

LISTAHÁSKÓLI ÍSLANDS
Iceland Academy of the Arts

Mexíkó '68 og Lance Wyman

Sjónrænt útlit og hönnun Olympíuleika

Ólafur Þór Kristinsson

**Lokaritgerð til BA-prófs
Listaháskóli Íslands
Hönnunar- og arkitektúrdeild**

Mexíkó '68 og Lance Wyman

Sjónrænt útlit og hönnun Ólympíuleika

Ólafur Þór Kristinsson

Lokaverkefni til BA-prófs í grafískri hönnun
Leiðbeinandi: Atli Hilmarsson og Bryndís Björgvinsdóttir

Grafísk hönnun
Hönnunar- og arkitektúrdeild
Desember 2015

Ritgerð þessi er 6 eininga lokaverkefni til BA-prófs í grafískri hönnun.
Óheimilt að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi höfundar.

Útdráttur

Ólympíuleikarnir 1968 voru haldnir í Mexíkóborg. Sjónrænt útlit leikanna hefur vakið athygli allar götur síðan en mesta heiðurinn að því á grafíski hönnuðurinn og Bandaríkjamaðurinn Lance Wyman. Í þessari ritgerð er unnið er út frá viðtali sem höfundur við Wyman og heimildum um hönnun hans og sjónræna hönnun Ólympíuleikanna. Farið er í hönnunarferlið – hvernig það upphófst og þróaðist – og hvernig hið sjónræna útlit endurspeglar Mexíkó á þeim tíma, handverksarf frumbyggja landsins sem og Op art senuna sem var að ryðja sér til rúms upp úr 1960. Skoðað verður hvað var hannað fyrir leikana líkt og letur, leiðarkerfi og táknumyndir. Myndmálið er þá einnig skoðað, heildarútlit og innblástur. Í upphafi er fjallað um Ólympíuleikana og Ólympíumerkið, þá eru Ólympíuleikarnir í Mexíkó skoðaðir sérstaklega út frá sjónarhorni grafískrar hönnunar. Ólympíuleikarnir eru stærsti íþróttaviðburður samtímans og þar af leiðandi er hönnunarferlið í kringum þá gríðarlega mikið, langt og áhugavert, þar sem leitast er við að fá bestu hönnuðina, arkítektana og listamennina til að vinna að útliti leikana. Ólympíuleikarnir endurspeglar því tíðaranda hverrar stundar og það á ekki síst við um hönnun. Lance Wyman er einn af þekktustu hönnuðum Ólympíuleika og áhrifa hans gætir enn þann dag í dag.

Efnisyfirlit

Inngangur	5
1. Ólympíuleikarnir og grafisk hönnun.....	6
1.1. Ólympíuleikarnir: Uppruni og merki	7
1.2. Ólympíuleikarnir 1968	9
2. Lance Wyman og Ólympíuleikarnir 1968	11
2.1. Keppnin.....	12
2.2. Innblásturinn	14
2.3. „Kerfið“: Letur, leiðarkerfi og táknumyndir	16
2.4 Myndmálið: Skuggamyndir Lance Wyman	20
Lokaorð.....	24
Heimildaskrá	26
Myndaskrá.....	28

Inngangur

Grafíski hönnuðurinn Lance Wyman kom í heimsókn til Íslands árið 2014 þar sem hann hélt fyrirlestur og kenndi vikulangt námskeið við Listaháskóla Íslands. Ég var þá nemandi hans og við sem vorum þá á fyrsta ári hlustuðum vel og vorum áhugasöm – en líklegast vorum við í bekignum þó ekki að átta okkur á hversu afkastamikill Wyman er í hinum grafíkska hönnunarheimi. Fyrirlesturinn sem hann hélt fyrir almenning var einnig áhugaverður. Þar sagði hann frá stærstu og skemmtilegustu verkum sínum, en þeirra á meðal er dýragarðinn í Minnesota í Bandaríkjunum og hinir sögufrægu Ólympíuleikar í Mexíkóborg 1968. Ég hafði séð útlitið fyrir Ólympíuleikana áður, en vissi ekki hvar þar til nú. Hönnunin er grípandi og röndóttar línur Wyman teygðu sig á sínum tíma yfir alla Mexíkóborg en línurnar má tengja við Op art stefnuna sem var áberandi í myndlist á þessum tíma eða áratuginn frá 1960 til 1970. Í kjölfar heimsóknar Wyman ákvað ég að kafa dýpra í hönnun hans og á sama tíma vekur það áhuga minn hvað hönnun fyrir Ólympíuleika er risastórt verkefni sem eflaust tekur margra ára vinnu. En af hverju vakti þessi hönnun svona sterkan áhuga hjá mér? Frá því að ég var ungur drengur hef ég stundað íþróttir og þarna blasti allt í einu við mér einskonar heildarmynd: hönnun sem tengist íþróttum. Þetta greip mig um leið og ég sá það fyrst. Merkishönnun, leiðarkerfi, Op art-stefnan, íþróttaviðburður, letur, línur og margt fleiri sem fylgir þessarri stórkostlegri hönnunarsögu sem Lance Wyman er partur af.

Í þessari ritgerð mun ég leitast við að skoða hönnunarferlið að baki Ólympíuleikana í Mexíkó 1968 og hvernig hönnuðurinn Lance Wyman nálgaðist slíkt verkefni og leysti það af hendi. Í hönnun Wyman skipa táknumyndir og myndmál stóran sess sem gaman er að rýna í. Þá mun ég einnig skoða „kerfið“ sem Wyman hannaði fyrir leikana, einskonar leiðarkerfi sem er partur af upplýsingahönnun en slík hönnun er afskaplega mikilvæg þegar litið er til svo stórra atburða þar sem fólk frá öllum heimshornum kemur saman. Þá verður innblásturinn fyrir hið sjónræna útlit rakinn. Og þá verður einnig skoðað hvernig Ólympíuleikarnir í Mexíkóborg urðu að sögulegum viðburði meðal annars vegna hönnunar Lance Wyman, ákveðinna tækniframfara og hönnunarhugsunar sem gerði það að verkum að leikarnir urðu mjög eftirminnilegir. Sjálfur er Lance Wyman mjög merkilegur hönnuður sem er hvergi hættur – tæpum fimmtíu árum eftir Ólympíuleikana í Mexíkóborg 1968.

1. Ólympíuleikarnir og grafísk hönnun

Það er áhugavert hvernig hönnun getur safnað á sig merkingu með tímanum, þegar ný samhengi birtast, persónulegar sögur koma í ljós og sagan hægt og rólega mótar hvernig við skynjum ákveðið tímabil. Af ýmsum ástæðum nær sum hönnun að umbreytast frá því að vera einungis *frá* ákveðnu tímabili í að vera *einkenni* ákveðins tímabils.¹

Þetta eru inngangsorð Emmet Byrne að viðtali hennar við grafíkska hönnuðinn Lance Wyman sem birtist í fyrra. Lýsingin Byrne finnst mér eiga vel við um hönnun Wyman fyrir Ólympíuleikana 1968: tímalaus hönnun sem hvoru tveggja endurspeglar ákveðið tímabil í sögunni á meðan henni tekst einnig að festa rætur, hafa áhrif og viðhaldast.

Ólympíuleikarnir eru einn stærsti íþróttaviðburður samtímans. Þeir eru sýndir í beinni útsendingu á RÚV og standa yfirleitt yfir í meira en mánuð. Á leikunum kemur saman íþróttafólk frá öllum heimsálfum sem hefur barist í mörg ár til að ná þessu ákveðnu markmiði í sinni íþrótt: að komast á Ólympíuleikana. Sumarólympíuleikar og vetrarólympíuleikar eru haldnir annað hvert ár eða á fjögurra ára fresti í sitthvoru lagi, en sumarólympíuleikarnir eru mun stærri í sniðum. Í sögulegu samhengi standa margir Ólympíuleikar upp úr sem einskonar vörður eða minnisvarðar fyrir ákveðin skeið eða ákveðin tíðaranda, og má þar nefna fyrstu Ólympíuleikana í Aþenu árið 1896 og Ólympíuleikana í Berlín árið 1936 undir stjórn Hitlers en frá hönnunarfræðilegu sjónarhorni tel ég Ólympíuleikana í Tókyó 1964, Mexíkó 1968 og München 1972 þá merkilegustu.

En hvernig fer svona stórt hönnunarferli af stað? Atli Hilmarsson, aðjúkt í grafískri hönnun við Listaháskóla Íslands, sagði mér að hönnuðir sem hafa unnið að slíku verkefni hafi fengið hátt upp í fjölgur ár til að sinna slíku verkefni, sem stemmir við það sem fram kemur í viðtali Emmet Byrne við Lance Wyman en þar kemur fram að Otl Aicher sem hannaði útli Ólympíuleikana í München hafi fengið til þess yfir fimm ár.² Ég forvitnast þá frekar og langaði að vita hversu margir eru í hönnunarteymi fyrir Ólympíuleika og hver ræður? Hver segir „já“ við hinni eða þessari hugmynd að hönnun? Til að svara þessum spurningum er gott að skoða aðkomu Lance Wyman að Ólympíuleikunum og ferlið sem hann leiddi.

Margir hafa áhuga á að velta fyrir sér hönnunarfræðilegu últiti Ólympíuleikana og má sem dæmi nefna að Ólympíuleikarnir í London árið 2012 fengu ekki mörg stig fyrir

¹ „It's fascinating the way a piece of design can accrete meaning over time, as new contexts are revealed, personal stories come to light, and history slowly reifies our perceptions of an era. There are designs that, for one reason or another, transition from being simply *of* their time to *defining* their time.“ Sjá: Emmet Byrne, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre,“ *Walker Art Center*, 20. mars 2014, sótt 29. október 2015 af <http://blogs.walkerart.org/design/2014/03/20/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>.

