

MARIA ROTKIEWICZ

Symbole i maskotki olimpijskie



Symbole i maskotki olimpijskie

Elizie i Witoldowi

– moim wnukom

Maria Rotkiewicz



Maria Rotkiewicz

Symbole i maskotki olimpijskie

Polski Komitet Olimpijski

Warszawa 2016

Redakcja wydania I:

Magdalena Garlej, Kajetan Hądzelek, Grażyna Rabsztyn, Krzysztof Zuchora

Redakcja wydania II:

Katarzyna Deberny, Iwona Marcinkiewicz, Grażyna Rabsztyn

Korekta:

Katarzyna Szajowska

Zdjęcia maskotek, emblematów i piktogramów ze zbiorów

© International Olympic Committee

© www.otl-aicher-piktogramme.de

Zdjęcie na okładce:

Szymon Sikora, PKOl

Zdjęcie na str. 21 – © Getty Images

Wydawca:

Polski Komitet Olimpijski

© Copyright by Polski Komitet Olimpijski, Warszawa 2016

Wydanie II poprawione, rozszerzone

ISBN 978-83-7585-288-2

Projekt, DTP, druk:

Agencja Reklamowo-Wydawnicza A. Grzegorzcyk

www.grzeg.com.pl

*Sport powinien być traktowany
jako źródło piękna i jako czynnik
pobudzający do rzeczy pięknych*

Pierre de Coubertin



Spis treści

	Wprowadzenie	9
I.	Znaczenie symboli olimpijskich	11
II.	Motto olimpijskie	13
III.	Koła olimpijskie	15
IV.	Flaga olimpijska	17
V.	Maskotki olimpijskie	21
VI.	Emblematy igrzysk olimpijskich	57
VII.	Piktogramy olimpijskie	77
	Podsumowanie	105
	Tabele	107
	Bibliografia	114



Wprowadzenie

Każde igrzyska olimpijskie, począwszy od starożytności, sprzyjały prezentacji różnych form artystycznego wyrazu, ukazując w ten sposób tradycje oraz związki sportu z kulturą. Literatura, muzyka, rzeźba, malarstwo, taniec są odzwierciedleniem emocji i piękna sportowego, są również inspiracją dla aktualnie rozgrywanych olimpijskich zmagania. Przy okazji Igrzysk XXXI Olimpiady odbywał się Festiwal Kulturowy, dzięki któremu cały świat poznał tradycję, kulturę i energię Rio de Janeiro. Ich graficznym obrazowaniem są emblemat, piktogramy oraz maskotki olimpijskie.

Polski Komitet Olimpijski z okazji Igrzysk XXXI Olimpiady wznawia książkę *Symbole i maskotki olimpijskie*, która po raz pierwszy ukazała się w 2012 roku, do tej pory będąc jednym z pierwszych na świecie zestawieniem ikonografii igrzysk olimpijskich. Drugie wydanie książki zostało poprawione oraz poszerzone o symbole i maskotki XXII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Soczi (2014) oraz Igrzysk XXXI Olimpiady w Rio de Janeiro (2016).

Książka przedstawia znaczenie i wartości symboliki olimpijskiej, do której czerpie się wiedzę z dziejów starożytnych igrzysk w Olimpii, z kultury, sztuki, muzyki oraz z historii, folkloru miast i państw, w których organizowane są igrzyska olimpijskie – letnie i zimowe.

Maskotki, emblematy (logotypy) i znaki graficzne (piktogramy) zawierają głęboko przemyślane treści;

starannie wyselekcjonowane z tysięcy propozycji i wzorów, ukazują twórczość artystów i grafików z całego świata oraz wielkie zaangażowanie społeczeństwa w ich wybór. Pomysły symboli są zaskakujące i odkrywcz. Wzbogacają sztukę małych form i wartości kulturowe. Są radością ludzi w każdym wieku. Wszyscy lubimy maskotki – dzieciom i młodzieży ukazują świat baśni, zabawek i fantastyki, starszemu pokoleniu przypominają okres dzieciństwa. Stanowią miłą pamiątkę z igrzysk olimpijskich.



Symbolika sportowa jest formą identyfikacji organizacji i imprez sportowych oraz uczestniczących w nich krajów.

Najbardziej popularna jest symbolika olimpijska, posiadająca kilkudziesięcioletnią tradycję. Z igrzysk na igrzyska wzbogaca się o nowe elementy, podobnie jak poszerza się program olimpijski o nowe dyscypliny i konkurencje sportowe.

W skład symboliki olimpijskiej obok hymnu olimpijskiego, ognia olimpijskiego, przyrzeczenia olimpijskiego wchodzi również: motto igrzysk w języku łacińskim *Citius-Altius-Fortius* (szybciej, wyżej, silniej), znaki graficzne i symbole plastyczne, takie jak pięć splecionych ze sobą kół olimpijskich, flaga olimpijska, maskotki, emblematy (logotypy) i piktogramy (znaki graficzne).

Przedmiotem tego wydawnictwa są: motto olimpijskie, flaga z pięcioma kołami olimpijskimi, symbole plastyczne i znaki graficzne – ich pomysłodawcy i autorzy oraz geneza, rozwój i znaczenie tych symboli.

W opracowaniu wykorzystano różnorodne materiały: wydawnictwa i monografie dotyczące igrzysk olim-

pijskich i ruchu olimpijskiego, zbiory Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie, encyklopedie, czasopisma i informacje z internetu. Szczególnie cenny jest komplet ilustracji maskotek, emblematów i piktogramów, przekazany nam przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski, za który serdecznie dziękujemy. Pozwolił on na pełne zilustrowanie naszego wydawnictwa.

I. Znaczenie symboli olimpijskich

*Żyjemy w świecie symboli,
a świat symboli żyje w nas*
Jean Chevalier¹

Igrzyska olimpijskie cechują charakterystyczne dla nich symbole, które stanowią w dobie obecnej specyficzny nośnik nowoczesnej informacji; są jego myślą przewodnią, zapadają głęboko w świadomość, wzbudzają u odbiorcy artystyczne emocje. Symbole zawierają nieraz więcej elementów przekazu niż słowo pisane. Wprowadzenie symboli olimpijskich znacznie wzbogaciło oprawę igrzysk oraz przyczyniło się do promowania idei olimpijskiej.

Termin „symbol” pochodzi od starogreckiego słowa „sýmbolon” (wiązać razem); pierwotnie oznaczał składany z dwóch części przedmiot rozpoznawczy. Później wyrazu „symbol” używano w różnych znaczeniach. I dziś nie przestał być terminem wieloznacznym. Za pomocą symboli można uzyskać duży stopień uogólnienia.

Symbole dzielą się zazwyczaj na:

- a) znaki konwencjonalne (flagi, godło, herb, hymn, litery, cyfry, znaki matematyczne, znaki chemiczne);
- b) przedmioty, pojęcia, czynności, wyobrażenia mające „wspólny rytm”.

Symbole są charakterystyczne dla określonej kultury, epoki lub okresu i kręgów społecznych.

Świat dookoła nas pełen jest znaków, symboli i skrótów wizualnych, od krajowych (alfabet, pismo, flaga narodowa, godło państwowe) do symboli uniwersalnych, wywodzących się z tradycji, folkloru, baśni, mitu, które przechodziły długą drogę ewolucji; na przykład: dom – stanowi bezpieczeństwo; chleb i sól – gościnę; sowa jest symbolem mądrości; pies – symbolem wierności i straży; pszczoła – symbolem pracowitości; krzyż – symbolem chrześcijaństwa; wąż owinięty wokół laski podróżnej był w mitologii greckiej atrybutem boga lecznictwa Asklepiosa, a obecnie stanowi symbol całej medycyny.

We współczesnej technice komputerowej znaki, symbole, kody coraz częściej zastępują słowo mówione bądź pisane. Ten trend będzie coraz bardziej dominował w przyszłości w różnych dziedzinach, również w sporcie.

Do pierwszych symboli, które zostały oficjalnie wprowadzone do igrzysk olimpijskich, należą koła olimpijskie i flaga olimpijska. Ich pomysłodawcą był twórca nowożytnych igrzysk olimpijskich Pierre de Coubertin. W latach siedemdziesiątych XX wieku pojawiły się następne oficjalne symbole olimpijskie: maskotki, emblematy (logotypy) i piktogramy. Proces kreowania różnych symboli z igrzysk na igrzyska stanowi okazję do przedstawienia twórczych inwencji artystów, plastyków i projektantów, przyczyniając się do zdobywania przez nich międzynarodowego rozgłosu.

¹ W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1990, s. 7.

Od czasu kiedy maskotki, emblematy (logotypy) i piktogramy pojawiły się po raz pierwszy na igrzyskach olimpijskich, zaobserwowano stale rosnące nimi zainteresowanie organizatorów, zawodników, widzów, instytucji, mediów i firm handlowych. Od czterdziestu lat stały się częścią oprawy artystycznej igrzysk olimpijskich.

Maskotki są projektowane zazwyczaj przez wybitnych artystów plastyków; uatrakcywiają one swoją formą, kolorystyką i nazwą igrzyska olimpijskie. Pod maskotką jako symbolem kryją się różnorodne treści, które odzwierciedlają historię, tradycję, kulturę i przyrodę kraju – gospodarza igrzysk. Budzą też radosne i przyjazne uczucia. Dla olimpijczyków stanowią pamiątkę sportowej rywalizacji, dla widzów miłą i oryginalną pamiątkę z igrzysk. Są również ważnym produktem komercyjnym – dochód z maskotek przewyższa bowiem wielokrotnie wpływy finansowe z biletów wstępu na igrzyska olimpijskie.

Logotypy (emblematy) stanowią istotną cechę igrzysk olimpijskich; emblemat igrzysk przekazuje w formie

znaku uczestnikom i widzom różne wartości, związane z tradycją i kulturą miasta, regionu bądź kraju; logo igrzysk olimpijskich jest dodatkowo sygnowane symbolem olimpijskim: pięcioma kołami olimpijskimi oraz nazwą miasta i rokiem, w którym odbywają się igrzyska olimpijskie.

Piktogramy sportowe (zwane też ideogramami) – to szczególne znaki pisma obrazkowego, przedstawiające kreskowane sylwetki zawodników; swoją tradycją sięgają pradawnych, mitologicznych czasów ludzkości. Piktogramy olimpijskie stanowią wyraźny symbol, charakterystyczny dla określonej dyscypliny czy konkurencji sportowej. Bywają nieznacznie zmieniane graficznie przez kolejnych organizatorów igrzysk. Piktogramy są wykorzystywane na obiektach sportowych, w dokumentacji sportowej, w różnych wydawnictwach itp.; mają znaczenie międzynarodowe.

Obecność symboli na igrzyskach olimpijskich jest usankcjonowana w „Karcie Olimpijskiej” jako tzw. dobra olimpijskie, do których wszelkie i wyłączne prawo posiada Międzynarodowy Komitet Olimpijski.

II. Motto olimpijskie

Citius-Altius-Fortius

Motto olimpijskie stanowi trójczłonowe łacińskie hasło Citius-Altius-Fortius (szybciej, wyżej, silniej). Jest ono również oficjalną dewizą Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego, nawiązującą do antycznej tradycji i wyrażającą aspiracje nowożytnego ruchu olimpijskiego.

Autorem motta jest francuski pedagog i kaznodzieja zakonu dominikanów Henri Didon (1840-1900), dyrektor École Albert-le-Grand w Arcueil, w pobliżu Paryża. Jako wielki zwolennik męskiej dzielności i fizycznej sprawności dostrzegł w odradzającym się sporcie końca XIX wieku ważny środek wychowawczy młodzieży szkolnej. Program wychowania fizycznego w szkole oparł na wzorach brytyjskich. Był doskonałym mówcą. W swoim przemówieniu, wygłoszonym podczas wręczenia nagród zwycięzcom szkolnych zawodów sportowych, zorganizowanych 7 marca 1891 roku w szkole w Arcueil, Henri Didon po raz pierwszy spontanicznie wypowiedział te trzy słowa łacińskie Citius-Altius-Fortius, podsumowując wysiłek sportowy i współzawodnicwo uczniów.

Można dopatrzeć się w tym apelu lub wezwaniu echa z głębokiej antycznej przeszłości, gdy Homer w *Iliadzie* wołał: „Być walecznym i zawsze lepszym od innych, jednak postępować przy tym w taki sposób, aby nie naruszyć etyki i nie przynieść wstydu przodkom” (*Iliada*, księga VI, wiersz 205-209).

Dewizę tę zapożyczył Pierre de Coubertin (1863-1937) i wprowadził później do ruchu olimpijskiego. Również w swoich pismach powoływał się wielokrotnie na to hasło. Coubertina i Didona łączyła długoletnia przyjaźń, wspólne ideały i wielki patriotyzm.

Pierre de Coubertin został zaproszony na uroczystość szkolną w Arcueil, z której napisał krótkie sprawozdanie, cytując hasło Henriego Didona, i zamieścił je 14 marca 1891 roku w biuletynie „Les Sports Athlétiques”.

Podczas Konstytucyjnego Kongresu Olimpijskiego w Paryżu w 1894 roku Pierre de Coubertin uczynił słowa Citius-Altius-Fortius dewizą utworzonego Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego. Hasło znalazło się również w nagłówku pierwszego numeru Biuletynu MKOI („Bulletin du Comité International des Jeux Olympiques”) w 1894 roku oraz na dyplomach pamiątkowych uczestników kongresu, ale w innej kolejności Citius-Fortius-Altius.

Henri Didon był honorowym gościem Igrzysk I Olimpiady w Atenach w 1896 roku i zasiadał w pierwszym rządzie – w bliskości króla Grecji Giorgiosa I – na odrestaurowanym stadionie panatenajskim. Hymn olimpijski greckiego kompozytora Spyrosa Samarasa do słów Kostisa Palamása, wykonany podczas uroczystej ceremonii otwarcia igrzysk, wywarł na nim ogromne wrażenie. Pod wpływem tego przeżycia w Niedzielę Wielkanocną w kościele katolickim pod wezwaniem

św. Dionizego (St. Denis) Henri Didon wygłosił płomienne kazanie, w którym porównał antyczne igrzyska z Igrzyskami I Olimpiady Nowożytnej. Uważał, że spotkanie sportowców świata podczas nowego międzynarodowego ruchu sportowego przyczyni się do braterstwa narodów i wpłynie korzystnie na postawę moralną młodzieży wszystkich krajów.

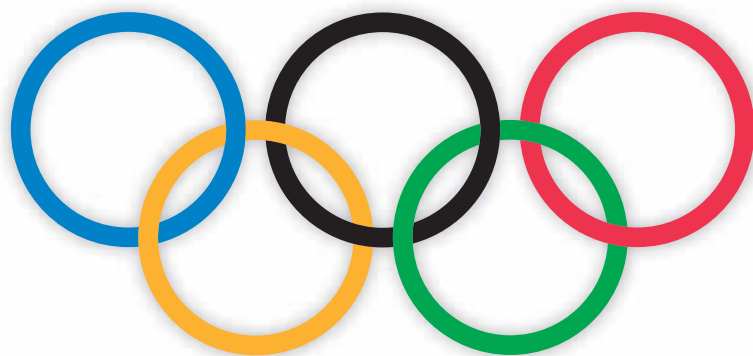
Podczas II Kongresu Olimpijskiego w Hawrze w 1897 roku przyjęto hasło Citius-Altius-Fortius jako dewizę Kongresu. Jednym z głównych referentów, górujących autorytetem, erudycją i elokwencją był Henri Didon. W trzeciej części Kongresu, poświęconej problematyce sportu, Henri Didon mówił o swoich doświadczeniach pedagogicznych w szkole w Arcueil – wychowaniu uczniów przez sport.

Słowa motta olimpijskiego Citius-Altius-Fortius zostały wpisane przez Pierre'a de Coubertin w jeden z pierwszych projektów kół olimpijskich i ozdobione artystycznie gałązką oliwną. Od Igrzysk w Antwerpii w 1920 roku słowa Citius-Altius-Fortius zostały oficjalnie uznane za motto międzynarodowego ruchu olimpijskiego.



Powodzenie dewizy przeszło wszelkie oczekiwania. Przyjął je bowiem olimpizm i rozpowszechnił na całym świecie. Dziś ten dźwięczny apel zagrzewa młodzież całego świata do czynu sportowego. Ku niemu dążą, prześcigając się wzajemnie, kolejni rekordziści szybkości, wytrzymałości i siły. Hasło Citius-Altius-Fortius towarzyszy igrzyskom olimpijskim do dzisiaj.

III. Koła olimpijskie



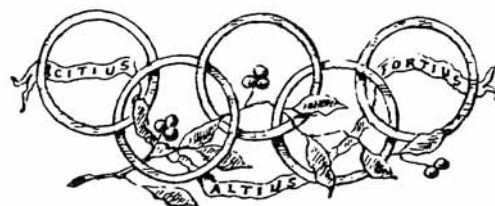
© International Olympic Committee

Symbol olimpijski składa się z pięciu splecionych kół jednakowej średnicy, zwanych kołami olimpijskimi, w kolorach (w kolejności od lewej strony do prawej): niebieskim, żółtym, czarnym, zielonym i czerwonym. Splecione brzegami koła olimpijskie umieszczone są w dwóch szeregach (od lewego do prawego); koła niebieskie, czarne i czerwone znajdują się na górze, a koła żółte i zielone na dole, zgodnie z prezentowaną powyżej kopią graficzną.

Splecione koła olimpijskie symbolizują pokój, braterstwo i uniwersalizm olimpijski. Reprezentują pięć kontynentów świata, połączonych ideą olimpijską. Symbol olimpijski zaprojektował w 1912 roku inicjator nowożytnych igrzysk olimpijskich Pierre de Coubertin. W dwa lata później wpisał w zewnętrzne koła symbolu słowa motta olimpijskiego: *Citius* i *Fortius*, a dwa dolne koła połączył słowem *Altius* i ozdobił artystycznie gałązką oliwną,

którą wieńczono olimpioników w antycznej Olimpii. Ten projekt został przygotowany na jubileuszowy kongres z okazji 20-lecia MKOl w 1914 roku.

Symbol kół olimpijskich miał pewne podobieństwo do emblematu Unii Francuskich Towarzystw Sportów Atletycznych (Union des Sociétés Françaises des Sports Athlétiques), którego pomysłodawcą był również Pierre de Coubertin, pełniący funkcję sekretarza generalnego



COUBERTIN, *Olympism*, str. 595

Unii w latach dziewięćdziesiątych XIX wieku. Emblemat USFSA (która powstała z dwóch francuskich stowarzyszeń sportowych) zawierał dwa splecione ze sobą koła oraz łacińskie motto: „Ludus pro Patria”.

Koła stanowią emblemat flagi olimpijskiej. Kolory pięciu kół olimpijskich wraz z białą barwą flagi reprezentują podstawowe barwy, znajdujące się na wszystkich ówczesnych narodowych flagach świata, charakteryzując różnorodność społeczeństw i krajów na pięciu kontynentach. Pierre de Coubertin pisał: „Pięć kół – niebieskie, żółte, czarne, zielone i czerwone – reprezentuje pięć części świata, oddanych idei olimpijskiej i gotowych przyjmując twórcze współzawodnictwo. Co więcej, tych sześć



Logo USFSA z prywatnego archiwum K. Lennartz

(wliczając białe tło flagi) kolorów w ten sposób zestawionych reprezentuje kolory wszystkich narodów bez wyjątku. Błękit i żółć Szwecji, błękit i biel Grecji, trójkolor francuski, angielski, amerykański, niemiecki, belgijski, włoski, węgierski; żółć i czerwień Hiszpanii sąsiadują z nową flagą brazylijską i australijską, ze starą Japonią i młodymi Chinami. Oto prawdziwie międzynarodowy emblemat”.

Obecnie – zgodnie z założeniami Pierre’a de Coubertin – symbol pięciu kół olimpijskich podkreśla ideę międzynarodowego ruchu olimpijskiego i jest zachętą dla wszystkich krajów świata do włączenia się do tej idei.

Karta Olimpijska MKOl oficjalnie orzeka, że symbol kół olimpijskich wyraża działalność Ruchu Olimpijskiego oraz symbolizuje unię pięciu kontynentów i spotkanie sportowców z całego świata podczas igrzysk olimpijskich. Karta Olimpijska nie przypisuje kolorów poszczególnych kół żadnemu z kontynentów.

Znak kół olimpijskich, jako wyodrębniony element kompozycyjny, umieszczano na plakatach olimpijskich. Po raz pierwszy znak ten widniał na oficjalnym plakacie III Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lake Placid w 1932 roku. Od tej pory symbolika ta znajduje się na prawie wszystkich plakatach olimpijskich. Element pięciu kół umieszczony jest również na emblematach (logotypach) igrzysk olimpijskich z dodatkową informacją uwzględniającą nazwę miasta – gospodarza igrzysk oraz numer i rok igrzysk.

Symbol kół olimpijskich znajduje się także na obiektach sportowych w czasie igrzysk olimpijskich; na przykład podczas ceremonii otwarcia Igrzysk XXIII Olimpiady w Los Angeles (1984) ostatni biegacz sztafety ognia olimpijskiego Rafer Johnson dokonał iluminacji znicza na stadionie, przykładając płonącą pochodnię do wyłotu szklanej rurki, przez którą płomień przemieszczał się coraz wyżej, docierając do emblematu pięciu kół olimpijskich. Ogień przez moment iluminował efektownie symbol olimpijski, a następnie powędrował do czaszy na wieży stadionu. Tam buchnął ogromnym płomieniem, zwiastując rozpoczęcie Igrzysk XXIII Olimpiady.

IV. Flaga olimpijska

Flaga olimpijska stanowi symbol uniwersalizmu ruchu olimpijskiego i jest wyrazem jedności wspólnoty olimpijskiej. Używana jest podczas publicznych imprez związanych z igrzyskami olimpijskimi.

Flagę olimpijską tworzy białe pole bez obramowania z umieszczonymi na niej pięcioma splecionymi ze

sobą kołami olimpijskimi w dwóch szeregach (od lewej do prawej): niebieskim, czarnym i czerwonym na górze oraz żółtym i zielonym na dole. Krąg niebieski w górnej części układu z lewej strony znajduje się najbliżej masztu. Flaga ma 3 metry długości i 2 metry szerokości. Emblemat pięciu kół olimpijskich umieszczony





Vancouver 2010

Fot. Szymon Sikora – PKOl

jest centralnie. Jest on oznaką harmonii panującej między ludźmi, a biel tła flagi symbolizuje pokój pomiędzy wszystkimi narodami świata. Kolorowe koła reprezentują pięć kontynentów, złączonych ideą olimpijską, a sześć kolorów flagi to barwy, które można odnaleźć na flagach państw świata.

Flagę olimpijską zaprojektował w 1913 roku Pierre de Coubertin, a wykonana została w zakładzie krawieckim Bon Marché w Paryżu, mieszczącym się w pobliżu

ulicy Qudinet, gdzie znajdowała się posiadłość barona Pierre'a de Coubertin.

Konflikty narodowe państw ujarzmionych (Finlandia, Czechy, Węgry) podczas ceremonii otwarcia igrzysk w Londynie (1908) i w Sztokholmie (1912) podsunęły Coubertinowi myśl wprowadzenia na igrzyskach uniwersalnej flagi, stanowiącej wspólny symbol uczestniczących w nich reprezentacji narodowych.

Po raz pierwszy flagę olimpijską zaprezentowano 5 kwietnia 1914 roku podczas otwarcia stadionu w Chatsby w Aleksandrii z okazji igrzysk egipskich. W dniach 13-23 czerwca 1914 roku w amfiteatrze Uniwersytetu w Paryżu (Université de Paris) odbyła się XVI Sesja MKOl oraz uroczystości jubileuszowe z okazji 20-lecia decyzji o wznowieniu igrzysk olimpijskich ery nowożytnej, podczas których uczestnicy oficjalnie zatwierdzili flagę olimpijską.

Flaga miała po raz pierwszy powiewać na Igrzyskach VI Olimpiady w Berlinie w 1916 roku. Jednak wybuch pierwszej wojny światowej w sierpniu 1914 roku zniweczył wszystkie plany, jak również możliwość przeprowadzenia igrzysk w Berlinie. Była to pierwsza olimpiada bez igrzysk.

Rok później flagę eksponowano na honorowym miejscu w czasie Wystawy Powszechnej w San Francisco, z okazji Dnia Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego 18 marca 1915 roku.

Po raz pierwszy w historii igrzysk flaga olimpijska załopotowała na głównym maszcie stadionu podczas otwarcia Igrzysk VII Olimpiady w Antwerpii w 1920 roku, stając się nieodłącznym atrybutem ceremoniału olimpijskiego letnich i zimowych igrzysk olimpijskich.

Podczas ceremonii otwarcia igrzysk flaga zostaje uroczystie wniesiona na stadion w pozycji horyzontalnej przez osiem jednakowo ubranych wybitnych osób z różnych dziedzin kultury i sportu, wyłonionych przez Komitet Organizacyjny Igrzysk. Rytuał wniesienia flagi olimpij-



Pekin 2008

skiej na stadion odbywa się przy dźwiękach tradycyjnej muzyki narodowej, tuż po otwarciu igrzysk przez głowę państwa. Następnie flaga zostaje powoli wciągnięta na główny maszt flagowy przy dźwiękach hymnu olimpijskiego i powiewa nad nim przez cały czas trwania igrzysk olimpijskich.

W tym czasie w mieście organizującym igrzyska olimpijskie, na obiektach olimpijskich, w wiosce olimpijskiej oraz wszystkich miejscach, za które odpowiedzialny jest Komitet Organizacyjny, są wywieszane liczne flagi olimpijskie o mniejszym formacie.

Ceremonia zamknięcia igrzysk rozpoczyna się od przybycia głowy państwa, w którym odbywają się igrzyska, w towarzystwie prezydenta MKOl i przewodniczącego Komitetu Organizacyjnego Igrzysk.

Rozlega się hymn kraju, gospodarza igrzysk, i jego flaga wciągana jest na maszt. Następnie na stadion wchodzi chorążowie ze sztandarami państw uczestniczących w igrzyskach i ustawiają się wokół podium. Chorąży z flagą Grecji otwiera pochód. Na maszt wciągana jest flaga Grecji i grany jest hymn grecki. Ten rytuał stanowi nawiązanie do igrzysk antycznych w Olimpii (776 r. p.n.e. – 393 r. n.e.) i Igrzysk I Olimpiady ery nowożytnej w Atenach w 1896 roku. Następnie na stadion wchodzi zawodnicy, by wspólnie (bez podziału na grupy narodowe) uczestniczyć w ceremonii zamknięcia igrzysk.

