



La recuperación de la identidad del lugar sede en el diseño de mascotas de los juegos olímpicos de verano desde 1972 hasta la actualidad

Denisse Mailen Colella

Tutor: Damián Vezzani

Título a obtener: Lic. En Diseño Gráfico

Diciembre 2016

Índice

Introducción.....3

Marco Teórico

Capítulo 1: IDENTIDAD

Definición de identidad.....4

1.1 Identidad cultural

1.1.1 Definición de cultura.....5

1.1.2 Definición de identidad cultural.....6

1.1.3 Elementos de la identidad cultural.....6

1.2 Identidad Visual

1.2.1 Definición de identidad visual.....9

1.2.2 Elementos de la identidad visual.....9

1.2.3 Las mascotas en la identidad visual.....11

1.2.4 El color como identidad visual.....14

Capítulo 2: JUEGOS OLÍMPICOS

2.1 Historia de los juegos olímpicos.....19

2.2 Los juegos olímpicos y la comunicación.....19

2.2.1 Símbolos olímpicos.....20

Análisis.....23

Conclusiones finales.....32

Referencias.....34

Anexo I: Tablas de observación de la identidad de cada lugar sede.....36

Anexo II: Tablas de observación de cada mascota.....68

Anexo III: Tablas de análisis.....80

Introducción

El tema de este trabajo final es “La recuperación de la identidad del lugar sede en el diseño de mascotas de los juegos olímpicos de verano, desde el año 1972 hasta la actualidad” y se inscribe en el área de Identidad Visual.

La realización de este trabajo se enfoca desde la perspectiva del diseño gráfico haciendo hincapié en los elementos identificatorios utilizados para recuperar la identidad del lugar sede en cada una de las mascotas.

A partir del 1972 se oficializó el uso de la mascota olímpica como parte del sistema de identidad visual que se utiliza en cada una de las ediciones; es por eso que el objeto de estudio son las mascotas que formaron parte de la identidad en los diferentes lugares sede que fueron designados por el Comité Olímpico Internacional.

El objetivo general del trabajo consiste en analizar esta recuperación de la identidad en el diseño de mascotas y para eso se llevaran a cabo diferentes objetivos específicos.

En primer lugar se van a identificar y describir las principales características de la identidad de cada lugar sede, luego se procederá a describir los elementos identificatorios utilizados en el diseño de las mascotas. Por último se logrará determinar cuáles de los atributos utilizados recuperan la identidad del lugar sede en cada caso.

Capítulo 1: IDENTIDAD

Para introducirnos en el marco teórico de este trabajo es importante comenzar por una definición de la palabra identidad, ya que va a ser el hilo conductor del tema elegido. Si bien más adelante se hablará de identidad visual e identidad cultural, es conveniente saber el significado intrínseco de éste término.

Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE, s.f.), tiene cinco acepciones diferentes de las cuales tres se relacionan con esta investigación. Ellas son:

- 1. f. Cualidad de idéntico.*
- 2. f. Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.*
- 3. f. Conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás.*

Estos tres significados dejan en claro que la identidad son rasgos que tienen como objeto diferenciarse de los otros y al mismo tiempo parecerse a sí mismo.

El término identidad presenta mucha versatilidad ya que puede ser utilizado en diferentes "niveles" o en diversos contextos. Uno puede referirse a la identidad de una persona, de una organización, de una sociedad o de un país sin que eso modifique su esencia o definición base. Los que sí se van a modificar son los elementos que construyen esa identidad y que le dan los rasgos particulares a cada una de ellas.

1.1 Identidad cultural

1.1.1 Definición de Cultura.

Ya habiendo definido el concepto de identidad, es hora de definir el concepto de cultura para después poder vincular ambos.

Si bien la palabra cultura tuvo su origen antes de cristo, el significado con el cual la conocemos hoy surge con la emergente antropología y sociología en el siglo XIX. Montones de filósofos, sociólogos y antropólogos intentaban infinidad de definiciones de esta palabra y le daban diferentes sentidos.

Ralph Linton (1967) por un lado entiende a la cultura como: "La configuración de la conducta aprendida y de los resultados de la conducta, cuyos elementos comparten y transmiten los miembros de una sociedad"(p.45). Por otro lado el sociólogo J. B Thompson (citado por Marafiotti, 2005) dice que "la cultura de un grupo o sociedad es el conjunto de creencias, costumbres, ideas y valores, así como los artefactos, objetos e instrumentos materiales que adquieren los individuos como miembros de ese grupo o esa sociedad" (p. 35)

Sintetizando muchos conceptos y definiciones de la palabra cultura y tomando puntos de contacto entre ellas, Alfred Kroeber y Clyde Kluckhorn (citado por Marafiotti, 2005) llegan a la siguiente definición:

La cultura consiste en patrones [patterns] o modelos, explícitos o implícitos, de y para la conducta, adquiridos y transmitidos mediante símbolos, constituyendo los logros distintivos de los grupos humanos, incluyendo sus expresiones en artefactos; el núcleo central de la cultura se compone de las ideas tradicionales (es decir, derivadas y seleccionadas históricamente) y especialmente de los valores que se les atribuyen; los sistemas culturales pueden, por una parte, ser considerados como los productos de la acción; por otra, como elementos condicionadores para otras acciones. (P. 35)

Estas definiciones coinciden en que la cultura está íntimamente relacionada con la conducta y que sus elementos son adquiridos y transmitidos por los miembros de la sociedad.

1.1.2 Definición de identidad cultural.

A partir de la frase de Gilberto Giménez (s/f) que indica que no existe cultura sin sujeto, ni sujeto sin cultura podemos deducir que los conceptos de identidad, cultura y sociedad están en relación constante y no pueden ser apartados unos de otros.

Los actores sociales van construyendo identidad a través de ciertos elementos culturales como son los símbolos, costumbres, valores etc. que son apropiados por ellos y transmitidos de generación en generación. La identidad posee una función delimitadora entre nosotros y los otros por lo cual genera un sentimiento de pertenencia con los miembros de su grupo y los separa de otros que tienen una identidad cultural diferente.

1.1.3 Elementos de la identidad cultural.

Para facilitar el estudio de la identidad cultural de cada lugar es necesario tener en cuenta que ésta identidad se compone de elementos ya sean materiales o inmateriales, tangibles o intangibles que son compartidos por los miembros de ese grupo. (Mallo, Bordigoni, & Politi, 1999)

Los **elementos materiales o tangibles** son aquellos elementos físicos que el hombre ha creado y que podemos ver y tocar.

Los **elementos inmateriales o intangibles** son ideas, valores, creencias, normas también creadas por el hombre para regular la conducta de los integrantes de esa cultura.

Como materiales y tangibles vamos a considerar los siguientes elementos:

Símbolos patrios: Son símbolos que representan al país dentro y fuera de su territorio. Sus formas y colores tienen un significado particular que reflejan su historia y valores.

Bandera: Generalmente se trata de un rectángulo de tela. Pueden ser lisas, tener franjas, cuadrados, triángulos o círculos de colores y algún símbolo que identifique al país. Hay un protocolo de uso y es una insignia patria que debe respetarse.

Escudo: Tiene su origen en la heráldica, alrededor del siglo XII. Es un símbolo compuesto por varios elementos, cada uno de ellos representa la historia y los valores de cada país.

Símbolos nacionales:

Animal nacional: son animales muy tradicionales de cada país por ser autóctonos, por lo que constituyen un símbolo fuerte.

Flor nacional: pertenecen a la flora que crece en el suelo de ese país y se constituyeron como parte de su simbología. Puede ser una flor u hoja de algún árbol típico.

Vestimenta típica: no tiene que ver con las modas pasajeras, sino con diferentes prendas que están relacionadas con la historia y tradiciones de cada lugar. Se puede vincular con alguna danza típica o con ropa que utilizaban los pueblos originarios para su trabajo.

Manifestaciones artísticas:

Escultura: representan diferentes objetos, personas o animales en tridimensión utilizando diversos materiales, técnicas y formas que permiten diferenciar las esculturas de un lugar y de otro.

Pintura: los distintos estilos artísticos de los cuadros y pinturas de distintas épocas tuvieron origen en lugares geográficos diferentes. Técnicas, materiales y artistas se diferencian según la época y el lugar en el cual tuvieron su auge.

Danza: se compone de una secuencia de pasos de baile, acompañados por una música tradicional. Hay danzas nacionales y regionales. También hay un vestuario para llevar a cabo cada uno de estos bailes.

Gastronomía: la mayoría de los lugares tienen un plato o ingrediente típico que se consume masivamente en ese sitio y se transforma en una parte fundamental de la cultura.

Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos: la infraestructura de un lugar connota muchas cosas de su historia, tradición y sociedad. Los estilos arquitectónicos de las construcciones y monumentos “hablan” mucho de la cultura de un lugar.

Y dentro de la cultura *inmaterial* vamos a considerar la clasificación que hace Mallo, Bordigoni y Politi (1999)

Los valores: “*son las ideas acerca de lo que es deseable para cada colectividad y que deben ser perseguido por los actores individuales*” (p. 267).

Las normas: *“pautas ideales de conducta que regulan la acción e interacción de los actores sociales en un determinado grupo o sociedad.”* (p. 268).

Las ideas o creencias: *“tienen que ver con el desarrollo de una cosmovisión del mundo. Son las religiones, ideologías y otros sistemas de creencias y representaciones del mundo”* (p. 268).

Los símbolos: *“hacen referencia a objetos, gestos, sonidos, o imágenes que representan algo diferente”.* (p. 268).

1.2 Identidad Visual

Existe históricamente una necesidad del hombre por identificar a través de diversos medios lo que produce o lo que le es propio. Los signos y símbolos visuales pudieron satisfacer esta necesidad de manera óptima y eficaz, permitiéndoles sintetizar ideas, crear mensajes y así poder transmitirlos efectivamente.

Desde las pinturas rupestres, pasando por el inicio de la imprenta, los carteles y la publicidad, llegando a los complejos sistemas de identidad visual actuales fue modificándose la manera a través de la cual esos mensajes eran creados, sin embargo la finalidad fue siempre la misma: comunicar un mensaje.

1.2.1 Definición de identidad visual.

Joan Costa (s.f) aporta una definición clara sobre la identidad y dice que es *“un sistema de signos visuales que tiene por objeto distinguir- facilitar el reconocimiento y la recordación- a una empresa u organización de las demás”* (p. 1), algo parecido plantean los autores Chaves y Bellucia (2003) al considerar un identificador visual como *“ un signo visual de cualquier tipo (logotipo, símbolo, monograma, mascota, etcétera) cuya función específica sea la de individualizar a una entidad.”* (p. 16)

1.2.2 Elementos de la identidad Visual

Como fue expresado anteriormente la identidad visual es un sistema de signos visuales, Estos signos deben actuar de forma coherente y estar combinados de manera que formen una especie de "bloque" y ser percibidos por el público como una totalidad. Como dice Joan Costa (s.f) "la naturaleza de cada elemento es diferente pero se conectan entre sí para representar 3 partes del mismo fenómeno" (p. 2). Estas partes a las que hace alusión son:

El logotipo es una de las representaciones visuales de identidad más importantes y la más explícita ya que es el nombre escrito de ésta. Comprende la versión visual del signo verbal. La tipografía con la cual es creado el logotipo le aporta una significación complementaria.

El símbolo es un signo no verbal, puramente icónico que remite a un significado que se encuentra fuera de él y con el cual no existe generalmente relación causal. A veces

sustituye al nombre de la empresa, aunque no todas las empresas posean un símbolo en sus identidades visuales.

El signo cromático. El color aporta su cuota de identificador, a través de su cualidad signífica emblemática y su carácter fuertemente emocional. Es un atributo que no posee forma propia, sino que se adapta a ella y sin embargo es fuertemente evocador.

Chaves y Bellucia (2003) por su parte aportan otra clasificación de los signos identificadores. Ellos los dividen en primarios y secundarios. Como parte de los primeros están los logotipos y los símbolos, que funcionan como identificadores de manera directa y como parte de los segundos se encuentran el color, las texturas y tramas, las mascotas, las guardas, que son complementos y refuerzan la identificación pero no puede reemplazar a los primarios. La diferencia entre estos dos grupos es la capacidad que tienen para funcionar como identificadores.

Por otro lado, Wucius Wong (1993) en su libro fundamentos de diseño hace una descripción y clasificación de la Forma.

