LA BIBLIOTECA del INEF

con la

L SESIÓN DE LA REAL ACADEMIA OLÍMPICA

EXPOSICIÓN DE MASCOTAS OLÍMPICAS

La Biblioteca del INEF ha presentado una exposición de mascotas olímpicas procedentes de la colección particular de Bárbara Fonseca Alonso. Se inicia con la primera mascota, aparecida en los Ángeles 84, y finaliza con las de los últimos Juegos de Río 2016.

LOS ÁNGELES, 1984

SAM

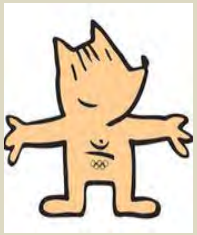
NOMBRE: Comparte nombre con el Tío Sam, icono estadounidense.
DESCRIPCIÓN: La mascota es un águila calva, símbolo nacional de los Estados Unidos. Sam lleva la bandera nacional en su sombrero, y muestra que es parte de la cultura estadounidense. Es de apariencia amable y alegre para no asustar a los niños y para expresar el optimismo del espíritu olímpico.
CREADOR: C. Robert Moore, Walt Disney Productions.

SEÚL 1988

HODORI

NOMBRE: “Ho” significa Tigre en coreano y “Dori” es un diminutivo masculino típico de Corea.
DESCRIPCIÓN: El tigre aparece en el arte y las leyendas populares coreanas. Con imagen positiva se asocia con el humor, la valentía y la nobleza. Lleva un collar con los aros olímpicos y un sombrero tradicional coreano, ‘sangmo’, con una cinta en forma de “S” por Seúl.
CREADOR: Kim Hyun.

BARCELONA, 1992



COBI

NOMBRE: El nombre Cobi alude a COOB'92, una abreviatura del Comité Organizador Olímpico de Barcelona'92. Fue elegido porque es simple y fácil de pronunciar en la mayoría de los idiomas.
DESCRIPCIÓN: Cobi es un perro de montaña pirenaico humanizado, de estilo "cubista“ y con un vestuario muy numeroso.
CREADOR: Javier Mariscal.

ATLANTA, 1996

IZZY

NOMBRE: Originalmente llamado "Whatizit", fue rediseñado y renombrado por los niños de Atlanta.

DESCRIPCIÓN: Primera mascota diseñada por ordenador. Izzy es una mascota inusual en el sentido de que no es un animal, ni una figura humana, ni un objeto.
Su cuerpo es de color azul, utiliza calzado deportivo, sus piernas son musculadas, lleva los aros olímpicos en la cola y en las orejas, sus ojos tienen estrellas, y luce una gran sonrisa.

CREADOR: John Ryan, DESIGNefx.

SYDNEY, 2000

OLLY, SYD y MILLIE

NOMBRE: Syd es una referencia a Sydney, Olly a Olympic y Millie al nuevo milenio.

DESCRIPCIÓN: Las tres mascotas son un ornitorrinco (Syd), un kookaburra (Olly) y un equidna (Millie). Simbolizan el agua, el aire y la tierra, respectivamente. Sus colores corresponden a los emblemas de los Juegos, y los tres son ejemplos típicos de la fauna australiana.

CREADOR: Matthew Hatton.

SALT LAKE CITY, 2002

POWDER, COOPER y COAL

NOMBRE: Los nombres son una alusión a los recursos naturales de Utah, su nieve y su tierra. Los tres animales eran los protagonistas de las leyendas de los nativos americanos, transmitidas de generación en generación.

DESCRIPCIÓN: Powder es una liebre de patas blancas, Cooper es un coyote y Coal un oso negro. La velocidad de la liebre, la capacidad del coyote para escalar las cimas más altas y la fuerza del oso negro ilustran el lema olímpico Citius, Altius, Fortius (más rápido, más alto, más fuerte).

CREADOR: Landor/Publicis.

TURÍN, 2006

NEVE y GLIZZ

NOMBRE: Neve es "nieve" en italiano y Gliz es una forma abreviada de ghiaccio, "hielo" en italiano.

DESCRIPCIÓN: NEVE es una bola de nieve humanizada como una niña de cuerpo rojo que representa la suavidad, la amistad y la elegancia. GLIZ es su hermano, un cubo de hielo con cuerpo azul, y representa el entusiasmo y la alegría.

CREADOR: Pedro Alburquerque

ATENAS, 2004

ATENEA y FEBO

NOMBRE: Phevos y Atenea. Los nombres son una referencia a dos dioses del Olimpo: "Phoebos“ (Apolo), el dios de la luz y la música; "Atenea" es la diosa de la sabiduría. Las dos mascotas simbolizan el vínculo entre la Antigua Grecia y los Juegos Olímpicos de la era moderna.