Głównym momentem uroczystości jest opuszczenie flagi olimpijskiej przy dźwiękach hymnu olimpijskiego i wyniesienie jej przez osiem osób w położeniu horyzontalnym poza stadion.

Na podium wchodzi: burmistrz miasta gospodarza igrzysk, prezydent MKOl oraz burmistrz miasta organizatora następnych igrzysk olimpijskich. Równocześnie wniesiona zostaje flaga olimpijska na drzewcu, którą burmistrz miasta gospodarza igrzysk przekazuje prezydentowi MKOl, a ten z kolei daje ją w depozyt na cztery lata burmistrzowi miasta organizatora następnych igrzysk. Flaga olimpijska na drzewcu posiada obramowanie w barwach kół olimpijskich, a jej wymiary są mniejsze od flagi olimpijskiej powiewającej na głównym maszcie flagowym stadionu. Po jej przekazaniu grany jest hymn tego państwa i wciągana zostaje na maszt jego flaga narodowa.

Przemawia przewodniczący Komitetu Organizacyjnego Igrzysk, a następnie prezydent MKOl, który uroczystie zamyka igrzyska olimpijskie i zaprasza młodzież świata na spotkanie za cztery lata. Przy dźwiękach fanfary głośno znicz olimpijski.

W 1952 roku Oslo ufundowało nową flagę, przekazaną MKOl przez burmistrza miasta podczas otwarcia VI Zimowych Igrzysk Olimpijskich. Używana jest tylko w czasie zimowych igrzysk olimpijskich.

W 1988 roku miasto Seul ofiarowało MKOl nową flagę olimpijską, uszytą z koreańskiego jedwabiu i przekazaną podczas Igrzysk XXIV Olimpiady. Od tego czasu flaga z Seulu przekazywana jest kolejnym miastom organizatorom letnich igrzysk olimpijskich.

Flaga olimpijska towarzyszy również kongresom i sesjom MKOl oraz ważniejszym uroczystościom MKOl. Wywieszana bywa na budynkach, w których odbywają się te imprezy. Powiewa także podczas wszystkich wydarzeń, odbywających się pod patronatem MKOl, jak na

przykład na sesjach Międzynarodowej Akademii Olimpijskiej w Olimpii, na Peloponezie.



W roku 2000, na kilka miesięcy przed Igrzyskami XXVII Olimpiady w Sydney, pojawiła się sensacyjna wiadomość, że najstarszy wówczas 103-letni medalista olimpijski – Amerykanin Haig Prieste – jest w posiadaniu pierwszej flagi olimpijskiej z Igrzysk VII Olimpiady w Antwerpii (1920), którą pragnie zwrócić Międzynarodowemu Komitetowi Olimpijskiemu.

Haig Prieste przyznał się, że po zdobyciu brązowego medalu olimpijskiego w skokach do wody z wieży wspiął się w nocy wraz z Duke Kahanamoku – złotym medalistą w pływaniu na 100 m stylem dowolnym – na maszt i ukrał flagę olimpijską, która przeleżała u niego aż 80 lat. Sprawa nabrała rozgłosu. Haig Prieste mimo wieku i trudności w poruszaniu się przybył do Sydney tuż przed igrzyskami, gdzie nastąpił uroczysty zwrot flagi do rąk Antonio Samarancha, ówczesnego prezydenta MKOl. Następnie Haig Prieste był jednym z honorowych gości podczas otwarcia Igrzysk XXVII Olimpiady. Zmarł w kilka miesięcy później 19 kwietnia 2001 roku.

Sprawę kradzieży flagi poddano dokładnej analizie. Z oficjalnego raportu wynika, że flaga, którą zwrócił MKOl Haig Prieste, miała wymiary 135,5 cm x 94 cm, co świadczyło, że nie mogła to być oryginalna flaga olimpijska powiewająca na głównym maszcie stadionu, gdyż ta jest dużo większa, lecz prawdopodobnie jedna z flag olimpijskich wokół stadionu w Antwerpii. Flaga ta została przekazana do Muzeum Olimpijskiego w Lozannie.

V. Maskotki olimpijskie

W sporcie maskotki pojawiły się w latach dwudziestych XX wieku. Pierwszymi z nich były maskotki osobiste, które zawodnicy nosili przy sobie, wierząc w ich magiczną moc. Ich obecność na arenach sportowych miała zapewnić zawodnikom szczęście i zwycięstwo.

Moda na maskotki pojawiła się zarówno wśród zawodniczek, jak i zawodników, niezależnie od wieku i dyscypliny sportowej, ale najczęściej w sportach niewymiernych, w których efekt wykonania ćwiczenia podlega subiektywnej ocenie sędziów.

Różnorodność maskotek jest olbrzymia. Najczęściej maskotkami są przedmioty o charakterze dziecięcych zabawek: lalki, zwierzątka pluszowe (misie, słonie, kotki, pieski, osiołki, postacie z bajek), kamyki, muszelki, podkowy, przedmioty użytkowe (ozdoby lub części ulubionego stroju: czapeczki, koszulki). Motywy posiadania maskotek są zróżnicowane: prezent od bliskiej osoby, obyczaj panujący w środowisku sportowym, przyzwyczajenie, przejaw ekstrawagancji.

Posiadanie maskotki uważane jest przez wielu zawodników za swoistą metodę autopsychoterapii, mającą na celu zmniejszenie lęku sytuacyjnego, złagodzenie napięcia stanu startowego, osłabienie uczucia osamotnienia w czasie zawodów.

Sukcesy sportowe osiągnane „dzięki” maskotce utrwalają u zawodników wiarę w jej magiczną moc. Maskotka to drobiazg, który kryje wiele tajemnic.

Maskotki sportowe zostały spopularyzowane zwłaszcza przez drużyny w grach sportowych (w piłce nożnej). Na mistrzostwach świata w piłce nożnej w 1966 roku maskotką był rezolutny „Willie”, a w 1974 roku piłkarzom towarzyszyły dwie maskotki: „Tips i Taps” o wyglądzie zawodnickich urwisów.

Kiedy maskotki pojawiły się na igrzyskach olimpijskich zrobiły zawrotną karierę pod względem popularności, wizji artystycznej i marketingu, a wiara w magiczną moc maskotek nabrała tajemniczego wymiaru.



© Getty Images

Pierwszą nieoficjalną maskotką olimpijską był „Smoky”, żywy, czarny terier szkocki, który przywędrował do wioski olimpijskiej podczas Igrzysk X Olimpiady

(1932) i został przez sportowców namaszczonej na maskotkę. Pies miał ciemną kręconą sierść, długi tułów, krótkie łapy, sterczące uszy i podwinięty ogon. Jego grzbiet przykrywała biała pelerynka z emblematem pięciu kół olimpijskich i napisem „Mascot”.

Znacznie później, bo dopiero w latach sześćdziesiątych XX wieku, wprowadzono kolejne nieoficjalne maskotki. Podczas X Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Grenoble w 1968 roku pojawiła się stylizowana kukielka narciarza, z głową w kształcie globusa, o imieniu „Schuss”, wykonana według pomysłu madame Lafargue. Sylwetka maskotki przypominała zjeżdżającego w dużym pędzie narciarza – stąd imię „Schuss” (w języku polskim znane jest określenie „szusować” – czyli szybko zjeżdżać). „Schuss” ubrany był w barwy narodowe Francji: białe, czerwone i ciemnoniebieskie. Michele Verdier, dyrektor MKOl do projektów specjalnych, wyraziła się wówczas o maskotce: „To nie była osoba ani zwierzątko, można rzec, że było to pierwsze «What is it?»” (Co to jest?).

Podczas Igrzysk XIX Olimpiady w Meksyku w roku 1968 olimpijczykom towarzyszyły nieoficjalne maskotki: „Juanito” – zabawny chłopiec meksykański w dużym sombrero na głowie, „Pico” – sympatyczny ptak, oparty na motywach tradycyjnego rysunku quetzala – świętego godła Meksyku, oraz bezimienny czerwony jaguar, wzorowany na kształcie tronu w prekolumbijskiej schodkowej piramidzie z Chichén Itza¹, mieście Majów, jednym z symboli Meksyku. Ich wizerunki znajdowały się na afiszach, oficjalnych publikacjach olimpijskich i różnych przedmiotach pamiątkowych.

Symbolem światowego pokoju na igrzyskach w Meksyku była stylizowana biała gołębicą „Paloma”, której twórcami byli Eduardo Terrazas i Lance Wyman.

Reprezentowała hasło igrzysk: „Los juegos de la Paz” (Igrzyska pokoju). Pod wizerunkiem białej gołębicą na czarnym tle widniał podpis: „La Paloma de la Paz”. Nawiązaniem do tego symbolu było wypuszczenie 10 tysięcy białych gołębi podczas ceremonii otwarcia igrzysk.

Inicjatorami wprowadzenia oficjalnych maskotek do symboliki olimpijskiej byli Niemcy, którzy zrealizowali swój projekt na Igrzyskach XX Olimpiady w Monachium w 1972 roku. Niemcy zaproponowali jako pierwszą oficjalną maskotkę olimpijską – jamnika, wabiącego się „Waldi”, który reprezentował najbardziej popularną rasę psów w Bawarii.

Od tej pory na wszystkich kolejnych letnich i zimowych igrzyskach olimpijskich pojawiają się różnorodne atrakcyjne maskotki – jedna lub kilka.

Początkowo maskotki olimpijskie wyobrażały zwierzęta lub ptaki charakterystyczne dla danego regionu lub kraju; w ten sposób powstało już całe „zoo olimpijskie”. Później pojawiły się postacie ludzkie, reprezentujące dziedzictwo kulturowe kraju. Z biegiem czasu artyści wymyślali coraz bardziej wyszukane maskotki, stanowiące ucieleśnienie bajkowej abstrakcji z elementami komizmu bądź wykreowane przez nowoczesną grafikę komputerową. Każda z maskotek jest inna i niepowtarzalna; na ogół wiąże się z tradycją, folklorem, przyrodą regionu lub miasta organizatora igrzysk, a przede wszystkim z talentem i pomysłowością ich twórców. Maskotki posiadają imiona, które nawiązują do legend, skojarzeń, wydarzeń miast i wybitnych ludzi bądź igrzysk olimpijskich.

Wraz z popytem i rozwojem produkcji maskotek bardzo je „usportowiono”; od kilkunastu lat maskotki są przedstawiane, zwłaszcza w formie rysunkowej, niemal we wszystkich dyscyplinach i konkurencjach rozgrywanych na igrzyskach olimpijskich. A więc maskotki biegają, skaczą, pływają, jeżdżą na łyżwach i na nartach, na rowerze. Zjawiają się podczas ceremonii otwarcia i zamknięcia

¹ Chichén Itza – ruiny miasta Majów w Meksyku, na półwyspie Jukatan, z około IX wieku; zabytek z bogatą zawartością przedmiotów artystycznych.

igrzysk, spacerują po wiosce olimpijskiej i są obecne na obiektach olimpijskich w czasie zawodów sportowych. Występują pojedynczo, w parach albo w grupie kilku maskotek. Otaczane są sympatią przez miliony ludzi, zwłaszcza dzieci; budzą miłe wspomnienia.

Do wyboru maskotki komitet organizacyjny każdych igrzysk przywiązuje duże znaczenie, gdyż są one doskonałym sposobem przekazywania idei olimpijskiej, wyrażają oryginalną myśl (hasło, przesłanie), promują miasto i kraj organizatora igrzysk, zapewniają sukces komercyjny. Od lat siedemdziesiątych XX wieku weszły na stałe do symboliki igrzysk olimpijskich i igrzysk paraolimpijskich, stały się ich częścią. Tak toczy się od roku 1972 historia oficjalnych maskotek olimpijskich, które obchodzą w roku 2016 swoje 44. urodziny.

* * *

Słowo „maskotka” pochodzi z języka francuskiego „mascotte”, a właściwie z dialektu prowansalskiego od „mascoto” (amulet, talizman) bądź „masco” (czarodziej, czarnoksiężnik). Do powszechnego stosowania termin ten został wprowadzony po wystawieniu 28 grudnia 1880 roku w Paryżu operetki komicznej w trzech aktach pt. *La Mascotte* francuskiego kompozytora Edmonda Audrana (1840-1901) do tekstu Alfreda Duru i Henriego Charles’a Chivota. Oto fragment z tekstu francuskiego:

Ces envoyés du paradis

Sont de Mascottes, mes amis.

Heureux celui que le ciel dote d'une Mascotte

W tłumaczeniu na język polski fragment ten brzmi:

Ci wysłannicy raju

są maskotkami, moimi przyjaciółmi,

szczęśliwy jest ten, kogo niebo obdarza maskotką.

Wielki sukces madame Grizier-Montbazon w operetce *La Mascotte* skłonił francuskich jubilerów do wyrobu specyficznej biżuterii – bransoletki z wisiorkiem – figurką artystki w kostiumie scenicznym. Biżuteria, która rzekomo przynosiła szczęście, miała ogromne powodzenie i spopularyzowała słowo „mascotte”.

W ostatnich dwudziestu latach XIX wieku operetkę *La Mascotte* wystawiano 1700 razy, a Edmond Audran cieszył się sławą do końca życia. Operetkę przetłumaczono na język angielski pt. *The Mascot*, wprowadzając w ten sposób do języka angielskiego termin oznaczający jakiś przedmiot, osobę lub zwierzę przynoszące szczęście. Słowo to przeniknęło później do innych języków i wydawnictw encyklopedycznych, jednak najczęściej w jego francuskiej formie „mascotte”.

Współczesne hasła encyklopedyczne informują, że maskotką określa się osobę, zwierzątko lub rzecz stanowiącą talizman o właściwościach magicznych, mającą przynieść pomyślność, szczęście, sukces. W piśmiennictwie znajduje się sporo publikacji dotyczących tego złożonego zjawiska, towarzyszącego człowiekowi mimo postępu wiedzy i rozwoju cywilizacji. Maskotki są też tematem wielu anegdot.



MASKOTKI LETNICH IGRZYSK OLIMPIJSKICH

Maskotka Igrzysk XX Olimpiady w Monachium (1972)

Pies jamnik „Waldi”

© International Olympic Committee



Pierwszą oficjalną maskotką olimpijską zatwierdzoną przez MKOl był stylizowany pies – jamnik, którego wizerunek pojawił się na igrzyskach w Monachium w 1972 roku.

Jamniki należą do najbardziej popularnej rasy psów w Bawarii. Obliczono, że w samym Monachium było na początku lat siedemdziesiątych XX wieku około 35 tysięcy jamników.

Jamniki to rasa małych psów myśliwskich z grupy posokowców, używanych głównie do wypłaszania zwierzyny z nor bądź jako psy pokojowe. Mają długie walcowate ciało, krótkie łapy, klinowaty, wydłużony pysk i długie uszy. Hodowane są różne odmiany: krótkowłose, długowłose i szorstkowłose o maści rdzawej lub czarnej.

Pomysłodawcą maskotki był Willi Daume, przewodniczący Komitetu Organizacyjnego Igrzysk w Monachium,

który miał psa tej rasy w domu. Wybór jamnika na maskotkę tłumaczono tym, że psy tej rasy posiadają cechy nieodzwonne u sportowców: odporność, wytrzymałość, upór i zwinność.

Jamnik maskotka wabił się „Waldi” i został wyprodukowany w różnych formach i rozmiarach z pluszu i plastiku. Tułów maskotki zdobiły pionowe pasy w trzech pastelowych barwach: niebieskiej, zielonej i żółtej, przy czym każdy z kolorów miał dwa odcienie – jaśniejszy i ciemniejszy. Również pysk, ogon i uszy były kolorowe. Barwy jamnika miały odzwierciedlać krajobraz Bawarii: niebieski – błękit nieba i lustrzanych jezior, a zielony i żółty – kolor alpejskich łąk i pól. Trzy kolory nawiązywały do trzech barw z pięciu kół olimpijskich. Barwny „Waldi” symbolizował radość i wesołość.

Twórcą maskotki był monachijski grafik Otl Aicher, a modelem maskotki – 84-dniowy rudy, długowłose jamnik o dźwięcznym imieniu: Cherie von Birkenhof.

Maskotka zrobiła zawrotną karierę komercyjną. Wizerunek jamnika umieszczono na afiszach, pocztówkach, koszulkach oraz w formie breloczków, wisiorów itp.

Duży popyt na maskotkę igrzysk i jej sukces finansowy przesądziły o tym, że maskotki zostały oficjalnie zaakceptowane przez MKOl jako jeden z symboli olimpijskich na następnych igrzyskach letnich i zimowych, a później także na igrzyskach paraolimpijskich.

Maskotka Igrzysk XXI Olimpiady w Montrealu (1976)

Bóbr „Amik”

Sportowców z 92 krajów przybyłych na Igrzyska XXI Olimpiady w Montrealu witał bóbr „Amik”, będący oficjalną maskotką olimpijską. Roger Rousseau, przewodniczący Komitetu Organizacyjnego Igrzysk Olimpijskich, tak uzasadniał ten wybór: „Bóbr jest jednym z symboli narodowych Kanady. Sylwetka tego zwierzątka znajduje się w herbie Montrealu, a także w herbie miasta olimpijskich regat żeglarskich – Kingston”.

Bobry żyją w zalesionych pobrzeżach wód; są nieodcignionymi budowniczymi tam i żeremi, zwanych górami bobrowymi. Do budowy swych misternych nawodnych domków wykorzystują gałęzie i pnie drzew, które ścinają ostrymi zębami. Dostarczały pięknego futra i sadła, używanego jako lekarstwo w dawnych wiekach. Obecnie bóbr jest ustawowo chronionym gryzoniem; posiada duży tułów ze spłaszczonym ogonem, pokrytym łuskami; między palcami ma błonę pławną.

Wyróżnia się bobra europejskiego (*Castor fiber*) oraz bobra kanadyjskiego (*Castor canadensis*), żyjącego w Kanadzie i Ameryce. Przed kilkudziesięciu laty bóbr kanadyjski przyczynił się do rozwoju ekonomicznego Kanady, gdyż handel jego futrem stanowił wówczas ważną działalność gospodarczą Ameryki Północnej.

Bóbr związany był też blisko z kanadyjskim folklorem. „Amik” jest nazwą bobra w języku plemion indiańskich grupy etnicznej Algonkinów (Algonquin, Algonquian), w dialekcie Ojibwa, zamieszkujących niegdyś tereny północnej Ameryki w pobliżu rzeki

© International Olympic Committee



Ottawy¹. Akceptując imię „Amik” dla bobra jako maskotki, Komitet Organizacyjny Igrzysk Olimpijskich uważał, że jest ono zarówno proste, jak i łatwe do wymówienia przez ludzi posługujących się różnymi językami świata. Bóbr jest powszechnie uważany za wzór cierpliwości i pracowitości.

Twórcami maskotki byli trzej plastycy kanadyjscy: Guy St. Arnaud, Yvon Laroche, Pierre Yves Pelletier. Amik miał ciemnobrązową barwę i był przepasany czerwonym paskiem, na którym widniał emblemat (logo) igrzysk montrealskich. Maskotka zdobyła też afisz olimpijski. Amik był pierwszą maskotką, która reprezentowała historię lokalną i narodową, a zarazem igrzyska olimpijskie; czerwona szarfa na grzbiecie bobra z pięcioma kołami olimpijskimi nawiązywała do wstążek przy medalach wręczanych zwycięzcom olimpijskim.

¹ Jest to najbardziej rozpowszechniona „rodzina językowa” wśród tubylców Kanady (około 20 plemion): Abenaki, Arapahó, Blackfoot, Cheyenne, Delaware, Fox, Iroquois, Ojibwa, Shawnee i inne. Organizacja społeczna tych plemion opiera się na równości, solidarności i matriarchacie.

Maskotka Igrzysk XXII Olimpiady w Moskwie (1980)

Niedźwiadek „Misza”

© International Olympic Committee



Maskotką Igrzysk XXII Olimpiady w Moskwie był brunatny puchaty niedźwiadek „Misza” o radosnym usposobieniu. Jego beżowy brzusek przepasany był kolorowym paskiem, którego klamerkę stanowiło pięć kółek olimpijskich. Swoją sylwetką przypominał atletę. Pełne imię maskotki brzmiało: Michaił Potapycz Toptygin.

Wybór niedźwiadka na maskotkę olimpijską wiązał się z tradycją starorosyjską; w opowieściach i legendach ludowych często występuje motyw niedźwiedzia jako uosobienie odwagi i siły. Niedźwiedzie były narodowym symbolem Związku Radzieckiego.

W wyborze maskotki igrzysk uczestniczyło 40 tysięcy widzów popularnego programu radzieckiej telewizji pt. „W świecie zwierząt” oraz czytelników „Sowieckiego Sportu”. Głosowano za lisem, jeleniem i innymi zwierzętami, ale największą aprobatą cieszył się niedźwiadek.

19 grudnia 1977 roku „Misza” został oficjalnie przedstawiony jako maskotka Igrzysk XXII Olimpiady.

Twórcą sympatycznej maskotki był moskiewski artysta plastyk Wiktor Czyżykow, ilustrator książek dla dzieci. Zwierzęta były jego ulubionym tematem ilustracyjnym. Zanim się „Misza” narodził, autor przez pół roku kreślił setki szkiców niedźwiadka. Przed igrzyskami olimpijskimi został laureatem kilku nagród na wystawie pt. „Satyra w walce o pokój”. Jego ilustracje w książkach dla dzieci były eksponowane w Bolonii, Bratysławie i Helsinkach. W latach młodości Wiktor Czyżykow grał w koszykówkę, a także uprawiał narciarstwo.

Miś został wykonany z pluszu, plastiku, gumy, porcelany, szkła, drewna oraz metalu. Za naciśnięciem pluszowa maskotka wydawała dźwięczne zdanie: „Życzę sukcesu”. Maskotka wystąpiła także w filmie animowanym i widniała na znaczkach pocztowych, kasowanych specjalnym stemplem igrzysk, oraz na produktach handlowych.

„Misza” był pierwszą maskotką w kosmosie; na pokładzie rakiety „Sojuz” poleciał na stację kosmiczną „Salut 6”. Uczestniczył w powitaniu sztafety olimpijskiej, kiedy z Grecji dotarła do Związku Radzieckiego. Podczas ceremonii otwarcia Igrzysk XXII Olimpiady młodzież jednego z sektorów na trybunie stadionu, ubrana w różnokolorowe stroje, utworzyła ogromny wizerunek maskotki na zielonym tle.

Podczas zamknięcia Igrzysk XXII Olimpiady „Misza” żegnał zawodników i widzów, a obok niego stał, zapraszając na kolejne igrzyska w Los Angeles – „Sam” – orzeł amerykański.

W mieście regat żeglarskich w Tallinie królowała obok „Miszy” nieoficjalna maskotka – mała, sympatyczna foczka „Wigri”, która stała się talizmanem żeglarzy i cieszyła się również wielkim powodzeniem.

Maskotka Igrzysk XXIII Olimpiady w Los Angeles (1984)

Orzeł amerykański „Sam”

Na Igrzyska XXIII Olimpiady w Los Angeles zapraszał zawodników i widzów orzeł bielik amerykański (zool. *Haliaeetus leucocephalus*), ptak drapieżny długości około 1 metra, o brązowo-łowym upierzeniu i białym ogonie.

Twórcą maskotki był Robert Moore, a wykonawcą studio Walt Disney Productions. Artysta wykreował orła – godło narodowe Stanów Zjednoczonych Ameryki na oficjalną maskotkę igrzysk, wykorzystując imię oraz cechy charakterystyczne „Wuja Sama” (Uncle Sam) – uosobienie patriotyzmu i symbol narodowy USA.

Orzeł „Sam” był postacią kreskówkową z rękami zamiast skrzydeł. Na głowie miał cylinder Wuja Sama w biało-czerwone pasy z niebieskim otokiem, na którym widniało pięć kół olimpijskich. Ubrany był w brązowy strój, spod którego wychylał się biały ogon. Szyję zdobiła duża muszka, również w biało-czerwone prążki. „Sam” wpisywał się nie tylko w czerwono-biało-niebieski patriotyczny motyw, ale również w wartości olimpijskiego motto: Citius-Altius-Fortius (szybciej, wyżej, silniej).

Orzeł „Sam” był radosną imitacją najpotężniejszego z ptaków drapieżnych. Maskotka symbolizowała nieustępliwość, waleczność, pewność siebie i odwagę. Przedstawiano go najczęściej z wysoko uniesioną pochodnią olimpijską bądź stojącego na najwyższym podium zwycięzców olimpijskich z flagą USA i napisem na tużurku: „Go for the Gold”; hasło to miało inspirować zawodników amerykańskich do walki sportowej o złote medale olimpijskie. Widocznie zachęta maskotki odniosła skutek, bo Amerykanie zdobyli aż 174 medale na Igrzyskach Olimpijskich w Los Angeles, w tym 83 złote.



© International Olympic Committee

Przyczynił się jednak do tego również bojkot krajów socjalistycznych, zwłaszcza ZSRR.

„Żywy Sam” jeszcze przed rozpoczęciem igrzysk pojawiał się na trasie sztafety ognia olimpijskiego, przemierzającej wzdłuż i wszerz Stany Zjednoczone Ameryki; również w czasie igrzysk duży „Sam” spacerował po wiosce olimpijskiej i obiektach sportowych; olimpijczycy chętnie się fotografowali z dużą maskotką igrzysk.

Orzeł „Sam” okazał się również ptakiem znoszącym złote jajka. Za 10 milionów maskotek uzyskano 200 milionów dolarów.

Maskotka Igrzysk XXIV Olimpiady w Seulu (1988)

Tygrys „Hodori”



© International Olympic Committee

Komitet Organizacyjny Igrzysk XXIV Olimpiady szczególnie mocno zaangażował się w symbolikę międzynarodowego zbliżenia, czerpaną z tradycji koreańskiej, słabo znanej w Europie. Zarówno maskotka, jak i logo stanowiły dobrze przemyślane elementy symboliki. Na konkurs mający wyłonić maskotkę nadesłano 4344 propozycji.