La forma es todo lo que se puede ver – todo lo que tiene contorno, tamaño, color, textura -, ocupa un espacio, señala una posición e indica una dirección. Una forma creada, puede basarse en la realidad – reconocible- o ser abstracta – irreconocible-. Una forma puede haberse creado para transmitir un significado o mensaje, o bien puede ser meramente decorativa. Puede ser simple o compleja, armónica o discordante. (p. 138)

Como clasificación de las formas ofrece dos categorías: bidimensionales y tridimensionales. Las **bidimensionales** son puntos, líneas y planos que se ubican sobre superficies planas, sus dos dimensiones radican en la longitud y anchura, carecen de profundidad que no sea de tipo ilusorio. En cambio en las **tridimensionales** se agrega una tercera dimensión que es la profundidad, la mente humana es la que le da significado. (Wong, 1993)

1.2.3 Las mascotas como identidad visual.

Para poder entender cuál es el rol que cumplen las mascotas en la identidad visual es importante definir que son y cuáles son sus características más relevantes.

Definición

Las Mascotas pueden ser definidas como personajes con vida propia capaz de imprimir personalidad y dinamismo a un producto o servicio, co-actuando con su marca. (Gomes Gonçalves, 2006) Frecuentemente son utilizadas con fines publicitarios, ya que permiten identificación y quedan grabados en la mente de los consumidores.

A fines del siglo XIX cuando la publicidad y la explotación comercial que traía aparejada la revolución industrial tenían su auge, las marcas necesitaban una cara visible para sus productos que resaltara los valores de la empresa y su personalidad. Así fue que nacieron las mascotas. Estos personajes en un principio reflejaban al producto "humanizado", es decir que al producto se le agregaban características humanas (boca, ojos, manos, etc.); más adelante las mascotas empezaron a mostrar cualidades del producto o la empresa a la cual representaban.

Si bien Norberto Chaves y Raúl Bellucia (2003) lo catalogan de signo identificador secundario por no poseer entidad suficiente para independizarse de los primarios, estos personajes a diferencia de las marcas tienen "Vida", respiran, caminan, hablan, tienen una personalidad muy definida y son muy estimados por el público, al cual conquistan por el vínculo de afecto que se crea entre ambos.

La creación de una mascota implica un desarrollo que requiere mucho conocimiento, en primer lugar de la empresa, institución o producto al cual va a representar y luego del público al que va a ser dirigido. Pero el proceso no termina allí, se necesita un tiempo para que el público se "familiarice" con él, se posicione en el mercado y pueda ganar fidelidad y confianza.

Al ser un signo identificador permite identificarse con su grupo objetivo y aportan, sin duda, diferenciación de la competencia, pero también tienen otras características que les son propias y las despegan de los logotipos e isotipos.

Características

Teniendo en cuenta las características que aporta Luiz Claudio Gonçalves Gomez (2006) en sus artículos "la importancia de los personajes en el diseño de envases" "el

personaje de marca como elemento de la identidad visual” (2009) y se puede deducir que:

Aportan un valor agregado a la marca. El personaje es una especie de Vocero de los beneficios y atributos del producto al que están representando (por ejemplo Bibendum, mascota de la empresa Michelin que fabrica neumáticos, se muestra robusto y resistente).

Proporcionan atributos psicológicos y emocionales, creando lazos positivos con los consumidores e identificándose con ellos. Esto asegura la fidelidad de los consumidores habituales y habilita la incorporación de otros nuevos.

Son efectivos para crear conciencia y lealtad.

Hace vivo el producto y habla directamente al consumidor. Aquí es el producto propiamente dicho el que cobra vida, como por ejemplo: los confites m&m.

Los Personajes no son entidades sueltas, sino que tienen una historia, un contexto y un entorno del que son parte y con el cual interactúan. Este entorno tiene que coincidir estilísticamente con el personaje.

Pueden ser de muchos tipos, presentarse de muchos modos y asumir varias posturas pero siempre con una única identidad (visual o de comportamiento)

Parafraseando a Anna Larder Ramirez Sarti (2008) podemos agregar que las marcas que tienen a los niños como público hacen uso de las mascotas para crear con ellos un vínculo, ya que pueden sentirlos como sus "amigos", no obstante estos personajes son utilizados para todo tipo de identificación y público.

Con respecto a su aparición, cuenta con diferentes tipos de soporte que van desde el packaging hasta el "muñeco" en tamaño real que se mueve e interactúa con el público en los puntos de venta y promoción.

También poseen un carácter comercial ya que colabora con el aumento de las ventas y es foco de las publicidades en diferentes medios y vías de comunicación visual.

Es importante destacar que la marca, el personaje y el producto deben ser consistentes y coherentes entre sí para poder crear mayor credibilidad y solidez al conjunto.

Clasificación de las Mascotas

Para diferenciar los distintos tipos de mascotas según su forma se tomará la clasificación de Gilbert Lescault (Citado en García, s.f) como parte del artículo “la mascota publicitaria como monstruo contemporáneo” y que se muestra a continuación:

Monstruos por confusión de géneros: Estos pueden ser humano-animal o humano-vegetal. Por lo general son animales o vegetales que cantan, hablan o bailan.

Monstruos por transformación física: tienen que ver con la mitología tradicional, personajes mitad hombre-animales, con poderes y habilidades fuera de la norma.

Monstruos por indeterminación de las formas: son aquellos que se presentan como sustancias que se funden, cambian o se hacen invisibles (líquidos, gases, etc.)

A esta clasificación le agrega,

Objetos animados humanizados o animalizados: Son objetos de uso cotidiano con características humanas o de animales. (Brazos, piernas, ojos, boca, etc.)

Otra clasificación que podría tenerse en cuenta es la que plantea González Ghaddrah en su libro imagen diseño y comunicación corporativa y que cita Maribel Brull González (2005) en su artículo “la mascota, representación gráfica de la identidad organizacional”:

Animales

Objetos o cosas

Letras dibujadas

Combinación de estos

Es importante destacar que los personajes pueden ser reales o ficticios. En el caso de ser reales deben ser humanos o animales, pero en el caso de ser ficticios, deben adecuarse a las características humanas a través de un proceso de antropomorfización. Esto es necesario para que pueda cumplir con los objetivos para los cuales fueron creados y que ya fueron detallados en las páginas anteriores.

Las mascotas como identificación de los juegos olímpicos

Las mascotas olímpicas además tienen otras características propias que las hacen aptas para formar parte del sistema identificador de cada edición de los juegos olímpicos. A

pesar que tengan fecha de caducidad y el tiempo de vigencia de estos personajes sea corto, deben tenerse en cuenta varios puntos para que cumplan su función de manera óptima y exitosa.

1.2.4 El Color en la Identidad Visual.

"El color es un fenómeno visual, físico y psicológico captado por los sentidos y descifrado en nuestra mente en respuesta a longitudes de onda de la luz" (Santarsiero, 2008, pág. 108)

Color físico

Newton en el año 1676 descubrió a través de un experimento, que la luz solar blanca se descomponía en los colores del espectro (ver Figura 1). Su teoría consistía en que la luz blanca no era una luz pura, sino compuesta y al chocar con un objeto, éste absorbía algunos colores y reflejaba otros. (Itten, 1975)

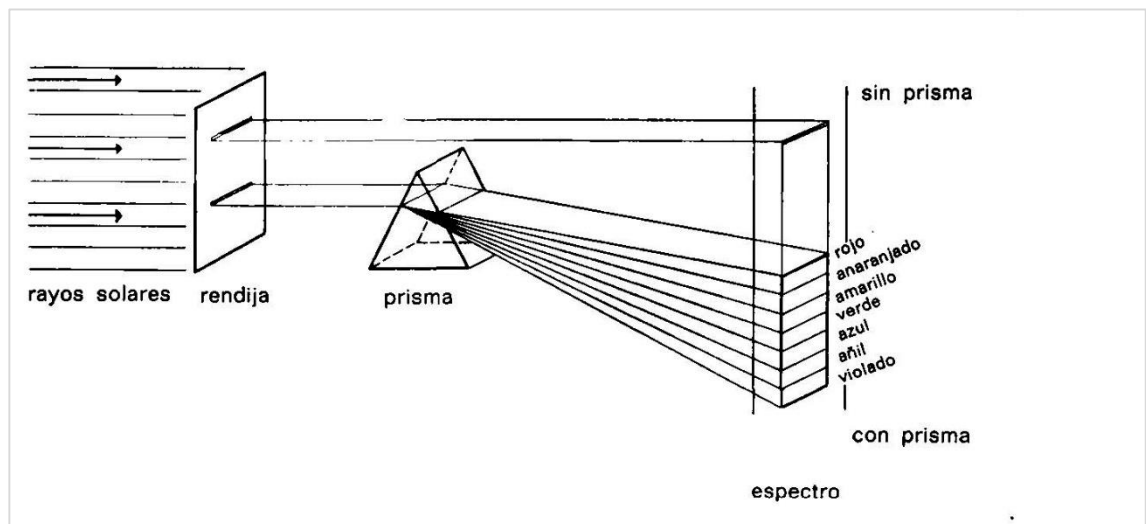


Figura 1 descomposición de la luz solar en los colores del espectro. Fuente: Itten (1975)

Por lo tanto el color no es otra cosa que luz reflejada en superficies que la percepción humana capta a través del ojo y es interpretado por el cerebro. Los humanos podemos percibir las ondas luminosas que van desde 400 a 700 m μ . Correspondiendo cada valor a un color específico. Ej. Rojo 800-650 m μ

Wong (1998) afirma que los colores que forman parte del espectro visible, son los que aparecen en el arcoíris y los denomina **colores cromáticos** (ver figura 2), por otra parte los neutros de los cuales forman parte el negro, el blanco y sus combinaciones en

diferentes proporciones que dan como resultado una amplia gama de grises que se llaman **colores acromáticos** (ver figura 3).

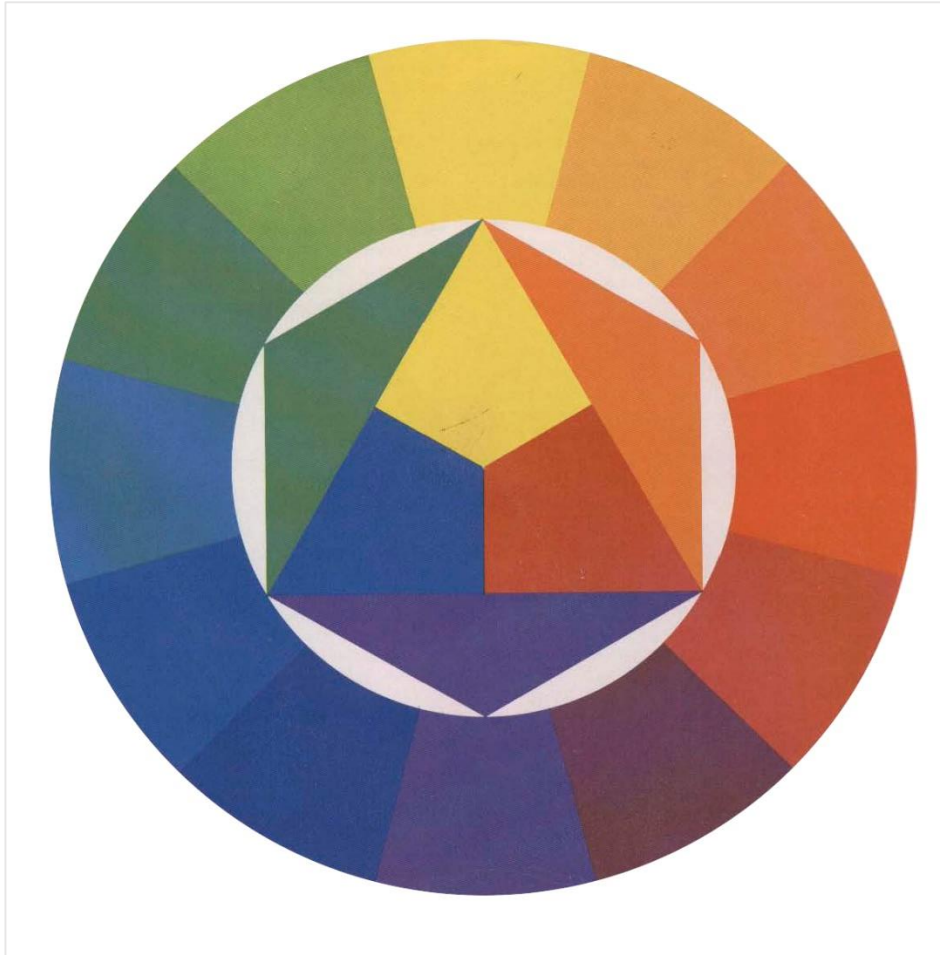


Figura 2. Círculo Cromático. Fuente: Itten (1975)



Figura 3. Colores acromáticos. Fuente: Basado en Wong (1993)

Características del color

Todos los colores de la escala cromática poseen estas tres características que Wong (1998) describe:

Tono: es la longitud de onda dominante del color, lo que lo distingue de los demás.