² Emmet Byrne, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.“

hönnun hjá mörgum og sást það vel á samfélagsmiðlunum þar sem fólk kepptist jafnvel við að gera grín að mörkun og heildarútliti Ólympíuleikana. Það sem heillar mig við Ólympíuleikana í Mexíkóborg 1968 er einmitt heildarútlitið, þar sem sjá má skýran þráð í gegnum allt útlitið sem fylgist að, talar saman og er sterkur. Þetta er hönnun sem mér finnst jafn heillandi í dag og fyrir tveimur árum síðan þegar ég sá hana fyrst.

Í Listaháskólanum eru leiðarkerfi og heildarútlit skoðuð, og í mínu námi var þá miðað við tvö söfn í því samhengi, Borgarbókasafn Reykjavíkur og Þjóðminjasafn Íslands. En hvað þýðir „leiðarkerfi“ og „heildarútlit“? Í hönnun Lance Wyman er að finna merki, merkingar í umhverfinu, táknumyndir, miðar, plaköt, frímerki, upplýsingabæklinga, blöðrur, fót, hlaupabrautir, letur og margt fleira þar sem teygja má sömu línurnar, litina og formin. Þetta eru allt hlutir sem tala saman og hafa það að markmiði að hjálpa fólk að nálgast upplýsingar á einfaldan hátt. Leiðarkerfi eru upplýsingahönnun og hægt er að sinna slíkri hönnun á markvissan og ómarkvissan hátt, það er hvernig við skynjum hvert við fórum en fólk gleymir oft að leiðarkerfi eru grafísk hönnun.³ Lance fór áhugaverða leið að í sínu hönnunarferli, þar sem hann nýtti sér innblástur frá Mexíkó á þeim tíma er hann starfaði þar og Op art-stefnuna sem hafði þá verið að ryðja sér til rúms. En hvernig gat hann tvinnað þessu saman við íþróttaviðburð – Ólympíuleikana?

1.1. Ólympíuleikarnir: Uppruni og merki

Ólympíuleikarnir hafa með sínum siðum og táknum þróast í gegnum söguna. Lagt er upp úr því að þeir séu mikilfengleigir, þar sem Ólympíukyndillinn er kvektur, ávörp flutt og íþróttafólk gengur inn á íþróttaleikvanginn eftir stafrófsröð landanna í heiminum, hver og einn hópur með fána sinn, en þessi siður kom fyrst fram á Ólympíuleikunum í London 1908.⁴ Ólympíuleikarnir hafa breyst töluvert með áratugunum en ólympíska nefndin (e. International Olympic Committee, IOC.) samanstendur af eitt hundrað og fimmtíu nefndarmönnum. Nefndin fundar einu sinni á ári nema það ár sem Ólympíuleikarnir eru haldnir – þá fundar hún tvívegis.⁵ Á fundunum eru vandamálin rædd, reglur settar, lög ákveðin eða bætt og einnig er þá til dæmis ákveðið hvar næstu Ólympíuleikar eiga að fara fram, en nefndin passar upp á það að ríkisvald viðkomandi lands geti raunverulega haldið leikana því umfangið er mikið og kostnaðurinn eftir því.⁶

Saga Ólympíuleikanna hefst árið 776 fyrir krist. Þá var þó aðeins keppt í einni grein sem var spretthlaup. Þótt sögur segi að sú hugmynd hafi komið frá Krít árið 2100-1400 f.kr. þá voru Ólympíuleikarnir sem við þekkjum í dag eða *Nútímaleikarnir* (e.The Modern Olympics) ekki haldnir fyrr en árið 1896 í Aþenu. Það var Frakkinn Baron Pierre de Coubertin – einnig kallaður *faðir Ólympíuleikana* – sem stofnaði Alþjóðaólympíunefndina

³ Hörður Lárusson, „Upplýsingahönnun,“ *Mæna* 2015, tbl. 6, (mars 2015): bls.72–73.

⁴ Dr. Ingimar Jónsson, *Ólympíuleikar að fornū og nýju*, Reykjavík: Æskan, 1983, bls.202–204.

⁵ Dr. Ingimar Jónsson, *Ólympíuleikar að fornū og nýju*, bls. 206–208.

⁶ Dr. Ingimar Jónsson, *Ólympíuleikar að fornū og nýju*, bls. 206–208.

fyrir leikana í Frakklandi. Þótt endurreisn þeirra hafi margoft verið reynd frá árinu 1612 og fram til ársins 1881.⁷

Ólympíumerkið hefur í gegnum árin orðið gífurlega sterkt og er talið eitt þekktasta merki í heiminum.⁸ Merkið samanstendur af fimm hringjum sem allir eru í sitthvorum litnum; bláum, svörtum, gulum, rauðum og grænum og eru hringirnir staðsettir á hvítum bakgrunni.⁹ Litirmir tákna þau fimm svæði í heiminum sem taka þátt í leikunum sem er Norður- og Suður Ameríka sem eitt svæði og svo Afríka, Ástralía, Asía og Evrópa.¹⁰ Baron Pierre de Coubertion hannaði merkið en var það upphaflega hannað fyrir 20 ára afmæli Ólympíuleikana. Það var sýnt í fyrsta sinn á Ólympíupinginu árið 1914.¹¹ Merkið átti að fara í notkun fyrir næstu Ólympíuleika árið 1916 en hætt var við þá leika vegna fyrri heimsyrjaldarinnar.¹² Merkið var notað í fyrsta skipti á Ólympíuleikunum í Antwerpen, Belgíu árið 1920.¹³ Frá því að Nútímaleikarnir urðu til hefur hönnunin þróast eftir árum. Heildarútlitið hefur stækkað og meira fjármagn hefur verið sett í viðburðinn og mikið er lagt uppúr því að fá sem bestu hönnuðina, arkitekta og listamenn til að marka viðburðinn.¹⁴

Árið 2020 verða leikarnir haldnir í annað skiptið í Tókýó eftir mikla samkeppni á milli Tokýó, Madrid og Ístanbúl.¹⁵ Merkið fyrir Tókýó-leikana var gefið út í ágúst á þessu ári. Merkið var strax tekið fyrir á samskiptamiðlum eins og *Twitter* þar sem fólk velti því fyrir sér hvað þeim fannst um merkið og kom þá fljótegla í ljós að það var umdeilt og „vafasamt“ því það þótti líkjast öðru merki allnokkuð. Nú á fréttasíðu *BBC* er sagt frá því að belgískur hönnuður að nafni Olivier Debie vilji meina að hönnun hans hafi verið stolin í þessu tilfelli.¹⁶ Hann ákvað að kæra ólympísku nefndina en Kenjira Sano sem hannaði merkið fyrir Tókýó-leikana segist þó ekki hafa notað merki Olivier Debie sem innblástur heldur aðeins japanska menningu. Toshio Muta, forstjóri Tokýó undirbúningsnefndarinnar, sagði í september á blaðamannafundi að merkin séu ólík en niðurstaðan sé þó sú að réttast væri að hanna nýtt merki.¹⁷ Merkið sem Tókýó-merkið á að líkjast er merki sem Olivier Debie hannaði fyrir Theatre de Liege leikhúsið í Liége í Belgíu. Merkið sem var hannað fyrir Tokýó-leikana er hálft hástafa -t sem stendur fyrir Tókýó, í gylltum og gráum og

⁷ Dr. Ingimar Jónsson, *Ólympíuleikar að fornu og nýju*, bls. 15, 59–62.

⁸ Matt Soniak, „What do the Olympic rings mean?“, *The Week*, 11 febrúar 2014, sótt 1. desember 2015 af <http://theweek.com/articles/451216/what-olympic-rings-mean>.

⁹ Matt Soniak, „What do the Olympic rings mean?“

¹⁰ Greg Soltis, „What Do the Olympic Rings Symbolize?“, *Live Science*, 19. desember 2012, sótt 27. nóvember 2015 af <http://www.livescience.com/32361-what-do-the-olympic-rings-symbolize.html>

¹¹ Dr. Ingimar Jónsson, *Ólympíuleikar að fornu og nýju*, bls.92–95.

¹² Matt Soniak, „What do the Olympic rings mean?“

¹³ Dr. Ingimar Jónsson, *Ólympíuleikar að fornu og nýju*, bls.92–95.

¹⁴ David Sommers, „Design and Branding Trends: Olympics Games“, *Colour Lovers*, 18. ágúst 2008, sótt 21. nóvember 2015 af <http://www.colourlovers.com/blog/2008/08/18/design-and-branding-trends-olympic-games>.

¹⁵ „Tokyo Olympics: Design at the 1964 Games“, PINGMAG.jp, 9. september 2013, sótt 20. nóvember 2015 af <http://pingmag.jp/2013/09/09/tokyo-olympics-1964/>.

¹⁶ „Tokyo 2020 Olympics logo scrapped amid plagiarism claim“, *BBC.com*, 1. september 2015, sótt 18. nóvember 2015 af <http://www.bbc.com/news/world-asia-34115750>.

¹⁷ „Tokyo 2020 Olympics logo scrapped amid plagiarism claim.“

dökkgráum litum með rauðum hring sem á að tákna sólina.¹⁸ En japanski fáninn táknað land hinnar rísandi sólar og má sjá rauða rísandi sól í fána landsins.¹⁹ Merkið fyrir leikhúsið er nánast alveg eins en þó aðeins í einum lit og ekki er hringur í merkinu sjálflu heldur nær hann utan um merkið (sjá mynd 1). Ólympíunefndin hefur tilkynnt að keppni um nýtt merki verður haldin á næstunni og þá helst sem allra fyrst.²⁰



Mynd 1. Vinstri: Merki Tókýóleikanna sem var afturkallað. Hægri: Merkið leikhúsins í Belgíu.