Maskotką igrzysk był młody, budzący zaufanie tygrysek – symbol odwagi, siły i waleczności. Tygrys azjatycki (zool. *Panthera tigris*) jest drapieżnikiem z rodziny kotów (długości do 3 m) o maści żółtawordzawej w czarne pręgi. Zwierzę to występuje w wielu koreańskich legendach, jednak nie jako drapieżnik, ale przyjaciel ludzi. I taki właśnie był „Hodori”. Miał ponadto pomóc Koreańczykom w zdobywaniu laurów olimpijskich. Reprezentanci Korei mieli wygrywać w sposób, jaki charakteryzuje dzikie koty: cicho, szybko i nieustępliwie.

Maskotkę nazwano „Hodori”, co w języku koreańskim znaczy „mały tygrys”: „ho” od „horangi” (kor. tygrys), a „dori” to popularne zdrobnienie imion męskich. Imię maskotki zostało wybrane z 2295 propozycji, jakie napłynęły do Komitetu Organizacyjnego Igrzysk. Rysunek maskotki został wykreowany przez Kima Hyuna z agencji Design Park. Radosny koreański tygrysek o łagodnym i serdecznym usposobieniu symbolizował przyjaźń i zabawę.

„Hodori” reprezentował zarówno kulturę koreańską, jak i kulturę olimpijską. Na szyi miał zawieszoną wstążkę z pięcioma kołami olimpijskimi, a na głowie mały okrągły kapelusz z długim sznurkiem, przymocowanym pośrodku, zwany „Sang-mo” – znany z tradycji koreańskiego teatru ludowego „kwanno”. Tancerz w takim właśnie kapeluszu wbiega na zakończenie przedstawienia i kręcąc głową, wykonuje zamaszyste wirowanie sznura, którym „zagarnia”, niczym lassem, aktorów, muzyków i publiczność do wspólnej zabawy. „Hodori” przeniósł ten symboliczny gest o uniwersalnym znaczeniu na międzynarodową społeczność olimpijską, co oznaczało „cieszymy się wspólną zabawą, cieszymy się razem igrzyskami”. Sang-mo symbolizował również miasto igrzysk. Zwisający sznurek ze środka kapelusza tygrysa przy ruchu głową tworzył znak litery „S” – jak „Seul”.

„Hodori” był wszędzie – na wszystkich produktach, pamiątkach i środkach lokomocji; był na stadionie olimpijskim podczas ceremonii otwarcia igrzysk, w wiosce olimpijskiej i w czasie rywalizacji zawodników na obiektach sportowych. Wykreowany w postaci olimpijczyka we wszystkich dyscyplinach sportowych, stanowił ilustrację na obiektach i urządzeniach sportowych. Obok tygrysa „Hodori” nieoficjalnie pojawiała się tygrysczka „Hosuni” („suni” po koreańsku oznacza „dziewczynka”).

Maskotka Igrzysk XXV Olimpiady w Barcelonie (1992)

Pies „Cobi”



© International Olympic Committee

Barcelona – stolica Katalonii słynie z wzornictwa i sztuki awangardowej oraz takich artystów, jak Salvadore Dali, Joan Miró, Pablo Picasso, Antonio Tápies. Uwidoczniło się to również w formie i wystroju obiektów olimpijskich, w publikacjach Komitetu Organizacyjnego Igrzysk Olimpijskich, w licznych przedmiotach użytkowych i pamiątkach, jak również w projekcie maskotki olimpijskiej.

Na maskotkę Igrzysk XXV Olimpiady został wybrany owczarek pirenejski o cechach ludzkich nazwany „Cobi”, którego imię było skrótem od hiszpańskiej nazwy Komitetu Organizacyjnego Igrzysk w Barcelonie – Comité Organizador Olimpico Barcelona (COOB). Autorem maskotki był kataloński plastyk Javier Mariscal, znany projektant sztuki użytkowej (mebli, wzorów, tkanin itp.), nagrodzony licznymi medalami i wyróżnieniami. Kubistyczna wizja artysty z trudem torowała sobie drogę do publicznej akceptacji maskotki. Mariscal miał tyle samo zwolenników, co krytyków.

Zgeometryzowany rysunek awangardowego „Cobi” przedstawiał postać trudną do rozpoznania, ale wyglądem przypominającą psa, a właściwie szczeniaka. Miał nieco wykrzywiony w bok pyszczek, z charakterystycznym grymasem oraz sterzące uszy. Pozbawiona szyi głowa stykała się z sze-

rokim i krótkim tułowiem. Ręce i nogi tego dziwaczного psa były dziecięce. Ubrany był w skromne granatowe ubranko chłopięce z widocznym emblematem igrzysk. W całości wyglądał przyjaźnie, choć śmiesznie. O przygodach „Cobiego” opowiadały: 26-odcinkowy serial telewizyjny dla dzieci pt. „Trupa Cobiego” oraz książeczka pod tym samym tytułem, ilustrowana przez Mariscalà i z fabułą autorstwa Jaime Ferrera Ferrana.

Niewątpliwie „Cobi” był zjawiskiem innowacyjnym, przełamującym tradycyjny sposób przedstawiania zwierząt. Właśnie dlatego stał się obiektem prasowej nagonki, ponieważ za bardzo przypominał kubizm. Wielu ilustratorów pokpiwało sobie z „Cobiego”, karykaturując go. Jednak Javiera Mariscalà opinia ta wcale nie peszyła. Przeciwnie, rysował on swe „psie dziecko” w różnych pozach i dyscyplinach sportowych, ożywiając „Cobiego” tak dalece, że pojawiał się w odpowiednim stroju sportowym jako biegacz, pływak, koszykarz, szermierz, żeglarz bądź „Cobi” z pochodnią olimpijską itp. Dzięki wszechstronnym umiejętnościom sportowym maskotka została zaadaptowana przez wytwórców licznych pamiątek olimpijskich. „Cobi” zdobył tysiące koszulek, czapczek, toreb, breloczków, nalepek oraz innych akcesoriów reklamujących barcelońskie igrzyska. Sklepy Barcelony i innych miast hiszpańskich jeszcze na długo przed igrzyskami masowo sprzedawały pamiątki z wizerunkiem „Cobiego”.

Ostatecznie maskotka podbiła serca widzów i sportowców, a kiedy „Wielki Cobi”, wykonany z nadmuchanego plastiku wyłonił się z portowego basenu Barcelony, polubili go również wszyscy Katalończycy.

Javier Mariscal był również projektantem pierwszej maskotki, jaka pojawiła się na Paraolimpiadzie w Barcelonie w 1992 roku. Maskotką tą była „Petra”, pozbawiona ramion, pełna energii, uśmiechnięta dziewczynka.

Maskotka Igrzysk XXVI Olimpiady w Atlancie (1996)

© International Olympic Committee



Maskotką Stulecia Igrzysk Olimpijskich w Atlancie była abstrakcyjna postać o wyglądzie bohatera z filmu rysunkowego dla dzieci. Była to pierwsza komputerowo opracowana maskotka, którą zaprojektował John Ryan ze studia Design Neft. Ponieważ maskotkę trudno było rozpoznać, określano ją początkowo zwrotem „Whatizit”, co było zniekształconym w języku angielskim pytaniem „What is it?” (Co to jest?). Innowacyjny wygląd maskotki był wprawdzie zgodny z duchem

Maskotka abstrakcyjna „Izzy”

czasu i sztuką cyfrową przełomu wieków, lecz zerwanie z tradycją maskotek zwierzęcych i ludzkich o znaczeniu narodowym było zaskoczeniem. Futurystyczny „Izzy” rozpoczął erę maskotek projektowanych komputerowo.

Amorficzna postać maskotki została pokazana podczas ceremonii zamknięcia Igrzysk XXV Olimpiady w Barcelonie (1992). Budziła już wówczas pewne kontrowersje i krytykę mediów.

Wyselekcjonowana 32-osobowa grupa, tzw. Rada Doradcza Dzieci z Atlanty, w wieku 7-12 lat, wybrała imię „Izzy” dla maskotki z 3300 różnych propozycji, jakie napłynęły od dzieci z całych Stanów Zjednoczonych Ameryki. Wybór imienia uzasadniono tym, że „Izzy” brzmi dumnie, jak zwycięzca. „Izzy” był śmiesznym, trochę niezdarnym grubaskiem w niebieskim stroju, z dużymi oczami i dużym nosem, białymi dłońmi, wielobarwnym ogonem złożonym z pierścieni i na nogach w trampkach z błyskawicami. Żył w świecie fantastyki – we wnętrzu płomienia olimpijskiego. Dlatego maskotka występowała na rysunkach najczęściej ze zniczem olimpijskim w dłoni, który emitował różnokolorowe gwiazdki.

Studio Animacji Filmowej Roman Inc. wyprodukowało serię krótkometrażowych filmów telewizyjnych, których bohaterem była maskotka „Izzy”. Ukazała się też gra wideo pt. „Izzy’s Quest for the Olympic Rings” oraz „Izzy’s Adventure”.

Maskotki Igrzysk XXVII Olimpiady w Sydney (2000)

Dziobak „Syd”, kolczatka „Millie”, kukabura „Olly”

Komitet Organizacyjny Igrzysk XXVII Olimpiady w Sydney (2000) wybrał na oficjalne maskotki trzy rodzime zwierzęta, żyjące wyłącznie w Australii i na wyspie Tasmanii: dziobaka, kolczatkę i kukaburę. Nie było wśród nich kangura, który według tubylców – Aborygenów – był ich duchowym przaprzodkiem i opiekunem. Dzisiejsi Australijczycy uważają kangura za symbol całego kontynentu.

Trzy wybrane maskotki to okazy rzadkich i chronionych w Australii zwierząt, symbolizujące środowisko naturalne, w którym żyją: dziobak – wodę, kolczatka – ziemię, kukabura – powietrze. Dziobak i kukabura widnieją na godłach australijskiego stanu Nowa Południowa Walia, którego stolicą jest Sydney.

Dziobak (zool. *Platypus Ornithorhynchus anatinus*) – lądowo-wodny ssak z rzędu stekowców o długości ciała około 60 cm. Posiada opływowe ciało, pokryte ciemno-

brązowym futrem i szeroki ogon. Pysk zakończony jest rogowym dziobem, oczy małe, brak małżowin usznych. Żywi się drobnymi bezkręgowcami.

Kolczatka (zool. *Echidna Tachyglossus aculeatus*) należy do rodziny naziemnych stekowców (długość około 70-80 cm); na grzbiecie posiada liczne kolce, ma wydłużony pyszczek. Żywi się mrówkami i termitami; mieszka w norach.

Kukabura to ptak z rodziny zimorodków; w języku tubylców nosi nazwę „kookabura”. Jest ptakiem lądowym (długość od 28 do 42 cm), mieszkającym na drzewach, który wydaje piskliwy dźwięk, zbliżony do ludzkiego śmiechu. Ma upierzenie brązowo-białe, środkiem grzbietu lazurowe, od spodu rdzawe; posiada dużą głowę z grzebieniem oraz krótki sztyletowaty dziób. Nogi ma krótkie o trzech palcach oraz krótki szeroki ogon. Żyje na skraju lasów i w dużych zadrzewieniach. Gniazduje



w dziuplach drzew, żywi się owadami, myszami, wężami, małymi gadami, a nawet pisklętami innych ptaków.

Wszystkie trzy maskotki otrzymały imiona symbolizujące Igrzyska XXVII Olimpiady w Sydney i prezentujące wartościowe cechy.

Dziobak, który otrzymał imię „Syd” (skrót od Sydney), symbolizował środowisko oraz cechy przywódcze Australijczyków – energię i wigor; kolczatka „Millie” (od Millennium) symbolizowała nowe tysiąclecie oraz

aktywność i twórcze idee, a kukabura „Olly” (od Olympic Games) symbolizował ducha olimpijskiego i szczodrość.

Projektodawcą maskotek był artysta plastyk Matthew Hatton, mieszkaniec Sydney, który zachowując cechy naturalne zwierząt, piękniej je ubarwił aniżeli natura. Maskotki wykonane zostały z pluszu. Maskotki olimpijskie „Syd”, „Millie” i „Olly” stanowiły również świetny towar handlowy.

Maskotki Igrzysk XXVIII Olimpiady w Atenach (2004)

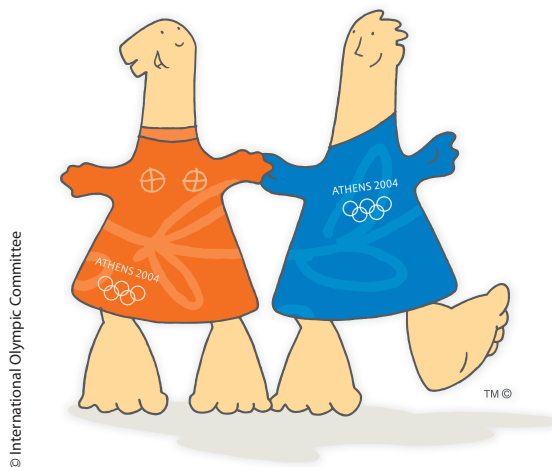
Oficjalnymi maskotkami Igrzysk XXVIII Olimpiady w Atenach w 2004 roku były dwie lalki greckie, symbolizujące postacie mitologicznych bogów greckich: Atenę (Athenà), boginię mądrości i patronkę Aten, oraz Apolla (Phèvos), boga światła i muzyki.

26 lutego 2001 roku Komitet Organizacyjny Igrzysk w Atenach (ATHOC) ogłosił konkurs na maskotkę olimpijską. Wpłynęło 196 różnych wzorów i propozycji – z biur projektowych i od indywidualnych artystów z całego świata. Do finału zakwalifikowano 127 propozycji. 26 października 2001 roku Komisja Oceny ogłosiła, że zwyciężył projekt greckiego artysty plastyka Spyrosa Gogosa, w wykonaniu biura wzorcowego Paragraph Design L.T.D. Lalki mają trójkątne ciała, długie szyje i wielkie stopy. Są wiernymi replikami terakotowych rekwizytów religijnych (o nazwie daidala) z VII wieku p.n.e.

Na dwa lata przed igrzyskami organizatorzy zaprezentowali projekty oficjalnych maskotek olimpijskich, wzorowanych na starożytnych terakotowych figurkach lalek, znajdujących się w Narodowym Muzeum Archeologicznym w Atenach.

Lalki są najstarszymi i najbardziej ulubionymi zabawkami dzieci, zwłaszcza dziewczynek. W złotym wieku kultury greckiej lalka wykształciła się z wcześniejszych figurek bożków i symboli płodności. Najstarsze greckie lalki datowane są na VIII-VII wiek p.n.e. Wykonywano je z ceramiki, terakoty, drewna czy tkaniny; starożytne greckie lalki stały się inspiracją do wyboru Ateny i Apolla na maskotki Igrzysk XXVIII Olimpiady. Maskotki zostały wykonane z ceramiki lub kolorowego pluszu: Atena ma pomarańczową tunikę, co stanowi nawiązanie do słońca, a Apollo – niebieską jako odwołanie do morza i barwy emblematu igrzysk.

Lalki „Atena” i „Apollo”



Bogowie starożytnej Grecji byli utożsamiani z podstawowymi wartościami nowożytnego ruchu olimpijskiego, takimi jak dziedzictwo, braterstwo, równość i szlachetna rywalizacja. Maskotki olimpijskie: „Atena” i „Apollo” miały stanowić pomost między dziejami starożytnej Hellady a czasami nowożytnymi, między antycznymi igrzyskami w Olimpii a igrzyskami ery nowożytnej. Obydwie maskotki stanowiły bliźniacze rodzeństwo i miały w ten sposób symbolizować „więź rodziny olimpijskiej”. Rodzeństwo ucieleśnia równouprawnienie kobiet i mężczyzn oraz braterstwo.

W starożytnych Atenach największym świętem sportowym były Panatenaje poświęcone Atenie, które rozgrywano od 566 roku p.n.e. Na stadionie zbudowanym na miejscu dawnego stadionu panatenańskiego przeprowadzono Igrzyska I Olimpiady w 1896 roku. Ośrodkiem kultu Apollona – ich mitologicznego założyciela – były Delfy, gdzie od roku 586 p.n.e. organizowano igrzyska pytyjskie (nazwa pochodzi od wyroczni Pytii); igrzyska w Delfach obejmowały agony sportowe i muzyczne, którym patronował Apollo, z przydomkiem „Pytyjski”.

Maskotki Igrzysk XXIX Olimpiady w Pekinie (2008)

Maskotki „Fuwa”: ryba „Beibei”, panda „Jingjing”, ogień olimpijski „Huanhuan”, antylopa tybetańska „Yingying” i jaskółka „Nini”

Pięć maskotek w kolorach pięciu kół olimpijskich towarzyszyło Igrzyskom XXIX Olimpiady w Pekinie w 2008 roku. Były to stylizowane postaci, podobne do siebie z wyglądu, ale różniące się charakterystycznym elementem i wzorem na głowie, symbolizującym gatunek i naturę: wodę, las, ogień, ziemię i niebo. Nawiązywały do genezy chińskiego folkloru, słynącego z bogatej sztuki ornamentu i zdobnictwa. Twórcą maskotek był artysta Han Meilin. Maskotki wyprodukowała z kolorowego pluszu firma Shanghai Haixin Toys.

O miano oficjalnej maskotki igrzysk ubiegało się 662 projektantów. Propozycje napływały z różnych regionów Chin i dotyczyły głównie zwierząt; zachodnia chińska prowincja Qinghai lobbowała za zagrożoną wyginięciem antylopą tybetańską; prowincja Fujian proponowała chińskiego tygrysa; Gansu fascynował mityczny smok, a Jiangsu promowało legendarnego Króla Małp.

Chińskie maskotki zostały po raz pierwszy oficjalnie zaprezentowane w piątek 11 listopada 2005 roku w Pekinie; wydarzeniu towarzyszyło duże zainteresowanie i medialny rozgłos. Prezentacja związana była z rozpoczęciem odliczania czasu przed otwarciem Igrzysk XXIX Olimpiady w dniu 8 sierpnia 2008 roku, o godzinie ósmej wieczorem. Od 12 listopada 2005 roku do ceremonii otwarcia igrzysk pozostało 1000 dni.

Maskotki były specjalnym podarunkiem Pekinu dla świata i całego ruchu olimpijskiego; wyrażały one życzenia „pokoju, przyjaźni, dobrobytu i harmonii” – powiedział podczas prezentacji Lin Qi, przewodniczący

Komitetu Organizacyjnego Igrzysk (BOCOG). Podczas uroczystej gali maskotki dużych rozmiarów towarzyszyły występującym na scenie artystom.

Prezydent MKOl Jacques Rogge przesłał do Komitetu Organizacyjnego Igrzysk list gratulacyjny, w którym napisał, że „Chiny powinny czuć się szczęśliwe, mając tak wiele zwierząt, reprezentujących ducha olimpijskiego. Wszystkie mi się podobają i wierzę, że ta mała grupa przyjaciół stanie się niezwykle popularna i pomoże przekazać olimpijskie przesłanie całemu światu. Jestem również pewien, że maskotki poruszą także serca ludzi na całym świecie”.

Maskotki reprezentowały wielowiekową i wieloetniczną kulturę Chin; wyrażały charakterystyczne cechy narodowe oraz tradycyjną filozofię harmonijnego współżycia ludzi z naturą. Liczba i barwy pięciu maskotek wiązały się z pięcioma kołami olimpijskimi oraz symbolizowały pięć sił i żywiołów natury: wodę, las, ogień, ziemię i niebo, uważanych przez starożytnych Chińczyków za genezę pochodzenia świata.

W celu spopularyzowania maskotek nakręcono w Chinach serię telewizyjnych kreskówek. Emisję serialu w liczbie 55 odcinków rozpoczęto w drugiej połowie 2007 roku. Zgodnie ze scenariuszem maskotki ilustrowały w poszczególnych odcinkach stuletnią historię nowożytnego ruchu olimpijskiego.

Dyrektor marketingu Komitetu Organizacyjnego Igrzysk Lai Ming oznajmił, że dochód ze sprzedaży maskotek oraz gadżetów z logo igrzysk przekroczył 300 milionów dolarów i był wyższy aniżeli w Atenach.

© International Olympic Committee



Beibei



Jingjing



Huanhuan

Cztery z maskotek reprezentowały najbardziej popularne i charakterystyczne zwierzęta Chin: rybę, pandę, antylopę tybetańską i jaskółkę; piąta maskotka symbolizowała ogień olimpijski, a równocześnie ducha olimpijskiego. Ich imiona brzmiały:

„Beibei” (ryba); „Jingjing” (panda); „Huanhuan” (ogień olimpijski); „Yingying” (antylopa tybetańska) i „Nini” (jaskółka). Każde z imion to rym stworzony z powtórzenia sylaby, co jest tradycyjnym chińskim sposobem okazywania czułości dzieciom. Maskotki bowiem swoją ekspresją symbolizowały radość i zabawę małych, rozbawionych dzieci. Wspólnie cała piątka maskotek olimpijskich nosiła dźwięczną nazwę „Fuwa”, co w języku chińskim oznaczało – „lalki szczęścia”. Pięć imion pochodziło z chińskiej frazy: „Bei jing huan ying ni” i oznaczało „Witamy w Pekinie”. Na brzuskach maskotek widniało wyhaftowane logo igrzysk, pod którym znajdował się napis: Beijing 2008 i pięć kół olimpijskich.

Niebiesko-biała maskotka o imieniu „Beibei” była rybą, reprezentującą żywioł wody: jeziora, rzeki i chińskie morze; niosła ze sobą błogosławieństwo, pomysł-

ność i dobrobyt. Faliste wzory na jej głowie zaczerpnięto ze starych chińskich malowideł. „Beibei” była ostoją łagodności i czystości, opiekunką sportów wodnych i reprezentowała niebieskie koło olimpijskie.

Biało-czarno-zielona maskotka o imieniu „Jingjing” była pandą, symbolizującą chińskie lasy i przyrodę. Niosła ze sobą uśmiech, szczęście i radość. Symbolizowała potrzebę życia człowieka w zgodzie z naturą i ochronę dóbr przyrody dla przyszłych pokoleń. Wizerunek kwiatów lotosu na jej głowie został zaczerpnięty z wzorów widniejących na porcelanie chińskiej z czasów dynastii Song (960-1279). „Jingjing” charakteryzowała siłą fizyczną; reprezentowała czarne koło olimpijskie.

Czerwono-biała maskotka o imieniu „Huanhuan” stanowiła centralną postać wszystkich „Fuwa”. Symbolizowała ogień olimpijski i ducha olimpijskiego. Jego czerwień ma przedstawiać sportową pasję i ciepłe przyjęcie ze strony gospodarza igrzysk – Pekinu. Płomienne wzory na głowie maskotki były inspirowane malowidłami z Dunhuang. Maskotka „Huanhuan” patronowała grom w piłkę; reprezentowała czerwone koło olimpijskie.



Yingying



Nini

Żółto-beżowo-zielona maskotka o imieniu „Yingying” reprezentowała ziemię, była szybką i zwinną tybetańską antylopą, poruszającą się z gracją i wdziękiem. Antylopy tybetańskie należały do pierwszych zwierząt objętych prawną ochroną. Maskotka symbolizowała rozległość chińskiego krajobrazu, harmonię i naturę. Niosła ze sobą przesłanie zdrowia i siły, płynących ze współistnienia w zgodzie z naturą. Ozdoby dekoracyjne na głowie maskotki nawiązywały do tradycyjnych elementów kultury Tybetu i tradycji Sinkiang – z zachodnich części Chin. „Yingying” ze względu na swoją wszechstronną sprawność nawiązywała do konkurencji lekkoatletycznych; reprezentowała żółte koło olimpijskie.

Zielono-złota maskotka o imieniu „Nini” była jaskółką. Jej skrzydła symbolizowały nieskończoność i przestrzeń.

Niosła ze sobą życzenia pomyślności i powodzenia w życiu. Nazwa jaskółki w chińskim języku brzmi „yan”, a „Yanjing” – to dawna nazwa Pekinu. „Nini” stanowiła wśród „Fuwa” niewinne i pełne radości stworzenie. Maskotka patronowała gimnastyce; reprezentowała zielone koło olimpijskie.

Starożytną kulturę Chin cechowała tradycja dobrych życzeń, wyrażonych poprzez znaki i symbole. „Fuwa” symbolizowały tę tradycję doskonale poprzez swoje symbole. W telewizji chińskiej transmitowano 100 odcinków serialu animowanego pt. „Olimpijskie przygody Fuwa”. Pojawiały się również w przedstawieniach teatralnych i grach wideo. „Fuwa” odzwierciedlała hasło Igrzysk w Pekinie: „Jeden świat – jedno marzenie”.

Maskotka Igrzysk XXX Olimpiady w Londynie (2012)

Figurka „Wenlock”



Wenlock



Mandeville
(Igrzyska Paraolimpijskie)

© LOCOCG

19 maja 2010 roku, podczas wieczornego programu „The One Show”, nadawanego w programie telewizji BBC zostały oficjalnie przedstawione dwie futurystyczne maskotki Igrzysk XXX Olimpiady w Londynie 2012 roku („Wenlock”) oraz Igrzysk Paraolimpijskich („Mandeville”). Organizatorzy igrzysk w Londynie prezentowali zazwyczaj obydwie maskotki razem.

Maskotkami były dwie stalowe jednonożne figurki: „Wenlock” i jego kuzynka „Mandeville”, których imiona mają brytyjskie podłoże historyczne. Przybliżają początki ruchu olimpijskiego oraz narodziny igrzysk paraolimpijskich. Projektantem maskotek był Grant Hunter z Iris Design Agency w Londynie.

Maskotki miały wygląd niczym z filmów science fiction. To zasługa połączenia opływowych kształtów z efektownymi „wstawkami”. Stalowy kształt maskotek nie był przypadkowy, powstały bowiem z kropelek stopu stali użytej do budowy stadionu olimpijskiego.

Okrągły kształt głowy „Wenlocka” reprezentuje trzy olimpijskie medale: złoty, srebrny i brązowy; na czubku głowy widnieje trójkątne światełko, inspirowane światłami londyńskich taksówek. „Mandeville” posiada aerodynamiczny kształt głowy, niczym kask kolarski, również ze światełkami. „Twarze” maskotek stanowią kamery wideo, rejestrujące ważniejsze wydarzenia na igrzyskach olimpijskich. Kamery są zaopatrzone w oko-objektyw i przypominają kształtem stadion olimpijski w Londynie. „Wenlock” ma na przegubach rąk bransoletki symbolizujące kółka olimpijskie: niebieskie, czarne i czerwone – na lewym przedramieniu, a żółte i zielone – na prawym; „Mandeville” ma na przegubie prawej ręki stoper do mierzenia wyników i rekordów na igrzyskach. Opływowym nogom brak było palców czy stóp. Barwy ciał były symboliczne; złoto-srebrno-brązowy „Wenlock” miał wzbudzić ciepłe wrażenia, a stalowo-błękitny „Mandeville” ucieleśniał wytrzymałość. Obydwie maskotki zaopatrzone są w logo igrzysk.