Valor: grado de claridad u oscuridad de un color.

Intensidad: grado de pureza de un color. Si es más brillante o más apagado.

En las artes gráficas, según lo que presenta Abraham Moles (1992) en su libro grafismo funcional, la primera división de categorías es: **imágenes en blanco y negro** e **imágenes a color**. Dentro de las primeras menciona a las **imágenes a la pluma (planas)** e **imágenes tramadas** (forman valores en distintos tipos de gris que forman distintas tonalidades). Dentro de las imágenes a color las divide en **colores planos** (manchas uniformes de color) e **imágenes con degradados** (tramadas) que permiten reproducir texturas, gradaciones, relieves, brillos y transparencias para darle mayor realismo y tactilidad a la representación.

Pero si de color hablamos no podemos dejar de mencionar sus cualidades expresivas que brindan a los diseñadores la capacidad de crear mensajes expresando y reforzando la información visual. Según Joan Costa (1992), en el libro grafismo funcional, las aplicaciones del color se dividen en tres:

Color denotativo: representa el color de lo real y tiene una capacidad de representación figurativa. Puede ser: icónico, saturado o fantasioso.

Color icónico: "cada cosa tiene su color" y de eso se trata el color icónico, de la función identificadora que éste genera, resaltando el efecto de realidad.

Color saturado: en este caso los colores son mucho más brillantes, puros y contrastantes. Representan una "exaltación" de lo real, lo hace más pregnante y atractivo.

Color fantasioso: este tipo de color es que se más se desprende de lo "real". En algunos casos éste contradice la forma y se vuelve el protagonista, es el caso de las imágenes solarizadas o coloreadas.

Color connotativo: son aquellos que están condicionados por los valores psicológicos y producen sensaciones internas. Puede ser: psicológico o simbólico.

Color psicológico: cada color tiene la capacidad de Producir sensaciones diferentes ligadas a la percepción visual.

Color simbólico: son muy utilizados en publicidad e identidad corporativa, en este caso el color se convierte en un código. Está íntimamente relacionado con factores culturales.

Color esquemático: aquí el color es utilizado como código funcional y arbitrario. Intervienen valores culturales. Puede ser señalética, emblemático y convencional.

Color señalético: este color "señaliza" es decir sirven para focalizar la atención en ciertos puntos-clave. Por lo general son planos, puros y saturados,

Color emblemático: estos colores mantienen el significado, están integrados a la cultura a través de la tradición y tienen un uso social. Ej.: banderas nacionales, uniformes, aros olímpicos.

Color convencional: son los colores utilizados con suma abstracción. Se aplican para colorear figuras, superficies o grafismos. Se busca expresividad por el color en sí mismo y no por alguna función específica.

El color es un elemento visual que colabora con la construcción de la identidad. Si bien Chaves y Bellucia (2003) lo catalogan como identificador secundario, por su imposibilidad de identificar por sí sólo, (sin la ayuda de la forma) es un atributo que aporta expresividad y sentido.

Los colores elegidos para cada signo de identificación visual no son escogidos al azar, sino que se basan en la psicología del color, y lo que simboliza cada uno de ellos, para enfatizar el mensaje y lo que puede llegar a producir en el público con el cual se va a relacionar este signo.

El color tiene funciones simbólicas e identificatorias. Es un atractivo visual muy potente, que bien utilizado puede lograr los resultados esperados. Produce un fácil y rápido reconocimiento visual, lo que significa un rasgo importantísimo en el uso del color en la identidad corporativa.

Según Chaves (s.f.) en el artículo de color e identidad corporativa "*el color crea climas que dan "tono" al lenguaje institucional: estridencia, calidez, delicadeza, elegancia, sutileza, frialdad, dureza, pesadez...*" (párr. 3) sin embargo deja en claro que hay que

ser cuidadoso al asignar significados al color porque ninguno posee una significación intrínseca estable. Con el uso comunicacional del color, se le irán adhiriendo distintos significados que pueden ser nuevos o convencionalizados. ej.: El color verde es utilizado por Heineken, y Greenpeace, sin embargo evocan significados totalmente diferentes.

No podemos dejar de lado, que el color al ser un fenómeno relacionado con la percepción y los aspectos psicológicos puede ser percibido de diferentes maneras según la cultura de los observadores y su país de origen.

Capítulo 2: Juegos Olímpicos

2.1 Historia de los Juegos Olímpicos

Los juegos olímpicos tienen su origen en Olimpia, una ciudad de la antigua Grecia en el año 776 A.C. Allí se realizaban competencias deportivas dedicadas al dios Zeus cada cuatro años, y sólo podían participar hombres libres ciudadanos de Grecia, quedando excluidas las mujeres, los esclavos y los hombres de otros países.

Un mes antes de la competencia tenía lugar la tregua sagrada, que permitía que atletas y espectadores de otros lugares viajaran a salvo hasta Olimpia. Esto proclamaba el final de las guerras y conflictos entre los estados. También se desarrollaban en otras ciudades como Nemea, Istmia, Delfos los llamados Juegos panhelénicos.

Estos juegos fueron muy populares y tuvieron vigencia por más de 1000 años hasta que perdieron prestigio. En el año 393 D.C el emperador Teodosio I los abolió por no tolerar en su imperio actos paganos. (Chevalley, 2011)

Juegos Olímpicos Modernos

El Francés Pierre de Coubertin fue el creador de los juegos olímpicos modernos. Su gran interés en este evento en la antigüedad y beneficios que brindaba el deporte en la gente joven, lo hicieron rescatar los juegos Olímpicos. Su aporte fue darle dimensión internacional y moderna al verlos como una estrategia de educación a través del deporte. A fuerza de convicción por sus ideales y optimismo logró crear el Comité Olímpico Internacional en el año 1894 y en 1896 se celebraron los primeros juegos olímpicos de la modernidad. A partir de allí y cada 4 años se llevan a cabo en distintas ciudades del mundo.

En la actualidad, muchas cosas han cambiado en este evento, por ejemplo la participación femenina en 1900, la incorporación de los juegos olímpicos de invierno en 1924, y la inclusión de distintos deportes. Es así como se fue adaptando y evolucionando a la par de la sociedad, en la cual deja una huella y viceversa. (Chevalley, 2011)

2.2 Los juegos Olímpicos y la comunicación.

Acertadamente Dina Comisarenco (s.f) plantea que “*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”
(p. 2).

Desde 1896, los comités olímpicos de cada país sede debían desarrollar programas visuales apoyados por artistas y diseñadores. Estos programas debían interpretar además el simbolismo de los rituales propios relacionados al deporte, las características culturales más significativas de los países, para así contribuir a la difusión, entendimiento y respeto entre los distintos pueblos del mundo. (Comisarenco, s.f)

Como parte de estos programas, se empezaron a tener cada vez más en cuenta los recursos gráficos para mostrar al mundo las características más relevantes de ese lugar.

Logotipos e isotipos, slogans, pictogramas, cartelera, señalética, mascotas, pins entre muchos otros elementos gráficos componían y componen los programas visuales de cada edición de los juegos olímpicos; haciendo la comunicación mucho más efectiva y amena entre todos los participantes internos o externos de este evento deportivo mundial.

2.2.1 Símbolos Olímpicos

En todas las ediciones de los juegos olímpicos existen una serie de símbolos que sirven como sistema identificador de este evento. Algunos pertenecen a la identidad del movimiento olímpico internacional y otros a la identidad de la sede organizadora. Como parte de los primeros según la carta olímpica (2004) se pueden mencionar:

Los aros olímpicos: son cinco anillos de color azul, amarillo, negro, verde y rojo que se encuentran entrelazados de izquierda a derecha. El azul, negro y rojo están situados en la parte superior y el amarillo y verde en la parte inferior formando así un trapecio regular. Representan la unión de los continentes y el encuentro de los atletas del mundo entero.

La antorcha olímpica: La llama que procede de la antorcha anuncia la próxima celebración de los Juegos Olímpicos, recorre varios lugares alrededor del mundo unos meses antes de su celebración y transmite un mensaje de paz y amistad.

La bandera Olímpica: Consiste en una bandera de color blanco que en su centro tiene los aros olímpicos con sus respectivos colores antes mencionados. Debe tener la misma proporción y diseño que la presentada en 1914.

Lema olímpico: Se trata del slogan "Citius, Altius, Fortius" que significa " el más rápido, el más alto, el más fuerte", lo que supone un mensaje de superación y espíritu olímpico.

Himno Olímpico: Es una pieza musical que es entonada en las ceremonias de clausura y apertura. Sonó por primera vez en Atenas 1896.

Con respecto a los símbolos pertenecientes a cada sede organizadora que son específicos de cada ciudad podemos encontrar según Domenech (1997):

Símbolo de la sede o logotipo: Constituye el punto de partida de todo el sistema visual e identificador de esa sede en particular de los juegos olímpicos. A partir de allí se va construyendo la imagen siguiendo bases de estilo, color, forma, etc.

Mascota: se incorpora a partir de 1972 en Múnich y son personajes creados especialmente para este evento. Tienen como objetivo funciones de comunicación tales como: representar un proyecto cultural y al mismo tiempo generar rentabilidad. Deben facilitar la identificación y transmitir mensajes alegres, festivos y dar la bienvenida a todos los demás países participantes a la ciudad sede.

Las mascotas no son entes estáticos, sino que tienen "vida", se mueven, tienen una historia, se hacen presentes en múltiples escenarios, adquieren diversas formas y movimientos. A pesar de que muchas veces queda en segundo plano y es catalogado como un personaje "decorativo", tiene muchas funciones por cumplir las cuales son muy diversas y complejas.

El símbolo de la sede y mascota, trabajan en conjunto para darle a cada edición de los juegos olímpicos la comunicación adecuada, pero también tienen distintas formas de lograrlo. Por un lado la mascota es "animada", facilita la identificación, es más "alegre" e "informal"; y el logotipo tiene funciones de representación institucional, y transmisión de valores culturales, históricos y "formales". No está demás resaltar que este evento es visto por millones de personas, en todos los países del mundo y de todas las edades, por lo cual es muy importante que el mensaje sea claro para todos ellos.

Según Sonia Domenech (1997) en su artículo "las mascotas en los juegos de la olimpiada, indispensables desde su aparición", las mascotas tienen 3 dimensiones que divide en: económica, estética y simbólica.

Dimensión Económica: las mascotas deben generar rentabilidad y son consideradas símbolo - mercancía. Se materializa en diversos soportes y formas para su comercialización y consumo. Son vendidas y distribuidas durante los juegos olímpicos en muchas partes del mundo y particularmente en la sede. Los derechos son cedidos por el C.O.JO (comités organizadores de los juegos olímpicos) a diferentes marcas para la reproducción y explotación comercial a cambio de una suma de dinero. Esto fue creciendo a medida que se fue incorporando la sponsorización y la transmisión televisiva de los juegos.

Dimensión estética: La mascota es seleccionada por un grupo de expertos y diseñadores ya que es considerado un “objeto” estético y como tal debe reunir ciertas condiciones para ser considerada válida.

Dimensión Simbólica: “la mascota como símbolo que es, posee una gran capacidad portadora de significado”. Debe representar a la ciudad sede pero sin olvidar su carácter global. Junto al logotipo debe identificar los juegos Olímpicos y al país anfitrión a nivel mundial.

Se debe adaptar a superficies planas y tridimensionales, ya que este personaje se puede llegar a encontrar en diversas situaciones, en constantes movimientos y poses.

Para lograr cierto aire de misticismo y un contexto más sólido a estas mascotas, la mayoría de ellas tienen una leyenda, que es una breve historia que cuenta su origen y su significado, todo relacionado con el espíritu olímpico y los valores que este acontecimiento deportivo genera.

