

Iconos. Historia gráfica y analítica de Colombia en su paso por los mundiales de futbol*

Iconos. Colombia's graphic and analytic history in its path across football world cup

Luisa Fernanda Briñez**

Henry Alexander Vargas***

Como citar este artículo

Briñez, H; y Vargas, H (2019). Iconos. Historia gráfica y analítica de Colombia en su paso por los mundiales de futbol.. *Designio. Investigación en diseño gráfico y estudios de la imagen* 1(1), pp.33-41.
Recuperado a partir de <http://cipres.sanmateo.edu.co/index.php/designio>

* Este artículo es resultado del trabajo de grado titulado Iconos. Historia gráfica y analítica de Colombia en su paso por los mundiales de futbol. (Técnico). Facultad de Ingeniería y Afines, Fundación Universitaria San Mateo 2018.

** Fundación Universitaria San Mateo. Correo electrónico: lbriñez@sanmateo.edu.co

*** Fundación Universitaria San Mateo. Correo electrónico: havargas@sanmateo.edu.co

Resumen

Este artículo realizó un análisis de los productos gráficos de los mundiales futbolísticos en relación con la selección Colombia. Se tuvo en cuenta diferentes puntos claves para su estudio como lo son la relación cromática, la composición y forma, encontrando el estilo de arte que utilizó, la forma de la tipografía, imágenes, fotografía e ilustraciones (Vega, 2017). Lo anterior fue encontrado en la elaboración de los posters, el logo y la mascota de cada mundial. Con esto se evidenció la evolución y el éxito obtenido con la publicidad y diseño de los mundiales de Chile 1962, Italia 1990, Estados Unidos 1994, Francia 1998, Brasil 2014 y Rusia 2018. Con esta información recolectada se realizó una serie de infografías a manera coleccionable. En las infografías se puede encontrar datos curiosos de deportes y una descripción detallada del arte gráfico expresado en cada mundial.

Palabras clave análisis visual; diseño gráfico; historia.

Abstract

This article did an analysis of the graphic products of the football World Cups in relation with the Colombian team. It was taking into account different key points for this study such as the chromatic relationship, composition and form, finding the style of art that was used, the shape of the typography, images, photography and illustrations (Vega, 2017); found in the elaboration of the posters, logo and mascot of each World Cup. Demonstrating with this the evolution and the success obtained with the advertising and design of the Chile 1962, Italy 1990, United States 1994, France 1998, Brazil 2014 and Russia 2018 World Cups. With this information, a series of infographics were collected in a collectable manner, finding curious sports data and a detailed description of the graphic art expressed in each world.

Keywords visual analysis; graphic design; history

Introducción

El diseño gráfico tiene el objetivo de expresar de manera creativa una información (Güiza & León, 2015). Según lo anterior, Iconos por medio de esta investigación deseó expresar de manera creativa el proceso de creación de cada infografía. Brindó especificaciones de la relación cromática composición, forma, estilo de arte, tipografía, fotografía, imagen e ilustración con un lenguaje simple y de fácil comprensión para personas con poco o nulo conocimiento en esta área de diseño (Vega, 2017; Mompert, 2015).

Iconos desea participar en un periódico con reconocimiento como lo es *El Tiempo*, con el objeto que pueda llegar no solo a personas amantes del deporte y con conocimientos diseños, si no, también a personas que gusten obtener objetos coleccionables o que le guste los temas de interés general. Durante el proceso de creación de este proyecto, se vio reflejado los argumentos y puntos principales para el proceso de creación como lo son resumen de la problemática. Luego de esto se dio una respuesta que permitió identificar cómo el diseño gráfico puede resolver dicha problemática, a través de los siguientes puntos: problema de investigación, justificación y objetivos (principal y específicos).

Por otro lado, se detallaron los puntos de investigación para llevar a cabo este análisis, realizando una descripción de palabras desconocidas, proceso de diseño y análisis de los poster, logos, mascotas y la historia futbolística colombiana. Por último, se detallaron los resultados obtenidos durante el proceso de estudio, conclusiones de la investigación y bocetos del diseño de las infografías.

Metodología de investigación

El proceso de creación incluyó la realización de dieciocho (18) infografías con periodicidad de publicación semanal, en las que se encontraran el diseño de los seis (6) mundiales incluidos en el estudio. Cada mundial tuvo mascota, logo y poster, teniendo en cuenta que en Chile no hubo mascota (SOUPS, 2014).

La investigación fue de índole cualitativo descriptivo. Este permitió identificar las características de la historia mundialista, en relación con el diseño gráfico, el análisis y la evolución. Además, tuvo un énfasis en creación que recolectara hechos y plasmados en la infografía. La información fue recolectada por medio de libros, textos electrónicos y consultas con personas especializadas en el deporte.