Imię „Wenlock” nadano maskotce na cześć wioski Much Wenlock w Shropshire w Anglii, w której w roku 1849 zostały zainicjowane przez lekarza i pedagoga dra Williama Penny Brookesa (1809-1895) lokalne igrzyska pod nazwą Much Wenlock Olympian Games, których zadaniem było wszechstronne wychowanie fizyczne młodzieży oraz wzbogacenie życia kulturalnego tej wsi. W październiku 1850 roku William Penny Brookes założył również w Much Wenlock Stowarzyszenie Olimpijskie (Much Wenlock Olympian Society), które patronowało igrzyskom oraz popularyzowało moralne wartości sportu w nawiązaniu do antycznej Grecji. Podczas otwarcia igrzysk niesiono flagę z napisem greckim, a zwycięzcy otrzymywali wieńce oliwne

i medale w kształcie krzyża maltańskiego. Każdy medal miał wizerunek bogini zwycięstwa Nike z cytatem Pindara: „Nagroda za pełne chwały zwycięstwo”. W zawodach brali udział mieszkańcy Much Wenlock i okolic (m.in. Birmingham). Program igrzysk był stale wzbogacany; obejmował kilka konkurencji lekkoatletycznych (w tym pięciobój), wyścigi w workach, gry w football i w krykieta, turniej rycerski. W roku 1859 William Penny Brookes wprowadził do igrzysk również konkurs w poezji i eseistyce. Utrzymywał on ścisły kontakt z organizatorami igrzysk ogólnogreckich w Atenach w latach 1859, 1870, 1875 i 1889. W roku 1865 lokalne Stowarzyszenie Olimpijskie w Much Wenlock przekształciło się w Narodowe Stowarzyszenie Olimpijskie (National Olympian Society), pod którego egidą organizowano zawody w Londynie (1866), Birmingham (1867), Shrewsbury (1877) i Hadley (1883). Wywodziła się z nich tradycja Igrzysk Imperium Brytyjskiego, które po drugiej wojnie światowej przemianowano na Igrzyska Commonwealthu.

W październiku 1890 roku igrzyska w Much Wenlock oglądał Pierre de Coubertin i 25 grudnia 1890 roku opisał je w artykule pt. *Les Jeux Olympiques à Much Wenlock. Une page de l'histoire de l'athlétisme*, na łamach pisma „La Revue Athlétique” (nr 12, s. 705-713). Powszechnie uważa się, że wizyta ta zainspirowała Pierre’a de Coubertin do zorganizowania igrzysk olimpijskich ery nowożytnej.

Imię drugiej maskotki „Mandeville” pochodzi od nazwy miasta Stoke Mandeville w Buckinghamshire, gdzie narodziła się idea igrzysk paraolimpijskich. W roku 1944 zostało założone w tamtejszym szpitalu Narodowe Centrum Uszkodzeń Kręgosłupa, a w cztery lata później, z okazji Igrzysk XIV Olimpiady w Londynie (1948),

neurochirurg szpitala Ludwig Guttmann zorganizował w Stoke Mandeville pierwsze nieformalne igrzyska pod nazwą: Międzynarodowe Igrzyska dla Osób na Wózkach (International Wheelchair Games). Zawody okazały się skuteczne zarówno w rehabilitacji motorycznej, jak i psychicznej, podnosząc u ludzi niepełnosprawnych pewność siebie i zmniejszając poczucie izolacji społecznej. W następnych latach włączono do rozgrywek kręgle, lekkoatletykę, łucznictwo, szermierkę i tenis stołowy. W roku 1952 zorganizowano pierwsze Międzynarodowe Igrzyska Stoke Mandeville dla inwalidów – paraplegików, które rozgrywano następnie corocznie. Odbywały się one pod egidą Międzynarodowej Federacji Igrzysk Stoke Mandeville (International Stoke Mandeville Games Federation, ISMGF).

Pierwsze Igrzyska Olimpijskie Inwalidów odbyły się w Rzymie w 1960 roku (bezpośrednio po Igrzyskach XVII Olimpiady), pod patronatem Międzynarodowej Organizacji Sportu Inwalidów (International Sport Organisation for the Disabled, ISOD) i MKOl. Uczestników przyjął na audiencji papież Jan XXIII, który powiedział do Ludwiga Guttmanna sławne zdanie: „Jest Pan Coubertinem Igrzysk Paraolimpijskich”.

Tak została zapoczątkowana tradycja Igrzysk dla Osób Niepełnosprawnych, których nazwę zmieniono w 1984 roku na „Paraolimpiada”, a później na „Igrzyska Paraolimpijskie”.

„Wenlock” i „Mandeville” byli bohaterami książki dla dzieci pt. *Out of a Rainbow: The Original Story of the London 2012 Mascots* znanego brytyjskiego autora Michaela Morpunga. Książkę następnie zekranizowano w formie filmu animowanego. Obydwie maskotki pojawiły się także w komiksach oraz krótkometrażowych kreskówkach.

Maskotka Igrzysk XXXI Olimpiady w Rio de Janeiro (2016)

Maskotka „Vinicius”



Vinicius



Tom
(Igrzyska Paraolimpijskie)

Maskotka Igrzysk XXXI Olimpiady w Rio de Janeiro była bajkową, figlarną istotą, reprezentującą przyrodę i kulturę Brazylii. Najczęściej pojawiała się w towarzystwie maskotki Igrzysk Paraolimpijskich. W przetargu na projekt maskotek wzięły udział największe firmy reklamowe oraz specjaliści z dziedziny designu, animacji i ilustracji w Brazylii. W sierpniu 2013 roku jury, złożone z przedstawicieli różnych dziedzin, wybrało w anonimowym głosowaniu ostateczny projekt; 23 listopada 2014 roku nastąpiła oficjalna prezentacja obu maskotek, a niebawem po niej dokonano wyboru imion maskotek na stronie internetowej. Do ostatecznego konkursu zakwalifikowały się trzy pary imion: Oba i Eba, Tiba Tuque i Esquindim oraz Vinicius i Tom. Oddano łącznie 323 327 głosów. Przegłosowano imiona: „Vinicius” – dla maskotki Igrzysk XXXI Olimpiady i „Tom” – dla maskotki Igrzysk Paraolimpijskich. Imionami

maskotek uhonorowani zostali dwaj wybitni brazylijscy kompozytorzy: Vinicius de Moraes (1913-1980) i Tom Jobim (1927-1994) – twórcy nowego kierunku muzyki bossa nova, łączącego elementy brazylijskiej samby i jazzu. Ich autorstwa najbardziej popularna pieśń „Garota de Ipanema” („Dziewczyna z Ipanemy”) w stylu bossa nova stała się światowym przebojem lat sześćdziesiątych XX stulecia, a w roku 1965 zdobyła nagrodę Grammy w kategorii Piosenka Roku i zyskała wiele wersji oraz wykonań przez sławnych piosenkarzy. Muzykę do niej skomponował Tom Jobim, a tekst piosenki w języku portugalskim napisał Vinicius de Moraes (Ipanema jest dzielnicą miasta Rio de Janeiro).

Po raz pierwszy maskotki wystąpiły publicznie w Ginásio Experimental Olímpico Juan Antonio Samaranch – szkole sportowej w Rio de Janeiro nazwanej na cześć byłego

go prezesa MKOl-u. Wydarzeniom towarzyszyło duże zainteresowanie społeczeństwa i medialny rozgłos w Brazylii. Obydwie maskotki zostały wykreowane w stylu popkultury, gier wideo i postaci z kreskówek przez studio Birdo Produções w São Paulo.

„Vinicius” – maskotka Igrzysk XXXI Olimpiady – to hybryda (biol. mieszaniec), która powstała ze skrzyżowania różnych gatunków brazylijskich zwierząt. Maskotka miała postać ludzką z cechami fizycznymi dzikiego kota, małpki oraz ptaka; potrafiła naśladować cechy i głos wszystkich zwierząt i latać jak ptak. Reprezentowała faunę tropikalnej dżungli Brazylii. Występowała w żółtym stroju z zielonym ogonkiem; błękitne ramiona i dłonie imitowały skrzydła ptaka. „Tom” – maskotka Igrzysk Paraolimpijskich ze swoją kuriozalną fryzurą z żółto-zielonych

liści na głowie – była ucieleśnieniem bujnej tropikalnej flory kraju. Na strojach maskotek widniały emblematy igrzysk olimpijskich bądź igrzysk paraolimpijskich.

Obydwie maskotki były stworzeniami magicznymi o radosnym usposobieniu. Mieszkały w brazylijskim lesie i znały wszystkie sekrety natury. Lubiły sporty oraz różne rodzaje brazylijskiej muzyki. Żyły ze sobą w przyjaźni. Razem reprezentowały różnorodność narodu i kultury brazylijskiej, a także typowy dla tego kraju entuzjazm.

Wszystkim twórcom maskotek, emblematów i piktoqramów Igrzysk XXXI Olimpiady i Igrzysk Paraolimpijskich w Rio de Janeiro przyświecała idea przybliżenia światu przez różne symbole bogatej tradycji, kultury, sztuki, muzyki i sportu tego piętego pod względem wielkości kraju na świecie.

MASKOTKI ZIMOWYCH IGRZYSK OLIMPIJSKICH

Maskotka XII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Innsbrucku (1976)

Pierwsza oficjalna maskotka pojawiła się na XII Zimowych Igrzyskach Olimpijskich w Innsbrucku w 1976 roku. Był to bałwanek (po niemiecku Schneemann) o imieniu „Mandele”; stąd pojawiało się często określenie: „Schneemandl”. Projektantem maskotki był austriacki artysta plastyk Walter Poetsch. Maskotka została wykonana z białego plastiku; bezpośrednio do głowy bałwanka przylegały dłonie i stopy.

Bałwanek miał czerwony nos, w kształcie marchewki, duże czarne oczy, a na głowie pomarańczowy tyrolski kapelusz z białym sznurkiem i do tego uśmiechał się radośnie od ucha do ucha. Postać bałwanka reprezentowała śnieg i zimę, rozśpiewany i roztańczony Tyrol oraz słynną tyrolską gościnność.

Specjalnie dla kolekcjonerów wyprodukowano drugą wersję maskotki – pluszowego bałwanka, który cieszył się szczególną popularnością u dzieci. Wizerunek

Bałwanek „Mandele”



© International Olympic Committee

maskotki znajdował się na różnych przedmiotach pamiątkowych z igrzysk w Innsbrucku. Olimpijskie bałwanki przebywały na wszystkich obiektach sportowych.

Maskotka XIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lake Placid (1980)



Maskotką XIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lake Placid był nadrzewny ssak drapieżny szop pracz (zool. *Procyon lotor*), o nazwie angielskiej „raccoon”, któremu nadano imię „Roni”. Szop pracz jest charakterystycznym zwierzęciem dla gór Adirondack, w których położone jest Lake Placid.

Zwierzę to (o długości około 65-80 cm) posiada cenne futro barwy żółtawo-brązowo-siwej oraz charakterystyczny długi pręgowany ogon (długości 25 cm). Z tego względu szop bywa hodowany przez ludzi na fermach. Zwierzę łatwo się oswaja z człowiekiem.

Wybór szopa na maskotkę igrzysk był niezwykle trafny. Uważano bowiem, że charakterystyczne czarne pasy na pysku szopa oraz duże, wypukłe oczy przypominają gogle noszone przez narciarzy. Toteż „Roniego” przedstawiano najczęściej jako narciarza w stroju sportowym i ze sprzętem narciarskim. Na torsie maskotki widniał emblemat XIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lake Placid.

Szop pracz „Roni”

Szopy stanowią symbol amerykańskiego sukcesu. Żyją głównie w lasach i nad rzekami, ale potrafią przystosować się do różnych warunków bytowych. Żywią się zarówno pokarmem roślinnym, jak i zwierzęcym, ale pokarm ten przed zjedzeniem płuczą w wodzie. Przy tym poruszają łapkami tak, że wygląda, jakby coś prały. Stąd przydomek „pracz”, jako drugi człon jego nazwy.

Stylizowany rysunek szopa pracza został wybrany na maskotkę olimpijską spośród 500 projektów nadesłanych na konkurs rozpisany przez Komitet Organizacyjny Igrzysk. Zwycięzcą konkursu został artysta Donald Moss, a wykonawcą firma Capital Sports. Modelem dla maskotki był żywy szop „Rocky” z Lake Placid, który jednak nie doczekał igrzysk.

W konkursie na imię maskotki zwyciężył 12-letni chłopiec o polskim nazwisku: Tom Golonka ze szkoły z Guilderland, w stanie Nowy Jork, który sympatycznego szopa pracza nazwał „Roni”. Była to skrócona forma nazwy szopa, używana przez Indian z plemienia Irokezów, którzy zamieszkiwali te tereny przed przybyciem białych osadników. Tom przeczytał wiele książek na temat życia plemion indiańskich, a wśród nich *Kulturę Irokezów* pióra Judith Drumm, zanim z wielu określeń w języku irokua-kaddo, takich jak Oniente Ati-Ron i Niwa-a Ati-Ron, jak Irokezi nazywali szopa śnieżnego i małego szopa, wymyślił imię „Roni”.

Jeszcze na długo przed otwarciem XIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lake Placid maskotka szopa pracza witała widzów popularnej audycji koncertu ABC „Dzień dobry Ameryko” oraz gości zwiedzających targi stanowe w Syrakuzach. Podczas igrzysk „Roni” odwiedzał wioskę olimpijską oraz przebywał na obiektach sportowych, kibicując zawodnikom.

Maskotka XIV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Sarajewie (1984)

Maskotką XIV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Sarajewie był młody wilk górski o porozumiewawczym spojrzeniu i uśmiechu, którego wykreował słoweński artysta Jože Trobec z Kranj nad Sawą. Wilk (zool. *Canis lupus*) jest największym zwierzęciem gatunku z rodziny psowatych o długości ciała ok. 130 cm, wysokości ok. 85 cm i puszystym ogonie do 50 cm; posiada masywną budowę i mocne uzębienie. Poluje zwykle nocą na zwierzęta kopytne. Żyje w stadach (watahach). Zwierzę to występuje na obszarze Gór Dynarskich, wśród których położone jest Sarajewo. Wilk jest częstym bohaterem baśni tego regionu. Symbolizuje też zimę. Wilczek został wybrany na maskotkę olimpijską przez 836 czytelników kilku popularnych gazet jugosłowiańskich, konkurując z innymi finalistami konkursu: śnieżynką, barankiem, łasicą, jeżem, kozicą górską i wiewiórką. O wyborze tego zwierzątka na maskotkę olimpijską zdecydowały jego cechy: odwaga i siła, które są potrzebne zawodnikom w walce o medale olimpijskie. Imię nadane maskotce: „Vučko” wywodziło się z serbsko-chorwackiego określenia wilka (vuk).

„Vučko” należał pod względem artystycznym do najbardziej wyrazistych i udanych maskotek olimpijskich. Od początku budził sympatię, gdyż przypominał śmieszne i ulubione postacie z Disneylandu. „Vučko” był bohaterem tysięcy artykułów prasowych, reportaży radio-

Wilczek „Vučko”



© International Olympic Committee

wych i transmisji telewizyjnych. Na rysunkach pojawiał się jako narciarz, skoczek narciarski, tyżwiarz, który brak umiejętności nadrabiał ambicją, bojowością i odwagą.

Według MKOl dzięki tej maskotce udało się zmienić niekorzystny wizerunek wilków w tym rejonie.

Maskotki XV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Calgary (1988)

Niedźwiadki polarne „Hidy” i „Howdy”

© International Olympic Committee



Uczestników XV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Calgary witały dwa młode niedźwiedzie polarne, wykreowane przez Sheilę Scott, a wykonane przez Great Scott Productions. Była to w historii igrzysk olimpijskich pierwsza para maskotek. Do Komitetu Organizacyjnego Igrzysk napłynęło aż 7000 projektów w ramach konkursu zorganizowanego przez zoo w Calgary. Wybór maskotek i ich imion trwał aż trzy lata.

Misie polarne były rodzeństwem. Dziewczynkę nazwano „Hidy”, a chłopca „Howdy”. Imiona maskotek nawiązywały do popularnych pozdrowień w języku angielskim. „Hidy” mieści w sobie „Hi”, angielskie „Cześć”, a Howdy” to skrót od „How do you do” (Jak się masz?). „Hidy” i „Howdy” stanowią symbole obszaru arktycznego w północnej części kontynentu amerykańskiego. Matką chrzestną sympatycznych maskotek była Kim Johnstone, uczennica ze szkoły w Calgary. Rodzeństwo uosabiało serdeczność i gościnność Kanadyjczyków. Para ta zapraszała wszystkich zawodników

i widzów na igrzyska do Calgary w dwóch oficjalnych językach Kanady – angielskim: „Come Together in Calgary” i francuskim: „Rassemblez-vous à Calgary”.

W przeciwieństwie do niedźwiedzi brunatnych, które zapadają w sen zimy, niedźwiedzie polarne (zool. *Ursus maritimus*) pozostają aktywne w czasie mroźnej zimy i żyją w sąsiedztwie ludzi, zamieszkujących ten arktyczny region.

Przed wiekami te rozległe tereny, porośnięte borami i pełne dzikiej zwierzyny, zamieszkałe przez plemiona indiańskie, przemierzali samotnie traperzy i myśliwi – pierwsi osadnicy Kanady. W niebywale trudnych warunkach tworzyli oni nowe państwo.

Maskotki, nawiązujące do tamtych czasów, (ubrane w stroje i kapelusze kowbojskie), miały wyzwolić u olimpijczyków kanadyjskich cechy, jakie posiadali pierwsi osadnicy kraju klonowego liścia: odwagę, odporność na trud i wolę zwycięstwa.

Maskotka XVI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Albertville (1992)

Pierwotnym pomysłem na maskotkę XVI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Albertville była kozica górską – symbol alpejskiej krainy Sabaudii.

Ostatecznie konkurs olimpijski wygrał chochlik górski – psotny duch gór, który według dawnych legend ludowych, nawiedzając niegdyś okoliczne wsie, zwykł na głośnym, przejmującym chichotem przerywać ciszę i spokój mieszkańców.

Maskotkę nazwano „Magique” (magik, czarodziej), bo miała przynieść ekipie francuskiej szczęście, a organizatorom krociowe zyski.

Tę tajemniczą maskotkę z figlarnym uśmiechem, wymyśliła, opierając się na rysunku komputerowym IBM – Corinne Requet, a zaprojektował Philippe Mairesse w oryginalnym kształcie gwiazdy. Maskotka przypominała gwiazdzistego skrzata gór, a imię odnosiło się do skojarzenia gwiazdy z magią. Kształt gwiazdy symbolizował marzenia i wyobraźnię, a strój maskotki był w barwach narodowych Francji: czerwieni, bieli i ciemnym błękitcie. Głowę maskotki zdobiła spiczasta czerwona czapka z pomponikiem na sznurku, jaką noszą krasnoludki w bajkach.

Maskotka „Magique” narodziła się jako przewodnik kursu szkoleniowego dla wolontariuszy igrzysk w Albertville. Występowała na terminalach komputerów, z których korzystało tysiące ochotników zaangażowanych do pomocy w igrzyskach. Dzięki specjalnemu programowi edukacyjnemu wolontariusze poznawali wiedzę z zakresu historii igrzysk olimpijskich, konieczną

Chochlik górski „Magique”



© International Olympic Committee

w ich codziennej pracy. Terminale zostały zainstalowane w różnych miejscach: na obiektach olimpijskich, w biurach podróży, w szkołach, gdzie z pomocą „Magique’a” wszyscy zainteresowani mogli uzyskać potrzebne informacje o programie olimpijskim, zawodnikach, wynikach sportowych itp.

W czasie igrzysk maskotka „Magique” pojawiała się w różnych miejscach i sytuacjach. Przewodziła też spektakularnej, wręcz czarodziejskiej ceremonii otwarcia XVI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Albertville.

Maskotki XVII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lillehammer (1994)

Królewskie dzieci „Håkon” i „Kristin”

Na maskotki XVII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lillehammer plastycy norwescy Kari i Werner Grossmann zaprojektowali XIII-wieczne postacie historyczne, ważne dla dziejów Norwegii oraz okolic Lillehammer: Håkona IV Håkonsona, króla Norwegii w latach 1217–1263, i jego ciotki, królowy Kristin. Były to pierwsze maskotki olimpijskie obrazujące postacie ludzkie oraz pierwsze maskotki o rodowodzie historycznym.

Legenda głosi, że w XIII wieku król Norwegii Sverre, wspierany przez swoich stronników Birkebeinersów, toczył wojnę przeciwko żądnym władzy Baglersom. Podczas starć wojennych dwóch żołnierzy królewskich umknęło przed wrogiem nocą z Lillehammer z 18-miesięcznym Håkonem, wnukiem króla Sverre, i przedzierało się z dzieckiem na nartach przez bory i zamiecie śnieżne na północ do Østerdalen. Podczas ucieczki kryjówki i schronienia udzieliła im ciotka Håkona – Kristin, córka króla Sverre.

Maskotki zostały przedstawione jako dwoje jasnowłosych i niebieskookich dzieci królewskich ubranych w tradycyjne stroje norweskie z tamtej epoki, na których widniało logo XVII Zimowych Igrzysk Olimpijskich.

Maskotki zostały wyprodukowane z różnych materiałów i w różnych rozmiarach, jako pluszowe lalki,



rzeźbione drewniane figurki, pamiątki z plastiku oraz ozdoby metalowe. Zdobyły również afisze igrzysk oraz różne wydawnictwa okolicznościowe. Zawody łyżwiarskie na igrzyskach olimpijskich odbyły się na dwóch sąsiadujących lodowiskach nazwanych na cześć maskotek: Håkons Hall i Kristins Hall.

Maskotki XVIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Nagano (1998)

Sowy śnieżne „Sukki”, „Nokki”, „Lekki”, „Tsukki”

© International Olympic Committee



Na XVIII Zimowe Igrzyska Olimpijskie w Nagano japoński artysta Susumu Matsushita zaprojektował według pomysłu Masako Ootsuki na maskotkę olimpijską łasiczkę, ubraną w czerwoną kurtkę i czerwoną czapkę z pompnikiem. Nazwano ją „Snowple”, a po japońsku „Okajo”.

Jednak podczas wytyczania narciarskich tras olimpijskich natrafiono na skupisko sów śnieżnych – gatunku chronionego. By ich nie płoszyć, zmieniono trasę, a cztery śnieżne sowy „Snowlets” – po japońsku „Yukinko” – zostały maskotkami igrzysk w Nagano oraz symbolem szacunku dla ekologii. Reprezentowały cztery żywioły: „Sukki” – ogień, „Nokki” – powietrze, „Lekki” – ziemię, a „Tsukki” – wodę.

Sowy śnieżne (zool. *Bubo scandiaca*) z rodziny puszczykowatych należą do drapieżnych ptaków chronionych. Posiadają krępe ciało o długości około 60 cm i rozpiętości skrzydeł około 160 cm. Są suto upierzone

o białym ubarwieniu z czarnymi plamkami. Mają duże oczy osadzone frontalnie i ostry hakowaty dziób. Posiadają doskonały wzrok i słuch. Polują o świcie i o zmierzchu. Występują na bezdrzewnych, pagórkowatych terenach Skandynawii, środkowej Azji i Ameryki Północnej. Sowy uchodzą za symbol mądrości.

Angielska nazwa sów śnieżnych „Snowlets” pochodzi ze zlepki pierwszych liter imion sów, nazwanych: „Sukki”, „Nokki”, „Lekki” i „Tsukki”. Imiona sówek wybrane zostały spośród 47 484 propozycji Japończyków. Każda z nich symbolizowała jeden rok z czterech lat olimpiady, a cztery sowy razem reprezentowały okres jednej olimpiady oraz cztery główne wyspy japońskie: Hokkaido, Honsiu, Kiusiu, Sikoku.

Wizerunki maskotek nie były podobne do śnieżnych sów. Były to raczej różnokolorowe pluszaki o charakterystycznym sowym wyrazie oczu.

Maskotki XIX Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Salt Lake City (2002)

Biały zając „Powder”, niedźwiedź „Coal” i kojot „Copper”



© International Olympic Committee

Komitet Organizacyjny XIX Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Salt Lake City wybrał na maskotki olimpijskie troje chronionych zwierząt z rodziny ssaków żyjących w lasach Gór Skalistych:

białego zająca – bielaka (zool. *Lepus americanus*), mniejszego od szaraka (długość ok. 55 cm), który posiada zmienne ubarwienie sierści; latem szarobrazowe, a zimą bielejące z ciemnymi końcami uszu;

niedźwiedzia (zool. *Ursus americanus*), drapieżnika (wys. 1,2–2,5 m) o ubarwieniu brunatnym i masywnej budowie ciała;

kojota (zool. *Canis latrans*), drapieżnika o wyglądzie małego wilka (długość ok. 1 m i wys. 55 cm), posiadającego sierść żółtawą w szare i czarne plamki.

Te trzy maskotki symbolizowały tradycję, przyrodę i legendy amerykańskiego Zachodu.

Przed wiekami plemiona indiańskie – pierwotni mieszkańcy Stanu Utah – grawerowali na skalnych ścianach gór sylwetki zwierząt, które żyły na tym terenie. Te prymitywne naskalne petroglify stały się podstawą wierzeń, legend i rodzimych przekazów, które nauczyły całe pokolenia ludzi szacunku i respektu dla świata zwierząt oraz życia w zgodzie z naturalnym środowiskiem. Naskalne rysunki zwierząt w stanie Utah stały się inspiracją dla twórców maskotek olimpijskich: Landor Publicis.

Oficjalnej prezentacji maskotek dokonano dokładnie 1000 dni przed ceremonią otwarcia XIX Zimowych Igrzysk Olimpijskich. Jednocześnie Komitet Organizacyjny Igrzysk rozpiął konkurs na nazwy dla maskotek. Kampania „Three Names for the Games” (Trzy imiona dla igrzysk) rozpoczęła się 1 lipca 2000 roku. Była to akcja uaktywnienia dzieci i młodzieży w myśl hasła: „Maskotki

olimpijskie tworzą więź dzieci z igrzyskami”. Wpłynęło 42 000 propozycji, głównie od uczniów szkół w Stanie Utah.