Con el correr de los años y las diferentes olimpiadas el diseño de mascotas olímpicas fue tomando protagonismo. Esto implicó un mayor trabajo y compromiso de parte de los diseñadores que realizaban las mascotas, teniendo que generar personajes más complejos, tanto desde el punto estilístico como simbólico. Debían adaptarse a todos los medios de comunicación, formas, posiciones y tamaños que le fueran posibles.

Análisis

Waldi



Waldi es la mascota que representa a los juegos olímpicos de Múnich 1972.

En este personaje podemos observar que solo se recupera la identidad del país sede a través del **tipo de mascota**.

En este caso y según la clasificación de Ghaddrah, es un **animal**: el perro “salchicha”, muy representativo de la ciudad de Baviera, Múnich.

Los colores (cromáticos) celeste, azul, verde, amarillo y naranja no se relacionan con aquellos utilizados para representar al lugar sede, salvo el amarillo, que es utilizado en la bandera y el escudo. En el personaje está acompañado por otros colores, entonces se pierde y no se logra la recuperación de manera óptima. Se considera por ese motivo que el color fue utilizado de manera **esquemática/convencional**.

Waldi no lleva accesorios, es una **forma estática, bidimensional y plana** que no aporta muchos datos sobre el lugar al cual representa. (Ver anexo III, página 81)

Amik



Amik es la mascota de los juegos olímpicos del año 1976 en Montreal, Canadá.

En este caso se observa que hay tres atributos gráficos que hacen que se recupere la identidad del lugar sede.

En primer lugar vemos que el **tipo de mascota** utilizado según la clasificación de Ghaddrah es un

animal, en este caso un castor. El color de la mascota (negro) que forma parte de los acromáticos no representa el color del animal real, ni tampoco el del presente en el escudo de Montreal, está utilizado de forma **esquemática/convencional** ya que se usa con suma abstracción. Es una figura estática, bidimensional, plana y sin degradados conformando una silueta del animal antes mencionado. No presenta muchas posibilidades de poses, ni dinamismo. Aun así su figura es pregnante.

En segundo lugar el **color** y la **forma del accesorio** también contribuyen a la recuperación de la identidad ya que se utiliza el color rojo contenido en una forma de banda rectangular, si bien en la mascota lo utiliza en diagonal, y en el escudo y la bandera se encuentran en otras direcciones, se puede deducir que es de allí que lo toma.

Aquí el color es utilizado de forma **esquemática/emblemática**. (Ver anexo III, página 81)

Misha



Misha es la mascota que representó a los juegos olímpicos de Moscú en 1980.

En este personaje los atributos gráficos utilizados para recuperar la identidad del lugar sede son dos.

Por un lado el **tipo de mascota**. Según Ghaddrah un animal y según Lescault un monstruo por confusión de género (humano-animal). El animal elegido fue un oso pardo, mascota nacional rusa que en este caso tiene el

color real del animal, incluso la textura y el tipo de ilustración le dan una sensación de realidad más creíble que si fuera plana. Podemos deducir, entonces, que el color esta utilizado de forma **denotativa/icónica**.

Por otro lado, **el accesorio** recupera otro elemento de identidad del lugar: la flor nacional. El color está utilizado como denotativo icónico ya que utiliza los colores de la flor real: la manzanilla (blanco y amarillo). (Ver anexo III, página 82)

Sam



Sam es el personaje que seleccionaron en Los Ángeles para ser parte de la identidad del lugar sede en 1984.

Para recuperar la identidad del lugar sede se utilizaron varios elementos de identidad visual.

Por un lado y principalmente se utilizó el **tipo de mascota**, Monstruo por confusión de género (animal-humano) según Ghaddrah. El águila es el animal nacional y está presente en

el escudo y la bandera. Los colores utilizados para colorearla son el marrón, blanco y amarillo. Están utilizados de forma **denotativa icónica** ya que representan los colores del animal real.

Por otro lado los **colores de los accesorios** recuperan aquellos que son utilizados en la bandera y el escudo. Estos son el rojo, azul y blanco. También la **forma** de la estampa del sombrero y el moño refieren al rayado utilizado en el escudo y bandera. Por este

motivo podemos considerar que el color es utilizado como connotativo- emblemático. (Ver anexo III, página 84)

Hodori



Hodori es la mascota que representa a Seúl, lugar sede los las olimpiadas del año 1988.

Los atributos gráficos que se utilizaron en este caso para representar al país sede son tres.

En primer lugar el **tipo de mascota** que se utilizó fue un animal según la clasificación de Ghaddrah y según la de Lescault un monstruo por confusión de género. En este caso un tigre, que es el animal más representativo de corea del sur, país del cual forma parte Seúl.

Los colores de la mascota son cromáticos y tiene detalles en blanco y negro (acromáticos). Recuperan el color del animal real por lo tanto está utilizado de forma denotativa icónica.

En segundo lugar el **color del accesorio** que lleva la mascota en su cuello como una especie de medalla, en la cinta lleva los colores azul, rojo y blanco. Presentes en el escudo y la bandera, por lo tanto la utilización del color es esquemática emblemática.

En tercer lugar, la **forma del accesorio** que lleva Hodori en su cabeza, representa a un sombrero que es utilizado como parte de la vestimenta en una danza típica de ese lugar. (Ver anexo III, página 83)

Cobi



Cobi es la mascota que represento a Barcelona como lugar sede de los juegos olímpicos del año 1992.

Esta mascota es la que más se adaptó a todos los auspiciantes de los juegos olímpicos por lo tanto no hay solo una “imagen” de Cobi sino múltiples.

Lo que Cobi recupera de la identidad cultural de Barcelona es su modernidad y vanguardia a través de su forma y del estilo gráfico con el que está diseñado.

Los demás recursos que componen a Cobi no recuperan un componente destacado de la identidad de Barcelona. Puede ser por esto, por su carácter neutral, que pudo adaptarse a diversas formas y marcas que compusieron el merchandising de esa edición de los juegos. (Ver anexo III, página 85)

Izzy



Izzy es la mascota que representa a los juegos olímpicos del año 1996 en Atlanta.

En este caso se observa que hay un atributo que se puede considerar que recuperan la identidad de este lugar.

Por un lado tenemos al **tipo de mascota**, este monstruo por indeterminación de las formas según

Lescault, recupera el espíritu moderno y vanguardista de Los Ángeles. Es una ilustración vectorial que aunque está en bidimensión da sensación de tridimensionalidad lo que resalta las características antes mencionadas.

Por otro lado el **color de la mascota**, en un tono más claro, recupera el color de la bandera pero al estar combinado con otros colores se pierde la idea de identificación que no se refuerza con la forma. (Ver anexo III, página 85)

Olly, Syd y Millie



Olly, Syd y Millie son las mascotas elegidas para representar a Sídney en la edición del año 2000 de los juegos olímpicos.

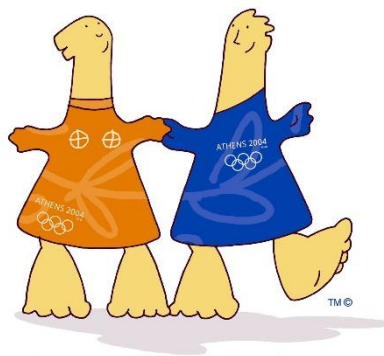
Por primera vez se utiliza más de una **mascota** para representar el lugar sede. Y son ellas las que hacen que, a través de su forma,

se recupere la identidad del lugar sede, ya que son animales muy típicos de Sídney. En este caso pertenecen al grupo de animales de Ghaddrah y a monstruos por confusión de género (humano-animal) de Lescault.

Los colores que tienen las ilustraciones **de estos tres animales** están utilizados de forma denotativa/fantásica ya que se desprende del color real de las mascotas. Este uso del color también permite que a través de ellos se recuperen los colores de la bandera de

Sídney, ellos son el rojo, azul, amarillo y blanco. Estos tonos más brillantes y saturados dan mayor pregnancia a las figuras haciéndolas más visibles y llamativas. (Ver anexo III, página 86)

Atenea y Phevos



Atenea y Phevos son las mascotas elegidas para representar a la ciudad de Atenas en la edición del año 2004 de los juegos olímpicos.

En este caso son 3 los atributos que contribuyen a recuperar la identidad del lugar sede. En primer lugar el **tipo de mascota** escogida, un objeto humanizado según la clasificación de Lescault, hace que se recupere la figura de una escultura antigua griega.

También el **color de esta mascota**, es un recurso importante que se utilizó para recuperar el tono de las construcciones arquitectónicas de Atenas, propio del uso de materiales como el mármol, piedra caliza, etc.

El **color del accesorio** de Phevos, la remera azul, recupera el color de la bandera de Grecia y el escudo de Atenas, utilizados allí por simbolizar el color del agua del mar.

Se puede sumar también el recurso de un símbolo de hoja de laurel en la remera de ambos personajes, que recuperan este símbolo utilizado en el escudo de Atenas. (Ver anexo III, página 87)

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



Este grupo de 5 mascotas denominadas Fuwa fueron parte del sistema identificador de las olimpiadas de Beijín en el año 2008.

Los atributos escogidos para recuperar la identidad del lugar sede fueron varios. Como primera medida si bien no es un elemento gráfico, la **cantidad de mascotas** elegidas puede tomarse como un recurso que recupera la característica de Beijín que tiene que ver con la cantidad de población (superpoblación) y la diversidad que hay.

Luego yendo más a fondo con lo que tiene que ver con los atributos que las componen encontramos por un lado, el **tipo de mascotas**, son animales/vegetales con características antropomórficas, animales o vegetales representativos de Beijín lo que Lescault considera monstruos por confusión de género. Por otro lado el **color de estas mascotas** que en algunos casos están utilizados de forma denotativa icónica, en otros casos denotativa saturada también recuperan la identidad ya que utilizan el mismo color de lo que realmente representan (panda, ave, fuego, etc.).

El **estilo de ilustración** denota/connota un cierto aire oriental que colabora con la identificación del lugar sede. (Ver anexo III, página 88)

Wenlock & Mandiville



Wenlock y Mandiville representan a los juegos olímpicos de Londres del año 2010.

A simple vista no parece tener muchos atributos que representen la identidad del lugar sede, sin embargo, se puede considerar que un

accesorio como la luz que lleva en la cabeza, recupera la forma y el color de la luz de las taxis de Londres que son muy típicos de ese lugar.

En otra versión de estos personajes aparecen recubiertas por los colores de la bandera de reino unido. En esa versión también los **colores de la mascota** recuperan la identidad del lugar sede utilizando el color como connotativo/emblemático. (Ver anexo III, página 89)

Análisis general

Tipo de mascota

De 11 mascotas analizadas, 8 estaban relacionadas con algún rasgo de la identidad del lugar sede.

La mayoría de las mascotas que pertenecen a la categoría de “animales” tenían que ver con el animal nacional o una parte del escudo o bandera. El tipo más utilizado fue animal-humanizado o antropomorfizado o lo que Gilbert Lescault llama monstruos por confusión de géneros. Esto quiere decir figuras de animales con características o actitudes humanas.

La minoría forma parte de otro grupo que entra en la clasificación de monstruos por indeterminación de la forma, objetos o cosas. Generalmente tienen formas más abstractas que no remiten directamente a una parte formal de la identidad sin embargo pueden relacionarse con aspectos intangibles o inmateriales, como puede ser la modernidad, vanguardia, antigüedad, etc.

Color

De 11 mascotas analizadas, 6 estaban relacionadas con algún rasgo de la identidad del lugar sede.

El color es un atributo muy importante en el diseño de identidad. Pero como bien dicen Chaves y Bellucia (2003) el color sin la forma no existe, siempre está utilizado dentro de un contenedor y esta conjunción de color y forma es lo que le da el sentido a cada diseño de personaje.

Cada mascota lo utilizó de diferente manera, algunos utilizando los colores de manera denotativa-icónica utilizando los que colores del animal/objeto al que representa, otros de forma denotativa-saturada con colores más brillantes y puros, para hacerlo más atractivo. Pero también hubo casos en donde se utilizó de manera connotativa, haciendo más hincapié en lo simbólico o de forma esquemática.

En algunos casos la mascota en sí misma tomó uno o varios colores para transmitir la identidad del lugar sede, en otros fueron los accesorios que llevaban (ropa, sombrero, cintas, aros etc.) los que reflejaron a través de la combinación de diferentes tonalidades, formas e intensidades los colores utilizados en algún elemento de identidad del lugar. En cualquiera de los dos casos mencionados anteriormente el uso del color hacía la

diferencia en dar ese toque de identidad que permitía identificar, en algunos más rápidamente y en otros no tanto, la identidad del lugar.