1.2. Ólympíuleikarnir 1968

Þegar Mexíkóar tjáði vilja sinn til að halda Ólympíuleikana árið 1968 kom í ljós að íbúar Detroit í Ameríku, Lyon í Frakklandi og Buenos Aires í Argentínu sóttust eftir því sama. Hver borg fyrir sig þarf að uppfylla ákveðin skilyrði sem Ólympíunefndin ákveður.²¹ Mexíkóborg skilaði inn hundrað og áttatíu blaðsíðna bók með svörum við spurningalista sem nefndin býr til ásamt upplýsingum um fyrri íþróttaviðburði, fyrirhugaða kostnaðaráætlun og læknisfræðilegar skoðanir sem sýndu fram á að íþróttamönnum stafaði engin hætta af loftslagi borgarinnar²² þar sem hún er í 2240 metra hæð yfir sjávarmáli.²³ Á fundi sem haldinn var í Þýskalandi fékk Mexíkóborg 30 atkvæði af 58 og vann kosningarnar. Næsta borg þar á eftir var Detroit í Bandaríkjunum með 14 atkvæði.²⁴

Leikarnir voru haldnir í sextanda skipti í Mexíkóborg 1968, þann 12. október til 27. október.²⁵ Út um allan heim mátti sjá fréttir þess efnis að ekki væri sniðugt fyrir íþróttafólk að keppa í slíku loftslagi – svo hátt yfir sjávarmáli – og að fólk myndi jafnvel detta niður

¹⁸ „Tokyo 2020 Olympics logo scrapped amid plagiarism claim.“

¹⁹ Whitney Smith, „Flag of Japan“, *Britannica*, sótt 9. desember 2015 af <http://www.britannica.com/topic/flag-of-Japan>.

²⁰ „Tokyo 2020 Olympics logo scrapped amid plagiarism claim.“

²¹ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bindi 2, án útgáfustaðar: Amateur Athletic Foundation of Los Angeles gaf út, 1969, bls. 11.

²² *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 11.

²³ Dr. Ingimar Jónsson, *Ólympíuleikarnir að fornu og nýju*, bls. 92-95.

²⁴ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 13.

²⁵ „Games of the XIX Olympiad“, *Britannica*, sótt 24. október af <http://www.britannica.com/event/Mexico-City-1968-Olympic-Games>.

eins og dauðar flugur.²⁶ Fréttirnar virtust ekki hafa mikil áhrif því ekki ein einasta þjóð ákvað að draga sitt fólk úr keppni²⁷ en 6059 íþróttafólk tók þátt²⁸ frá 113 mismunandi þjóðum,²⁹ 844 kvenkyns og 5215 karlkyns keppendur.³⁰

Forseti Mexíkó, Gustavo Diaz Ordaz, opnaði leikana og þar með voru þeir haldnir í Ameríku sunnan við Bandaríkin í fyrsta skipti sem þótti sögulegur atburður.³¹ Á þessum Ólympíuleikum kom í ljós að ákveðin tæknileg framþróun hafði orðið en fjöldiðlar höfðu aðsetur í þremur miðstöðvum og sextán minni miðstöðvum til að geta fjallað um viðburðinn dag og nótt. Þetta var í fyrsta skipti sem Ólympíuleikarnir voru sýndir í lituðum sjónvarpsgæðum en um 600 milljón mans gátu þá fylgst með leikunum.³² Nýr búnaður var einnig kynntur til sögunnar á borð við rafræna tímatöku og gerviefni á hlaupabraudirnar eða Tartan sem við sjáum á öllum hlaupabraudum nú til dags.³³ Það er einmitt vegna fjöldianna og lítaútsendingarinnar sem hönnun Lance Wyman var nú sýnileg milljón mans sem fylgdust með þessum útsendingum, þar sem við sögu koma sterkir litir Ólympíumerkisins á svörtum og hvítum fleti, samsettum af beinum og bognum línum sem vitna til um Op art stíl sjöunda áratugarins sem er þekktur fyrir að leitast við að blekkja augað. Þessi hönnun vakti athygli. Og hefur síðan þá haft mikil áhrif – orðið tímalaus.

²⁶ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 14.

²⁷ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 14.

²⁸ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 165.

²⁹ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 20.

³⁰ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 165.

³¹ *ÍþróttAAFREK SÖGUNNAR: Liverpool og Ólympíuleikarnir 1968*, Ian Brackley og Ben Nicholas leikstýrðu, Pitch International framleiddi, þáttur sýndur á RÚV 26. ágúst 2015, 6. þáttur af 14, sótt 23. nóvember 2015, <http://www.ruv.is/sarpurinn/ruv/ithrottaafrek-sogunnar/20150826>.

³² *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 301.

³³ *ÍþróttAAFREK SÖGUNNAR: Liverpool og Ólympíuleikarnir 1968*.

2. Lance Wyman og Ólympíuleikarnir 1968

Ég ákvað að senda Lance Wyman tölvupóst og athuga hvort hann vildi svara nokkrum spurningum. Manni finnst stundum að svona „frægir“ aðilar svari ekki slíkum póstum – eða kannski leið mér eins og ég væri einhverskonar peð sem lifði í öðrum heimi en Wyman. Daginn eftir fékk ég svar. Hann var meira en viljugur að svara spurningunum mínum þótt hann hafi verið staðsettur í Seattle og að hann kæmi ekki heim til New York fyrr en eftir helgi. „Sent from Iphone“ stóð neðst í svarinu og ég sá hann fyrir mér stimpla á símann sinn og var þá samstundis hugsað til aldurs Wyman en hann varð sjótíu og átta ára gamall á árinu. Og er enn að.

Lance Wyman ólst upp í Newark, New Jersey en hann er fæddur árið 1937. Hverfið sem hann bjó í var iðnaðarúthverfi sem heitir Kearny. Hann hitti föður sinn sjaldan en hann var sjómaður og mikill drykkjumaður. Móðir hans var honum innan handar. Afi hans var þá einnig til staðar og átti Lance það til að fara til hans í vinnuna þar sem hann var lestarstjóri. Hann segist muna eftir afa sínum með röndóttu húfuna sína en hann leit upp til afa síns og fannst hann vera „flottur karl“.³⁴

Lance Wyman lærði í Pratt háskólanum í Brooklyn og borgaði sjálfur skólagjöldin með vinnu í verksmiðjum í Kearny þegar hann átti frí frá skóla. Hann leit þá upp til Paul Rand³⁵ sem var hvað þekktastur fyrir merkjahönnun sína á merkjunum IBM (e. International Business Machines) og ABC (e. The American Broadcasting Company). Paul Rand var einn af svisslensku útlitshönnunarhreyfingunni sem var áberandi á sjöunda áratugnum.³⁶ Saul Bass var þá einnig í miklu uppáhaldi en Bass var einnig þekktur fyrir merkjahönnun og þykir vera á meðal þeirra stærstu.³⁷

General Motors réð Lance í vinnu eftir að hann útskrifaðist með próf í iðnhönnun árið 1960. Tveimur árum seinna var hann kallaður í herþjálfun í sex mánuði þar sem hann vann við kortagerð. Í kjölfarið sá hann kort og kortagerð með öðrum augum sem hafði áhrif á hönnun hans til framtíðar. Hann flutti aftur til New York eftir herskylduna en þar var lítið um vinnu að fá á þessum tíma.³⁸ Hann fékk þó vinnu á smárrí stofu hjá George Nelson eða *Nelson Office* eins og hún hét árið 1965. Sama ár fer Lance Wyman í frí til London.³⁹ Þar hittir hann bróðir vinnufélaga síns í Royal College of Art og í sömu ferð kynnist hann Peter Murdoch við skólann sem var síðar einn af teymi Lance sem starfaði

³⁴ Chris May, „Lance Wyman,“ *Jocks&Nerds*, 1. janúar, 2015, sótt 23. október 2015 af <https://www.jocksandnerds.com/articles/lance-wyman>.

³⁵ Chris May, „Lance Wyman.“

³⁶ „Paul Rand: A Brief Biography,“ *Paul-Rand*, 11. apríl, 2007, sótt 14. nóvember 2015 af <http://www.paul-rand.com/foundation/biography/#.VmV58d7fjuK>.

³⁷ „Saul Bass,“ *Art of the title*, sótt 14. nóvember 2015 af <http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/>.

³⁸ Chris May, „Lance Wyman.“

³⁹ Viðtal höfundar við Lance Wyman, 2. nóvember 2015.

við hönnun Ólympíuleikana 1968.⁴⁰ Peter lærði þá húsgagnahönnun í skólanum⁴¹ og var einnig að hanna Spotty stólinn sem er gerður úr pappa, Lance meðal annars aðstoðaði hann við hönnun stólsins en Spotty er frægur hönnunarstóll sem var gefinn út þegar Pop art senan var að klárást.⁴² Peter hafði ákveðið að koma til New York á styrk eftir námið – sem hann gerði, ári eftir að Lance hafði verið í heimsókn í London.⁴³ Lance og Peter urðu þá góðir vinir og unnu nokkur verkefni saman.⁴⁴ Á Nelson skrifstofunni fréttir Lance síðan af samkeppni um Ólympíuleikana í Mexíkó í gegnum mexíkóskan arkitekt að nafni Eduardo Terrazas sem vann á sama stað. Eduardo hafði þá fengið starf í undirbúningsnefnd Ólympíuleikana 1968.⁴⁵ Þeir félagar Lance og Peter fengu að skrá sig á listann sem keppendur um hönnun Ólympíuleikanna.⁴⁶

2.1. Keppnin

Ævintýri Lance og Peters hófst árið 1966 þegar þeir tóku þátt í hönnunarképpninni fyrir útlit Ólympíuleikana 1968. Í fyrirlestri sínum sem birtur er á *Walker Art* heimasíðunni segir Lance Wyman frá því þegar hann og vinur hans Peter Murdoch og eiginkona Lance, Niela, tóku þá ákvörðun að fara til Mexíkó til að taka þátt. Þau höfðu þá aðeins efni á flugfarinu út og var ákörðunin því heldur áhættusöm.⁴⁷ Þegar þau lento á flugvellinum í Mexíkó var verið að kveðja svissneskan hönnuð sem hafði þá verið að klára sitt framlag til kepnninnar, en keppnin fór þannig fram að hvert lið eða hönnuður fékk tvær vikur til að hanna og kynna hugmynd af heildarúltiti fyrir Ólympíuleikana.⁴⁸ Þeir sem ekki komust áfram voru sendir heim.⁴⁹ Lance og Peter unnu samfleytt í tólf tíma eða meira dag hvern og mikið álag og streita lá á þeim. Neila eiginkona Lance var að skoða sig um í Mexíkó á meðan og einnig að hlusta á tuðið og stressið í þeim vinum.⁵⁰ Þeir félagar vissu lítið um mexíkóska menningu og list áður en þeir komu út en mexíkósk menning var ekki svo þekkt í þeirri bandarískri menningu sem þeir þekktu. Þeir félagar eyddu því fyrstu vikunni til rannsóknna ámannfræði-safninu í Mexíkó og einnig við að skoða mexíkóskt handverk og forn myndmál. Þeir fóru á markaði til að fá skilning á handverki og tóku ljósmyndir af götumálnigarlist og skiltum sem þeir heilluðust af.⁵¹

Aðeins tveimur dögum fyrir lokaskil á hönnuninni voru þeir vinir fyrst komnir með góða lausn sem þeim fannst lýsa leikunum vel. En sú hugmynd var einföld og byggðist á

⁴⁰ Viðtal höfundar við Lance Wyman, 2. nóvember 2015.