Zgodnie z ubarwieniem sierści zwierząt maskotki nazwano: białego zająca – „Powder” (proszek), kojota – „Copper” (miedź), niedźwiedzia – „Coal” (węgiel). Imiona maskotek nawiązywały do surowców naturalnych stanu Utah oraz do śniegu.

Cechy charakterystyczne tych zwierząt wraz z odpowiednią interpretacją odzwierciedlały łacińskie motto olimpijskie *Citius-Altius-Fortius* (szybciej, wyżej, silniej). Wiele z dawnych opowiadań, bogatych w kulturowe szczegóły oraz pełne ekspresji historyjki, wyrażało typ i charakter tych zwierząt: szybkość i bystrość zająca, zwinność i umiejętność wspinania się kojota na wysokie góry, ogromną moc niedźwiedzia.

Biały zając „Powder” reprezentował słowo *Citius* – szybciej. Legenda głosi, że kiedy słońce ogrzewało za mocno ziemię, zając pobiegł szybko na wierzchołek góry, skąd wystrzelił z łuku strzałę w kierunku słońca, które obniżyło się na firmamencie nieba i ochłodziło powierzchnię ziemi.

Kojot „Copper” reprezentował słowo *Altius* – wyżej, gdyż potrafi wspinać się na najwyższej położone szczyty gór. Dawne wierzenia przekazują, że kiedy świat okryły ciemności i ogarnął mróz, kojot wspiał się na najwyższą górę i ukradł płomień z ogniska na szczycie, przynosząc z powrotem ciepło na ziemię.

Niedźwiedź „Coal”, odwieczny symbol potęgi i siły, reprezentował słowo *Fortius* – silniej. Stara baśń głosi, że kiedy odważni myśliwi zaczęli polować na potężnego niedźwiedzia, ten okazał się silniejszy i sprytniejszy od nich.

Pluszowe maskotki oraz inne drobiazgi z wizerunkami maskotek (koszulki, torby, breloczki, wisioriki, szklane witrażyki, filmy rysunkowe) sprzedawano na lotnisku, w centrum miasta, w hotelach, restauracjach, na obiektach olimpijskich i w wiosce olimpijskiej, zapewniając organizatorom sukces marketingowy, a nabywcom radość i przepowiadane duże szczęście podczas pobytu na igrzyskach.

Pod skocznia narciarską widzowie i kibice byli zabawiani przez „żywe” maskotki olimpijskie, ku ich wielkiej uciechy.

Maskotki XX Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Turynie (2006)

Śnieżka „Neve” i kostka lodu „Gliz”

25 marca 2003 roku Komitet Organizacyjny Igrzysk (TOROC) rozpiął międzynarodowy konkurs na maskotki XX Zimowych Igrzysk Olimpijskich. Napłynęło 237 prac od różnych agencji reklamowych i graficznych oraz od indywidualnych projektantów. Konkurs wygrał 38-letni portugalski projektant Pedro Albuquerque. Inspiracją twórczą artysty był krajobraz zimy.

We wrześniu 2004 roku, na 500 dni przed uroczystością otwarcia igrzysk, organizatorzy zaprezentowali maskotki olimpijskie: dwie rysunkowe postacie, przedstawiające śnieżną kulę i kostkę lodu, o dźwięcznych imionach: „Neve” i „Gliz”. Pedro Albuquerque powiedział, że jego maskotki reprezentują olimpijskie wartości: przyjaźń, fair play i ducha współzawodnictwa. W myśl twórcy obydwie maskotki odzwierciedlały dwa naturalne elementy zimy: śnieg i lód, bez których nie mogłyby się odbywać zimowe igrzyska olimpijskie.

„Neve” była delikatną, miłą i elegancką śnieżką o zaokrąglonych kształtach, ubraną w czerwony kostium; „Gliz” był kostką lodu, ubraną w niebieski kostium. Na strojach maskotek widniał emblemat igrzysk. Pluszowe maskotki cieszyły się dużym popytem.

© International Olympic Committee



Obie maskotki uśmiechały się filuternie i emitowały radość, entuzjazm, pasję i kulturę. Razem były symbolem młodej generacji, pełnej życia i energii. Maskotki przypominały sylwetki z obrazkowych historyjek, filmów animowanych i gier komputerowych dla dzieci.

Maskotki XXI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Vancouver (2010)

Niedźwiedź morski „Miga”, Wielka Stopa „Quatchi” i świstak górski „Mukmuk”



© International Olympic Committee

Na XXI Zimowe Igrzyska Olimpijskie wybrano trzy maskotki, którym nadano imiona „Miga” i „Quatchi” (oficjalne maskotki) oraz „Mukmuk” (towarzysząca im nieoficjalna maskotka). Twórcami maskotek byli: Vicki Wong i Michael Murphy, a wyprodukowane zostały przez wytwórnę Meomi Design. Maskotkami były istoty wzorowane na rdzennej faunie i zainspirowane legendami zachodniokanadyjskich Indian.

„Miga” była mitycznym niedźwiedziem morskim, w połowie orką i w połowie białym niedźwiedziem. Orka (zool. *Orcinus orca*), ssak drapieżny z rodziny delfinowatych i rzędu waleni o długości 6-10 metrów i ciężarze około 5 ton, żyje w Oceanie Spokojnym w pobliżu Vancouver w Kolumbii Brytyjskiej. Ubarwiona na grzbie-

cie czarno, od spodu biało. Ma zaokrąglony pysk, duże trójkątne płetwy piersiowe i długą trójkątną płetwę grzbietową.

Niedźwiedź – baribal (zool. *Ursus americanus kermodei*) – najbardziej pospolity niedźwiedź biały, występujący na wyspach, wybrzeżach i polach lodowych wokół bieguna północnego. Ubarwiony jest biało lub kremowo. Ma stosunkowo małą głowę, długą szyję, długi tułów (2,5 m) oraz szerokie stopy. Jego wysokość w kłębie dochodzi do 1,60 m. Według dawnych legend niedźwiedź kermodei był również znany jako niedźwiedź–duch.

„Miga” jako maskotka wyglądała jak pluszowy miś o czarnym ubarwieniu z białym pyskiem i białym brzuszkiem oraz czarną płetwą grzbietową. Szyję miała owi-

niętą zielonym szalem, na którym widniało logo igrzysk. Maskotka reprezentowała snowboarding.

Drugą oficjalną maskotką był „Quatchi”. Imię maskotki wywodziło się z angielskiej nazwy: „Sasquatch” (dziki człowiek), znany pod nazwą „Big Foot” (Wielka Stopa). Sasquatch był dużym (wzrostu około 2–2,40 m) włochatym, człekokształtnym stworem (małpoludem), znanym z legend indiańskich, poruszającym się na dwóch nogach o dużych stopach. Zamieszkiwał w przeszłości tajemnicze lasy zachodniej Kanady. Jest północnoamerykańskim odpowiednikiem Yeti (człowieka śniegu). Quatchi – jako rudobrzowa włochata maskotka przy-

pominał dzikiego stworka. Reprezentował hokej na lodzie.

Maskotkom oficjalnym „Miga” i „Quatchi” towarzyszyła często zaprzyjaźniona, nieoficjalna maskotka „Mukmuk” – górski świstak (zool. *Marmota*), gryzoń z rodziny wiewiórkowatych. Świstak ma ciało krępe o zabarwieniu szarżółtym i długim ogonie. Zaniepokojony świszczce.

Wszystkie trzy maskotki reprezentowały hasło XXI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Vancouver, które brzmiało „With Glowing Hearts” (Z gorejącymi sercami) – zaczerpnięte z hymnu Kanady: „O Canada”.

Maskotki XXII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Soczi (2014)

Lampart, niedźwiedź polarny i zajączek



Podczas ceremonii otwarcia XXII Zimowych Igrzysk Olimpijskich na stadionie Fiszt w Soczi witały zawodników i widzów trzy maskotki: lampart (ang. leopard), niedźwiedź polarny i zajączek. Trzy maskotki symbolizowały trzy najważniejsze wartości olimpijskie: przyjaźń, szacunek i dążenie do doskonałości. Wybór trzech maskotek nawiązywał również do trzech miejsc na podium zwycięzców olimpijskich. Twórcami maskotek byli trzej znani rosyjscy plastycy: Wadim Pak wykreował lamparta, Oleg Seredecznij – niedźwiadka polarnego, a Sylwia Pietrowa – białego zajączka. Maskotki olimpijskie zostały wy-

brane w ogólnokrajowym konkursie, na który napłynęło 20 048 projektów rysunkowych. Do drugiej fazy konkursu jury złożone z przedstawicieli oświaty, nauki, kultury, sportu, biznesu i polityki zakwalifikowało kilka projektów maskotek olimpijskich: brunatnego niedźwiadka, pantezę śnieżną, delfina, ptaszka ziębę, słoneczko, matrioszkę, leoparda, niedźwiedzia polarnego i zajączka.

Finał i wynik internetowego głosowania transmitowała rosyjska telewizja w programie pt.: „Maskotki. Sochi 2014 – Finał” w dniu 26 lutego 2011 roku. Z rywalizacji zwycięsko wyszło trio maskotek: lampart uzyskał 28,4%

głosów, niedźwiedź polarny 18,3%, zajączek 16,4%, a więc razem 63,1% głosów. Trójka zwierząt zamieszkuje terytorium Rosji, reprezentuje więc przyrodę tego kraju. Każda z tych maskotek posiadała swoją legendę i miała swoją misję do spełnienia na Zimowych Igrzyskach Olimpijskich.

O wyborze lamparta (zool. *Panthera pardus*) na maskotkę zdecydowały jego cechy fizyczne: szybkość, zwinność, skoczność, siła i wytrzymałość, potrzebne również zawodnikom. Lampart od dawna zamieszkuje regiony Kaukazu, a obecnie jest w Rosji pod ochroną. Jest dużym ssakiem drapieżnym z rodziny kotowatych (*Felidae*), osiąga długość 100-150 cm, wysokość 60-80 cm i waży 60-90 kg; ma muskularną budowę, sztyletowate kły i ostre pazury, posiada brązowo-żółte ubarwienie z białym brzuchem i czarnymi plamami w kształcie rozetek na ciele. Żywi się ssakami, rybami, ptakami i gryzoniami. Prowadzi zazwyczaj nocny, samotny tryb życia. Odgłosy wydawane przez lamparta przypominają głębokie mruczenie i niskie warczenie. Lampart jako maskotka olimpijska był szczęśliwym stworzeniem. uprawiał snowboard, lubił wspinaczki górskie, pełnił funkcję przewodnika i ratownika górskiego. Jego misją na Zimowych Igrzyskach Olimpijskich w Soczi była opieka nad wolontariuszami, sportem oraz ochrona środowiska naturalnego. Symbolizował odradzający się świat zwierząt oraz dynamikę zmian w kraju.

W symbolice Zimowych Igrzysk Olimpijskich niedźwiedzie polarne (zool. *Ursus maritimus*) były już wcześniej maskotkami olimpijskimi (w Calgary – 1988 i w Vancouver – 2010). Misie polarne należą do rodziny ssaków drapieżnych. Zamieszkują arktyczne regiony świata oraz

wyspy, wybrzeża i pola lodowe wokół bieguna północnego. W Rosji żyją u ujścia rzeki Amur. Gatunek ten objęty jest ochroną międzynarodową. Niewidoczne są na tle lodu i śniegu dzięki białemu lub kremowemu ubarwieniu. Długie futro pokrywa je łącznie z łapami, chroniąc od mrozu i ułatwiając poruszanie się po lodzie. Doskonale biegają i pływają. Polują głównie na foki. Prowadzą samotny, wodno-ładowy tryb życia. Misia polarnego jako maskotkę w Soczi cechowały wdzięk, gościnność i ciekawość świata. Interesował się różnymi sportami: narciarstwem, łyżwiarstwem szybkim, saneczkarstwem i bobslejami. Reprezentował tradycję i dziedzictwo przyrodniczo-kulturowe kraju.

Również biały zając był w przeszłości maskotką Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Salt Lake City (2002). Biały zając (zool. *Lepus timidus*) należy do rodziny ssaków z rzędu czterosiekaczowców. Zimą zmienia ubarwienie z szarobrązowego na bielejące. Zamieszkuje północne tereny Europy i Azji. Jest szybki i bystry. Zajączek jako maskotka olimpijska był aktywny, życzliwy i gościnny. Jego misją w Soczi było witanie uczestników i gości. Lubił śpiewać i tańczyć, uprawiał łyżwiarstwo figurowe. Był odpowiedzialny za program kulturalny igrzysk. Na wszystkich maskotkach widniał emblemat Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Soczi. Wszystkie trzy maskotki olimpijskie w Soczi od początku budziły sympatię. W czasie trwania igrzysk przebywały na wszystkich arenach sportowych, obserwując rywalizację olimpijską. Pojawiły się również podczas ceremonii zamknięcia XXII Zimowych Igrzysk Olimpijskich, żegnając zawodników i widzów. Z okazji igrzysk wyemitowano w Rosji nową 25-rublową monetę, na której znajdowały się maskotki Soczi.



VI. Emblematy igrzysk olimpijskich

Integralną częścią wizualizacji igrzysk olimpijskich jest emblemat, oficjalne logo (logotyp), identyfikujący początkowo miasta organizatorów igrzysk bądź symbole narodowe; później reprezentował spuściznę kultury i sztuki, a w ostatnich latach przeważają w nim abstrakcje komputerowe bądź adresy internetowe igrzysk.

Logotyp-symbol w postaci obrazkowej przedstawia cały wyraz (nazwę) i jego postać fonetyczną, czym różni się od piktogramu, czyli symbolu graficznego, reprezentującego jedynie znaczenie. Termin „logotyp” wywodzi się z języka greckiego od słowa „logos” – rozumna mowa. Logotyp to czcionka lub matryca drukarska, obejmująca całe zgłoski, względnie słowa. Niektóre języki świata wykorzystywały logotypy w swoim alfabecie, jak na przykład wczesne pismo klinowe czy pismo hieroglificzne, pismo egipskie, pismo chińskie.

Logotypy wynalazł angielski drukarz H. Johnson w 1780 roku. Jednak największą popularność zyskały logotypy w XX stuleciu, wraz z rozwojem kultury obrazkowej i nowych technologii. Projekty logotypów olimpijskich posiadają 92-letnią tradycję – czas

wystarczający, by doprowadzić je do doskonałości wizualnej. Przegląd historyczny logotypów obejmuje 21 projektów – symboli letnich igrzysk olimpijskich i 19 projektów – symboli zimowych igrzysk olimpijskich, które zasłużyły niewątpliwie na złoty medal olimpijski w dziedzinie sztuki.

Początkowo nowożytnie igrzyska olimpijskie nie posiadały żadnego logotypu, a po ich wprowadzeniu przez miasta organizatorów igrzysk nie były sygnowane symbolem olimpijskim, czyli pięcioma kołami olimpijskimi. Symbol olimpijski pojawił się na emblematkach po raz pierwszy w 1932 roku w logotypie Igrzysk X Olimpiady w Los Angeles, a następnie w 1936 roku w logotypie IV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Garmisch-Partenkirchen. Ich wzorce nawiązywały do grafiki artystycznej tamtych czasów. Rysunki emblematów były często utrwalane na plakatach igrzysk olimpijskich, w publikacjach z igrzysk i w prasie sportowej. Umieszczano je też na strojach maskotek olimpijskich, biletach wstępu, znaczkach pocztowych i materiałach reklamowych.



EMBLEMATY LETNICH IGRZYSK OLIMPIJSKICH



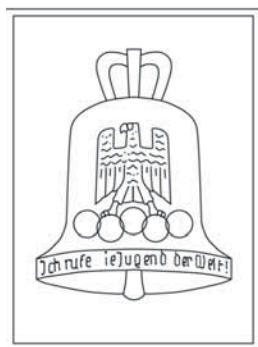
Po raz pierwszy emblemat pojawił się na **Igrzyskach VIII Olimpiady w Paryżu (1924)**. Wykorzystano w nim herb Paryża: żaglowiosłowiec płynący po Sekwanie. Rysunek uzupełniała informacja tekstowa: I^e Olympiade Paris 1924 i Comité Olympique Français. Logo nie posiadało symbolu olimpijskiego – pięciu kół olimpijskich.

Igrzyska IX Olimpiady w Amsterdamie (1928) nie posiadały emblematu.

XTH OLYMPIAD
LOS ANGELES
1932



Igrzyska X Olimpiady w Los Angeles (1932) identyfikowane były logotypem przedstawiającym tarczę herbową z motywem flagi amerykańskiej, symbolem pięciu kół olimpijskich i mottem olimpijskim – Citius-Altius-Fortius oraz gałązką oliwną. W projekcie wykorzystano symbol narodowy. Nad motywem flagi widniał napis Xth Olympiad Los Angeles 1932.

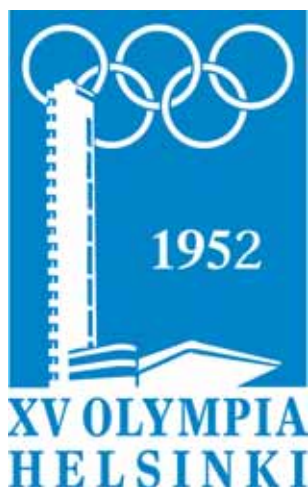


THE
XTH OLYMPIC GAMES
BERLIN, 1936

Emblemat **Igrzysk XI Olimpiady w Berlinie (1936)** zaprojektował Johannes Boehland. Początkowo emblemat przedstawiał pięć kół olimpijskich, trzymany w szponach przez orła z Bramy Brandenburskiej, jednego z symboli Berlina. Jednak przewodniczący Komitetu Organizacyjnego Igrzysk dr Theodor Lewald nie chciał zatwierdzić projektu i zaproponował, aby kompozycję umieścić w konturach dzwonu – symbolu nadziei, wolności i zwycięstwa. Pod kołami widniał napis: „Ich rufe die Jugend der Welt!” (Wzywam młodzież całego świata). Projekt ten stał się powszechnym symbolem berlińskich igrzysk, jakkolwiek bardziej przypominał znak ideologicznego reżimu III Rzeszy, górującego nad ideą olimpijską.



Igrzyska XIV Olimpiady w Londynie (1948) wykorzystały jako emblemat wizerunek brytyjskiego parlamentu z dominującą neogotycką wieżą; na zegarze słynnego Big Bena wskazówki pokazywały godzinę 16⁰⁰ – czas oficjalnego otwarcia igrzysk. W półkolu nad parlamentem widniał napis: XIVth Olympiad; na tle parlamentu umieszczono koła olimpijskie, a pod nimi nazwę miasta i rok: London 1948. Brytyjski znak był wyjątkowo czytelnym symbolem miasta igrzysk.



Emblemat **Igrzysk XV Olimpiady w Helsinkach (1952)** zaprojektowany w barwach biało-niebieskich przedstawiał charakterystyczną wieżę stadionu olimpijskiego w Helsinkach o wymownej wysokości: 72,71 m – tyle ile osiągnął w rzucie oszczepem mistrz olimpijski Fin Matti Järvinen na Igrzyskach X Olimpiady w Los Angeles (1932). Stadion olimpijski w Helsinkach został zbudowany w 1938 roku według projektu fińskiego architekta Yrjo Lindgrena na Igrzyska XII Olimpiady w 1940 roku, które nie odbyły się z powodu wybuchu drugiej wojny światowej. W emblemacie nad wieżą widniał rysunek pięciu kół olimpijskich, z prawej strony wieży umieszczono rok 1952, a na dole napis XV Olympia Helsinki. Modernistyczny styl logo przetrwał próbę czasu i dzisiaj, po 64 latach nadal imponuje dobrą fińską szkołą kompozycji graficznej.



Emblemat **Igrzysk XVI Olimpiady w Melbourne (1956)** utrzymany był w tonacji zieleni i przedstawiał owalny kontur stadionu olimpijskiego. Na tle zielonej płyty boiska widniała pochodnia olimpijska, nad którą zawieszonych było pięć kół olimpijskich. W owalu, imitującym bieżnię lekkoatletyczną stadionu, umieszczony był u góry napis: XVIth Olympiad, a na dole nazwa miasta i rok igrzysk: Melbourne 1956, otoczone wieńcem oliwnym. Z emblematu przebijała duma kontynentu Australii, który po raz pierwszy gościł olimpijczyków na swoim terytorium. Emblemat charakteryzowała wyjątkowa estetyka rysunku, która nadal imponuje pomysłowością.



W projekcie emblematu **Igrzysk XVII Olimpiady w Rzymie (1960)** włoski plastyk Armando Testa wykorzystał legendarny herb miasta – wilczycę kapitolijną, karmiącą bliźniaczych braci Romulusa i Remusa, założycieli miasta. Emblemat zawierał dodatkowo symbol pięciu kół olimpijskich oraz rok igrzysk wpisany cyframi rzymskimi: MCMLX. Klasyczna numeracja i rzeźbiarski charakter logo dobrze oddawały tradycję i powagę Wiecznego Miasta.



Emblemat **Igrzysk XVIII Olimpiady w Tokio (1964)** zaprojektował Yusaku Kamekura, który połączył wypływającą z japońskiej tradycji prostotę i czystość kompozycji z nowoczesną graficzną informacją. Górną część emblematu stanowiło czerwone koło z japońskiej flagi Hinomaru, a pod nim umieszczono w złotym kolorze symbol pięciu kół olimpijskich i napis: „Tokyo 1964”. Charakterystyczny czerwony krąg doskonale sprawdził się w plastycznym przedstawieniu Kraju Wschodzącego Słońca. Emblemat zaliczono do dzieł o nieprzemijającej wartości.



Emblemat **Igrzysk XIX Olimpiady w Meksyku (1968)** miał prostą i ciekawą typografię. Autorem logo był Lance Wyman, który zaprojektował także zespół piktogramów na Igrzyska w Meksyku. Logotyp został wykonany w typowej dla lat sześćdziesiątych XX wieku manierze op-artu. Nazwa miasta Igrzysk „MEXICO 68”, wykonana została dużymi, owalnymi czarnymi literami o potrójnej kresce, przypominającymi kształtem bieżnię stadionu. Symbol pięciu kół olimpijskich został dyskretnie wpisany w cyfrę 68. Logotyp wywoływał iluzję przestrzenności i ruchu. Zdobił również afisz olimpijski.



Munich 1972

Emblematem **Igrzysk XX Olimpiady w Monachium (1972)** był spiralny okrąg z ukośnie padającymi promieniami światła, przedstawiany najczęściej na tle pastelowych barw. Twórcą logo był Otl Aicher, autor olimpijskich piktogramów Igrzysk w Monachium. Nawiązujący do op-artu znak należał do odważnych znaków olimpijskich.

Spirala jest jedną z najbardziej efektownych form wśród wzorów i deseni występujących w przyrodzie (na kwiatach, motylach, muszlach, na pajęczynie); związana jest też z cyklicznymi zmianami w przyrodzie i w życiu. Zwoje spirali wykorzystuje człowiek w sztuce ornamentacyjnej, w produkcji przedmiotów użytkowych, w technice, a także w sporcie: w łyżwiarstwie figurowym, w skokach do wody, w figurach akrobacji lotniczej itp.

Ten motyw przyświecał artysty-grafikowi.

Spirala monachijska lśniła jak korona, wywierając wrażenie, jakby była w ciągłym, wirującym ruchu (perpetuum mobile). Symbolizowała ducha igrzysk: „światło i wspaniałość”. Cechy te były zawarte w haśle igrzysk: „Promieniste Monachium” („München leuchtet”). Miała też symbolizować olimpijską ideę: czystość i szlachetność sportowych zmagania. Symbol ten nazwano również „spiralą szczęścia”. Pod symbolem widniał napis: Munich 1972.



Montréal 1976

Emblemat **Igrzysk XXI Olimpiady w Montrealu (1976)** – to projekt o ponadczasowej elegancji. Emblemat symbolizował cztery elementy, nakładające się artystycznie na siebie: pięć kół olimpijskich, nad którymi umieszczono graficzną interpretację litery „M” – inicjał miasta Montreal, który jednocześnie symbolizował trzystopniowe podium zwycięzców olimpijskich oraz owalną bieżnię stadionu. Pod emblematem widniał czytelny podpis: Montréal 1976. Osobom o artystycznej wyobraźni logo przypominało rozwinięty pęk kwiatu.

Logotyp zdołał również ozdobić afisz olimpijski, a wykonany z metalu i pozłacany miał również zastosowanie jako znaczek, breloczek, broszka bądź elegancki wisior na łańcuszku. Należał do najbardziej udanych i wyrazistych symboli w historii igrzysk olimpijskich. Emblemat kanadyjski również dzisiaj spełniałby profesjonalne wymogi.



Logo **Igrzysk XXII Olimpiady w Moskwie (1980)** zaprojektował rosyjski grafik Władimir Arsentjew. Cały emblemat był w ostrej czerwieni. Nad olimpijskimi kołami grafik umieścił równoległe linie, układające się w kształty typowe dla ówczesnej radzieckiej awangardy graficznej i radzieckiej architektury, zwieńczone czerwoną gwiazdą, przypominającą gwiazdę nad Kremlem. Kompozycja logo przypomina architekturę Uniwersytetu im. Michaiła W. Łomonosowa w Moskwie czy Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie. Z prawej strony logo widniał napis w języku rosyjskim (cyrylicą): Igrzyska XX Olimpiady Moskwa 1980. W emblemacie niewątpliwie jednoznacznie zaakcentowano ideologiczny i polityczny kontekst igrzysk, wykraczający poza olimpijską ideę.



„Gwiazdy w ruchu” – to emblemat **Igrzysk XXIII Olimpiady w Los Angeles (1984)**. Koncepcję graficzną logotypu stworzył zespół 16 amerykańskich artystów, którzy opracowali nowoczesny system wizualnej informacji, nawiązujący do symboli państwowych. Trzy gwiazdy w barwach niebieskiej, białej i czerwonej, których kolorystyka nawiązywała do barw flagi amerykańskiej, umieszczone zostały na tle 13 poziomych, równoległych białych linii, imitujących ruch oraz nawiązujących do 13 pierwotnych kolonii Stanów Zjednoczonych Ameryki – zalążka państwa. Poniżej „gwiazd w ruchu” widniał mało czytelny napis: Games of the XXIIIrd Olympiad Los Angeles 1984, a pod nim znajdowały się koła olimpijskie. Logo zostało wygrawerowane na dolnej części pochodni olimpijskiej.