La forma, en estos casos analizados, dice mucho de cada lugar, pero el color es lo que termina de cerrar ese círculo donde toma sentido el mensaje de identidad que se quiere transmitir en cada caso.

En 5 mascotas, viéndolas a simple vista nada tienen que ver con la identidad del lugar sede. Sin embargo, esto se puede entender teniendo en cuenta sus múltiples objetivos comunicacionales que no solamente tienen que ser un referente identificatorio del lugar, sino que también tienen que ser personajes divertidos, alegres, y transmitir el espíritu olímpico las competencias deportivas. Tal vez si los colores fueran tan fieles a aspectos de la identidad se rompería esta condición mencionada anteriormente.

Calidad gráfica/ evolución

Teniendo en cuenta que las 11 mascotas analizadas corresponden a periodos de tiempo consecutivos y no son contemporáneas unas con otras, se pudo observar una evolución gráfica en la calidad de resolución.

Al principio los personajes eran figuras planas en dos dimensiones, con muy pocos detalles, de líneas más simples y geométricas y que con el paso del tiempo fueron sumando características que los hacían más interesantes y atractivos. Se incorporó en algunos casos la tridimensionalidad, los degradados, más tonalidades de color, la calidad digital, etc. Sin embargo no todo fue tan lineal, ya que para mostrar la identidad de Atenas por ejemplo, se utiliza una forma y un tipo de ilustración que parece “antigua” (no tiene rasgos de modernidad, ni muchos efectos, ni detalles) pero esto es sumamente legítimo porque esa ciudad tiene esa impronta de antigüedad y cierta tradición que va perfectamente con la representación visual de la mascota, aunque los juegos tuvieron lugar en el año 2004. En el caso inverso, Sam la mascota de Los Ángeles de 1984, puede verse sumamente moderna y funcionar en la actualidad tranquilamente.

Conclusiones finales

Este trabajo final tenía como finalidad responder a siguiente pregunta:

¿Cómo es recuperada la identidad del lugar sede en el diseño de mascotas de los juegos olímpicos de verano, desde 1972 hasta la actualidad?

Habiendo desarrollado los temas pertinentes y analizado las variables se pudieron observar diferentes situaciones.

Las mascotas a pesar de su condición lúdica, divertida e infantil, son símbolos que por su condición de identificadores visuales, nos permiten comunicar un mensaje y crear una identificación con el público.

No es fácil encontrar un equilibrio para crear un mensaje claro y eficaz con respecto a transmitir una identidad, enmarcándola en el diseño de un personaje. Como es sabido la polisemia de las imágenes a veces puede confundir el sentido del mensaje.

El carácter global de un evento como los juegos olímpicos hace que esto sea aún más difícil. El público no es objetivo; hay grandes, chicos, hombres, mujeres, deportistas y no deportistas. Ese doble objetivo de que las personas del lugar sede se sientan identificadas, y que además las personas de todo el mundo puedan identificar a ese personaje con ese lugar, hace de esto una tarea muy difícil para el diseñador.

A esto le sumamos que también deben tener otras características que se relacionan con el mundo deportivo, el espíritu olímpico, y el marketing en general.

Durante el análisis de las mascotas, se observó que en el diseño de cada uno de los personajes se utilizaban los recursos de manera diferente. Algunas hacían demasiado hincapié en resaltar los atributos de la identidad del lugar a través de recursos como el tipo de mascota, color, accesorios y otros solo utilizaban algunos guiños gráficos que no son altamente reconocibles si la persona no está inmersa en las características de identidad del lugar sede y que en ese caso pudieran resultar netamente decorativas.

El uso de los elementos se daba de diferente manera, cuantos más recursos que recuperen la identidad se utilizaban, era más fácil asociar la mascota con el lugar sede.

El color, a pesar de su condición de identificador secundario es un recurso altamente pregnante y por supuesto, contenido por diferentes formas (de otra manera, no existe) permitían reconocer, recuperar aspectos de la identidad del lugar y enfatizar en mensaje.

Como cierre podemos decir que cada una de las mascotas contiene en su diseño lo que quiere resaltar de la identidad de su lugar, sean sus elementos materiales o inmateriales y para ello se utilizaron los recursos visuales que más favorecen a su reconocimiento.






Referencias






- Chaves, N. (s.f.). Obtenido de http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/color_e_identidad_corporativa
- Chaves, N., & Bellucia, R. (2003). *La Marca Corporativa, gestión y diseño de símbolos y logotipos*. Buenos Aires: Paidós Iberica.
- Chevalley, A. (2011). Obtenido de ¿que sabés de los juegos olimpicos?: http://museuolimpicbcn.es/upload/CIO_CAS_1.pdf
- Comisarenco, D. (s.f.). Obtenido de http://diplomadocom.weebly.com/uploads/1/4/2/1/14217795/40_aos_despus_mexico_68.pdf
- Comité Internacional Olímpico. (2004). Obtenido de <https://www.um.es/documents/933331/0/CartaOlimpica.pdf/8c3b36b2-11a2-4a77-876a-41ae33c4a02b>
- Costa, J. (1992). Los recursos combinatorios del grafismo funcional. En A. Moles, & L. Janiszewski, *Grafismo Funcional* (págs. 121-150). Barcelona: CEAC.
- Costa, J. (s.f.). Obtenido de http://www.isel.edu.ar/assets/imagen_de_la_empresa.pdf
- Domenech, S. (1997). *centre d'estudis Olímpics UAB*. Obtenido de http://olympicstudies.uab.es/pdf/wp068_spa.pdf
- García, M. A. (s.f.). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/5563180/La-mascota-publicitaria-como-monstruo-contemporaneo>
- Giménez, G. (s/f). Obtenido de Instituto de Investigaciones sociales de la UNAM: <http://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>
- Gomes Gonçalves, L. C. (2006). El proceso de humanización de las marcas gráficas a través del uso de personajes y mascotas. En U. d. Palermo, *Actas de Diseño I* (pág. 239). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Gonçalves Gomes, L. C. (2009). El personaje de marca como elemento en la identidad visual. En U. d. Palermo, *Actas de Diseño 8* (págs. 110-111). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- González Brull, M. (2005). *La Mascota, representación gráfica de la identidad organizacional*. Obtenido de <http://ojs.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/download/14505201/185>
- Itten, J. (1975). *Arte del color*. Paris: Bouret.
- Linton, R. (1967). Cultura y personalidad. En R. Linton, *Cultura y personalidad* (pág. 45). Buenos Aires: Fondo de Cultura Economica.
- Mallo, L., Bordigoni, R., & Politi, M. (1999). *Curso de Sociología*. Buenos Aires: Pastorino.
- Marafiotti, R. (2005). *Sentidos de la comunicación*. Buenos Aires: Biblos.
- Moles, A., & Janiszewski, L. (1992). *Grafismo Funcional*. Barcelona: CEAC.
- RAE. (s.f.). Obtenido de <http://lema.rae.es/drae/?val=identidad>

- Santarsiero, H. (2008). Pre impresión 2 Flujos de trabajo & gestión digital. En H. Santarsiero, *Pre impresión 2 Flujos de trabajo & gestión digital* (pág. 108). Buenos Aires.
- Sarti, A. L. (2008). Uso de personajes en la publicidad. En U. d. Palermo, *Actas de diseño 6* (pág. 221). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Wong, W. (1993). En *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wong, W. (1998). *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gili.

Anexo I: Tablas de observación de la identidad del lugar sede

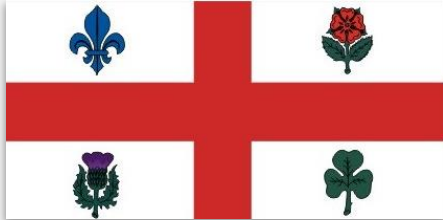



LUGAR SEDE: MUNICH (ALEMANIA)

		DESCRIPCIÓN		
ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL	Elementos Materiales	Símbolos Patrios	Bandera	 <p>La bandera de Múnich está compuesta por dos franjas horizontales de igual tamaño. La superior es color negro y la inferior es de color amarillo.</p>
		Escudo	 <p>El escudo de Múnich tiene en el centro la figura de un Münchner Kindl que traducido significa niño y representa a un monje, ya que la ciudad de Múnich fue construida sobre un antiguo monasterio benedictino. El personaje tiene los brazos abiertos con un libro en la mano y un traje típico utilizado por los monjes.</p>	
	Símbolos nacionales	Animal Nacional	 <p>El animal nacional de Alemania es el Águila</p>	
		Animal Nacional	 <p>El animal típico de Baviera donde es estado Múnich es el perro Teckel</p>	
		Flor Nacional	 <p>El anciano es la flor nacional de ALEMANIA</p>	

		<p>Vestimenta</p>	 <p>Para las mujeres el traje típico es el Dirndl que es un vestido tradicional compuesto de una blusa, pollera y delantal, para los hombres el Lederhosen que es un pantalón de cuero con tirantes.</p> <p>También es típico el Gamsbart, un mechón de pelo utilizado a modo decorativo en un sombrero llamado TRACHT.</p> 
	<p>Manifestaciones artística</p>	<p>Pintura</p>	<p>No se encontraron aspectos relevantes</p>
<p>Escultura</p>			
		<p>Danza</p>	 <p>El Ländler es un baile popular de la zona de Baviera se caracteriza por marcar el ritmo al momento de pisar</p>
		<p>Gastronomía</p>	 <p>En lo referido a la gastronomía, el plato típico consiste en una salchicha blanca cocida a la que le llaman Weiburst. Un embutido caliente al que llaman Leberkäs y una rosquilla llamada brezn. La bebida por excelencia es la cerveza debido a la cantidad de cervecerías que se encuentran en la ciudad.</p> 





			<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos</p>	<p>Múnich posee un casco antiguo donde predominan los de edificios de estilo barroco y rococó, que fueron construidos durante la primera mitad del siglo XVIII por los soberanos de Baviera. Estos fueron inspirados en modelos italianos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siegestor(puerta de la victoria) • Cervecería Hofbräuhaus • Residencia de Múnich (Münchner Residenz) • Las tres pinacotecas (la Pinacoteca Antigua, la Nueva y la de Arte Moderno) • La Frauenkirche (catedral de munich) • La puerta de Isar (Isartor) • Castillo de Schleissheim • Feldherrnhalle
--	--	--	---	--

LUGAR SEDE: Montreal (Canadá)

		DESCRIPCIÓN	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Elementos Materiales</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Símbolos Patrios</p>	<p>Bandera</p>  <p>La bandera de Montreal está compuesta por una cruz roja ubicada en el centro que simboliza el predominio cristiano en la ciudad y en cada uno de los 4 extremos tiene un símbolo. Son: la flor de Liz, una rosa, un cardo y un trébol. Representan los 4 países que le dieron origen al pueblo de Montreal: Francia, Inglaterra, escocia, e Irlanda.</p>
		<p>Escudo</p>  <p>El escudo de Montreal tiene los componentes de la bandera en el centro y está enmarcado con hojas de arce canadiense. En la parte superior tiene un castor reposando en un tronco y en la parte inferior un listón con la leyenda "concordia salus" que significa la salvación a través de la concordia.</p>	
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Símbolos nacionales</p>	<p>Animal Nacional</p>  <p>El animal nacional canadiense es el castor, ya que es originario de América del Norte en especial de Canadá y fue muy importante en el desarrollo económico de este país y principalmente de Montreal.</p>	
	<p>Flor Nacional</p>  <p>La Flor Nacional de Canadá es la Hoja de Maple.</p>		

		<p>Vestimenta</p>	 <p>Sus influencias multiculturales (francesa, inglesa, americana) no permiten definir una vestimenta típica, por lo que es común adjudicarle a la ropa que usa la policía montada a caballo el papel de traje tradicional (CANADÁ). También puede considerarse como tal la ropa que utilizaban los nativos.</p> 
	<p>Manifestaciones artística</p>	<p>Pintura</p>	<p>No se encontraron aspectos relevantes</p>
<p>Escultura</p>			
<p>Danza</p>		<p>Por su influencia francesa su baile típico es la cuadrilla o ronda de parejas. También se destacan los bailes rituales de pueblos indígenas originarios.</p>	
		<p>Gastronomía</p>	 <p>Hay dos comidas típicas en Montreal. Una de ellas es “la poutine”, se trata de un plato compuesto por papas fritas, queso blando y una salsa de carne.</p>  <p>La otra es el smoke meat sándwich, que consta de un sándwich de carne ahumada.</p>