⁴¹ Viðtal höfundar við Lance Wyman, 2. nóvember 2015.

⁴² Walker Art Center, „Lance Wyman, New York,“ myndband, 1:33:18, 4. mars 2014, sótt 28. nóvember 2015 af <http://www.walkerart.org/channel/2014/lance-wyman-new-york>.

⁴³ Viðtal höfundar við Lance Wyman, 2. nóvember 2015.

⁴⁴ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁴⁵ Adrian Shaughnessy og Tony Brook, *Lance Wyman: The Monograph*, Unit Editors, 2015, bls. 47.

⁴⁶ Adrian Shaughnessy og Tony Brook, *Lance Wyman: The Monograph*, bls. 47.

⁴⁷ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

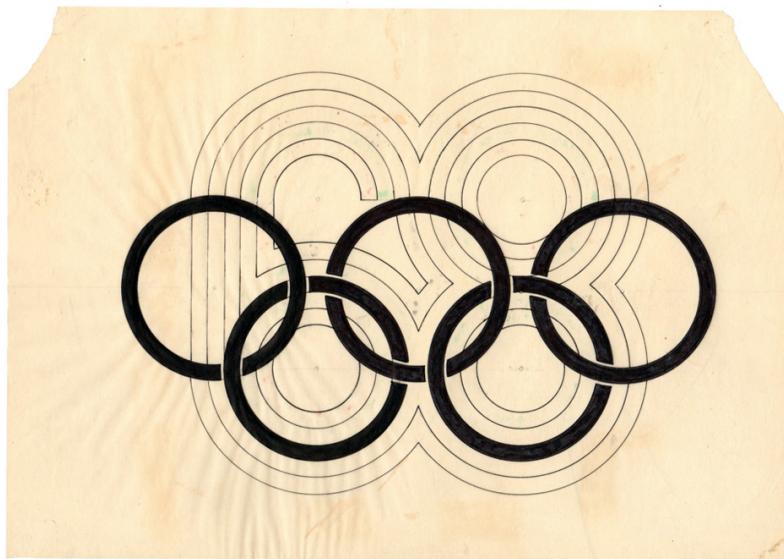
⁴⁸ Adrian Shaughnessy og Tony Brook, *Lance Wyman: The Monograph*, bls. 47

⁴⁹ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁵⁰ Emmet Byrne, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.“

⁵¹ Chris May, „Lance Wyman.“

geómetrískri rúmfræði. Þetta auðkenni leikanna varð þá til á mjög rökréttan hátt samkvæmt frásögn Lance, þegar þeir áttuðu sig á því að talan 68 smellpassaði inn í Ólympíumerkið – hringina fimm á hvítum bakgrunnum. Talan 68 var því teiknuð með þrefaldri línu þar sem Ólympíuhringirnir mynduðu miðju línnunnar. Lance sagði það hafa verið lykillinn af merkinu (sjá mynd 2). Út frá því kom síðan leturtýpa sem þeir skýrðu *Mexico 68*.⁵² Þeir brutu líklegast einhverjar reglur því ekki mátti „snerta“ Ólympíumerkið en það var engu að síður heilt með nýja merkinu innan í.⁵³ Á þessum tíma voru engar tölvur notaðar við hönnun, svo allt var handgert og notuðu þeir félagar þá hringfara eða tóku línar í gegn.⁵⁴



Mynd 2. Fyrsta skissan af útlitinu, gerð með hringfara.

Lance segir að þeir Peter hafi unnið hönnunarképpnina á mjög óformlegan máta. En þegar fólk var að koma streymandi inn á skrifstofu þeirra að biðja um afrit af skissunum fóru þeim að gruna eitthvað.⁵⁵ Lance kunni þá litla spænsku en ákvað á endanum að fara á skrifstofuna hans Pedro Ramírez Vázquez – formanns Ólympíunefnarinnar í Mexíkó – og spryja hvort þeir höfðu unnið keppnina: „Que pasa, architecto?“ spurðu þeir sem þýðir: „Hvað er að gerast, arkítekt?“ en Ramírez var arkitekt. Í raun var Lance að spryja hvort hann hefði unnið og þá svaraði Ramírez: „Ég býst við því.“⁵⁶ Lance Wyman var þá aðeins 29 ára gamall.⁵⁷

Í viðtali við Chris May sem birtist á heimasíðunni *Jocks & Nerds* útskýrði Lance Wyman rannsóknarvinnu sína. Hann segist þá hafa stundað sömu rannsóknaraðferðir við hönnun sína, allar götur síðan 1968:

⁵² Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁵³ Chris May, „Lance Wyman.“

⁵⁴ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁵⁵ Viðtal höfundar við Lance Wyman, 2. nóvember 2015.

⁵⁶ Adrian Shaughnessy og Tony Brook, *Lance Wyman: The Monograph*, bls. 49.

⁵⁷ Alexandra Lange, „Talking Pictures“, *Herman Miller*, sótt 23. október 2015 af <http://www.hermanmiller.com/why/talking-pictures.html>.

Ég hef notað samskonar víðtæka rannsóknartækni í verkefnum sem ég hef tekið að mér síðan þá. Það tryggir að maður gangi inn í verkefnið með gott viðhorf. Maður fer inn með opnum huga og tekur allt inn. Ekki halda að þú vitir allt fyrirfram, reyndu frekar að komast að eins miklu um viðfangsefnið og hægt er áður en þú ferð að hugsa um lausnina. Mín reynsla hefur kennt mér að rannsóknarvinna byrjar með rökhusun. Ef þú byrjar með röklegar og meðvitaðar hugsanir, þá kemur lausnin áreynslulaust frá innsæinu og undirmeðvitundinni.⁵⁸

2.2. Innblásturinn

Verkefnið var þannig uppbyggt að merkið fyrir leikana þurfti að sýna Ólympíuhringina og tungumálin sem átti að nota þegar um texta var að ræða voru spænska, franska og enska, svo allt yrði skiljanlegt.⁵⁹ Lance segir í fyrirlestri sínum sem birtist á *Walkerart.org* að verkefnið frá Ólympíunefndinni hafi verið einfalt: „Hannið mynd sem sýnir að leikarnir séu haldnir í Mexíkó og ekki mynd af mexikóa með hatt sem sefur undir kaktus,“⁶⁰ útskýrir hann. En þetta hafði hann eftir formanni nefndarinnar, Pedro Ramírez Vázquez.⁶¹

Steven Heller, hönnunargagnrýnandi hjá *New York Times* lýsti útliti hönnunar Lance og Peters sem „grafískt tungumál með hefðbundinni mexíkóskum handverksstíl í bland við op art sjöundaáratugarins og „sækadelik“ yfirbragðs.⁶² Og í raun er nokkuð merkilegt hvað hönnunin skírskotar vel í allt þetta á sama tíma og hún er einföld og heildstæð. Innblásturinn var því ekki aðeins frá Mexíkó á þeim tíma, heldur einnig frá talsvert alþjóðlegrí Op art-stefnu í heild sinni sem og Huichol-list indiánana í Mexíkó, en þessar stefnur eru ekki svo frábrugnar frá hver annarri þar sem línur og mynstur leika stór hlutverk í hvoru tveggja. Út frá því var heildarútlitið unnið áfram.

Hönnunarteymið undir stjórn Wyman sem vann með Huichol listamönnum skoðaði litanotkun sérstaklega vel. Peir létu silkiþrykkja merki Ólympíuleikana á ferkantaðar tréplötur og þá fengu Huichol listamennina að skreyta plötturnar. Listamennirnir báru þá vax á plötturnar og þræddu síðan á þær litaða ull sem smám saman mynduðu myndir af fuglum og öðru hefðbundnu mexíkósku myndmáli. Lance og teymið notuðu síðan þessar lituðu plötur til að þróa litapalletuna sína (sjá mynd 3).⁶³ Eftir að hafa rannsakað eldri mexíkósa hönnun vísuðu þeir einnig í útskurð Azteka-indiána. Aztekar voru bændur og veiðimenn sem trúðu á náttúruna og mátt hennar.⁶⁴ List þeirra endurspeglar áhuga á

⁵⁸ „I've applied the same immersive research process to every project I've undertaken since. It prevents you from going in with an attitude. You go in with as open a mind as you can and just kind of soak it all up. Don't think that you know everything, find out as much as you can about what you're dealing with before you start thinking about solutions. In my experience, research starts with a lot of logical thinking. If you put in the rational, conscious thought, which is the foundation, then the intuitive, unconscious solution seems to follow, organically.“ Sjá: Chris May, „Lance Wyman.“

⁵⁹ Emmet Byrne, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.“

⁶⁰ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁶¹ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁶² Steven Heller, „Olympic Pictograms Through the Ages,“ myndband, 4:02, sótt 6. nóvember 2015 af <http://www.nytimes.com/interactive/2010/02/24/sports/olympics/pictograms-interactive.html>.

