

Relación entre diseño, deporte y tecnología.

Sergio Calderón Machicado^(*)

Resumen: Este escrito busca mostrar el progreso que ha tenido el diseño gráfico aplicado a la gráfica de los mundiales, a partir de algunas perspectivas epistemológicas de la disciplina. Se pretende arribar a una comprensión de lo que se entiende en la actualidad por progreso en el campo profesional del diseño. Se destaca además, la cooperación de la epistemología para las nuevas tareas pendientes en el análisis de las categorías del diseño. El proceso de transformación del diseño gráfico, desde las tecnologías y tendencias gráficas a través de los logos y mascotas de los mundiales de fútbol, no ha sido estudiado. De allí el interés de discutir todo este proceso. Existen algunas investigaciones sobre las olimpiadas y diseño gráfico, sin embargo, son pocos los escritos específicos de mundiales y diseño, por eso la importancia de abordar este tema para entender los fundamentos, límites y métodos que se utilizaron y se utilizan para las gráficas de los mundiales.

Palabras clave: Diseño - tecnología - epistemología - investigación en Diseño – Gráficas de los mundiales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 249]

^(*) Licenciado en Diseño Gráfico y Comunicación Visual por la Universidad Católica Boliviana (2007), Maestría en Psicopedagogía y Educación Superior por la Universidad Mayor de San Andrés (2016) además de tener un Master en Diseño realizado en la Escuela de Diseño EsDesign de Barcelona (2018).

Relación entre diseño, deporte y tecnología.

El diseño gráfico es aún muy joven, su estudio se ha enfocado en su comprensión como ejercicio y no como una investigación científica. La investigación de sus bases epistémicas es todavía muy escasa, sin embargo, cada vez tiene más relevancia. Muchos investigadores empiezan a reclamar la fundación de una epistemología del diseño. Las tesis del

Doctorado en diseño de la Universidad de Palermo ayudan a evidenciar los criterios que permiten validar el conocimiento en diseño y arquitectura con los diferentes escritos que se presentan continuamente.

El objetivo de este escrito, es el de destacar la importancia de las investigaciones en diseño relacionadas con el impacto que tiene la comunicación visual en la gráfica de los deportes, tomando como objeto de estudio las mascotas y los logos de cada mundial de fútbol. Estos diseños exponen la dimensión del diseño gráfico a nivel mundial, demostrando que es capaz de influenciar en muchos sentidos de forma consciente e inconsciente. Por tal motivo, todo este fenómeno es importante para la ciencia contemporánea, ya que impacta en diferentes áreas como el marketing, economía, creatividad y publicidad, entre otras.

Los símbolos de las olimpiadas y de los mundiales de fútbol, si bien tienen vida corta, durante su breve vigencia logran ser conocidos por el mundo entero. Existen muchos artículos sobre este tema, entre los más relevantes se encuentra (Creativos, 2018) una agencia de diseño y publicidad mexicana, que propone un análisis visual de la tipografía y diseños de todos los mundiales de fútbol (1930-2018), su aporte desde lo visual muestra la gráfica de los primeros carteles, para luego pasar a presentar los logos y mascotas de cada evento, también se nombra las características y clasificación de todas las pelotas, en el escrito se identifica los nombres de los diseñadores y artistas, las tipografías utilizadas y los estilos de diseño como, cubismo, futurismo, constructivismo, entre otros.

Malansky (2019) realiza una tesis doctoral donde analiza la mascota del Mundial Brasil 2014 y la mascota de los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro, donde concluye que las gráficas de estos dos eventos construyen una imagen nacional actualizada y se identifican números grupos étnico-raciales en la construcción de las piezas de diseño.

En el artículo se explica un poco de historia y elementos de diseño, pero no cruza el estudio con identidad ni estética, diseñadores como, Balcazar (2018), Barajas (2018) y Pierini (2013), explican su percepción más personal de los diseños buenos y malos de los mundiales, con diferentes objetos de estudio, en el caso de Balcazar y Barajas los logos y carteles en cambio, Pierini estudia la relación de la gráfica y packaging.

En este sentido, se puede evidenciar que existe una discusión entre la estética de las diferentes gráficas mundialistas. Como indica Ynoub (2020), a la filosofía no le interesa saber si cierto objeto es o no es bello, se interesa más bien por saber qué es lo bello y lo hace por la vía reflexiva. Los logos y mascotas de los mundiales se los puede considerar objetos del resultado de una construcción de diseño. Y todo el manejo de su línea gráfica llega a ser un conocimiento proyectual. Por lo tanto, los 21 mundiales de fútbol desde 1930 al 2018 fueron proyectos construidos y concebidos conforme a múltiples criterios, por ejemplo, el periódico El Universal (Luna, 2019) identifica al logo del mundial de México '86 como el más hermoso de los mundiales según una encuesta que se realizó este logo venció al de Sudáfrica 2010, al acumular el 53% de los votos en una encuesta que realizó la FIFA en 2019. En este caso la metodología fue más cuantitativa que cualitativa.