LUGAR SEDE: Moscú (Rusia)

		DESCRIPCION	
<p>ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL</p>	<p>Elementos Materiales</p>	<p>Símbolos Patrios</p>	<p>Bandera</p>  <p>La bandera consiste en un fondo color bordó con una imagen central. Esta se trata de san Jorge considerado el santo patrono de la ciudad de Moscú, tiene una armadura de plata y un manto azul. San Jorge está montado a caballo y matando a un dragón negro que se encuentra debajo. Simboliza los defensores del pueblo ruso y la lucha contra los invasores extranjeros.</p>
		<p>Escudo</p>  <p>El escudo es igual a la bandera pero contenido por una forma heráldica denominada francés moderno.</p>	
	<p>Símbolos nacionales</p>	<p>Animal Nacional</p>  <p>El animal nacional de Rusia es el oso pardo</p>	
		<p>Flor Nacional</p>  <p>La flor nacional de Rusia es la manzanilla</p>	

			   <p>La vestimenta típica se llama sarafán y consiste en un vestido largo con un bordado muy colorido, generalmente se utilizan colores vivos incluyendo el rojo. En la cabeza llevan un pañuelo.</p> <p>Los hombres visten camisa también bordada llamada Kosovorotka</p> <p>También es típico el Ushanka, sombrero de piel indispensable para el frío.</p>
	Manifestaciones artísticas	Pintura	No hay aspectos típicos de Moscú en estas categorías
		Escultura	
		Danza	 <p>En Rusia es muy importante y característico el ballet y hay muchas danzas tradicionales rusas como 'beriozka', 'gopak', el baile de las sentadillas 'prisiadka' en ruso</p>

Gastronomía



de remolacha y ternera.

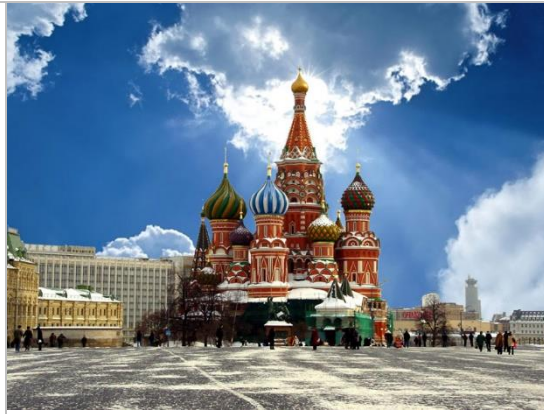
La bebida nacional es el Vodka pero también se dice que el té es una bebida típica y muy tomada en Moscú. Las comidas más típicas en Moscú son una sopa llamada **Borscht** o borsh a base

Salianka o solianka: es otra de las sopas más comunes en Moscú. Se caracteriza por la cantidad de ingredientes que tiene a base de verduras varias, ternera en daditos pequeños (suele ser también de la parte de la lengua de la vaca) y aceitunas negras.



Blinis: son una especie de crêpes o tortitas que se comen tanto como 2º plato como de postre. Es muy apreciado el blini con caviar (suele ser caviar rojo de salmón).

Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos




Catedral de
san Basilio:
kremblin:
Teatro
bolshoi:
Metro:
Plaza roja:



LUGAR SEDE: Los Ángeles (EE.UU.)

		DESCRIPCION	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Elementos Materiales</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Símbolos Patrios</p>	<p>Bandera</p>  <p>La Bandera de los ángeles está compuesta por tres franjas de color verticales (verde, amarillo y rojo) que se unen en forma de zigzag. En el centro hay una forma circular que contiene el escudo con la inscripción “ciudad de los ángeles” “fundada en 1781”</p>
			<p>Escudo</p>  <p>El escudo de los Ángeles tiene una forma.... Dividida en cuatro. En la parte superior izquierda las rayas verticales rojas y blancas y las estrellas blancas sobre el azul representan a la bandera de Estados Unidos, a la derecha la base roja con el oso y la estrella representan la bandera de california, estado del que son parte. En la parte inferior, el águila comiendo la serpiente proviene del escudo mexicano por su soberanía en los años 1822-1846. Y el león y el castillo provienen del escudo español ya que Los Ángeles estuvo bajo el control de ese país de 1542 a 1821. Alrededor hay frutos como naranjas, uvas y olivas provenientes de los ángeles.</p>
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Símbolos nacionales</p>	<p>Animal Nacional</p>  <p>El animal Nacional de Estados Unidos es el águila calva.</p>	

		Flor Nacional	 <p>La Flor Nacional de Estados Unidos es la Rosa.</p>  <p>La flor oficial de la ciudad es el ave del paraíso.</p>
		Vestimenta	En la ciudad de los Ángeles no hay una vestimenta típica que los represente.
	Manifestaciones artísticas	Pintura	No hay aspectos relevantes propios de la ciudad de Los Ángeles en estas manifestaciones artísticas.
		Escultura	
		Danza	
		Gastronomía	Los Ángeles es una ciudad multicultural, por lo tanto no hay una comida típica que los represente. Se puede decir que sus comidas tienen influencias mexicanas, italianas, japonesas, chinos. Etc. También la comida típica estadounidense como son las hamburguesas y las pizzas.

Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos



Paseo de la fama
Hollywood
boulevard



Letrero de
Hollywood es
uno de los más
famosos del
mundo







Observatorio del
Parque Griffith



Vista panorámica de la ciudad de Los Ángeles, una de las
ciudades más cosmopolita del mundo

LUGAR SEDE: Seúl (Corea Del Sur)

		DESCRIPCION	
ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL Elementos Materiales	Símbolos Patrios	Bandera	 <p>La bandera de Corea del Sur tiene sobre un fondo color blanco (simboliza la paz), un círculo ying yang dividido en dos colores: Rojo y Azul. Alrededor de este y en cada esquina posee un símbolo (llamados trigmas) que significan agua, tierra, cielo y fuego.</p>
		Escudo	 <p>El escudo se compone del círculo del ying y el yang en colores azul y rojo, sobre una rosa de cinco pétalos que lleva el nombre de rosa de altea. Alrededor hay una cinta azul con la leyenda.</p>
		Animal Nacional	 <p>El animal Nacional de Corea del Sur es el Tigre.</p>
	Símbolos nacionales	Flor Nacional	 <p>La Flor Nacional de Corea es la Rosa de Sharon.</p>

		<p>Vestimenta</p>		<p>La vestimenta típica tanto en Seúl como en Corea del Sur es el HANBOK. Que consiste en una chaqueta y una falda larga para las mujeres y para los hombres chaqueta y pantalones largos amplios atados en los tobillos. Hay diferentes Hanbok según el sexo, edad, clase social, etc.</p>
	<p>Manifestaciones artísticas</p>	<p>Pintura</p>	<p>No hay aspectos destacados a considerar</p>	
		<p>Escultura</p>		
		<p>Danza</p>		<p>La danza típica se llama Samulnori y se realiza con un sombrero llamado gat al ritmo de sonidos de percusión que realizan con instrumentos.</p>
		<p>Gastronomía</p>		<p>Entre los platos típicos se encuentra el kimchi y el Gimbap. El primero se trata de repollo chino fermentado en un caldo condimentado acompañado de verduras y el segundo es arroz condimentado con sal, aceite y semillas de sésamo, se presenta enrollado.</p>

Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos



Las casas tradicionales coreanas se llaman Hanok y según los materiales de su construcción muestran la clase social de sus habitantes.


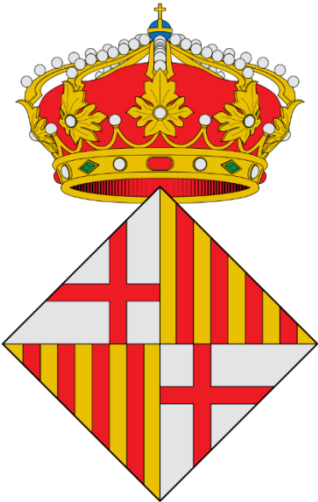
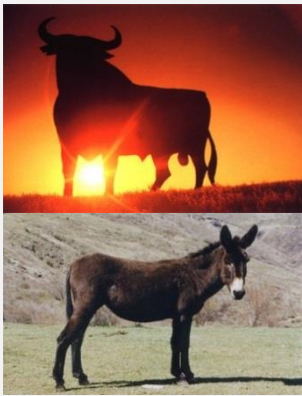






Palacio de gyeongbokgung (fue un palacio real y es el más antiguo de la dinastía)







Templo Jogyesa (templo budista)

LUGAR SEDE: Barcelona (España)

ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL		DESCRIPCION	
Elementos Materiales	Símbolos Patrios	Bandera	 <p>La bandera de Barcelona se compone de cuatro cuadrantes. Son iguales los diseños enfrentados por la diagonal, uno es fondo blanco con una cruz roja (cruz de San Jorge) y el otro es fondo amarillo oro con 4 franjas verticales color rojo.</p>
		Escudo	 <p>El escudo de Barcelona tiene el mismo diseño que la bandera aunque contenido en una forma de rombo. En la parte superior tiene una corona que simboliza la soberanía de los monarcas de la corona de Aragón.</p>
	Símbolos nacionales	Animal Nacional	 <p>El animal nacional de España es el toro</p> <p>El animal típico de Barcelona es el burro catalán</p>

		<p>Flor Nacional</p>	 	<p>La flor nacional española es el clavel</p> <p>La flor típica catalana, de donde es parte Barcelona, es la ginesta.</p>
		<p>Vestimenta</p>		<p>El traje típico de Barcelona es el de Cataluña: en las mujeres llamado pabilles y en los hombres hereú.</p>
	<p>Manifestaciones artísticas</p>	<p>Pintura</p>		<p>Pintura urbana de Joan Miró artista nacido en Barcelona y representante de la corriente surrealista.</p> <p>“Grandes nombres del arte contemporáneo, como Picasso, Gaudí, Miró o Tàpies, le dieron una proyección internacional que han continuado profesionales de la arquitectura, el diseño, la fotografía y muchas otras disciplinas creativas que suman talento a la herencia de estos artistas universales.”</p> <p>http://meet.barcelona.cat/es/descubre-barcelona/barcelona-actual/creatividad</p>

		Danza	<p>La danza tradicional de Cataluña llama Sardana.</p> 
		Gastronomía	<p>Algunos platos típicos las habas a la catalana y el emblemático pa amb tomàquet (pan con tomate) entre otros. El postre típico es la crema catalana</p>   

Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos

En Barcelona conviven las construcciones arquitectónicas antiguas (muchas de ellas declaradas patrimonio de la humanidad) y modernas muy bien ensambladas.