⁶³ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁶⁴ Hugh Honour og John Fleming. *A World History of Art*, 7. útg., London: Laurence King Publishing Ltd, 2009, bls. 513–515.

plöntum og dýrum sem höfðu táknaða þýðingu og höggmyndir frá blómaskeiði Azteka sýna einmitt myndir af plöntum og dýrum eins og skordýrum og skriðdýrum.⁶⁵ Notkun þeirra á litum sótti innblástur í litríka suðræna fugla og æpandi rauðan lit (*e.scarlet macaw*).⁶⁶



Mynd 3. Hönnun Wyman og Huichol list, eftir að ullin er sett á.

Samkvæmt netorðabókinni eða *dictionary.com* er Op art „abstraktískur stíll þar sem línar, form og rými eru skipulögð til að sýna sjónræna blekkingu af óljósum eðlishátt, aukni skiptingu og afturhaldandi ferhyrningum á flötum fleti.“⁶⁷ En þegar Pop art hreyfingin leið undir lok þefuðu blaðamenn upp Op art senuna sem var þá að ryðja sér til rúms í hönnunarheiminum.⁶⁸ Op art eða *sjónræna list* má rekja sem hreyfingu alveg aftur til ársins 1930 þegar ungversk-franski listamaðurinn Victor Vasarely kom til sögunnar.⁶⁹ Hann hóf að kanna óvenjulegar skynjanir í hönnun en Victor byrjaði ferilinn sem grafískur listamaður. Það var ekki fyrr en árið 1943 sem hann byrjaði að mála Op art myndlist.⁷⁰ Í Op art myndlist eru mynstur sem samanstanda af sterkum skilum og þá aðallega í svörtu og hvítu til að ná sem mestri aðgreiningu, en þetta ruglar og espar upp augað í okkur með þeim afleiðingum að okkur finnst myndirnar jafnvel vera á hreyfingu eða í þrívidd.⁷¹

⁶⁵ Hugh Honour og John Fleming. *A World History of Art*, bls. 513-515.

⁶⁶ Hugh Honour og John Fleming. *A World History of Art*, bls. 513-515.

⁶⁷ „A style of abstract art in which lines, forms, and space are organized in such a way as to provide optical illusions of an ambiguous nature, as alternately advancing and receding squares on a flat surface.“ Sjá: „Dictionary.com“, *Dictionary.com*, sótt 13. nóvember 2015 af <http://dictionary.reference.com/browse/op-art?s=t>.

⁶⁸ Edward Lucie-Smith, *Movements in art since 1945*, London: Thames and Hudson, 1969. bls. 164.

⁶⁹ Edward Lucie-Smith, *Movements in art since 1945*, bls. 164.

⁷⁰ Edward Lucie-Smith, *Movements in art since 1945*, bls. 164.

⁷¹ „The Art Story“, *The Art Story: Modern Art Insight*, um Op art, sótt 13. nóvember 2015 af <http://www.theartstory.org/movement-op-art.htm>.

Upphaflega er talið að Op art hreyfinguna megi rekja til Kinetic-listar sem var útbreidd listahreyfing í byrjun 20. aldar⁷² en hápunktur Op art hreyfingarinnar var um 1965.⁷³

Í bókinni *Movements in art since 1945* skrifar höfundurinn Edward Lucie-Smith að myndlistarkonan Bridget Riley sé líklegast hvað mest afkastamesti Kinetic-listamaðurinn af öllum þeim sem unnu í tvívídd⁷⁴ en Lance Wyman er mikill aðdáandi verka hennar og hefur hún veitt honum mikinn innblástur.⁷⁵ Brigdet er fædd í London 1931 og stundaði nám við Royal College of Art sem hún kláraði árið 1955. Brigdet fór að mála beint eftir útskrift en árið 1960 fór hún að kanna og þróa stíl sem hún er hvað þekktust fyrir – Op art.⁷⁶ Hún hefur unnið mörg verðlaun í Englandi og Bandaríkjum fyrir verk sín.⁷⁷ Það má lýsa verkum hennar með samspili á formum og litum eftir könnun á skynjun augans.⁷⁸ Hún notar grunnform eins og bognar línum jafnt og beinar, hringi og ferninga til að skapa sjónræna upplifun á flötum fleti sem veldur titringi í augum áhorfandans.⁷⁹

2.3. „Kerfið“: Letur, leiðarkerfi og táknyndir

„Okkur langaði til að allur heimurinn myndi muna eftir viðburðinum og í gegnum viðburðinn, muna eftir Mexíkó,“⁸⁰ sagði formaður Ólympíunefnarinnar í Mexíkó Pedro Ramírez Vázquez í viðtali við *Eye Magazine* árið 2005. Fyrir undirbúningin hringdi Ramírez í Eduardo Terrazas til að útskýra að það þyrfti að hanna ákveðið „kerfi“ sem hafði aldrei verið gert áður fyrir Ólympíuleika. Hann tók það fram að kerfið ætti ekki aðeins að vísa í íþróttaviðburðinn heldur standa fyrir sjálfa Mexíkó á meðan á leikunum stóð. Eftir þetta símtal kláraði Eduardo Terrazas verkefnin sín í New York og vann síðan fyrir Ólympíunefndina í Mexíkó.⁸¹

Til að koma þessu til skila var sendur út bæklingur sem innihélt upplýsingar um mexíkóska menningu, arkíktúr og list. Samhliða því voru Ólympíuleikarnir sjálfir sem íþróttaviðburður í fullri vinnslu. Hundrað og sex þjóðir voru þá skráðar til leiks og var sendiráð hverrar og einnar þjóðar spurð um áhrifamesta fólkið í því landi – sem fékk þá bæklinginn sendan, og voru það til dæmis bankastafsmenn, blaðamenn og íþróttafólk. Í hverjum mánuði var sent nýtt tölublað og þannig var reynt að upplýsa fólk um það sem var að gerast í Mexíkó vegna Ólympíuleikana.⁸²

⁷² „The Art Story,“ *The Art Story: Modern Art Insight*, um Kinetic art, sótt 13. nóvember, 2015 af <http://www.theartstory.org/movement-kinetic-art.htm>.

⁷³ „The Art Story,“ *The Art Story: Modern Art Insight*, um Op art.

⁷⁴ Edward Lucie-Smith, *Movements in art since 1945*, bls. 164.

⁷⁵ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁷⁶ Terry Riggs, „Bridget Riley: born 1931,“ *Tate.org.uk*, sótt 13. nóvember 2015 af <http://www.tate.org.uk/art/artists/bridget-riley-1845>.

⁷⁷ Terry Riggs, „Bridget Riley: born 1931.“

⁷⁸ Richard Shiff, „Bridget Riley: The Striae Paintings 1961-2014,“ *David Zwirner*, sótt 13. nóvember 2015 af <http://www.davidzwirner.com/exhibition/bridget-riley/?view=press-release>.

⁷⁹ Richard Shiff, „Bridget Riley: The Striae Paintings 1961–2014.“

⁸⁰ „This is 1968... This is Mexico,“ *Eye Magazine*, sótt 24. nóvember 2015 af <http://www.eyemagazine.com/feature/article/this-is-1968-this-is-mexico>.

⁸¹ „This is 1968... This is Mexico.“

⁸² „This is 1968... This is Mexico.“

„Kerfið“ sem óskað var eftir fólst meðal annars í því að letrið *Mexico 68* eftir Lance Wyman var notað víða í Mexíkóborg. Það þýddi að nægilegt var að skrifa orð eða upplýsingar í letrinu til þess að tengja þessar upplýsingar við Ólympíuleikana án þess að orðið „Ólympíuleikar“ kæmi fram.⁸³ Ljósaskilti voru hönnuð, málað var á ljósastaura með mynstri merkisins, stór auglýsingaskilti voru hönnuð, staurar fyrir bílaumferðir voru litaskiptir eftir því í hvaða átt ákveðinn viðburður var staðsettur, leiðbeiningarkort voru hönnuð og ný strætisvagnaskilti voru sett upp – því auka þurfti við strætisvagnakerfið. Ruslatunnur og gámar voru málaðir. Upplýsingabásar voru hannaðir og risastórar helíumblöðrur settar í loftið. Ólympíuleikvangurinn var málaður.⁸⁴ Fánar, Ólympíukyndillinn, verðlaunapallar, föt og allskonar hlutir alveg niður í lyklakippur og bangsa voru hannaðir í þessum stíl – með ákveðnum litum og munstri sem táknaði Mexíkóborg (sjá mynd 4).⁸⁵

Einnig þurfti að koma til skila hvað væri að gerast hvar í Mexíkó svo prentað var til dæmis fréttablöð um hvaða leikar voru í boði á spánsku, frönsku og ensku. Einnig þurfti að útbúa bæklinga og plaköt fyrir alla viðburðina sem voru í gangi fyrir fullorðna jafnt sem börn, en það voru til dæmis sýningar, námskeið og veislur. Það voru prentaðir 576 gerðir af bæklingum og hátt upp í 17 milljón afritum var dreift allt í allt.⁸⁶ Aðal veggspjaldið fyrir leikana var mynd af *Mexico 68* letrinu með línum sem endurkastaðist út frá því (sjá mynd 5).⁸⁷ Dagskráin var í stærra lagi en til dæmis má finna í menningardagskránni 232 tónleika, 143 balletsýningar, 182 leiksýningar og 185 kvíkmyndasýningar svo eitthvað sé nefnt.⁸⁸

⁸³ „This is 1968... This is Mexico.“

⁸⁴ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 299.

⁸⁵ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 299, 348–349.