Emblemat **Igrzysk XXIV Olimpiady w Seulu (1988)** odzwierciedlał ich motto, które brzmiało: „Harmonia i postęp”. W formie graficznej logo nawiązywało do tradycyjnego wzoru koreańskiej sztuki dekoracyjnej (w formie zwoju spiralnego), zwanego „Sam tægeuk”, stanowiącego ogólny symbol Korei. „Sam tægeuk” używany jest w koreańskich ornamentach rzeźbiarsko-architektonicznych oraz w wyrobach rzemiosła ludowego.

Emblematem igrzysk był trójkolorowy zwój spiralny w barwach niebieskiej, czerwonej i żółtej, symbolizujący harmonię istnienia wszechświata: niebios, człowieka i ziemi, czyli duchową i fizyczną sferę istoty ludzkiej.

Zmodyfikowany znak promował igrzyska w Seulu oraz symbolizował postęp w zakresie wzajemnego porozumienia między ludźmi i pokoju światowego. Spiralna forma emblematu oddawała również fenomen rywalizacji sportowej. Pod zwojem umieszczono pięć kół olimpijskich oraz napis: Games of the XXIVth Olympiad Seoul 1988. Ogromne logo igrzysk widniało na wieży stadionu olimpijskiego.



Emblemat **Igrzysk XXV Olimpiady w Barcelonie (1992)** został zaprojektowany przez katalońskiego artystę plastyka Josepa Marię Triasa, wykładowcę w Akademii Sztuk Pięknych w Barcelonie. W swoim projekcie nawiązywał do sztuki Joana Miró (1883-1983) – przedstawiciela surrealizmu i twórcy stylu abstrakcyjnego. Josep M. Trias tworzył świat symbolicznych kształtów, używając plam o czystym, nasyconym kolorycie; styl ten odzwierciedlały m.in. słynne kompozycje w gmachu UNESCO w Paryżu.

W projekcie Josepa Triasa dynamicznie naszkicowana sylwetka biegacza zredukowana została do trzech zasadniczych części kształtujących figurę: głowy, ramion i nóg, w związku z czym zamieniona została w abstrakcyjny symbol. Kolory miały znaczenie symboliczne. Błękit sugerował koloryt morza, żółty kolor rozwartych ramion – gościnność, a czerwień nóg – energię życiową i sukces sportowy. Pod sylwetką widniał napis Barcelona' 92, a pod nim pięć kolorowych kół olimpijskich. Trafnie zauważono, że logo igrzysk przekazuje radość i uśmiech słonecznej Barcelony.



Jubileusz stulecia odrodzenia igrzysk olimpijskich znalazł odzwierciedlenie w emblemacie **Igrzysk XXVI Olimpiady w Atlancie (1996)**. Dla podkreślenia ciągłości idei olimpijskiej ze starożytnymi igrzyskami wykorzystano motyw greckiej kolumny ze stylizowanym płonącym zniczem, emitującym czerwone i niebieskie gwiazdki.

Złoty kolor kół olimpijskich, liczba 100 oraz napis Atlanta 1996 nawiązywały do złotych medali olimpijskich zwycięzców, a ciemnozielona barwa tła emblematu do wieńca oliwnego, którym wieńczono antycznych olimpijczyków.



Emblemat **Igrzysk XXVII Olimpiady w Sydney (2000)** nawiązywał do kultury i sztuki pierwotnych mieszkańców Australii – Aborygenów. W graficznym projekcie emblematu, opracowanym przez Agencję Reklamową FHA Image Design pomysłowo wykorzystano dawną broń myśliwską tubylców: bumerang – w kształcie wygiętego kawałka drewna. (Bumerang, wprawiony w ruch wirowy w przypadku nietrafienia w cel, zataczał łuk i wracał do rzucającego). W kształcie bumerangu ułożona została stylizowana sylwetka biegacza.

Logo zostało wykonane w kolorach żółtym, czerwonym i błękitnym, występujących najczęściej w bujnej przyrodzie Australii. „Grzebień” nakreślony niebieską kredką nad sylwetką biegacza symbolizował dach słynnej Opery w Sydney, uznanej za jeden z cudów architektury współczesnej, a także ogień olimpijski. Pod wizerunkiem umieszczono kaligraficzny napis Sydney 2000, a poniżej pięć kolorowych kół olimpijskich.



TM ©

ATHENS 2004



TM

Beijing 2008



Emblematem **Igrzysk XXVIII Olimpiady w Atenach (2004)** był stylizowany wieniec z gałązek drzewa oliwki, zwany po grecku „kotinos”; rysunek wieńca o delikatnych listkach nakreślony został białą kredką na kwadratowym niebieskim tle. Kolory bieli i błękitu nawiązywały do barw greckiej flagi państwowej oraz nieba i otaczających Grecję morze: Egejskiego, Jońskiego i Kreteńskiego; poniżej logo znajdował się napis: Ateny 2004 (ATHENS 2004), a pod nim umieszczono pięć kolorowych kół olimpijskich.

Emblemat igrzysk ateńskich po raz pierwszy zaprezentowano 30 września 1999 roku. Został wybrany spośród 690 projektów, nadesłanych przez 242 grafików z 14 krajów.

Emblemat nawiązywał do tradycji antycznych igrzysk olimpijskich, na których zwycięzców – „olimpioników” – wieńczyło wieńcem z gałązek dzikiej oliwki rosnącej w świętym gaju Altis w Olimpii. Drzewo oliwki było również symbolem Aten. Dla uszanowania tej tradycji wieniec oliwny był również nagrodą dla zwycięzców Igrzysk XXVIII Olimpiady w Atenach. Niedomknięty na rysunku wieniec był zaproszeniem wszystkich ludzi do wzięcia udziału w tym wielkim święcie międzynarodowego sportu i pokoju.

Emblemat **Igrzysk XXIX Olimpiady w Pekinie (2008)** reprezentował bogatą spuściznę sztuki i kultury chińskiej. Logo pod tytułem „Tańczący Pekin” nawiązywało do tradycyjnej chińskiej pieczęci z kaligraficznym znakiem „jing”. Logo zostało zaprojektowane przez Centralną Akademię Sztuk Pięknych Chin w Pekinie. Według autorów projektu rozwarłe ramiona biegnącej postaci były zaproszeniem do sportowej rywalizacji i celebrowania zwycięstwa. Pod sylwetką biegacza widniał napis: Beijing 2008, a poniżej pięć kół olimpijskich.



Emblemat **Igrzysk XXX Olimpiady w Londynie (2012)** został przedstawiony na sesji MKOI w Gwatemali w 2007 roku. Oficjalnej prezentacji logo dokonał przewodniczący Komitetu Organizacyjnego Igrzysk Sebastian Coe. Zadziwiający projekt przedstawiał zinterpretowane graficznie cyfry 2012 w formie czterech nieregularnych części. Na górnych elementach widniały: po lewej stronie – napis London, a po prawej stronie – pięć kół olimpijskich. Logo zostało zaprojektowane przez Agencję Wolff Collins.

Emblemat budził początkowo liczne kontrowersje. Przypominał bowiem układankę gry w puzzle bądź uliczne graffiti. Jednak Komitet Organizacyjny Igrzysk uważał, że Igrzyska Olimpijskie w XXI wieku powinny mieć również nowoczesny, komputerowy znak graficzny.



Emblemat **Igrzysk XXXI Olimpiady w Rio de Janeiro (2016)** został po raz pierwszy publicznie przedstawiony 31 grudnia 2010 roku podczas noworocznej uroczystości na plaży Copacabana w Rio de Janeiro. Oficjalnej prezentacji logo na ogromnym płóciennym ekranie dokonali przedstawiciele Komitetu Organizacyjnego Igrzysk w asyście ówczesnego przewodniczącego MKOI – Jacques’a Rogge. Ceremonia stanowiła równocześnie oficjalne rozpoczęcie budowy obiektów olimpijskich w Rio de Janeiro.

Emblemat cechuje elegancja i pomysłowość kompozycji graficznej autorstwa 28 artystów plastyków agencji Tatil Design w Rio de Janeiro, której projekt zwyciężył w ogólnokrajowym konkursie z udziałem 139 firm reklamowych. Emblemat inspirowany był tradycją i kulturą muzyczno-taneczną Brazylii. Przedstawia trzy sylwetki ludzkie w barwach: zielonej, żółtej i błękitnej, trzymające się za ręce w wirującym korowodzie tanecznym. Kolorystyka sylwetek nawiązuje do flagi i barw narodowych oraz krajobrazu i przyrody Brazylii: kolor zielony symbolizuje bujną roślinność kraju, żółty – słońce, a niebieski – toń Atlantyku. Logo wyraża trzy idee: radosny entuzjazm, różnorodność kulturową i ducha olimpijskiego. Górny zarys logo przypomina kontur znanej skały granitowej Pão de Açúcar (z por. Cukrowe Wzgórze), która wraz z górą Corcovado z pomnikiem Cristo Redentor (z por. Chrystusa Odkupiciela) na szczycie stanowią charakterystyczne symbole Rio de Janeiro. Pod rysunkiem tańczących sylwetek umieszczona została skrócona nazwa miasta i rok igrzysk: Rio 2016, a poniżej widnieje symbol pięciu kół olimpijskich. Emblemat odzwierciedla motto Igrzysk: „Viva sua Paixão” (z por. Żyj swoją pasją) w zakresie jednoczenia Brazylijczyków w organizowaniu i celebrowaniu igrzysk olimpijskich; rozwoju ludzi i miasta – dla postępu; rywalizacji i osiągnięć w sporcie; promocji dziedzictwa kulturowo-muzycznego Brazylii.

EMBLEMATY ZIMOWYCH IGRZYSK OLIMPIJSKICH



Pierwszy emblemat pojawił się na **IV Zimowych Igrzyskach Olimpijskich w Garmisch-Partenkirchen (1936)**. Miał okrągły kształt, na którego obwodzie widniała inskrypcja w języku niemieckim: IV Olympische Winterspiele (w górnej połowie), a nazwa miasta igrzysk: Garmisch-Partenkirchen w dolnej. Informację przedzielał rok 1936. W środku emblematu znajdował się surowy wizerunek ośnieżonej góry z narciarskimi trasami zjazdowymi, a pod nim pięć jednobarwnych kół olimpijskich. Cały znak został wykonany w zimnej tonacji szaro-czarno-białej.



Emblemat **V Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Sankt Moritz (1948)** był jednym z niewielu logotypów ze słońcem – jako głównym elementem graficznym. Rysunek emblematu w kształcie prostokąta i barwie szarej zawiera kilka elementów: u góry znajduje się wizerunek słońca (jako logo miasta), którego promienie padają na napis w języku francuskim: Jeux Olympiques D'Hiver, rok 1948, nazwę miasta igrzysk Sankt Moritz i pięć kół olimpijskich.



Emblemat **VI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Oslo (1952)** symbolizował miasto igrzysk. Rysunek zaprojektowano w barwach czarno-białych. Pięć kół olimpijskich zostało przedstawionych na tle białej sylwetki nowego ratusza Oslo. Dookoła rysunku widnieje napis w języku norweskim: De VI. Olympiske Vintreleker. Oslo 1952.



Emblemat **VII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Cortina d'Ampezzo (1956)** przedstawiał swoiste połączenie stylizowanego płatka śniegu (kształt) i słońca (kolorystyka). Pośrodku, na niebieskim tle, znajduje się pięć kolorowych kół olimpijskich, zwieńczonych gwiazdą symbolizującą logo Włoskiego Komitetu Olimpijskiego. Poniżej kół widnieje jeden ze szczytów pasma górskiego Dolomitów – Monte Pomagagnon, górującego nad uzdrowiskiem i miastem zimowych igrzysk – Cortina d'Ampezzo. Dokoła emblematu widnieje napis złożonymi literami w języku włoskim: VII Giochi Olimpici D'inverno. Cortina d'Ampezzo 1956. Autorem emblematu był Franco Rondinelli z Mediolanu.



Charakterystyczną cechą emblematu **VIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Squaw Valley (1960)** były ostre dynamiczne formy i plastyczna oszczędność. Logotyp prezentował trzy nakładające się na siebie trójkąty, skierowane w różne strony. Symbolizowały one stylizowany płatek śniegu z kołami olimpijskimi w centrum. Wokół znaku (bez obramowania) widniał napis w języku angielskim: VIII Olympic Winter Games, California 1960.



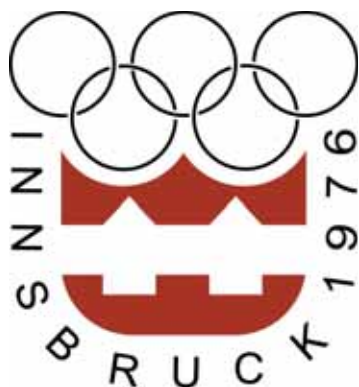
W emblemacie **IX Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Innsbrucku (1964)** uwidoczniiono herb miasta z wizerunkiem białego mostu, widniejącego na czerwonym tle. Nad herbem widnieje pięć kolorowych kół olimpijskich, a wokół niego nazwa miasta i rok igrzysk: Innsbruck 1964. Poszczególne elementy logotypu współgrają ze sobą w dobrze przemyślany sposób.



W emblemacie **X Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Grenoble (1968)** wykorzystano w eleganckiej formie herb miasta. Stylizowany śnieżny kryształ umieszczony został nad pięcioma kołami olimpijskimi na tle beżowego prostokąta. Wokół znaku (bez obramowania) widnieje napis w języku francuskim: X^{es} Jeux Olympiques D'Hiver. Grenoble 1968. Emblemat zaprojektował Roger Excoffon.



Emblemat **XI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Sapporo (1972)** zgodnie z tradycyjną japońską sztuką plastyczną inspirował się narodową symboliką. Autor projektu Kazumasa Nagai przedstawił w nim kombinację trzech elementów: wschodzącego słońca – symbol Japonii, stylizowanego płatka śniegu na kwadratowym szarym polu oraz pięciu kolorowych kół olimpijskich. Poniżej widniał napis miasta i rok igrzysk: Sapporo 72.



Emblemat **XII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Innsbrucku (1976)** był identyczny jak na igrzyskach w 1964 roku – przedstawiał herb miasta z białym mostem na czerwonym tle; jedynym wyjątkiem były jednobarwne (czarne), a nie kolorowe koła olimpijskie, umieszczone również nad herbem.



Emblemat **XIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lake Placid (1980)** stanowiła duża niebieska litera „L”, symbolizująca nazwę miasta: Lake Placid oraz górę i kolumnę z podwójnym zwieńczeniem, świadczącym, że zimowe igrzyska olimpijskie odbyły się w Lake Placid dwukrotnie w 1932 i w 1980 roku. Przebiegające wzdłuż litery trzy białe linie charakteryzowały trasę biegu narciarskiego. Rysunek uzupełniał napis: USA oraz Lake Placid 1980. W projekcie brak kół olimpijskich i dokładniejszego opisu imprezy. Autorem emblematu był Robert Whitney.



Sarajevo '84

Emblematem **XIV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Sarajewie (1984)** był stylizowany płatek śniegu w stylu tradycyjnego wzoru dekoracyjnego (haftu) z regionu Bośni. Powyżej emblematu znajdowało się pięć kół olimpijskich, a poniżej napis Sarajevo'84. Cały rysunek był w kolorze ciemnej czerwieni. Autorem emblematu był miejscowy plastyk Miroslav Antonić.



Calgary '88

© Official Mark © Canadian Olympic Association 1979

Emblematem **XV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Calgary (1988)** było graficzne połączenie śnieżynki – symbolizującej zimę, z liściem klonu – godłem Kanady, w formie schematu krzyżujących się półkolistych liter C (jak Canada, jak Calgary). Czerwień symbolu i kół olimpijskich wytwornie harmonizowała z czarnym drukiem nazwy miasta i roku igrzysk: Calgary'88. Pomysłodawcą emblematu był kanadyjski grafik Gary Pampa.



Emblematem **XVI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Albertville (1992)** był stylizowany płomień znicza olimpijskiego w kolorze ognistej czerwieni z białym Krzyżem Sabaudzkim, stanowiącym symbol Sabaudii – historycznej alpejskiej krainy, położonej w południowo-wschodniej Francji. Poniżej płomienia widniały dwie skośne kreski: niebieska i czerwona, imitujące szlak trasy narciarskiej, napis Albertville 92 oraz pięć kolorowych kół olimpijskich. Emblemata należał do najbardziej estetycznych i wyrazistych symboli w historii zimowych igrzysk olimpijskich, jego pomysłodawcą był francuski grafik Bruno Quentin.



Emblemat **XVII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lillehammer (1994)** zaprojektowała norweska plastyczka Sarah Rosenbaum. Inspiracją był motyw stylizowanej zorzy polarnej w formie skośnych białych promieni świetlnych na tle ciemnoniebieskiego zimowego nieba, ponad mgiełką płatków śniegu. Autorka wykorzystała w emblemacie charakterystyczne dla obszarów arktycznych zjawisko świetlne, przebiegające w górnych warstwach atmosfery ziemskiej. Emblemata zdobiło pięć kolorowych kół olimpijskich oraz nazwa miasta i rok igrzysk: Lillehammer'94.



Kompozycję emblematu **XVIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Nagano (1998)** stanowił gwiazdzisty kwiat górski o radosnych kolorach i dynamice; poszczególne płatki kwiatu symbolizowały graficznie zinterpretowane sylwetki w sportach zimowych, tworząc obraz wyjątkowej elegancji i urody. Poniżej symbolu umieszczono nazwę miasta Nagano, rok igrzysk 1998 i pięć kolorowych kół olimpijskich.



Amerykanie przedstawili w emblemacie **XIX Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Salt Lake City (2002)** stylizowany kryształ śniegu w kolorach żółtym, pomarańczowym i niebieskim. Emblemat odzwierciedlał trzy elementy: kontrast, kulturę i odwagę. Kontrast reprezentował krajobraz stanu Utah – od surowych pustyń poprzez ceglaste kaniony do ciemnobłękitnych jezior; kultura symbolizowała mieszaninę różnych kultur składających się na niepowtarzalne dziedzictwo tego regionu; odwaga symbolizowała ideę igrzysk i ducha walki. Poniżej umieszczona została nazwa miasta i rok igrzysk: Salt Lake 2002 oraz pięć kół olimpijskich w kolorze czarnym, tworząc ciekawą kompozycję.



Emblemat **XX Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Turynie (2006)** został wykreowany w stylu XXI wieku. Logotyp reprezentował dwa elementy: abstrakcyjną sylwetkę Mole Antonelliana – historycznej budowli stolicy Piemontu, oraz górę kryształów lodu – jako odniesienie do naturalnych warunków zimowych igrzysk. Rysunek uzupełniały: nazwa miasta i rok igrzysk: Torino 2006 oraz pięć kolorowych kół olimpijskich.



Inspiracją emblematu **XXI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Vancouver (2010)** była kamienna budowla megalityczna o nazwie „Inukshuk”, która została ustawiona przed wiekami przez Inuitów – tubylcze plemiona eskimoskie, żyjące wówczas na tych terenach. Ogromne głazy ułożone jeden na drugim służyły wówczas jako drogowskaz przez rozległe połacie arktycznej północy. Forma tych budowli przypominała ludzką sylwetkę. Z biegiem czasu „Inukshuk” stała się symbolem serdeczności i gościnności Kanadyjczyków.

Logo projektowało dwoje lokalnych grafików: Gonzalo Alatorre i Elena Rivera Mac Gregor. Imię nadane logo brzmiało „Ilanaag”, co w języku Inuitów oznaczało „przyjaciół”. Barwy emblematu odzwierciedlały różnorodność przyrody Kanady: kolor niebieski symbolizował niebo, morze i góry; kolor zielony – kanadyjskie bory i lasy, przybrzeżne regiony i malownicze wyspy; kolor żółty – słynne kanadyjskie wschody słońca, a kolor czerwony – zachody słońca i kanadyjski liść klonu. Z sylwetki logo wyłaniała się również postać hokeisty, przypominająca, że kolebką hokeja na lodzie była Kanada. Pod sylwetką znajduje się napis miasta i rok igrzysk: Vancouver 2010 oraz pięć kolorowych kół olimpijskich.



Emblemat **XXII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Soczi (2014)** imponował nowatorskim pomysłem twórców. Jako logo umieszczony został po raz pierwszy w historii MKOl adres internetowy igrzysk. Emblemat został opracowany przez Międzynarodową Agencję Marketingową Interbrand oraz zespół ekspertów, wytypowany przez Komitet Organizacyjny ZIO w Soczi i oficjalnie zaprezentowany 1 grudnia 2009 roku w Moskwie. Napisy na logo: górny „sochi” i dolny, zawierający rok igrzysk „2014” mają kolor niebieski. Rodzaj fontu (czcionki) został tak dobrany, aby litery „so” (Soczi) były lustrzanym odbiciem liczby „20”, a litery „hi” odwrócone o 180° – liczby „14”, co miało symbolizować kontrast w krajobrazie otaczającym miasto Soczi, leżące na skraju pasma górskiego Kaukazu oraz Morza Czarnego. Za nazwą „Sochi” umieszczono litery „ru” (internetowa domena Rosji) w kolorze białym z obramowaniem niebieskim. Pod napisem „ru” widnieje symbol pięciu kolorowych kół olimpijskich, narysowanych cienką kreską – jako graficzny kontrast. Emblemat został umieszczony na medalach olimpijskich, biletach wstępu, znaczkach pocztowych i w dokumentacji olimpijskiej oraz ilustrowany i opisany w różnych publikacjach. Emblemat promował XXII Zimowe Igrzyska Olimpijskie i miasto Soczi, symbolizował charakter nowoczesnego, multimedialnego pokolenia, wspierając łączność, szybki kontakt i otwarty dialog między narodami, organizacjami oraz miłośnikami sportów zimowych na całym świecie.

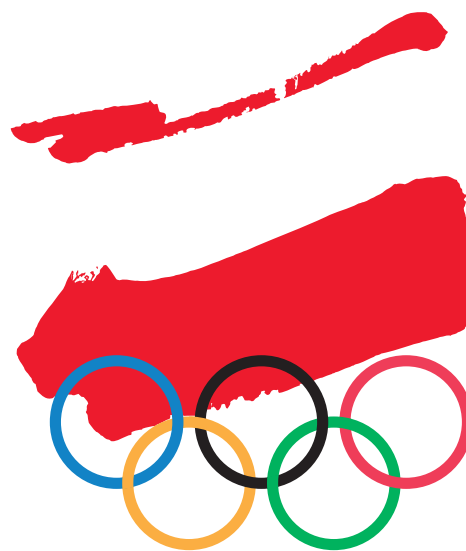
EMBLEMATY POLSKIEGO KOMITETU OLIMPIJSKIEGO



Polski Komitet Olimpijski posługuje się dwoma emblematami, zawierającymi symbolikę olimpijską; są to: logo historyczne i logo komercyjne.

Logo historyczne jest kopią szczytu sztandaru Polskiego Komitetu Olimpijskiego. Znak zawiera symbol orła w koronie z rozpiętymi skrzydłami na tle pięciu kół olimpijskich. Znak pojawił się po raz pierwszy w 1960 roku w dokumentacji, biuletynach i na winietce Funduszu Olimpijskiego. Na wprowadzenie w emblemacie symbolu olimpijskiego – pięciu kół olimpijskich – PKOI uzyskał zezwolenie MKOI w dniu 12 czerwca 1981 roku.

Znak graficzny został zarejestrowany w Urzędzie Patentowym pod numerem 109879. Logo jest używane w działalności edukacyjnej, organizacyjnej i patronackiej PKOI.



Logo komercyjne przedstawia impresję polskiej biało-czerwonej flagi narodowej, połączonej z pięcioma kolorowymi kołami olimpijskimi. Znak został zaprojektowany przez studio Agencji Testardo Design. Na wykorzystanie symbolu olimpijskiego w emblemacie PKOI uzyskał aprobatę Komitetu Wykonawczego MKOI w dniu 14 marca 1993 roku.

Komercyjny polski znak olimpijski został zarejestrowany w Urzędzie Patentowym pod numerem 188308. Emblemat ten wykorzystywany jest w działalności marketingowo-sponsoringowej PKOI.

Obydwa emblematy są zastrzeżone i chronione na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej prawem własności i przepisami Ustawy o sporcie z dnia 25.06.2010 roku (Dz.U. 2016, poz. 176).



VII. Piktogramy olimpijskie

Piktogramy są umownymi symbolami graficznymi, których forma wyraża ich znaczenie (komunikat, działanie, czynność lub usługę). Zrodziły się z potrzeby międzynarodowego porozumiewania się. Niezależnie od formy piktogramy stanowią uniwersalny język, w którym słowa dzielą – a obrazy łączą.

Piktogramy (z łac. pictus – malowany i gr. gramma – zapis) – to znaki pisma, zwanego obrazkowym lub piktograficznym, przedstawiające rzeczy bądź zdarzenia bez powiązania z wyrazami i dźwiękami języka naturalnego. Znaki te sięgają swym rodowodem czasów prehistorycznych.

Piktogramy narysowane lub namalowane na skałach bądź w jaskiniach pierwotnego człowieka nazywane są „petrogramami”, a wyryte lub wykute – „petroglifami”. Piktogramy były pierwotną formą właściwego systemu pisma; charakteryzowały się stereotypowym wykonaniem z pominięciem szczegółów, które nie były konieczne do przekazania treści.

Współcześnie piktogramy należą do nowoczesnych metod przekazywania informacji, mającej zastosowanie we wszystkich środkach przekazu, zarówno w formie graficznej, jak i elektronicznej. Piktogram reprezentujący pojedyncze pojęcie lub znaczenie można nazwać także ideogramem. Piktogramy używane są również jako znaki wspomagające pamięć na zasadzie mechanicznych skojarzeń. W XX wieku na rozwój piktogramów i wzrost ich

liczby wpłynął rozwój wymiany międzynarodowej oraz potrzeba posiadania symboli, które są zrozumiałe w różnych kulturach.

„Rodzina piktogramów” obejmuje: znaki drogowe, znaki heraldyczne, wystawy, muzea, centra kulturalne, szkoły, szpitale i placówki zdrowotno-lecznicze, banki, urzędy, pocztę, restauracje, usługi, handel, telewizję, radio, transport, turystykę, sport, imprezy sportowe, w tym igrzyska olimpijskie, i inne. Wszystkie te kategorie stosują piktogramy obok różnorodnych symboli.