DESCRIPCIÓN: Febo y Atenea son hermanos. Toman su forma de la típica muñeca de terracota acampanada del siglo VII aC, la "daidala". Simbolizan el juego y los valores del Olimpismo. Encarnan la unidad de hombres y mujeres, a través de la igualdad y la fraternidad.
Febo usa una túnica azul para recordar el mar y el color del emblema de los Juegos, mientras que Athena viste de naranja para evocar el sol y el emblema Paralímpico.

CREADOR: Spiros Gogos, Paragraph Design.

PROTEAS

NOMBRE: En la mitología griega, Proteo o Proteus (en griego antiguo Πρωτεύς Prôteús) es un dios del mar.

DESCRIPCIÓN: El caballito de mar fue creado para expresar los valores de los Juegos Paralímpicos de Atenas 2004: Fuerza, Persecución, Inspiración y Celebración.

CREADOR: Spyros Gogos.

PEKÍN, 2008

BEIBEI, JINGJING, HUANHUAN, YINGYING y NINI

NOMBRE: Cada nombre rima repitiendo la misma sílaba: una forma tradicional china de mostrar afecto a los niños. Uniendo los cinco nombres se forma la frase "Bienvenido a Beijing" (Bei Jing Huan Ying Nin).

DESCRIPCIÓN: Cada mascota representa el color de uno de los cinco anillos olímpicos y también un deseo, ya que era tradicional en la antigua cultura china transmitir los deseos a través de signos o símbolos:
Beibei el pez es una referencia al agua. Es azul y su deseo es la prosperidad. Las olas en la cabeza se basan en un diseño de la pintura tradicional china.
Jingjing el panda representa el bosque. Es negro y su deseo es la felicidad. Las flores de loto de su cabeza se inspiraron en las pinturas de porcelana de la dinastía Song (960-1234 dC).
Yingying, el antílope tibetano, representa la tierra. Es amarillo y su deseo es buena salud. Aparecen en su cabeza elementos decorativos del oeste de China.
Nini, la golondrina, representa el cielo. Es verde y su deseo es buena suerte. Su diseño está inspirado en los de las cometas chinas.
Huanhuan, de color rojo, simboliza el fuego y el espíritu olímpico. El arte de la gruta de Dunhunag inspiró la decoración de su cabeza.

CREADOR: Han Meilin.

VANCOUVER, 2010

SUMI

NOMBRE: Su nombre proviene de la palabra "sumesh" del idioma Salish, que significa "espíritu guardián".
DESCRIPCIÓN: Representa la riqueza étnica de la zona y la conexión entre humanos y naturaleza: corresponde a un espíritu guardián con sombrero de orca, alas del pájaro de trueno (figura que corona los tótems aborígenes) y patas de oso. Le apasionan el medio ambiente y los deportes paralímpicos.
CREADOR: Meomi Design.

QUATCHI y MIGA

DESCRIPCIÓN: Inspirados en la mitología de las Naciones originarias canadienses.
QUATCHI, es un sasquatch, un famoso ser mitológico de la costa occidental de América del Norte. Está cubierto de pelo grueso y usa botas y orejeras.
MIGA, es una “osa de mar”, un animal mítico que es parte orca y parte oso Kermode, especie nativa de Columbia Británica.
CREADOR: Meomi Design.

LONDRES, 2012

WENLOCK

NOMBRE: Toma su nombre de la ciudad Much Wenlock en Shropshire, que albergó los primeros Juegos Olímpicos en 1858, inspirando los JJ.OO. modernos.
DESCRIPCIÓN: La luz de la cabeza representa la que llevan los taxis negros de Londres. La forma de la frente la del techo del Estadio Olímpico. Su ojo es la lente de una cámara. En las muñecas usa cinco brazaletes con los colores de los anillos olímpicos. Y los tres puntos de cabeza representan los tres lugares del podio para los ganadores de medallas.
CREADOR: Iris Design Agency.

RÍO DE JANEIRO, 2016

TOM

NOMBRE: Su nombre es una referencia al compositor brasileño, Tom Jobim.

DESCRIPCIÓN: Es la mascota paralímpica y representa la flora nacional. Sus poderes conectados a los de la naturaleza le permiten superar cualquier obstáculo. Además, puede sacar cualquier objeto de su pelo, semejante a una selva tropical.

CREADOR: Birdo Produções.

VINICIUS

NOMBRE: El nombre de la mascota olímpica rinde homenaje al músico brasileño Vinicius de Moraes.

DESCRIPCIÓN: Vinicius es una mezcla de diferentes animales brasileños. Su diseño se inspira en la cultura pop, así como en personajes de videojuegos y animación. Junto con su colega de los Juegos Paralímpicos, Vinicius representa la diversidad de la gente y la cultura brasileña, así como su naturaleza exuberante.

CREADOR: Birdo Produções.