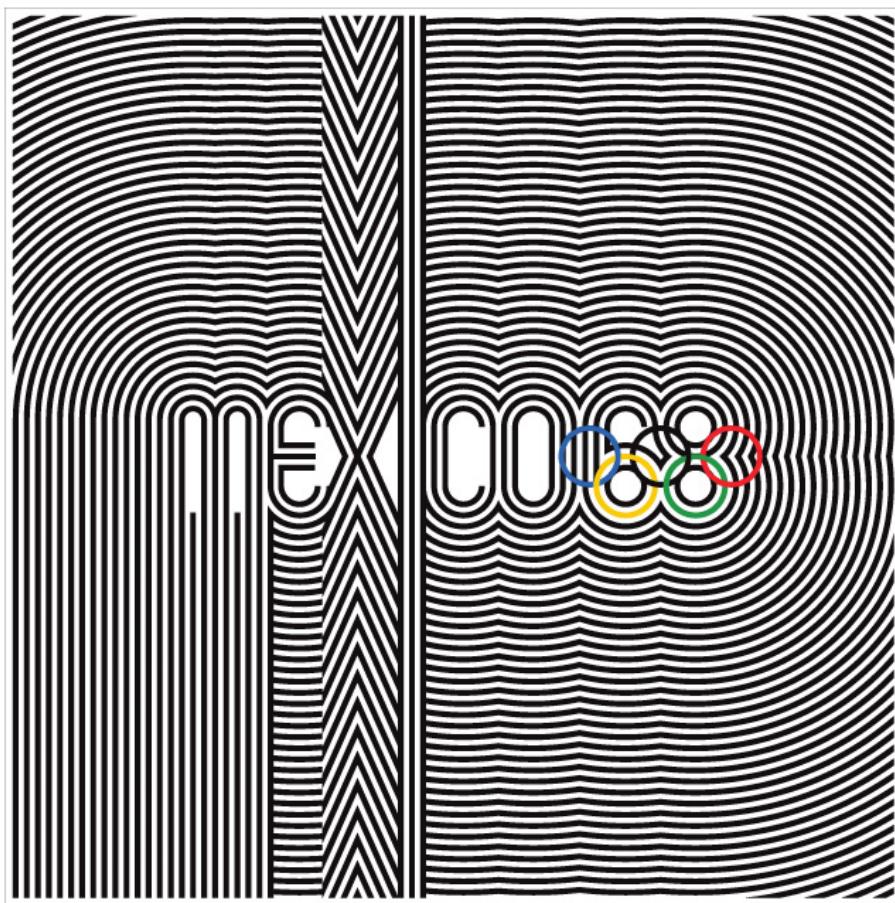
⁸⁶ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 309.

⁸⁷ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York“.

⁸⁸ *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bls. 277.



Mynd 4. Ólympíuleikvangurinn var málaður röndóttur með málningarrúllum.



Mynd 5. Aðal veggspjaldið.

Pegar það kemur að grafískri hönnun á leiðarkerfi þá þarf að hafa í huga að um er að ræða abstrakt form sem sýna lesanlegar táknumyndir og merki þar sem hvoru tveggja eru áberandi og vel skiljanleg fyrir fólk frá öllum heimsins hornum. Þetta er kannski sérstaklega mikilvægt þegar það kemur að hönnun Ólympíuleika sem eru einskonar sameiningartákn ólíkra þjóðarbrota.⁸⁹ Við tökum oft táknumyndum og leiðarkerfum sem sjálfsögðum hlut í dag. Við sjáum á sama tíma að gríðarleg aukning er á notkun táknumynda og merkja sem eru staðsett í símunum okkar, á internetinu, götum úti, söfnum og oft á kaffihúsum en það er eitthvað sem mér finnst vera einskonar „falin“ hönnun sem afskaplega áhugaverð og hefur mikil áhrif á skynjun okkar af umhverfinu og upplifun.

Sagan á bakvið táknumyndir á Ólympíuleikunum fer alveg aftur til ársins 1936 þegar leikarnir voru haldnir í Berlín, en aðeins nokkrar táknumyndir frá þeim tíma er hægt að finna á internetinu⁹⁰ – enda er þessara Ólympíuleika kannski síst minnst út frá hönnunarfræðilegu sjónarhorni: leikarnir voru séðir sem eitt skýrasta dæmið um misbeitingu Ólympíuleika og hins svokallaða ólympíuanda í stjórnmálalegum tilgangi.⁹¹

Það var ekki fyrr en árið 1964 þegar Ólympíuleikarnir voru haldnir í Tókýó að táknumyndum var gefið meira pláss en Katsumi Masaru, listrænn stjórnandi (*e. Artistic director*) og teymi hans, hannaði fullbúinn heildarpakka af táknumyndum fyrir allar íþróttirnar og hjálparstarfsemina sem var á staðnum með litum, letri og merkjum.⁹² Það voru 20 táknumyndir af mismunandi íþróttagreinum og hátt upp í 39 upplýsingatáknumyndir.⁹³ Lance útskýrir að Tókýó hafi sýnt vel fram á hvernig skuli setja saman heilt táknumyndakerfi fyrir slíkan stórvíðburð.⁹⁴

Í dag eru nánast alltaf nýjar táknumyndir hannaðar fyrir Ólympíuleikana, og sjálfum finnst mér þær merkilegustu vera frá Mexíkó 1968, München 1972 og Moskvu 1980. Montreal ákvað reyndar að nota sömu táknumyndirnar sem voru í München.⁹⁵ Á leikunum í London árið 2012 voru hinsvegar táknumyndirnar notaðar enn meira en áður, og var öll borgin þá skreytt með táknumyndum á til að mynda á fánum, veggjum og leikvöngum. Semsagt heildar útlitið var þá byggt á hönnun táknumyndanna.⁹⁶

Hugmyndin fyrir táknumyndirnar í Mexíkó 1968 komu meðal annars frá nemendum í Mexíkó, en það þurfti að hanna táknumyndir fyrir íþróttareinar, viðburði og

⁸⁹ Sarah C. Rich, „The History of the Olympic Pictograms: How Design Hurdled the Language Barrier,“ *Smithsonian*, sótt 24. nóvember 2015 af <http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-history-of-the-olympic-pictograms-how-designers-hurdled-the-language-barrier-4661102/?no-ist>.

⁹⁰ Juergen Wagne, „Olympic Games Berlin 1936,“ *Olympic-museum.de*, sótt 12. nóvember 2015 af <http://olympic-museum.de/pictograms/symbols1936.htm>.

⁹¹ Dr. Ingimar Jónsson, *Ólympíuleikar að fornu og nýju*, bls. 92-95.

⁹² Sarah C. Rich, „The History of the Olympic Pictograms: How Design Hurdled the Language Barrier.“

⁹³ „Tokyo Olympics: Design at the 1964 Games.“

⁹⁴ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

⁹⁵ John Jan Popvic, „Olympic Games Pictograms,“ *1stmuse.com*, sótt 24. nóvember 2015 af <http://1stmuse.com/pictograms/>.

⁹⁶ „London 2012's BrandWorlds.“ *SomeOne*, sótt 20. nóvember 2015 af http://www.someoneinlondon.com/project/london_2012s_brandworld/.

hjálparstarfsemi fyrir Mexíkóleikana.⁹⁷ Professorinn Manuel Villazón vann með nemendum að íþróttatáknmyndunum en nemendurnir komu frá Iberoamericana Háskólanum í Mexíkóborg og hönnuðu þau um helming íþróttatáknmyndanna á móti Lance Wyman.⁹⁸ „Þetta var samvinnuverkefni“ segir Lance stoltur í bókinni sinni *The Monograph*. Íþróttta-, viðburða- og hjálparstafsemistáknmyndir voru rúmlega 60 talsins á leikunum (sjá mynd 6).⁹⁹



Mynd 6. Hér má sjá 20 íþróttatáknmyndir.

Í dag má finna leiðarkerfi og táknumyndir nánast allstaðar. Stóran hluta þeirra er að finna til dæmis á söfnum, flugvöllum, verslunarmiðstöðvum og auðvitað úti á götum í borgum – og geta þau skipt sköpun fyrir fólk til að komast leiða sinna án óþarfa útúrdúra og tímaeyðslu. Þetta eru hlutir sem ég hef reynt að útskýra fyrir fjölskyldu og vinum en kemst þá alltaf af því að flestir sjá þessi kerfi sem sjálfsagðan hlut og hugsa ekki mikið um útlit þeirra, skipulag eða virkni. Fólk skilur stundum ekki hvað slík hönnun er vel úthugsáð og áhersluna á að reynt sé að koma upplýsingum til skila með skýrum og notendavænum hætti. Það að hanna leiðarkerfi, merki og táknumyndir í dag er talsvert auðveldara en fyrir rúmlega fimmtíu árum síðan þegar slík leiðarkerfi voru mun óalgengari. Hönnuðir geta nú til dags leitað til að mynda í óendantlega stóra gagnabanka af hugmyndum og hönnun á internetinu.

2.4 Myndmálið: Skuggamyndir Lance Wyman

Lance Wyman heillaðist af skuggamyndum á þessum tíma en hann leitaði þá aftur til forn-Grikkja en finna má skuggamyndir á leirvösum sem hafa varðveist. Hann þróaði frímerki út frá slíkum skuggamyndum en þau sýndu hlaupaiðkendur og hjólagarpa sem dæmi. Erfitt var að útfæra smáatriði í prentun frímerkja á þeim tíma svo Lance þurfti að koma með sniðuga hugmynd að frímerkjunum sem væri jafnframta einföld. Hann ákvað að vinna með hreyfingu, og þegar sama frímerkinu er raðað upp hlið við hlið heldur hreyfing

⁹⁷ „This is 1968... This is Mexico.“

⁹⁸ Adrian Shaughnessy og Tony Brook, *Lance Wyman: The Monograph*, bls. 52.