Entre las construcciones históricas se encuentran:

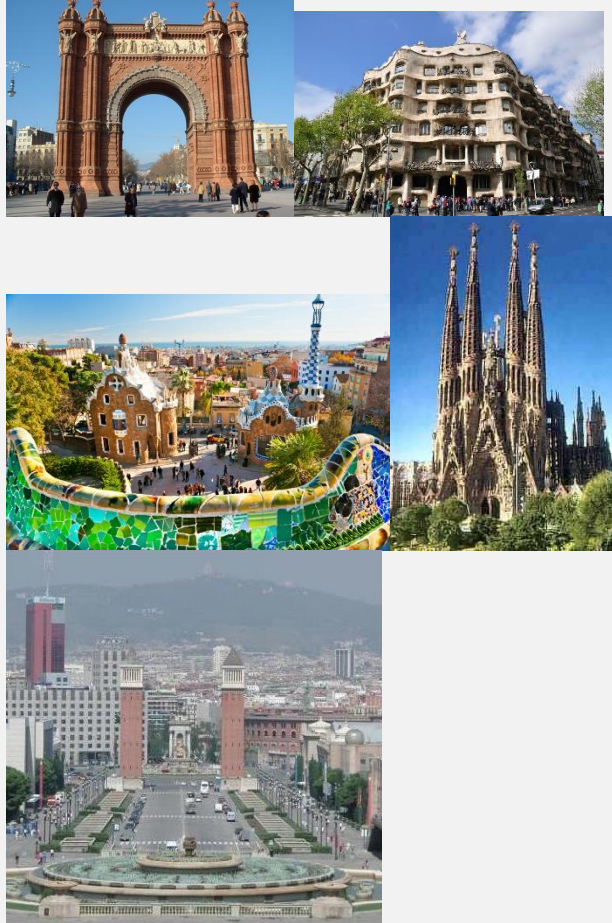
La Sagrada Familia de Gaudí

El Park Güell





La Pedrera (o Casa Milà)







El Arco del Triunfo

Plaza Real Español












LUGAR SEDE: ATLANTA (Estados Unidos)

ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL		Elementos Materiales		DESCRIPCION	
Elementos Materiales	Símbolos Patrios	Bandera		La bandera de Atlanta tiene un fondo color azul liso y en el centro está el escudo de la ciudad.	
		Escudo		El escudo de la ciudad de Atlanta es circular y tiene al ave fénix resurgiendo del fuego en el centro. Alrededor tiene dos fechas 1847 fecha en que se convirtió en ciudad y 1865 fecha en que resurgió después de la guerra civil y de que Sherman la incendiara. Por eso también el ave y la leyenda "resurgens" que significa resurgimiento.	
		Animal Nacional		El animal nacional de estados unidos es el águila calva	
	Manifestaciones artísticas	Símbolos nacionales	Flor Nacional		La flor nacional de Estados Unidos es la Rosa
		Vestimenta	No hay aspectos relevantes.		
		Pintura			
		Escultura			
Danza					

		<p>Gastronomía</p>	<p>La comida típica de Atlanta es grits (sémola) y la soul food que tiene pollo cerdo verduras, arroz.</p>  
		<p>Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos</p>	    <p>Atlanta es una ciudad urbana, moderna y cosmopolita. En ella residen varias fábricas como la reconocida coca cola. También la cadena de noticias de la CNN. En su faceta histórica encontramos la casa de Martin Luther King Jr. y el museo de arte High. Por otro lado el zoológico de Atlanta y el acuario más grande de Norteamérica le dan el toque natural a esta ciudad.</p>

LUGAR SEDE: SÍDNEY (Australia)

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"> ENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL </p>		DESCRIPCION	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"> Elementos Materiales </p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"> Símbolos Patrios </p>	<p>Bandera</p>	 <p>La bandera de Sídney está dividida en tres franjas horizontales, una azul, una color oro y la primera se divide a su vez en tres, cada una es una especie de bandera. En el centro de las dos bandas inferiores hay un velero que muestra la importancia de la ciudad como centro marítimo.</p>
		<p>Escudo</p>	 <p>El escudo toma algunos elementos de la bandera como los colores azul y oro, y la división en tres partes de la banda superior que simbolizan a Thomas Townshend; Capitán Cook y sir Thomas Hughes. Incorpora también la figura de un ancla como símbolo marítimo. Alrededor y entrelazándose se encuentran una serpiente y una soga. En la parte superior la estrella de seis puntas parte de la heráldica europea.</p>
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"> Símbolos nacionales </p>	<p>Animal Nacional</p>	    <p>El animal típico de Australia es el canguro australiano. Pero también hay muchas especies que habitan únicamente en Australia como el koala, el ornitorrinco e infinidad de variedades de aves como la kukaburra, pingüinos y cisnes negros.</p>

		Flor Nacional	 <p>La flor nacional australiana es la acacia dorada. La flor oficial de la ciudad de Sídney es la Banksia ericifolia</p>
Manifestaciones artísticas	Vestimenta	No hay aspectos típicos relevantes del lugar.	
	Pintura		
	Escultura		
	Danza	Las danzas típicas australianas son bailes aborígenes.	
	Gastronomía	 <p>El pavlova es un postre muy típico Australiano</p>	
	Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos	 <p>La casa de la ópera en Sídney, es uno de los edificios icono de Australia del siglo xx.</p> <p>El puente de la bahía de Sídney también es mundialmente conocido.</p>	



LUGAR SEDE: ATENAS(Grecia)




			DESCRIPCION
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Elementos Materiales</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Símbolos Patrios</p>	 <p>La bandera de Atenas está compuesta por un rectángulo azul que a su vez tiene en su interior dos rectángulos más, uno amarillo y uno azul. En el centro hay una cruz y un círculo que contiene el perfil de atenea Y está rodeada de ramas de oliva</p>
			<p>Bandera</p>  <p>La bandera de Grecia está conformada por nueve franjas intercalando los colores azul y blanco. Y en la esquina superior izquierda posee una cruz de color blanco. Estos dos colores fueron utilizados porque estaban presentes en la bandera del ejército y en la época bizantina eran parte de uniformes, ropa de emperadores y tronos. También simbolizan el cielo, el mar y las nubes. La cruz simboliza la religión de la iglesia ortodoxa.</p>
			<p>Escudo</p>  <p>En el escudo al igual que en la bandera está el perfil de la diosa atenea rodeada con ramas de oliva. Detrás hay una cruz en color dorado sobre un fondo azul. Debajo hay una cinta con una leyenda.</p>
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Símbolos nacionales</p>	<p>Animal Nacional</p>  <p>Animal típico de Atenas: búho o mochuelo de atenea</p>	
		 <p>Animal nacional griego: ave fénix</p>	

Manifestaciones artísticas	Flor Nacional		La flor nacional griega es el ciclamen.
	Vestimenta		La fustanella es un pollerín blanco tableado que constituye el traje típico de Atenas utilizado por los evzones soldados de infantería de la guardia presidencial. También calzan los pintorescos tsarujia con pompones de lana.
	Pintura		Las primeras pinturas están relacionadas con la cerámica. Allí se pintaban en forma de relatos que iban dando la vuelta a las vasijas y demás objetos. Solían pintar con tinta negra sobre fondos rojizos. Los colores se limitaban al negro, amarillo, rojo y marrón claro. La temática giraba alrededor de escenas humanas, mitológicas y heroicas.
	Escultura		En Atenas hay una gran presencia de esculturas. Algunas forman parte de la arquitectura y otras están en museos. Generalmente representan cuerpos humanos y dioses/as que ver con su creencia mitológica.
	Danza		El sirtaki es la danza griega más tradicional. Se baila tomado de los hombros y moviendo los pies a medida que la música va aumentando el ritmo. de más lento a más rápido

		<p>Gastronomía</p>	 <p>Entre los platos típicos está la ensalada griega “horiatiki” preparada con pepinos, tomates, aceitunas negras, cebolla y queso feta. La carne, especias y demás se hacen presentes en “Soutzoukákia”, albóndigas y arroz con salsa de tomate. “Taramasalata” es una salsa hecha a base de huevas de pescado, aceite de oliva, cebollas y jugo de limón, que se come con rebanadas de pan. La “Souvlákia” es una brocheta combinada de carne de cordero y de cerdo, cocidos con una combinación de jugo de limón, aceite de oliva, pimienta y mejorana, acompañados con pimientos dulces. Bebidas típicas: café y retsina</p>
		<p>Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos</p>	<p>Atenas es la capital de Grecia, es una de las ciudades más antiguas y en su arquitectura lo demuestra. Allí se encuentran los más importantes templos y monumentos arquitectónicos. Templo de Zeus Olímpico, Acrópolis, Ágora, teatro Dioniso)</p> 


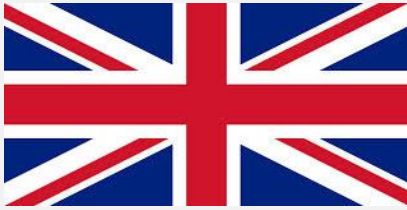



LUGAR SEDE: BEIJING (CHINA)

ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL		DESCRIPCIÓN	
Elementos Materiales	Símbolos Patrios	Bandera	 <p>La bandera china se compone de un fondo liso, color rojo que posee en la esquina superior izquierda una estrella grande de cinco puntas color oro y cuatro más pequeñas a su alrededor. Representan la unidad del pueblo revolucionario bajo la dirección del partido comunista de china</p>
		Escudo	 <p>En el escudo también están presentes los colores rojo y dorado. Tiene forma circular, en el centro superior tiene las cinco estrellas de cinco puntas como la bandera y debajo hay una representación de la tribuna de Tiananmen. En el borde están representados una rueda dentada, el trigo y el maíz.</p>
	Símbolos nacionales	Animal Nacional	 <p>El animal nacional de china es el oso panda.</p>

		<p>Flor Nacional</p>		<p>La flor nacional china es la flor del ciruelo</p>
<p>Vestimenta</p>		<p>El traje típico en Beijín es el qipao. Consiste en un vestido cruzado con un pequeño cuello recto.</p>		
<p>Manifestaciones artística</p>	<p>Pintura</p> 	<p>La pintura tradicional china tuvo sus inicios hace más de mil años. Sus temas predominantes eran la naturaleza (paisajes, animales, plantas, peces) y también la caligrafía. Se realizaba con tintas sobre seda o papel de arroz.</p>		

		<p>Escultura</p>	 <p>Las esculturas, aunque menos importantes que las pinturas y caligrafía se trataban de imágenes budistas, animales</p>
<p>Danza</p>	 <p>Danza del dragón y Danza del león, ambos se relacionan con rituales para atraer felicidad y buenos augurios.</p>		
<p>Gastronomía</p>	 <p>La comida típica en Beijín es el pato laqueado a la pekinesa</p> <p>La bebida más típica es el té.</p>		
<p>Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos</p>	<p>Plaza Tiananmen (es la plaza más grande del mundo) Mausoleo de MAO Muralla China Templo Lama (fue la residencia de un conde de Beijín, es el templo budista tibetano más importante fuera del Tíbet) Templo del cielo</p> 		

LUGAR SEDE: Londres (Reino Unido)


ELEMENTOS QUE COMPONEN LA IDENTIDAD CULTURAL		Elementos Materiales		DESCRIPCIÓN	
Elementos Materiales	Símbolos Patrios	Bandera	 	Bandera de Londres	Bandera de Reino Unido
		Escudo		En el escudo predomina el rojo y las figuras de dragones.	
	Símbolos nacionales	Animal Nacional		León	El animal Nacional es el
Flor Nacional				La Flor Nacional de Inglaterra es la Rosa Tudor	


			<p>Vestimenta</p> <p>Es muy típico el traje de la guardia del palacio Real</p> 
	<p>Manifestaciones artísticas</p>	<p>Pintura</p>	<p>No se encontraron aspectos relevantes</p>
		<p>Escultura</p>	
		<p>Danza</p> <p>Morris dance, es la danza típica. Consiste en hacer coreografías con o sin elementos.</p> 	
		<p>Gastronomía</p>  <p>Fish and chips es la comida típica y el té es la bebida tradicional</p>	
		<p>Construcciones arquitectónicas y monumentos históricos</p> <p>Tower Bridge London Eye El Palacio de Buckingham Big Ben</p> 	

Anexo II: Tablas de observación de la identidad de las mascotas de los Juegos Olímpicos.

Descripción de los elementos identificatorios utilizados en las mascotas de los juegos olímpicos.