Este proyecto buscó llegar a personas apasionadas por el deporte 'rey'. La infografía utilizada fue informativa y creativa. Se pensó en los niños, jóvenes amantes del deporte, adultos coleccionistas, amantes de la historia, independientemente de su carrera o profesión, entre otros. En últimas, fue dirigido a todo aquel que desee conocer más de la historia que hay detrás de la composición gráfica.

La estrategia utilizada se dividió en tres etapas: la primera consistió en la consulta de fuentes, en la revisión y recolección de la información. La segunda abordó entrevistas con especialistas en el área del deporte, como lo fue el psicólogo deportivo. La tercera, y última, etapa reside en la investigación por medio de medios electrónicos.

Por medio de este estudio se logró brindar la información de manera fácil y didáctica. Permitió que el lector conociera la historia futbolística desde un punto de vista diferente, como el arte gráfico. Así se generó conciencia de la importancia de esta profesión y de la relación que puede tener no solo con deportes, sino con cualquier tema de interés general como fianzas, educación, política, entre otros (Güiza & León, 2015).

Figura 1. Infografía isotopo mundial Rusia 2018.



Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Infografía poster mundial Rusia 2018.



Fuente: elaboración propia.

Figura 3. Infografía mascota mundial Rusia 2018.



Fuente: elaboración propia.

Como ejemplo del resultado del proceso de investigación y entrega de infografía final, se presentó el contenido del mundial de Rusia 2018. En él, se plasmó el proceso de investigación cualitativa-descriptiva. Se resaltó la colorimetría, la tipografía, los detalles de la creación, su diseñador (Chávez, 2018) y otras observaciones adicionales encontradas en el mismo.

Discusión de resultados

El proceso de consulta y creación no solo demanda el conocimiento sobre el ámbito del deporte y del diseño gráfico, también requirió hacer una combinación de ambos temas, que diera como resultado una composición atractiva para el público objetivo en ambos aspectos (deportes y diseño).

En vista de que no a todos les gusta el deporte, al igual que el diseño, esta unión permite un complemento atractivo, incluso para alguien que no tenga conocimiento alguno de los dos. Ya que el propósito de la investigación era resaltar la profesión del diseño gráfico, su principal enfoque fue dar las características propias de este ámbito y se considera que fue posible lograr el objetivo.

Conclusiones

Al realizar un proceso de comunicación, se debe cumplir la labor de generar un mensaje efectivo, independiente de cual sea el canal por el que se realice, de fácil comprensión, pero que sea efectiva (Alcayde et al., 2012). Es por ello que por medio de este proyecto se dio la importancia necesaria a cada pieza publicitaria. Permitted darle publicidad a cada mundial y generó recordación, no momentánea si no duradera, permitiendo así realizar un análisis del desarrollo de cada evento deportivo.

En la realización de las infografías se destacó el área deportiva y el área gráfica. Es necesaria la unión de ambas para que sea efectiva la comunicación, al reconocer el valor otorgado en cada una de las piezas graficas.

Lista de referencias

- Alcayde, A., Ambitas, P., Arribas, G., & De Miguel, A. (19 de diciembre de 2012). Historia del diseño gráfico en la década de los noventa. Historia del Diseño Gráfico Internacional. Recuperado de: http://hdgiesne.blogspot.com/2012/12/historia-del-diseno-grafico-en-la_19.html
- Chávez, G. (12 de junio de 2018). La tipografía mundialista. Tipoblog. Recuperado de: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2018/la-tipografia-mundialista/>
- Güiza, L., & León, S. (2015). Diseño durante 1990-2000. Palermo, Argentina: Universidad de Palermo. <https://www.saramompart.com/2015/09/disenador-logos-graficos-abstractos-lineales-gestuales-tipograficos/>
- Mompart, S. (27 de septiembre de 2015). 5 estilos de diseño de logotipo: lineal, gráfico, gestual, abstracto y tipográfico. Artículos en ESPAÑOL, Imagen corporativa y diseño de logotipos. Recuperado de: <https://www.saramompart.com/2015/09/disenador-logos-graficos-abstractos-lineales-gestuales-tipograficos/>

SOUPS. (2 de junio de 2014). "Fuleco" y todas las mascotas en la historia de los mundiales. Sopitas. Recuperado de: <https://www.sopitas.com/noticias/fuleco-y-todas-las-mascotas-en-la-historia-de-los-mundiales/>

Vega, E. (2017). Diseño e Introducción a las Tecnologías Digitales. Eugenio Vega. Recuperado de: <http://www.eugenio-vega.es/asignaturas/design/design.htm>