⁹⁹ Viðtal höfundar við Lance Wyman, 2. nóvember, 2015.

íþróttagarpanna áfram því myndirnar tengjast frá báðum endum og hreyfingin verður þannig stærri (sjá mynd 7 – vinstra megin).¹⁰⁰

Það er áhugavert að segja frá því að í fyrirlestrinum á *Walkerart.org* sýnir Lance glæru þar sem frímerki hans standa við hliðina á Apple-auglýsingum sem út kom árið 2003 og sýnir svartar skuggamyndir af fólk með hvítan iPod. Þau eru á hreyfingu og dansa á einlituðum bakgrunni (sjá mynd 7 – hægra megin).¹⁰¹ Ég velti fyrir mér hvort að Lance hafi verið með þeim fyrstu að nota svona skuggamyndir á einsleitum bakgrunni í hönnun – þar sem áhersla er lögð á hreyfingu skuggamyndarinnar. Á *pophistorydig.com* má hins vegar finna grein sem Lexie Brown skrifar árið 2010 um málverk eftir Henri Matisse að nafni *Icarus* sem sýnir skuggamynd sem er á hreyfingu og er það málað árið 1947.¹⁰² Myndin sver sig í ætt við hönnun Lance og Apple og má því nefna sem dæmi um enn annað listaverk sem vinnur með svipaðar hugmyndir. Apple sló í gegn með þessarri herferð sinni.¹⁰³ Alexandra Lange spyr Lance af hverju hann hafi sýnt þessar tvær myndaseríur saman í fyrirlestri sínum og hann svarar:

Táknmyndir hafa alltaf fylgt okkur. Það er ekki svo langt síðan að þau voru aðallega notuð til að miðla upplýsingum til þeirra sem gátu ekki lesið. Núna þegar hæfni þeirra [táknmyndanna] til að leiða okkur í gegnum raftæki hefur sannað sig, hafa þau vaxið og verið viðurkennd sem upplýsingamiðlari fyrir okkur öll. Ég held að þau virki mjög svipað í að leiðbeina okkur í gegnum sýndarrými og raunveruleg rými. Þau taka minna pláss en orð og get verið sameiginlegt tungumál. Engin þörf á að þýða það.¹⁰⁴

Þá útskýrir Lance í fyrirlestrinum að hann hafi verið að keyra í Los Angeles og séð auglýsingum Apple. Hann hélt að frímerki hans hefðu verið stækkuð upp á götuskiltum borgarinnar.¹⁰⁵



Mynd 7. Ljósmyndin sem Wyman sýndi á fyrirlestri sínum hjá *Walkerart.org*.

¹⁰⁰ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

¹⁰¹ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

¹⁰² Jack Doyle, „The iPod Silhouettes: 2000-2011,“ *PopHistoryDig.com*, sótt 25. nóvember 2015 af <http://www.pophistorydig.com/topics/ipod-silhouettes-2000-2011/>.

¹⁰³ Jack Doyle, „The iPod Silhouettes: 2000–2011.“

¹⁰⁴ „Visual icons have always been with us. It wasn't too far back that they were considered mostly as communicators for people who were illiterate. Now that they function so well indexing our digital devices they have proliferated and are accepted as communicators for all of us. I think they operate pretty much the same helping us navigate our virtual and real space. They take up less space than words and they can be a common language, no translations needed.“ Sjá: Alexandra Lange, „Talking Pictures.“

¹⁰⁵ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

Lance notaði einnig skuggamyndirnar á öðru prentefni til að komast handan tungumálaörðugleika. Táknmyndir útskýrðu hverskonar viðburður fór fram og með mismunandi lit hvaða dagsetning viðburðurinn var – og í öðrum lit í lárétttri línu hvoru megin áhorfandinn á að ganga í átt að stúkunni. Skuggamyndirnar gáfu einnig til kynna í hvaða hólfvi viðkomandi situr, í hvaða röð sætið er og í hvaða sæti setið er í (sjá mynd 8). Lance og teymi hans fengu ekki eina einustu kvörtun yfir hönnunni.¹⁰⁶



Mynd 8. Vinstri: Sjá má hvernig kerfið virkaði. Hægri: Miði fyrir íþróttaviðburð.

Lance var yfir grafískri hönnun Ólympíuleikana í Mexíkó og var því á hans könnu að hanna letur, táknmyndir, útgáfuefn, veggspjöld og frímerki. Hann fékk að vinna með alþjóðlegu teymi hönnuða við að hanna viðburðinn. Þeirra á meðal var Peter Murdoch vinur hans sem var yfir sérstökum verkefnum eins og skiltakerfinu, sýningarstöndum og hönnuninni á sjálfum Ólympíukyndlinum.¹⁰⁷ Arkitektinn Eduardo Terrazas var yfir umhverfisdeildinni, auglýsingahönnuðurin Beatrice Trueblood var yfir útgáfuefninu, Mathias Georitz var skúlpúrhönnuðurinn og formaðurinn var Pedro Ramírez Vázquez en þetta voru þeir helstu af þessu stóra teymi.¹⁰⁸

Lance segir að Ramírez Vázquez hafi verið frábær skipuleggjandi: „Þegar hönnunin á heildarútlitinu var farin að taka á sig mynd og ákvarðanir þurfti að taka var lítið mál að tala beint við Ramírez,“¹⁰⁹ segir Lance, en þar sem Ramírez var arkitekt hafði hann líklegast góðan skilning á hvað hönnun snýst um. Það skipti sköpun að hafa hann sem yfirmann, meðal annars vegna þess að þeir höfðu stuttum tíma til að klára þetta stóra verkefni.¹¹⁰ Lance segir stutta sögu um hönnunarferlið og gang þess:

¹⁰⁶ Walker Art Center, „Lance Wyman, New York.“

¹⁰⁷ Andy Butler, „interview with graphic designer lance wyman,“ *Designboom*, sótt 29. október 2015 af <http://www.designboom.com/design/lance-wyman-interview-10-14-2014-2/>.

¹⁰⁸ Emmet Byrne, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.“

¹⁰⁹ Emmet Byrne, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.“

¹¹⁰ Emmet Byrne, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.“

Ég man að Otl Aicher, hönnuðurinn fyrir Ólympíuleikana í München 1972 hafi komið í heimsókn á vinnustofuna okkar og sagt að þeir í München voru komnir lengra en við. Við áttum þá 18 mánuði eftir á þeim tíma, á meðan Aicher átti inni 18 mánuði og að auki 4 ár. Það var ógnvekjandi að heyra það, svo ekki sé meira sagt.¹¹¹

Auðkennið og útlitið var ekki aðeins til sýnis á Ólympíuleikunum 1968 heldur var þetta einnig sýnt á sýningu í Nýlistasafni Mexíkóborgar á plakötum og auðkennum. Einnig var þetta efni sýnt í París, New York og Milanó eftir leikana. Sýningin í Mílanó finnst mér hinsvegar skemmtilegasta sýningin þar sem arkítektinn Eduardo Terrazas, Lance Wyman og Ólympíunefndin hönnuðu *Mexico 68* merkið í þrívidd og þá var hægt að ganga inn í það. Og í því rými voru rendurnar svört hvítu alla veggina að innanverðu og inni í rýminu voru ólympíuhringirnir. Inni í þessu rými var þá hægt að skoða heildarútlitið fyrir leikana með ljósmyndum og prenti (sjá myndir x og y).¹¹²

Lance Wyman bjó í Mexíkó í fjögur og hálftr ár og nú tæplega fimmtíu árum síðar ferðast hann enn um heiminn til að sinna verkefnum sem grafískur hönnuður. Lance Wyman er velþekktur og áhrif hans á hönnunarsöguna verða sífellt skýrari og fá meiri sess. Í dag er Lance að hanna kort fyrir *National Gallery of Art* í Washington DC í Bandaríkjunum¹¹³ og er einnig að búa til kerfi fyrir borgarskipulagskerfi (e. Urban Image program) í sjálfri Mexíkóborg.

¹¹¹ „I remember Otl Aicher, the designer of the 1972 Munich Games, visiting our studio and saying they were further ahead in Munich than we were. We had 18 months to go at that point, while Aicher had 18 months plus four years to go. That was frightening to hear, to say the least.“ Sjá: Emmet Byrne, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.“

¹¹² *The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bindi 2, bls. 300.

¹¹³ Viðtal höfundar við Lance Wyman, 2. nóvember, 2015.

Lokaorð

Óhætt er að segja að hönnun Ólympíuleika sé langt ferli sem krefst ótrúlega fjölbreyttra vinnubragða og í mörg horn er að líta. Áhugavert er að skoða hversu margir koma að svo stórkostlegri hönnun og hvað þarf að hafa í huga fyrir slíkan viðburð. Á Ólympíuleikum eru svo mörg skilaboð sem þurfa að komast áfram á réttan hátt og um leið tengjast þau bæði íþróttaviðburðinum og sjálfri borginni þar sem viðburðurinn er haldinn – tvinnar þetta tvennt saman. Mér finnst mjög áhugavert að Ólympíunefndin í Mexíkóborg hafi sent póst á áhrifaríkt fólk frá mismunandi löndum heimsins, með upplýsingum um viðburðinn og finnst mér þetta vera skemmtileg mörkun á gamla mátan og sýna um leið tímanns tvenna því líklegast myndi Alnetið yfirtaka slíka herferð í dag. Mér þætti áhugavert að sjá Ríó de Janeiró Ólympíunefndina gera svipað – en leikarnir verða næst haldnir í Brasilíu 2016 – með því að tengja upplýsingaflæðið betur við netið og leyfa þannig almenningi að sjá meira af ferlinu sjálfu, bæði hvað varðar skipulag og hönnun. Ég held að mörkun fyrir Ólympíuleikana í dag dreifi boðskapinum líka, og ekki eigi bara að einblína á auglýsingar í sjónvarpi eða fréttir um að ákveðnir Íslendingar hafa unnið sér sæti á Ólympíuleikunum. Ég tel að við fáum þó líklegast að sjá ummerki um næstu Ólympíuleika á kókflöskum þegar nær dregur sumri – upplýsingar þess efnis að Ólympíuleikarnir verða haldnir í Ríó de Janeiró í Brazilíu.