Dynamiczny rozwój nowożytnych igrzysk olimpijskich oraz różnorodność kulturowa i językowa ich uczestników sprawiły, że wizualizacja graficzna różnych dyscyplin i konkurencji sportowych stała się niezbędna. Dostrzegł to Międzynarodowy Komitet Olimpijski i wprowadził oficjalnie w latach siedemdziesiątych XX wieku piktogramy – jako stały element graficzny igrzysk nowożytnych olimpiad i zimowych igrzysk olimpijskich. Piktogramy sportowe nie mają jedynie funkcji symbolizującej poszczególne dyscypliny sportu. Piktogramy są graficznymi ikonami, ułatwiającymi identyfikację poszczególnych dyscyplin sportowych; oprócz tej funkcji są one jednocześnie środkiem informacji – drogowskazem dotyczącym miejsca zawodów w poszczególnych dyscyplinach sportowych. Okazało się, że język sportowych piktogramów stał się czytel-

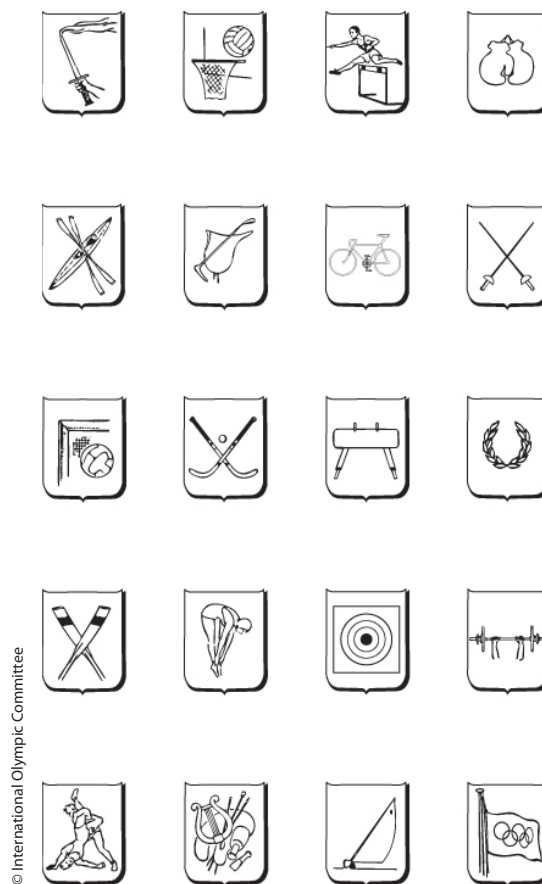
ną i zrozumiałą formą zarówno dla uczestników, jak i obserwatorów olimpijskich zmagkań. Dotyczyło to nie tylko wydarzeń sportowych, ale całej nowoczesnej infrastruktury igrzysk. W miarę wzrostu potrzeb komunikacyjnych piktogramy stały się dostępne w kilku wariantach (czarno-białych bądź kolorowych).

Obecnie pojawiają się w wielu formach, np. w programach zawodów, na mapach lokalizacji, obiektach sportowych, w relacjach telewizyjnych. Piktogramy są projektowane przez Komitety Organizacyjne Igrzysk Olimpijskich (KOIO) i zatwierdzone przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski (MKOI).

PIKTOGRAMY LETNICH IGRZYSK OLIMPIJSKICH

Zanim piktogramy sportowe zostały wprowadzone na stałe do igrzysk olimpijskich, przeszły wcześniejszą próbę i ewolucję na igrzyskach. Pierwsze znaki graficzne, identyfikujące poszczególne dyscypliny olimpijskie, pojawiły się na **Igrzyskach XI Olimpiady w Berlinie (1936)**. Miały okrągły kształt, w który wpisany został prosty znak symbolizujący różne sporty dla igrzysk letnich i zimowych.

Również na **Igrzyskach XIV Olimpiady w Londynie (1948)** Anglicy wprowadzili rysunkowe wizerunki dyscyplin sportowych wpisanych w tarcze herbowe. Były to charakterystyczne szczegóły, obejmujące rysunki sprzętu sportowego, sylwetki zawodników oraz znaki dotyczące na przykład ceremonii otwarcia igrzysk, flagi olimpijskiej itp. Był to pierwszy „przewodnik” po symbolach graficznych igrzysk.



Do kolejnego pomysłu zastosowania sportowych znaków graficznych nawiązali Japończycy podczas **Igrzysk XVIII Olimpiady w Tokio (1964)**. Dwaj wybitni graficy Masaru Katsumie i Yoshiro Yamashita opracowali i wprowadzili do igrzysk jednolity graficzny system identyfikacji i komunikacji wizualnej, obejmujący zarówno dyscypliny i wydarzenia sportowe na arenach olimpijskich (22 symboli), jak i cały system informacji, usług i transportu (39 znaków). Był to pierwszy – na tak szeroką skalę – wprowadzony system grafiki użytkowej, pozwalający uczestnikom swobodnie poruszać się po terenach olimpijskich. W przypadku Japonii było to oczywistą

koniecznością, bowiem żaden cudzoziemiec nie byłby w stanie odczytać japońskiego pisma ideograficzno-sylabicznego, obejmującego kilka tysięcy znaków. W tym celu stworzono symbole o prostych i schematycznych kształtach. Piktogramy prezentują całą sylwetkę zawodnika lub jego część w typowej pozycji startowej i składają się z ograniczonej liczby elementów graficznych. W niektórych piktogramach część ciała zawodnika, np. tułów lub biodra, zostały przedstawione poprzez kontrast barw bądź w połączeniu ze sprzętem sportowym.

Wyszukana stylistyka nadała japońskim piktogramom wrażenie dynamiki ruchu, a wprowadzenie postaci wzmocniło siłę przekazu.



© International Olympic Committee

Zbliżoną oprawę graficzną do igrzysk w Londynie zastosowano podczas **Igrzysk XIX Olimpiady w Meksyku (1968)**. Autorami piktogramów byli: Lance Wyman i Eduardo Terrazas, którzy zaprojektowali zestaw znaków na tle kolorowych kwadratów, zawierających elementy wyposażenia sportowego (urządzenie, sprzęt bądź przybory), używanego przez zawodników w poszczególnych sportach, łącząc je niekiedy z charakterystyczną częścią ciała zawodnika (na przykład

w pływaniu: ramię-woda). Zastosowanie charakterystycznego elementu miało na celu pokazanie całości – poprzez jej część. Kolorystyka nawiązywała do charakteru meksykańskiej kultury, a forma znaków do skojarzenia przedmiotów z dyscyplinami sportowymi. Ponadto przedstawienie wody w piktogramach prezentujących sporty wodne przywodzi na myśl równoległe linie pojawiające się w sztuce Indian.

© International Olympic Committee



Przełomowe znaczenie w historii rozwoju piktogramów sportowych miały **Igrzyska XX Olimpiady w Monachium (1972)**. Twórcą piktogramów olimpijskich był niemiecki grafik Otl Aicher, przewodniczący zespołu do spraw oprawy wizualnej igrzysk, który zyskał dzięki nim światową sławę. Jego geometryczne piktogramy, przedstawiające sylwetki zawodników z atrybutem sportowym w różnych dyscyplinach i konkurencjach, zostały później na stałe wprowadzone do sportu i symboliki olimpijskiej. Identyfikacja wizualna objęła całość igrzysk w Monachium. Piktogramami oznakowane były obiekty sportowe i dokumentacja olimpijska; zdobyły również plakaty i foldery.

Otl Aicher jako pierwszy opracował reguły tworzenia piktogramów, zrozumiałych przez ludzi różnych kultur, języków i o różnym poziomie wykształcenia.

Od tych igrzysk wszystkie miasta gospodarze igrzysk olimpijskich letnich bądź zimowych tworzyły własne wzory piktogramów, stosując „alfabet” Otla Aichera – z pewnymi stylizowanymi modyfikacjami. W zasadzie różne dyscypliny sportu można było przedstawić w podobny sposób, ponieważ ich symbolika składała się z podobnych czynności, pozycji i ruchu ciała zawodnika, niekiedy z wykorzystaniem sprzętu, przyboru i otoczenia. Liczba piktogramów wzbogacała się z igrzyska na igrzyska wraz ze wzrostem liczby dyscyplin i konkurencji sportowych.

Niebawem te proste, schematyczne sylwetki przyjęły się na całym świecie, stając się znakiem uniwersalnym i powszechnym nie tylko dla rozwoju wzornictwa sportowego, ale mających zastosowanie w codziennej komunikacji. Z biegiem lat piktogramy olimpijskie przeniknęły do naszego życia jako kanony znaków informacyjnych.



www.otl-aicher-piktogramme.de

Organizatorzy **Igrzysk XXI Olimpiady w Montrealu (1976)** nie stworzyli własnych piktogramów, lecz zakupili piktogramy z Monachium i zastosowali je w czasie swoich igrzysk, dokonując nieznacznych zmian w piktogramach sportowych, a większych zmian w piktogramach dotyczących usług. Adaptacji dokonali: Georges Huel i Pierre-Yves Pelletier. Piktogramy w Montrealu miały barwę czerwoną na tle białych kwadratów.

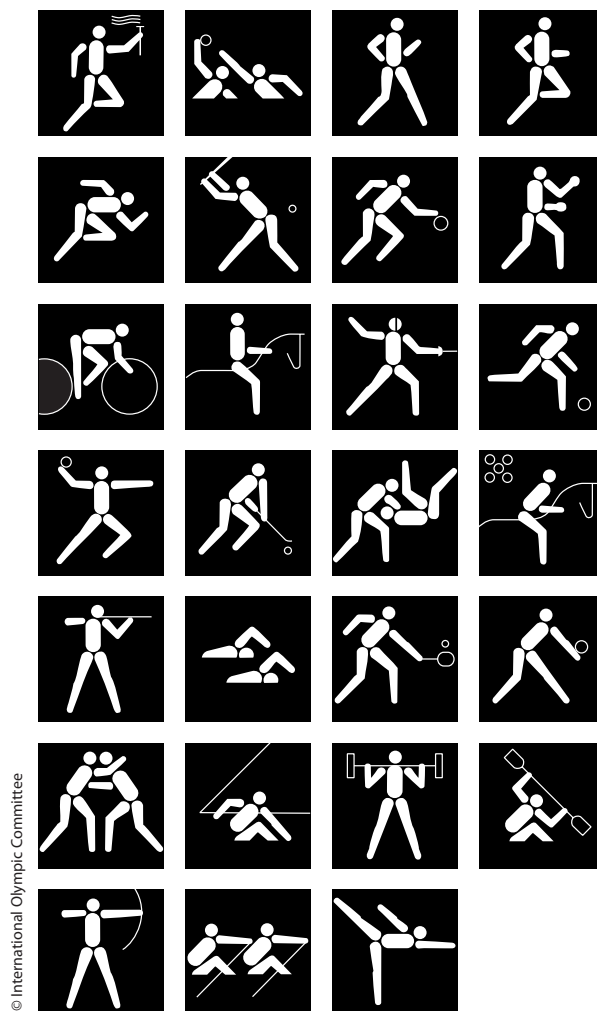
Podczas **Igrzysk XXII Olimpiady w Moskwie (1980)** wzorowano się na koncepcji Ota Aichera, ale wprowadzono znaczne modyfikacje w piktogramach sportowych i usługowych, których autorem był młody plastyk rosyjski Nikołaj Bielkow. Jego piktogram olimpijski oparty był na kwadracie, w którym rysunek składał się z poziomych, pionowych i ukośnych linii

pod kątem 30–60°. Białe, pełne sylwetki zostały przedstawione na czarnym tle, wypełniając cały piktogram. Atrybuty sportowe zostały zaznaczone delikatną kreską, koncentrując uwagę widza na technice i dynamice konkurencji. Piktogramy Bielkowa stanowiły przejrzyste i czytelny obraz, rozpoznawalny z daleka.



Autorem piktogramów **Igrzysk XXIII Olimpiady w Los Angeles (1984)** była spółka Keith Bright and Associates, która wykonała 27 piktogramów, stosując system form modułowych i wspólną skalę. Elastyczny system umożliwiał tworzenie różnorodnych pozycji przy minimalnych modyfikacjach. Schematyczne sylwetki piktogramów składały się z dziesięciu części: koła w miejscu

głowy, owalu w miejscu tułowia oraz do ośmiu części składających się na ręce i nogi. Projekt był przejrzysty, o czystrych geometrycznych formach, wolny od stylistycznej przesady; przedstawiał sylwetki zawodników łatwe do zapamiętania, dobrze rozpoznawalne z odległości. Białe sylwetki zostały przedstawione na tle czarnych kwadratów; atrybuty sportowe zaznaczono delikatną białą kreską.



© International Olympic Committee

Igrzyska XXV Olimpiady w Barcelonie (1992) były kolejnym przełomem w projektowaniu piktogramów olimpijskich. Główny nacisk położono w nich na aspekt artystyczny oraz analogię z emblematem igrzysk. Artysta plastyk Josep Maria Trias stworzył dynamiczny motyw na emblemat (logo) igrzysk, który został powielony i przystosowany do poszczególnych dyscyplin sportowych.

Prosta geometryczna formuła, wprowadzona przez Otlę Aichera do piktogramów Igrzysk XX Olimpiady w Monachium, została zastąpiona swobodną, miękką kreską, kojarzącą się z odręcznym rysunkiem piórem, gdzie sylwetki sportowców zostały sprowadzone do kil-

ku kresek trafnie oddających układ ciała w różnych dyscyplinach i uzupełnione o atrybuty sprzętu sportowego (piłka, siatka, rakietę tenisową). Tułów nie jest nigdzie narysowany, tylko zasugerowany przez inne elementy. Piktogramy Josepa Marii Triasa wyróżniały się szczególnym pięknym stylem.

Ogółem zaprojektowano 32 piktogramy w 25 dyscyplinach olimpijskich; pozostałe piktogramy dotyczyły sportów pokazowych.

Piktogramy na igrzyskach w Barcelonie zapoczątkowały nowy trend polegający na tym, że sylwetki były bardziej artystyczne i abstrakcyjne.



© International Olympic Committee

Igrzyska XXVI Olimpiady w Atlancie (1996)

zorganizowane w setną rocznicę odrodzenia nowożytnych igrzysk promowane były przez piktogramy, które nawiązywały rysunkiem do malowideł na antycznych wazach greckich. Ich klasyczny wygląd nawiązywał do starożytnych igrzysk w Olimpii. Sylwetki były realistyczne i miały zaznaczoną strukturę mięśniową. Piktogram

żeglarstwa przedstawiający całą łódź, jak również piktogram pięcioboju nowoczesnego zerwały ze stylizacją stosowaną w tych sportach od czasu Igrzysk XX Olimpiady w Monachium (1972). Projekt graficzny opracował Malcom Gear. Na potrzeby igrzysk opracowano 31 piktogramów.

© International Olympic Committee



Piktogramy **Igrzysk XXVII Olimpiady w Sydney (2000)** nawiązywały plastycznie, podobnie jak emblemat (logo) do kulturowego dziedzictwa kraju, w którym odbywały się zawody. Sylwetki na piktogramach, podobnie jak postać na emblemacie igrzysk olimpijskich, nawiązywały do rysunku bumerangów – dawnej broni myśliwskiej pierwotnych mieszkańców Australii –

Aborygenów. Stylizowane sylwetki zawodników zostały przedstawione w kształcie wygiętego kawałka drewna na 32 piktogramach. Ukazanie w symbolice olimpijskiej tych tradycyjnych, prymitywnych narzędzi do polowania to hołd dla kultury australijskich Aborygenów.

Koncepcję znaków opracowała Agencja Reklamowa Saunders Design.



© International Olympic Committee

Na **Igrzyska XXVIII Olimpiady w Atenach (2004)** opracowano 35 piktogramów dla 28 dyscyplin olimpijskich; 31 znaków przedstawiało pojedyncze sylwetki zawodników w określonej dyscyplinie sportowej, a na pozostałych 4 widniały po dwie postacie: w judo, pływaniu synchronicznym, wioślarstwie i zapasach.

Piktogramy zostały opracowane przez agencję Image & Identity Design.

Artystyczny wyraz piktogramów (wyraźne kształty, kolorystyka oraz prosty układ graficzny) nawiązywał do greckiej sztuki starożytnej: cykladzkich figurek ceramicznych

oraz techniki zdobienia antycznych amfor i waz czarnofigurowych, przedstawiających zawodników podczas walki sportowej. Fragmenty zachowanych do dzisiaj starożytnych waz były również inspiracją nieregularnych ram piktogramów. Ich wyrazistość i prostota nawiązująca do antycznego dziedzictwa igrzysk podobała się i została zaaprobowana przez MKOl.

Piktogramy zostały umieszczone na planie zawodów, obiektach olimpijskich oraz zawarte w dokumentacji olimpijskiej i w różnych wydawnictwach związanych z igrzyskami.



Piktogramy **Igrzysk XXIX Olimpiady w Pekinie (2008)** były odzwierciedleniem rysunków (inskrypcji) rytych na kościanych kostkach lub w brązie (pieczęciach), pochodzących ze starożytnych Chin, przy zastosowaniu uproszczonej formy nowoczesnej grafiki. Piktogramy, podobnie jak emblemat pt. „Tańczący Pekin” zostały zaprojektowane przez specjalistów Centralnej Akademii Sztuk Pięknych Chin oraz Instytutu Sztuk Pięknych Uniwersytetu Tsinghua. Inspiracją było pismo pieczęciowe, używane w starożytnych Chinach, które nadało

piktogramom zaokrąglone i płynne kształty. Piktogramy ukazywały pełną wdzięku estetykę ruchu sylwetek sportowych, wprowadzając jednocześnie harmonię, jedność formy i nowoczesną koncepcję. Przypominały trochę litery alfabetu chińskiego.

Piktogramy obejmowały 35 sylwetek w 28 dyscyplinach sportowych. Piktogramy zostały umieszczone na arenach olimpijskich, w przewodnikach, publikacjach, reklamie, telewizji oraz w różnych innych miejscach komunikacji wizualnej.



© International Olympic Committee

Na **Igrzyska XXX Olimpiady w Londynie (2012)** zostało opracowanych 38 piktogramów w dyscyplinach sportowych wchodzących w skład programu igrzysk. Zostały rozmieszczone na arenach sportowych igrzysk oraz uwidocznione w dokumentacji olimpijskiej, w wydawnictwach okolicznościowych oraz na biletach wstępu. Grafika piktogramów została opracowana przy współpracy projektantów Some One Design Agency

i przedstawicieli międzynarodowych federacji sportowych. Koncepcja piktogramów miała swoje graficzne źródło w stylu logo igrzysk w Londynie (2012). Sylwetki zawodników z ekwipunkiem sportowym w kolorze białym zostały przedstawione na czarnym bądź kolorowym tle kwadratów. W obrazie piktogramów po raz pierwszy zastosowano przestrzenność.



Piktogramy Igrzysk XXXI Olimpiady w Rio de Janeiro (2016) zostały opracowane przez zespół wybitnych grafików i plastyków brazylijskich, wchodzących w skład Brand Design and Management Team, którym kierowała Beth Lula. Zespół pracował szesnaście miesięcy nad 64 piktogramami, z których 41 reprezentowało Igrzyska XXXI Olimpiady, a 23 Igrzyska Paraolimpijskie. „Galeria ikon” ma jednolity schemat. Tysiąc dni przed ceremonią otwarcia igrzysk Komitet Organizacyjny przedstawił publicznie piktogramy.

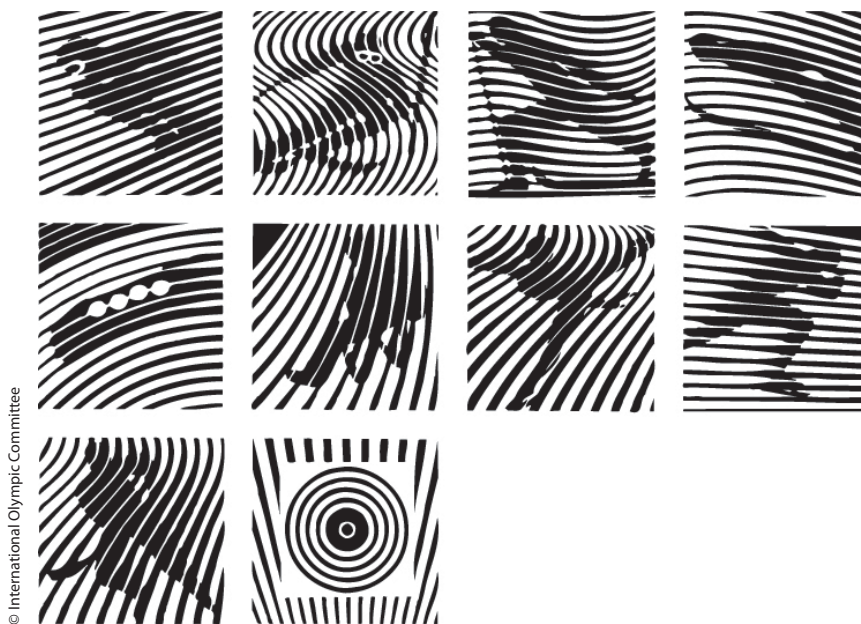
Koncepcja piktogramów ma swoje graficzne źródło w krajobrazie miasta i w stylu emblematu igrzysk olimpijskich. Sylwetki zawodników z ekwipunkiem sportowym w kolorze białym zostały przedstawione na niebieskim tle, przypominającym kształtem trójkątne kamyki. Piktogramy są nakreślone linią ciągłą o zróżnicowanej grubości, co daje wrażenie głębi. Do katalogu piktogramów projektanci wprowadzili nowe formy kompozycyjne, układając je w różnych pozycjach oraz o różnym kącie nachylenia. To nowatorskie ułożenie zwiększyło kontrast, pogłębiło wrażenie ekspresji ruchu sylwetek sportowych.



PIKTOGRAMY ZIMOWYCH IGRZYSK OLIMPIJSKICH

Piktogramy **X Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Grenoble (1968)** zostały opracowane przez Rogera Excoffona (1910-1983) i przedstawione w formie ilustracji. Styl piktogramów nawiązuje do op-artu (ang. optical art), kierunku w sztuce abstrakcyjnej lat sześćdziesiątych XX wieku, której celem jest wywołanie iluzji ruchu i przestrzenności. W piktogramach igrzysk różne

dyscypliny sportów zimowych wyrażone zostały poprzez sylwetkę w ruchu, przedstawioną dzięki metaforze powietrza i prędkości. Efekt dynamizmu uzyskano poprzez odpowiednio kreskowane tło. To interesujące odniesienie do prędkości (na przykład zjazdu po zboczu), pozostało jedną ze stałych cech piktogramów zimowych igrzysk olimpijskich aż do dnia dzisiejszego.



Piktogramy **XI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Sapporo (1972)** opracował japoński artysta Yoshiro Yamashita, który opracował również piktogramy na igrzyska w Tokio (1964). W porównaniu z nimi zostały one znacznie przestylizowane i dostosowane do specyfiki sportów zimowych. Proste i schematyczne formy składają się z niewielkiej liczby elementów graficznych. Dziesięciu dyscyplinom sportowym odpowiadało dwa-

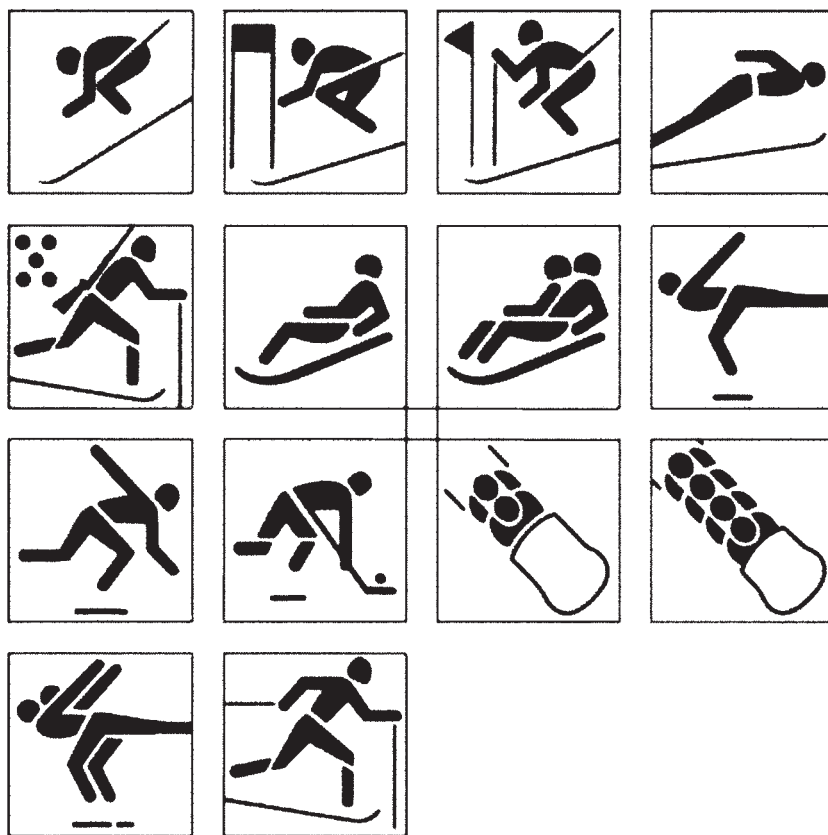
naście piktogramów. Czarne pełne dynamiki sylwetki zawodników zostały umieszczone na tle białych kwadratów. Wszystkie trzy konkurencje w narciarstwie alpejskim otrzymały jeden wspólny piktogram. Po raz pierwszy odrębnym znakiem opatrzona została kombinacja norweska. Piktogramami oznakowane zostały wszystkie obiekty i trasy olimpijskie.



© International Olympic Committee

Komitet Organizacyjny **XII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Innsbrucku (1976)**, powierzył zaprojektowanie piktogramów projektantowi graficznemu Alfredowi Kunzenmannowi. Autor opracował łącznie 14 piktogramów dla dziesięciu sportów, w tym trzy dla narciarstwa alpejskiego. Styl tych piktogramów jest prosty, zgodnie ze stylem ówczesnych piktogramów sportów olimpijskich. Mocniej zaakcentowano formy kompozycyjne w dynamice sylwetek zawodników oraz atrybuty sportowe liniami o różnej grubości. Piktogramy umieszczano w oficjalnych publikacjach, opisach tras, na obiektach sportowych.