	<p>Nombre: Waldi Año : 1972 Lugar sede: Munich</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah esta mascota es un animal, ya que representa la figura de un perro “salchicha”.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color celeste, azul, verde, amarillo, naranja.</p>
	<p>Los colores utilizados no tienen degradados por lo tanto son colores PLANOS.</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma Esquemática/convencional, ya que es utilizado con suma abstracción.</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es vectorial, sus bordes son nítidos. No se trata de una ilustración manual.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura es bidimensional ya que la mascota es plana y tiene dos dimensiones.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>No posee.</p>

	<p>Nombre: Amik Año : 1976 Lugar sede: Montreal</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah esta mascota es un animal ya que representa la figura de un castor.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores acromáticos, estos son los neutros. En este caso está utilizando el color negro.</p>
	<p>El Color no tiene degradados por lo tanto es un color PLANO.</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma denotativa saturada ya que representa el color de forma más contrastante haciendo así que la figura sea más pregnante</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es vectorial, sus bordes son nítidos. No se trata de una ilustración manual.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura es bidimensional ya que la mascota es plana y tiene dos dimensiones.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Forma: El accesorio que posee esta mascota es una banda que cruza a la mascota de izquierda a derecha.</p> <p>Color: el color del accesorio es color rojo y esta aplicado de forma esquemática/emblemática ya que representa un significado para esa cultura.</p>


	<p>Nombre: Misha Año : 1980 Lugar sede: Moscú</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah esta mascota es un animal ya que representa la figura de un oso. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault es un monstruo por confusión de género (humano-animal) ya que es un “animal” con características humanas.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color marrón en diferentes valores y el blanco y negro.</p> <p>Los colores utilizados tienen DEGRADADOS.</p> <p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma Denotativa/icónica, ya que representa el color de lo real (el oso es de ese color)</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es manual.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura tridimensional que es lograda a partir de la forma en que está realizada la pintura.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Forma: como accesorios lleva: un ramo de flores, un cinto con una especie de hebilla con forma del logo de los JJ.OO. y las medallas Color: Blanco amarilla violeta y rosa(Denotativo/icónico) El cinto es Azul amarillo verde negro y rojo (connotativo /simbólico= colores de logo JJOO) Las medallas son Plata, oro y bronce (denotativo/icónico)</p>

	<p>Nombre: Sam Año : 1984 Lugar sede: Los Ángeles</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah esta mascota es un animal ya que representa la figura de un Águila. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault es un monstruo por confusión de género (humano-animal) ya que es un “animal” con características humanas.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color marrón, amarillo, celeste. También utiliza los acromáticos blanco y negro.</p>
	<p>Los colores utilizados son PLANOS no tienen DEGRADADOS.</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma Denotativa/icónica, ya que representa el color de lo real (el águila es de ese color)</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es VECTORIAL, aunque sus trazos parecen ser manuales.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura bidimensional.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Forma: como accesorios lleva: Una galera con rayas verticales en la parte superior, un moño también rayado y una musculosa. Color: Galera: rayas blancas y rojas en la parte superior y debajo azul(esquemático/emblemático) Moño: rojo y blanco (esquemático/emblemático) Musculosa: Roja (esquemático/convencional)</p>


	<p>Nombre: Hodori Año : 1988 Lugar sede: Seúl</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah esta mascota es un animal ya que representa la figura de un tigre. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault es un monstruo por confusión de género (humano-animal) ya que es un animal con características humanas.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color Naranja, rojo, marrón. También utiliza el blanco y el negro (acromáticos)</p>
	<p>Los colores utilizados no tienen degradados por lo tanto son colores PLANOS.</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma Denotativa/icónica, ya que representa lo real (el tigre tiene esos colores).</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es vectorial, sus bordes son nítidos. No se trata de una ilustración manual.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura bidimensional.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Forma: tiene dos accesorios una cinta en el cuello que oficia de "medalla" con un colgante con la forma de los aros olímpicos y un sombrero con una cinta. Color: la cinta del collar presenta los colores rojo, blanco y azul. El colgante los colores verde, azul, rojo, amarillo y verde. Por otra parte el sombrero es color negro con una cinta azul.</p>

	<p>Nombre: Cobi Año : 1992 Lugar sede: Barcelona</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah esta mascota es un animal ya que representa la figura de un perro. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault es un monstruo por confusión de género (humano-animal) ya que es un “animal” con características humanas.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color piel y el negro.</p>
	<p>Los colores utilizados no tienen degradados por lo tanto son colores PLANOS.</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma convencional, ya que es utilizado con suma abstracción.</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es manual, sin embargo se puede observar que fue digitalizada.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura bidimensional.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Forma: camisa, corbata y traje. Color: blanco, anaranjado y azul.</p>

	<p>Nombre: Izzy Año : 1996 Lugar sede: Atlanta</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah esta mascota no se adapta a ninguna clasificación disponible. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault es un monstruo por indeterminación de las formas ya que no presenta ninguna forma conocida.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color azul, rojo, amarillo, violeta, verde y celeste. También utiliza los acromáticos blanco y negro.</p>
	<p>Los colores utilizados son PLANOS no tienen DEGRADADOS.</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma esquemática/convencional, ya que se utiliza con suma abstracción y no tiene ninguna función específica.</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es VECTORIAL.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura bidimensional.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Forma: como accesorios lleva: Una antorcha de la cual salen estrellas y zapatillas. También lleva aros y dos rayos que ofician de cejas. Color: Antorcha: amarillo/ oro (denotativo/icónico) Estrellas: rojo/rosa/azul/violeta/amarillo Zapatillas: rojo/violeta/amarillo.(esquemático/convencional) Aros: rojo, negro, amarillo, verde, azul (esquemático/emblemático) Rayos: amarillo (denotativo/fantasiOSO)</p>

	<p>Nombre: Olly, Syd, Millie Año : 2000 Lugar sede: Sídney</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah las tres mascotas son animales. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault es un monstruo por confusión de género (humano-animal) ya que son animales con características humanas.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color azul, rojo, amarillo, naranja, bordo. También utiliza los acromáticos blanco y negro.</p>
	<p>Los colores utilizados son PLANOS pero cuentan con algunas sombras para dar más realismo.</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma denotativo/saturado, ya que utiliza los colores reales de estos animales pero más brillantes, puros y contrastantes.</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es VECTORIAL.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura bidimensional</p>
<p>Accesorios</p>	<p>No poseen.</p>



	<p>Nombre: Phévos y Athena Año : 2004 Lugar sede: Atenas</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah no coincide con ninguna categoría. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault las mascotas podrían ser objetos animados humanizados.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color beige/amarillo claro.</p>
	<p>Los colores utilizados son PLANOS</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma denotativo/icónico, ya que...</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es VECTORIAL.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura bidimensional.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Ambas mascotas poseen una remera/vestido Color: una de las mascotas usa una color anaranjada y otra usa una azul</p>





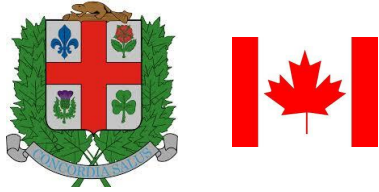


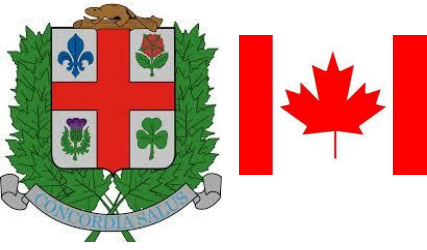
 <p>击剑 Fencing</p> <p>艺术体操 Rhythmic Gymnastics</p> <p>公路自行车 Road Cycling</p> <p>足球 Football</p> <p>举重 Weightlifting</p> <p>游泳 Swimming</p>	<p>Nombre: Fuwa (Beibei-jingjing-huanhuan-yingying-nini)</p> <p>Año : 2008</p> <p>Lugar sede: Beijín</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah las mascotas podrían ser animales. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault son monstruos por confusión de géneros (humano-animal/humano/vegetal).</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el color azul, verde, rojo, amarillo, celeste. Además utiliza los acromáticos: blanco y negro</p> <p>Los colores utilizados son PLANOS</p> <p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma denotativo/saturado, ya que utilizan el color de lo que representan realmente pero con colores más brillantes, puros y contrastantes.</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es VECTORIAL.</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura bidimensional.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Todas las mascotas poseen una especie de “casco” que representan diferentes cosas y le da una identidad a cada una.</p> <p>Color: celeste, verde y negro, rojo, amarillo, verde (denotativo/saturado)</p>





	<p>Nombre: Wenlock y Mandeville Año : 2012 Lugar sede: Londres</p>
<p>Tipo de mascota</p>	<p>Tomando la clasificación de Ghaddrah las mascotas podrían ser un objeto o cosa. Tomando la clasificación de Gilbert Lescault son monstruos por indeterminación de las formas ya que es como un metal con forma.</p>
<p>Color</p>	<p>Usa colores cromáticos, estos son los que se encuentran en el círculo cromático. En este caso está utilizando el gris plata. Además utiliza los acromáticos: blanco y negro.</p>
	<p>Los colores utilizados son Degradados.</p>
	<p>Según la clasificación de Joan Costa el color está aplicado de forma denotativa/icónica. Ya que representan una figura metálica y el metal tiene ese color.</p>
<p>Ilustración</p>	<p>Según el tipo de ilustración es VECTORIAL</p>
<p>Figura</p>	<p>Respecto a la figura, es una figura tridimensional.</p>
<p>Accesorios</p>	<p>Las mascotas poseen pulseras en forma de anillos y una especie de cámara en la cabeza.</p>






**Anexo III: Tablas de Análisis de los atributos
utilizados en las mascotas que recuperan la identidad
del lugar sede.**

Atributos utilizados en las mascotas olímpicas que recuperan la identidad del lugar sede.

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Tipo de Mascota: Animal (perro)</p>	<p>Mascota popular en Baviera</p> 



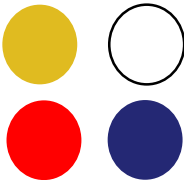

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Tipo de Mascota: Animal (castor)</p>	<p>Presente en el Escudo y es la mascota nacional.</p> 
	<p>Color del Accesorio: Rojo</p> 	<p>Presente en el escudo y en la bandera.</p> 
	<p>Forma del Accesorio: Banda rectangular.</p> 	<p>Presente en el escudo y en la bandera.</p> 

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Tipo de Mascota: Animal – Oso</p>	<p>El oso pardo es el animal nacional de Rusia.</p> 
	<p>Forma del Accesorio: Flores</p> <p>Color del accesorio: amarillo y blanco</p> 	<p>Flor nacional: manzanilla</p> 




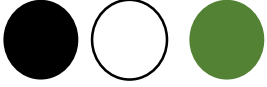

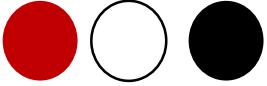

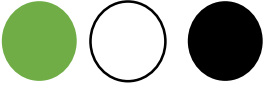

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Monstruos por confusión de géneros (humano/animal) Tigre</p>	<p>Es la mascota nacional.</p> 
	 <p>Color del Accesorio: Collar Rojo, azul, blanco</p>	<p>Presente en el escudo y en la bandera.</p> 
	<p>Forma del Accesorio: Sombrero</p>	<p>Utilizado en la vestimenta para realizar una danza típica.</p> 

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Tipo de Mascota: Monstruos por confusión de géneros (humano/animal) Aguila</p>	<p>Presente en el Escudo, la bandera y es la mascota nacional.</p>  
	 <p>Color de la mascota: Blanco Marrón y amarillo</p>	<p>Presente en la mascota nacional</p> 
	 <p>Color de los accesorios: Rojo Blanco azul</p>	 <p>Presente en el escudo y en la bandera.</p>
	 <p>Forma de la estampa del accesorio: Rayas verticales</p>	 <p>Presente en el escudo y en la bandera.</p>

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Tipo de Mascota: Monstruos por confusión de géneros (humano/animal)</p>	<p>Modernidad. Vanguardia. Estilo pictórico.</p>
Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Tipo de Mascota: Monstruo por indeterminación de las formas</p> <p>Color de la mascota: Azul</p>	<p>Modernidad/vanguardia</p> <p>Presente en la bandera.</p> 

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Tipos de Mascota: Animales</p>	<p>Animales autóctonos de Sídney.</p> 
	 <p>Color de las mascotas: Amarillo, azul, rojo, blanco</p>	<p>Presente en la bandera.</p> 

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Tipos de Mascota: objeto humanizado</p>	<p>Escultura de la antigua Grecia</p> 
	<p> Color de las mascotas: Beige claro</p>	<p>Color de las construcciones arquitectónicas de Atenas</p> 
	<p> Color del accesorio de Phevos: Azul</p>	<p>Bandera de Grecia</p>  

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	<p>Cantidad de mascotas 5</p>	<p>Diversidad/multitud</p> <p>Cantidad de estrellas en bandera y escudo</p> 
	<p>Tipos de Mascota: Monstruos por confusión de géneros (humano/animal humano/vegetal)</p>	<p>El panda es el Animal nacional</p> 
	 <p>Color de las mascotas: Jing: negro blanco y verde</p>	<p>Presente en el pelaje de la mascota nacional y el bambú.</p> 
	 <p>Color de las mascotas: Huang</p>	<p>Rojo color tradicional de la suerte.</p> <p>Presente en la bandera y escudo</p> <p>Es el color de uno de los elementos de la naturaleza: el fuego</p> 
	 <p>color de las mascotas: nini: verde, blanco, negro</p>	

Mascota	Atributo utilizado para recuperar identidad	Elemento recuperado de la identidad del lugar sede.
	 <p>Forma y color del accesorio: Luz amarilla en la cabeza</p>	<p>Luz del taxi, típico Londinense</p> 
	 <p>Color de la mascota: Azul, Blanco, Rojo</p>	<p>Bandera de reino unido.</p> 