Nálgun Lance Wyman á Op art- stílinn og Huichol list er spennandi þar sem þetta tvennt talar svo vel saman. Op art spratt upp á þessum tíma og varð gríðarlega vinsælt en nú til dags finnst mér eins og Op art tilvísanir sé að finna aftur í hönnun, eða að minnsta kosti síðastliðin tvö ár í mínu nærumhverfi. *Mæna* tölublað 7 mun koma út árið 2016 en í því má sjá Op art líkingar og þá má nefna að *Mæna* sem kom út árið 2014 var einnig með Op art tilvísunum út frá pixla internet hönnun sem vitnar í nítjándu öldina sem var þá í „tísku“.

Við upphaf ritgerðaskrifa sá ég fyrir mér, að skoða alla hönnun Ólympíuleikana í heild sinni, þ.e.a.s. útlit margra Ólympíuleika og bera saman. Atli Hilmarsson leiðbeinandi minn stoppaði mig hinsvegar af og útskýrði það væri nú meira en nóg að taka fyrir eina Ólympíuleika. Eftir að ég kynnti mér söguna og hönnuðinn Lance Wyman sá ég að Atli hafði rétt fyrir sér því af nægu var að taka. Lance Wyman er áhugaverður maður en hann gaf út bók sína fyrstu í lok sumars og heitir hún: *Lance Wyman: The Monograph*. Hún inniheldur ítarlegt viðtal við hann og sögu hans. Einnig má finna ljósmyndir og skrif um helstu verk hans en ég tel að Lance Wyman jafnvel enn vera vanmetin grafískur hönnuður í heiminum og myndi helst kjósa að lýsa honum sem goðsögn í hinum grafískra hönnunarheimi – þótt hann sjálfur virðist kjósa að láta lítið fyrir sér fara.

Heimildaskrá

Prentaðar heimildir:

- Dr. Ingimar Jónsson, *Ólumpíuleikar að fornu og nýju*, Reykjavík: Æskan, 1983.
- Honour, Hugh og John Fleming, *A World History of Art*, 7. útg., London: Laurence King Publishing Ltd, 2009.
- Hörður Lárusson, „Upplýsingahönnun,“ *Mæna* 2015, tbl. 6, (mars 2015): bls. 72–73.
- Lucie-Smith, Edward, *Movements in art since 1945*, London: Thames and Hudson, 1969.
- Shaughnessy, Adrian og Tony Brook, *Lance Wyman: The Monograph*, Unit Editors, 2015.

Vefheimildir:

- Butler, Andy, „Interview with graphic designer Lance Wyman,“ *Designboom*, sótt 29. október 2015 af <http://www.designboom.com/design/lance-wyman-interview-10-14-2014-2/>.
- Doyle, Jack, „The iPod Silhouettes: 2000-2011,“ *PopHistoryDig.com*, sótt 25. nóvember 2015 af <http://www.pophistorydig.com/topics/ipod-silhouettes-2000-2011/>.
- „London 2012's BrandWorlds,“ *SomeOne*, sótt 20. nóvember 2015 af http://www.someoneinlondon.com/project/london_2012s_brandworld/.
- „Paul Rand: A Brief Biography,“ *Paul-Rand*, 11. apríl 2007, sótt 14. nóvember 2015 af <http://www.paul-rand.com/foundation/biography/#.VmV58d7fjuK>.
- Rich, Sarah C., „The History of the Olympic Pictograms: How Design Hurdled the Language Barrier,“ *Smithsonian*, sótt 24. nóvember 2015 af <http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-history-of-the-olympic-pictograms-how-designers-hurdled-the-language-barrier-4661102/?no-ist>.
- Riggs, Terry, „Bridget Riley: born 1931,“ *Tate.org.uk*, sótt 13. nóvember 2015 af <http://www.tate.org.uk/art/artists/bridget-riley-1845>.
- „Saul Bass,“ *Art of the title*, sótt 14. nóvember 2015 af <http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/>.
- Shiff, Richard, „Bridget Riley: The Stribe Paintings 1961–2014,“ *David Zwirner*, sótt 13. nóvember 2015 af <http://www.davidzwirner.com/exhibition/bridget-riley/?view=press-release>.
- Soltis, Greg, „What Do the Olympic Rings Symbolize?,“ *Live Science*, 19. desember 2012, sótt 27. nóvember 2015 af <http://www.livescience.com/32361-what-do-the-olympic-rings-symbolize.html>.
- Sommers, David, „Design and Branding Trends: Olympics Games,“ *Colour Lovers*, 18. ágúst 2008, sótt 21. nóvember 2015 af <http://www.colourlovers.com/blog/2008/08/18/design-and-branding-trends-olympic-games>.
- Soniak, Matt, „What do the Olympic rings mean?,“ *The Week*, 11 febrúar 2014, sótt 1. desember 2015 af <http://theweek.com/articles/451216/what-olympic-rings-mean>.
- „This is 1968... This is Mexico,“ *Eye Magazine*, sótt 24. nóvember 2015 af <http://www.eyemagazine.com/feature/article/this-is-1968-this-is-mexico>.
- „The Art Story,“ *The Art Story: Modern Art Insight*, um Kinetic art, sótt 13. nóvember 2015 af <http://www.theartstory.org/movement-kinetic-art.htm>.
- „The Art Story,“ *The Art Story: Modern Art Insight*, um Op art, sótt 13. nóvember 2015 af <http://www.theartstory.org/movement-op-art.htm>.
- The Official Report 1968 produced by the Organizing Committee of the Games of the XIX Olympiad*, bindi 2, án útgáfustaðar: Amateur Athletic Foundation of Los Angeles gaf út, 1969.

- „Tokyo Olympics: Design at the 1964 Games,“ PINGMAG.jp, 9. september 2013, sótt 20. nóvember 2015 af <http://pingmag.jp/2013/09/09/tokyo-olympics-1964/>.
- „Tokyo 2020 Olympics logo scrapped amid plagiarism claim,“ BBC.com, 1. september 2015, sótt 18. nóvember 2015 af <http://www.bbc.com/news/world-asia-34115750>.
- Popvic, John Jan, „Olympic Games Pictograms,“ 1stmuse.com, sótt 24. nóvember 2015 af <http://1stmuse.com/pictograms/>.
- Wagne, Juergen, „Olympic Games Berlin 1936,“ Olympic-museum.de, sótt 12. nóvember 2015 af <http://olympic-museum.de/pictograms/symbols1936.html>.

Viðtöl:

- Byrne, Emmet, „Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre,“ Walker Art Center, 20. mars, 2014, sótt 29. október 2015 af <http://blogs.walkerart.org/design/2014/03/20/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>.
- Lange, Alexandra, „Talking Pictures,“ Herman Miller, sótt 23. október 2015 af <http://www.hermanmiller.com/why/talking-pictures.html>.
- May, Chris, „Lance Wyman,“ Jocks&Nerds, 1. janúar 2015, sótt 23. október 2015 af <https://www.jocksandnerds.com/articles/lance-wyman>.

Viðtal höfundar:

Viðtal höfundar við Lance Wyman, 2. nóvember 2015.

Annað:

- Íþrótttaafrek sögunnar: Liverpool og Ólympíuleikarnir 1968, Ian Brackley og Ben Nicholas leikstýrðu, Pitch International framleiddi, þáttur sýndur á RÚV, 26. ágúst 2015, 6. þáttur af 14, sótt 23. nóvember 2015, <http://www.ruv.is/sarpurinn/ruv/ithrottaafrek-sogunnar/20150826>.
- Heller, Steven, „Olympic Pictograms Through the Ages,“ myndband, 4:02, sótt 6. nóvember 2015 af <http://www.nytimes.com/interactive/2010/02/24/sports/olympics/pictograms-interactive.html>.
- Walker Art Center, „Lance Wyman, New York,“ myndband/fyrirlestur, 1:33:18, 4. mars 2014, sótt 28. nóvember 2015 af <http://www.walkerart.org/channel/2014/lance-wyman-new-york>.

Myndaskrá

- Mynd 1. *Getty Images/Guardian composite/the Guardian*, sótt 9. desember 2015 af
<http://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jul/30/tokyo-olympics-logo-plagiarism-row>.
- Mynd 2. Wyman, Lance, *Compass sketch by Lance Wyman*, sótt 5. desember 2015 af
<http://graphicambient.com/2012/07/26/1968-mexico-olympics-mexico/>.
- Mynd 3. Wyman, Lance, skjáskot af myndbandi frá Walkerart.org, sótt 3. desember 2015 af
<http://www.walkerart.org/channel/2014/lance-wyman-new-york>.
- Mynd 4. Wyman, Lance, *Environmental graphics surrounding the Olympic Stadium*, sótt 5. desember 2015 af <http://graphicambient.com/2012/07/26/1968-mexico-olympics-mexico/>.
- Mynd 5. Wyman, Lance, *engin titill*, sótt 5. desember 2015 af
<http://graphicambient.com/2012/07/26/1968-mexico-olympics-mexico/>.
- Mynd 6. Wyman, Lance, *Mexico 68 Sports Pictograms*, sótt 5. desember 2015 af
<http://graphicambient.com/2012/07/26/1968-mexico-olympics-mexico/>.
- Mynd 7. Wyman, Lance, skjáskot af myndbandi frá Walkerart.org, sótt 3. desember 2015 af
<http://www.walkerart.org/channel/2014/lance-wyman-new-york>.
- Mynd 8. Wyman, Lance, Vinstri mynd: *enginn titill*. Hægri mynd: *Tickets*, sótt 5. desember 2015 af <http://graphicambient.com/2012/07/26/1968-mexico-olympics-mexico/>.