Siguiendo con esta línea de investigación, Genevois (2018) hace referencia a los movimientos artísticos constructivistas para el diseño de las décadas de 1920 y 1930 para el cartel oficial del Mundial de Rusia 2018.

Después de revisar estas publicaciones se puede diferenciar dos tendencias de los diseñadores y estudios de diseño, la más utilizada es categorizar a los logos como cuáles son más populares o mejores que otros, según gustos personales y subjetivos, y la otra tendencia pasa por explicar la gráfica de cada cita mundial desde teorías y tendencias de diseño.

Después de analizar todas estas posiciones, se puede plantear varias preguntas para reflexionar sobre el campo de investigación del diseño y los diferentes enfoques que puede asumir como disciplina. Dentro de las 21 gráficas de los mundiales se puede analizar los siguientes puntos:

- ¿Cuál fue el proceso de diseño?
- ¿Cuáles son los productos diseñados?
- ¿Cuál fue el plan de diseño?
- ¿Desde dónde se diseñó?
- ¿Para quién de diseño?
- ¿Para qué se diseñó?

Todas estas preguntas hacen del diseño una praxis, por la complejidad y la perspectiva epistemológica que se le puede dar. Tomando en cuenta que estos eventos deportivos conciben al diseño como una práctica social.

El aporte de Almeida (2018) es interesante porque realiza una investigación sobre el logo del mundial Argentina '78 que está relacionado con el diseño y la política, analizando la transformación de un logo que se vuelve político y peronista, las connotaciones que puede dar un símbolo de esta dimensión, sobrevivió hasta la actualidad asociada a la propaganda de la última dictadura militar, a pesar de haber sido creada en 1973. Sarlo (2002) considera este mundial como un hecho inolvidable de la historia política como de la historia deportiva de este país, después de este mundial la presencia del fútbol fue mayor en la vida cultural.

El factor económico es otro aspecto importante cuando se realiza un mundial, ya que genera ingresos para el país anfitrión, Rufas (2018) realiza un estudio sobre las oportunidades económicas en un Mundial de Fútbol, caso de estudio Rusia 2018. Todas estas investigaciones y aportes fortalecen la importancia de la gráfica en cada mundial que se realizó y se van a realizar.

La investigación de Malanski (2019) que se mencionó anteriormente también es un aporte importante, para explicar cómo se desarrolla una imagen país desde la gráfica y marketing de eventos deportivos tan importantes como el Mundial y las Olimpiadas.

El proceso de transformación del diseño gráfico tiene una relación importante con la tecnología, ya que esta ayuda en la solución y construcción de las piezas. En las gráfica mundialista, se puede evidenciar la influencia de la tecnología y los software de diseño para construir cada evento.

Es pertinente mencionar las investigaciones de Bastidas & Moquencho (2018), Arana (1999) que explican las causas, efectos y desafíos que genera la tecnología, los códigos visuales y la influencia de los software de diseño, Arana (1999) ya escribía sobre el sonido, movimiento y tiempo del diseño que en la actualidad son factores utilizados en los productos de diseño multimedia.

El diseño depende de su relación con la tecnología para poder actuar, (Sanchez, 2009) otro artículo que respalda esta afirmación es Kleur (2017) que explica cómo el diseño gráfico está fuertemente influenciado por la tecnología.

Por su parte, Balmaceda, Villar, & Cascon (2018) no concuerdan con los anteriores autores, en sus conclusiones de su escrito afirman que las tecnologías siempre pueden funcionar, tanto como factor de emancipación como de opresión.

Otra autora, Amoros (2016) opina que las nuevas tecnologías son instrumentos para la creación de piezas artísticas y asocia su estudio con cuestiones de responsabilidad social. La tecnología se la puede abordar desde diferentes enfoques, un 90% de los autores leídos consideran que ayuda a evolucionar al diseño gráfico, y es parte importante de esta disciplina.

En conclusión, la necesidad de un debate teórico-metodológico sobre las mascotas y logos de los mundiales responde a la falta de un análisis profundo sobre la construcción y diseño de estos elementos, a ello debe agregarse el desarrollo de las tecnologías y tendencias de diseño, marketing, economía y cultura de cada país donde se realizó estas citas deportivas. Estas gráficas que se realizaron tienen un proceso de diseño que apenas se ha profundizado y es una transición cultural que debería transfigurar la epistemología en áreas humanistas como el diseño gráfico.

Referencias bibliográficas

- Almeida, M. (2018). Prontuario del logo del mundial 78, por Marta Almeida. Ñ.
- Amoros, R. (2016). Arte, diseño y tecnología: aspectos y posturas a considerar. Buenos Aires: Creación y Producción en Diseño y Comunicación N°76 UP.
- Arana, A. (1999). La influencia de las nuevas tecnologías en diseño gráfico. Interactividad un nuevo desafío. España: Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Balcazar, M. (5 de octubre de 2018). *Cómo se creó la identidad de los Juegos Olímpicos México 68*. Obtenido de Foroalfa: <https://foroalfa.org/articulos/como-se-creo-la-identidad-de-los-juegos-olimpicos-mexico-68>
- Balmaceda, M., Villar, A., & Cascon, A. (11 de Noviembre de 2018). La tecnología y su relación con el diseño desde la mirada de estudiantes que eligen la carrera de Diseño Gráfico en la UNSJ. 1. Guadalajara, México: Sistema de Universidad Virtual.
- Barajas, E. (11 de Julio de 2018). *El cartel en la Copa del Mundo*. Obtenido de Foroalfa: <https://foroalfa.org/articulos/el-cartel-en-la-copa-del-mundo>
- Cravino, A. (2020). *Hacia una Epistemología del Diseño*. Buenos Aires: Cuaderno 82 UP.
- Creativos, A. T. (12 de Julio de 2018). El diseño en las Copas del Mundo de la FIFA™. Obtenido de Trazoscreativosmexico : <https://trazoscreativosmx.wordpress.com/2018/07/12/la-importancia-del-diseno-en-la-copa-mundial-de-la-fifa/>
- Genevois, T. (2 de Agosto de 2018). *Pixartprinting*. Obtenido de <https://www.pixartprinting.es/blog/mundial-2018-diseno/>

- Kleur. (2017). *Avances tecnológicos en el diseño gráfico*. Obtenido de Kleur: <http://www.kleur.co/disen/avances-tecnologicos-en-disen-grafico/>
- Luna, É. (2 de Septiembre de 2019). *El Universal*. Obtenido de <https://www.eluniversal.com.mx/universal-deportes/futbol/el-logo-mas-hermoso-de-los-mundiales-de-creacion-anonima>
- Malanski, D. D. (29 de Mayo de 2019). Narratives of Brazil Brazilian identity representations in International Mega-Events - the cases of the 2014 FIFA World Cup and the 2016 Summer Olympics. *{Tesis doctoral}*. Paris, Francia.
- Pierini, A. (25 de 8 de 2013). *El packaging y el mundial de fútbol*. Obtenido de Foroalfa: <https://foroalfa.org/articulos/el-packaging-y-el-mundial-de-futbol>
- Rufas, F. (04 de Junio de 2018). *Rusia 2018: oportunidades económicas de un mundial de fútbol*. Perú: EAE Business School.
- Sánchez, J. (24 de Marzo de 2014). *FOROALFA*. Obtenido de FOROALFA: <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-inteligente>
- Sanchez, M. E. (2009). La revolución digital en el diseño gráfico. *La revolución digital en el diseño gráfico*. Buenos Aires: Actas de Diseño N°7 UP.
- Sarlo, B. (2002). Mundiales de fútbol. En P. U. Javeriana, *Cuadernos de literatura* (págs. 194-199). Bogota : Pontificia Universidad Javeriana.
- Ynoub, R. (2020). *Epistemología y metodología en y de la investigación en diseño*. Buenos aires: Cuaderno 82 UP.

Abstract: This paper seeks to show the progress that graphic design has had applied to the graphics of the World Cups, from some epistemological perspectives of the discipline. It is intended to arrive at an understanding of what is currently understood by progress in the professional field of design. The cooperation of epistemology for the new pending tasks in the analysis of design categories is also highlighted. The transformation process of graphic design, from graphic technologies and trends through the logos and mascots of the World Cups, has not been studied. Hence the interest in discussing this entire process. There is some research on the Olympics and graphic design, however, there are few specific writings on World Cups and design, therefore the importance of addressing this topic to understand the foundations, limits and methods that were used and are used for the graphics of the global.

Keywords: Design - technology - epistemology - Design research - World Cup graphics

Resumo: Este artigo busca mostrar o progresso que o design gráfico aplicado aos gráficos das Copas do Mundo teve, a partir de algumas perspectivas epistemológicas da disciplina. Pretende-se chegar a uma compreensão do que se entende atualmente por progresso no campo profissional do design. Além disso, destaca-se a cooperação da epistemologia para as novas tarefas pendentes na análise das categorias de design. O processo de trans-

formação do design gráfico, desde as tecnologias e tendências gráficas até os logotipos e mascotes das Copas do Mundo de futebol, não foi estudado. Daí o interesse em discutir todo esse processo. Existem algumas pesquisas sobre olimpíadas e design gráfico, porém, são poucos os escritos específicos sobre campeonatos mundiais e design, por isso a importância de abordar este tema para entender os fundamentos, limites e métodos que foram e são utilizados para os gráficos do mundo.

Palavras chave: Design - tecnologia - epistemologia - Pesquisa em design - Gráficos da Copa do Mundo.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