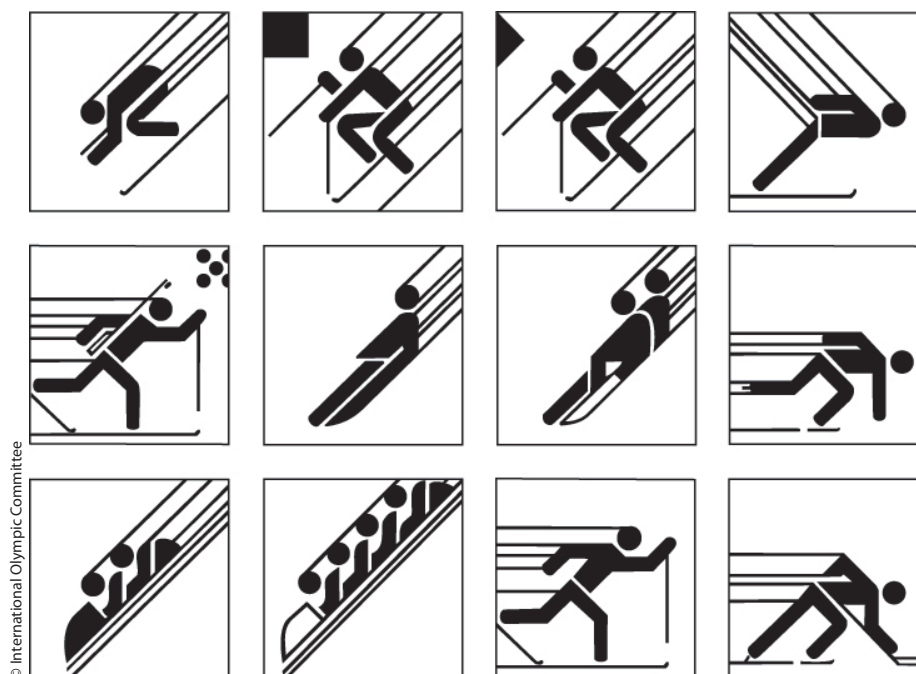
Na **XIII Zimowych Igrzyskach Olimpijskich w Lake Placid (1980)** zastosowano piktogramy zimowych igrzysk w Innsbrucku (1976).



© International Olympic Committee

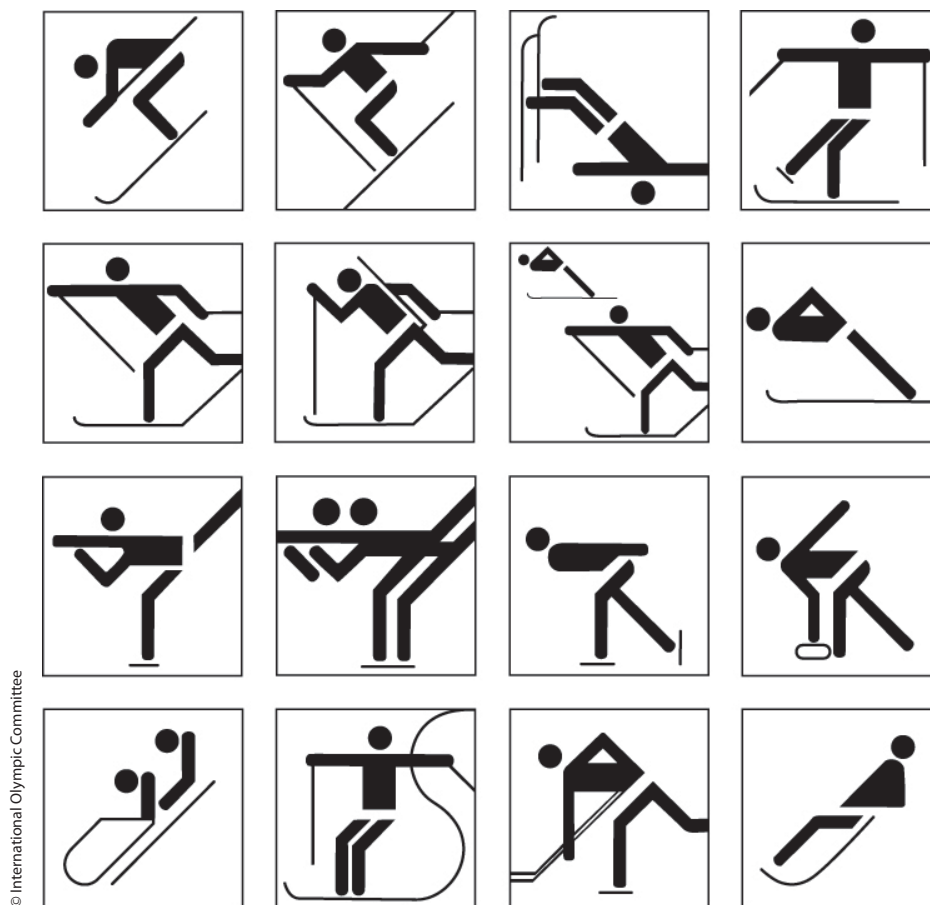
Piktogramy **XIV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Sarajewie (1984)** nawiązywały do wspólnej symboliki piktogramów zimowych. Poprzez wykorzystanie kątów 45° i 90° oraz sylwetek z kończynami o stałej grubości o zaokrąglonych brzegach piktogramy te nawiązują do Igrzysk XX Olimpiady w Monachium

(1972). Cienkie proste linie – smugi za sylwetkami doskonale oddają dynamikę, prędkość oraz ruch zawodników. Kombinacja norweska została przedstawiona na dwóch piktogramach, przedstawiających skoki i biegi narciarskie. Piktogramy umieszczono na obiektach olimpijskich, w publikacjach z igrzysk, na biletach i na pamiątkach.



Piktogramy **XV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Calgary (1988)** zawierały połączenie stylu piktogramów Ota Aichera z igrzysk w Monachium (1972) z piktogramami z igrzysk w Montrealu (1976); w sylwetkach zawodników pominięto niektóre cechy wprowadzone przez grafików do piktogramów zimowych igrzysk, jak wrażenie prędkości i ruchu ślizgowego.

Projekt był przejrzysty, prosty i elegancki. Po raz pierwszy piktogramy posiadały dwie wersje: kwadratową i okrągłą. Pojawiły się też po raz pierwszy piktogramy symbolizujące dyscypliny pokazowe (curling i jazdę po muldach). Piktogramy znajdowały się w oficjalnych publikacjach, na pochodni olimpijskiej, na biletach, pamiątkach oraz obiektach sportowych.



Piktogramy **XVI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Albertville (1992)** nawiązywały do stylu i formy maskotki tych igrzysk – chochlika górskiego „Magique” o kształcie gwiazdy. Białe sylwetki zawodników wydają się stworzone za pomocą dynamicznych pociągnięć pędzla, są zawieszane jakby w powietrzu; przedstawione zostały na tle czarnych kwadratów (odwrotnie aniżeli dotychczasowe czarne sylwetki

w białych kwadratach, tak charakterystyczne do tej pory dla igrzysk zimowych). Ogólny obraz piktogramów z Albertville daje wrażenie świecących gwiazd na nocnym niebie bądź wykreowanych w świetle fantastyki. Komitet Organizacyjny Igrzysk w Albertville powierzył paryskiej agencji Desgrippes Associés opracowanie ogólnej koncepcji identyfikacji wizualnej igrzysk, w tym również emblematu, piktogramów i plakatu.



© International Olympic Committee

Inspiracją dla zespołu projektantów piktogramów **XVII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Lillehammer (1994)** były petroglify naskalne z Rödöy w Alstahaug (w północnej Norwegii) z 4000 lat p.n.e. – prymitywne rysunki ówczesnych mieszkańców północy na nartach. Wykonawcą piktogramów była Design-grupa 94 z Oslo, którą kierowała Sarah

Rosenbaum – pomysłodawczyni tych najbardziej oryginalnych piktogramów w historii igrzysk olimpijskich. Kreskowane rysunki 12 białych sylwetek przedstawiono na czarnym tle.

Sarah Rosenbaum za emblemat i piktogramy została wyróżniona nagrodą państwową i nagrodą międzynarodową.



Rysunek naskalny z Rödöy w Alstahaug (4000 lat p.n.e.).*

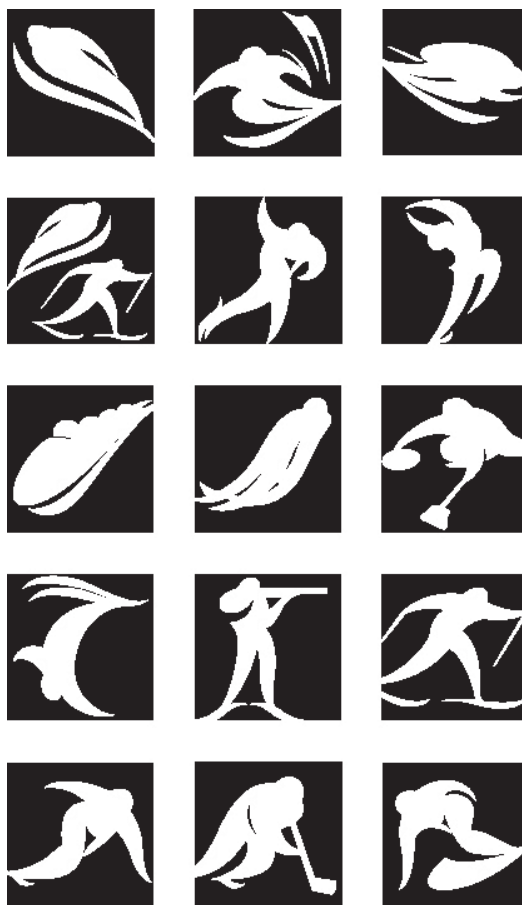


© International Olympic Committee

* *Narciarstwo. Zarys encyklopedyczny*, „Sport i Turystyka”, Warszawa 1957, s. 16

Projektanci piktogramów **XVIII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Nagano (1998)** stworzyli jednolitą identyfikację graficzną, wzorując się na emblemacie tych igrzysk, którym był gwiazdzisty kwiat górski; jego płatki były stylizowane na postacie zawodników w ruchu. Nawiązując do tego wzoru, piktogramy symbolizowały graficznie zinterpretowane sylwetki w 15 sportach zimowych. Styl piktogramów był dynamiczny i pełen energii. Mimo oryginalnego pomysłu grafików niektóre

piktogramy były mało czytelne, prawdopodobnie przez zbyt duże plamy bieli oraz mało widoczne elementy, charakterystyczne dla dyscyplin sportowych. Emblemat i piktogramy projektowała amerykańska agencja Landor Associates International Ltd., która wygrała konkurs zorganizowany przez Komitet Organizacyjny Igrzysk w Nagano. Piktogramy zostały umieszczone na obiektach olimpijskich, w różnych wydawnictwach, na pochodni olimpijskiej, biletach wstępu oraz na pamiątkach.



© International Olympic Committee

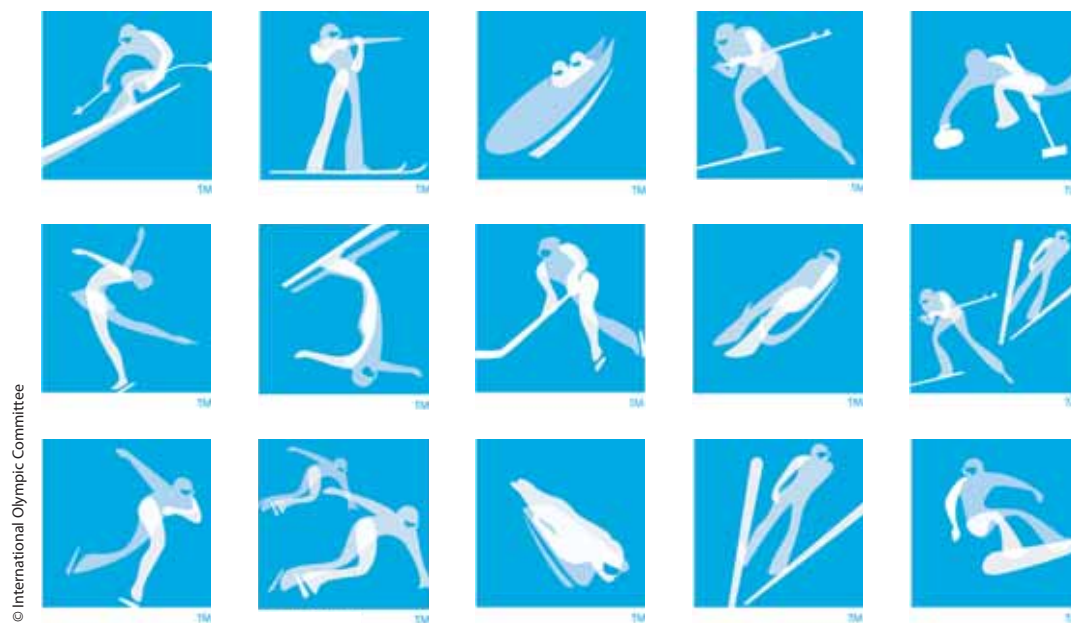
Piktogramy **XIX Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Salt Lake City (2002)** reprezentują krajobraz oraz kulturę regionu wokół miasta, a forma i kolorystyka nawiązują do emblematu igrzysk. Tło piktogramów jest barwy niebieskiej. Odcień bursztynowy sylwetek zawodników reprezentuje znicz olimpijski, a także w symboliczny sposób nawiązuje do odwagi sportowców. Połączenie tych dwóch kolorów odzwierciedla krajobraz stanu Utah – od surowych pustyń poprzez ceglaste kaniony do ciemnobłękitnych jezior.

Piktogramy oparte były na wzorach pieczęci do znakowania bydła, używanych niegdyś na zachodzie Stanów Zjednoczonych Ameryki – stanowiąc symbol kultury i stylu życia jego ówczesnych mieszkańców. Grubość linii oraz kąt nachylenia (30°) sylwetek w ruchu wzorowano na liniach występujących w kryształkach lodu. Oprawa graficzna zimowych igrzysk opracowana została przez agencję Evans Group Marketing and Communications w Salt Lake City oraz agencję Landor Associates z San Francisco.



Piktogramy **XX Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Turynie (2006)** zostały po raz pierwszy opracowane w formie trójwymiarowych obrazków przez dodanie trzeciego koloru oraz półprzezroczystości niektórych elementów, które miały sprawiać wrażenie cienia oraz światła, tak aby postacie wydawały się prze-

strzenne. W ten sposób powstało złudzenie sylwetek w ruchu. Stylistyka ta odzwierciedla nowoczesne włoskie wzornictwo z początku XXI wieku. Zestaw 15 piktogramów zaprojektowała amerykańska agencja Iconologic z Atlanty. Białe, delikatne sylwetki zawodników umieszczone zostały na niebieskim tle kwadratów.



W projektowaniu piktogramów **XXI Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Vancouver (2010)** autorzy położyli największy nacisk na poprawne zilustrowanie sylwetek zawodników w ruchu. Poprzez rozjaśnienie niektórych elementów w stroju i sprzęcie zawodnika uzyskano efekt podkreślający cechy, energię i wysiłek sportowców podczas rywalizacji w zawodach. Opracowano 23 piktogramy. Wykonane zostały przez zespół grafików Komitetu Organizacyjnego Igrzysk (VANOC/JAC Design)

pod przewodnictwem Leo Ostbauma. W projektowaniu piktogramów bazowano na grafice matrycowej i fotografiach sportowców. Granatowe sylwetki zawodników umieszczono na jasnoniebieskim tle kwadratów. Oprócz zestawu piktogramów opracowano drugi katalog ilustracji, przedstawiający poszczególne sporty, które wykorzystano dla oznakowania całych igrzysk oraz w mediach cyfrowych.



Zestaw piktogramów **XXII Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Soczi (2014)** był czytelny i elegancki. Komitet Organizacyjny Igrzysk przedstawił 22 sporty, sygnowane kolorystyką. Białe pełne sylwetki zawodników o miękkich formach ruchu zostały przedstawione na tle niebieskich kwadratów o zaokrąglonych rogach. Piktogramy z Soczi były inspirowane piktogramami zaprojektowanymi na letnie Igrzyska XXII Olimpiady w Moskwie (1980) przez Nikołaja Biełkowa

z tą różnicą, że tam zaprezentowano białe sylwetki na tle czarnych kwadratów. W obydwóch piktogramach atrybuty sportowe zostały zaznaczone delikatną białą kreską, koncentrując uwagę widza na technice, harmonii i perfekcji ruchu w poszczególnych sportach. Połączenie linii prostych i zaokrąglonych oraz stonowany wygląd nadały sylwetkom dynamiczny charakter. Piktogramy reprezentowały styl i wizerunek Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Soczi.



Podsumowanie

Symbolika olimpijska stanowi ozdobę nowożytnych igrzysk olimpijskich. Struktura ogólna igrzysk oparta została na wzorach antycznych, ale współczesny „krajobraz artystyczno-estetyczny” igrzysk stanowi osiągnięcie organizatorów XX i XXI wieku. Z igrzysk na igrzyska wzbogaca się o nowe symbole i wzory, doskonaląc sztukę i współczesny obraz sportu.

Ceremoniał olimpijski zawiera: hymn olimpijski, flagę olimpijską, przyrzeczenie olimpijskie, ogień olimpijski, hasła igrzysk oraz symbole plastyczne (maskotki, plakaty, emblematy i piktogramy).

Oprócz stałego ceremoniału miasto gospodarz igrzysk wprowadza do programu olimpijskiego własne elementy, charakterystyczne dla miasta bądź tradycji, kultury i przyrody regionalnej, uwidocznione w pokazach artystycznych podczas ceremonii otwarcia i zamknięcia igrzysk oraz w symbolach plastycznych. Dzięki temu igrzyska olimpijskie – ten „pielgrzymujący teatr” – staje się widowiskiem wiecznie młodym i sprawia, że tradycyjne wartości ruchu olimpijskiego wpisują się do współczesnej Olimpiii.

Maskotki zostały wprowadzone oficjalnie do symboliki igrzysk w Monachium w 1972 roku i dotychczas figurowały na 12 letnich igrzyskach olimpijskich i na 11 zimowych igrzyskach olimpijskich. Wielka jest różnorodność maskotek, podobnie jak tworzywo, z którego są wykonane.

Początkowo maskotki olimpijskie wyobrażały zwierzęta lub ptaki charakterystyczne dla danego regionu

lub kraju. Później pojawiły się postacie ludzkie reprezentujące dziedzictwo kulturowe kraju. Z biegiem czasu plastycy tworzyli coraz bardziej wyszukane maskotki, stanowiące ucieleśnienie bajkowej abstrakcji bądź wykreowane przez nowoczesną grafikę komputerową. Każda z maskotek jest inna i niepowtarzalna; na ogół wiąże się z tradycją, folklorem, przyrodą regionu lub miasta organizatora igrzysk, a przede wszystkim z talentem i pomysłowością ich twórców. Maskotki posiadają imiona, które nawiązują do legend, skojarzeń, wydarzeń miast bądź igrzysk olimpijskich; są doskonałym sposobem przekazywania idei olimpijskiej, wyrażają oryginalną myśl (hasło, przesłanie), promują miasto i kraj organizatora igrzysk, zapewniają sukces komercyjny.

Emblematy (logotypy) projektowane w formie obrazkowej są integralną częścią wizualizacji igrzysk olimpijskich. Identyfikowały początkowo miasta organizatorów igrzysk bądź symbole narodowe, później spuściznę kultury, sportu i sztuki. Projekty logotypów olimpijskich mają 92-letnią tradycję. Przegląd logotypów obejmuje 40 projektów, w tym 21 emblematów letnich igrzysk olimpijskich i 19 emblematów zimowych igrzysk olimpijskich. Sygnowane są symbolem olimpijskim – pięcioma kołami olimpijskimi oraz nazwą miasta i rokiem igrzysk. Ich wzorce nawiązują do kierunku i stylu grafiki artystycznej poszczególnych okresów. Emblematy zimowych igrzysk olimpijskich ilustrowały ośnieżone szczyty gór, płatki śniegu, kryształ lodu.

Sposób tworzenia piktogramów podlegał dokładnemu procesowi testowania w celu określenia łatwości interpretacji i rozpoznania tych symboli. Liczba i rodzaje piktogramów (zarówno sportowych, jak i usługowych) były dostosowane do wymagań systemu drogowskazów.

Rezultatem tego procesu był „katalog piktogramów”, który proponował wciąż nowe formy symboliki i wyrażał je za pomocą własnego języka, spójnego z estetyką i jakością wizualną. Piktogramy niektórych igrzysk miały artystyczne podobieństwo do maskotek bądź emblematów. W projektowaniu piktogramów plastycy zwracali szczególną uwagę na przedstawienie sylwetek w ruchu

oraz uwzględnienie charakterystycznych cech i atrybutów sportowych dla określonej dyscypliny sportowej.

Do igrzysk olimpijskich wprowadzono 29 zestawów (katalogów) piktogramów: 16 do letnich igrzysk olimpijskich i 13 do zimowych igrzysk olimpijskich. W ciągu tych 80 lat – od Berlina (1936) do Rio de Janeiro (2016) projektowanie graficzne piktogramów znacznie się rozwinęło, jak również zdolność rozumienia i wizualnej interpretacji odbiorcy. W tym rozwoju igrzyska olimpijskie odegrały ważną rolę, mieszcząc się w awangardzie wielkiego procesu uniwersalnej, międzykulturowej i twórczej komunikacji naszych czasów.

Tabele



Monachium 1972



Montreal 1976



Moskwa 1980



Los Angeles 1984



Seul 1988



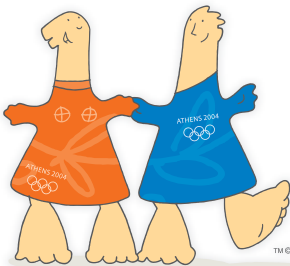
Barcelona 1992



Atlanta 1996



Sydney 2000



Ateny 2004



Pekin 2008



Londyn 2012



Rio de Janeiro 2016

Zestawienie maskotek Letnich Igrzysk Olimpijskich 1972–2016

Kolejność igrzysk	Rok igrzysk	Miasto gospodarz igrzysk	Imię maskotki	Postać maskotki	Autor maskotki
Igrzyska XX Olimpiady	1972	Monachium	„Waldi”	pies – jamnik	Otl Aicher
Igrzyska XXI Olimpiady	1976	Montreal	„Amik”	bóbr	Guy St. Arnaud Yvon Laroche Pierre Yves Pelletier
Igrzyska XXII Olimpiady	1980	Moskwa	„Misza”	niedźwiedź	Wiktor Czyżykow
Igrzyska XXIII Olimpiady	1984	Los Angeles	„Sam”	orzeł amerykański	Robert Moore
Igrzyska XXIV Olimpiady	1988	Seul	„Hodori”	tygrys	Kim Hyun
Igrzyska XXV Olimpiady	1992	Barcelona	„Cobi”	kubistyczny pies – owczarek	Javier Mariscal
Igrzyska XXVI Olimpiady	1996	Atlanta	„Izzy”	abstrakcyjna figurka	John Ryan
Igrzyska XXVII Olimpiady	2000	Sydney	„Syd” „Millie” „Olly”	dziobak kolczatka kukabura	Matthew Hatton
Igrzyska XXVIII Olimpiady	2004	Ateny	„Atena” i „Apollo”	lalki greckie, symbolizujące bogów greckich	Spyros Gogos
Igrzyska XXIX Olimpiady	2008	Pekin	„Beibei” „Jingjing” „Huanhuan” „Yingying” „Nini”	ryba panda ogień olimpijski antylopa tybetańska jaskółka	Han Meilin
Igrzyska XXX Olimpiady	2012	Londyn	„Wenlock”	stalowa figurka	Grant Hunter
Igrzyska XXXI Olimpiady	2016	Rio de Janeiro	„Vinicius”	stworzenie symbolizujące faunę Brazylii	Studio Birdo Produções



Innsbruck 1976



Lake Placid 1980



Sarajewo 1984



Calgary 1988



Albertville 1992



Lillehammer 1994



Nagano 1998



Salt Lake City 2002



Turyn 2006



Vancouver 2010



Soczi 2014

Zestawienie maskotek Zimowych Igrzysk Olimpijskich 1976–2014

Kolejność igrzysk	Rok igrzysk	Miasto gospodarz igrzysk	Imię maskotki	Postać maskotki	Autor maskotki
XII Zimowe Igrzyska Olimpijskie	1976	Innsbruck	„Mandele”	bałwanek	Walter Poetsch
XIII Zimowe Igrzyska Olimpijskie	1980	Lake Placid	„Roni”	szop pracz	Donald Moss
XIV Zimowe Igrzyska Olimpijskie	1984	Sarajewo	„Vučko”	wilk	Jože Trobec
XV Zimowe Igrzyska Olimpijskie	1988	Calgary	„Hidy” i „Howdy”	niedźwiedzie polarne	Sheila Scott
XVI Zimowe Igrzyska Olimpijskie	1992	Albertville	„Magique”	chochlik górski	Philippe Mairesse
XVII Zimowe Igrzyska Olimpijskie	1994	Lillehammer	„Håkon” i „Kristin”	królewskie dzieci Norwegii	Kari i Werner Grossmann
XVIII Zimowe Igrzyska Olimpijskie	1998	Nagano	„Sukki”, „Nokki” „Lekki”, „Tsukki”	sowy śnieżne	Landor Associates
XIX Zimowe Igrzyska Olimpijskie	2002	Salt Lake City	„Powder” „Copper” „Coal”	biały zając kojot niedźwiedź brunatny	Landor Publicus
XX Zimowe Igrzyska Olimpijskie	2006	Turyń	„Neve” „Gliz”	śnieżka kostka lodu	Pedro Albuquerque
XXI Zimowe Igrzyska Olimpijskie	2010	Vancouver	„Miga” „Quatchi” „Mukmuk”	niedźwiedź morski Wielka Stopa świstak (nieoficjalna maskotka)	Vicki Wong i Michael Murphy
XXII Zimowe Igrzyska Olimpijskie	2014	Soczi		lampart niedźwiedź polarny zajączek	Vadim Pak Oleg Seredecznyj Sylwia Pietrowa

Zestawienie emblematów (logotypów) Letnich Igrzysk Olimpijskich 1924–2016

 <p>L'OLYMPIADE PARIS 1924</p>	 <p>XII OLYMPIAD LOS ANGELES 1932</p>	 <p>THE XI OLYMPIC GAMES BERLIN 1936</p>	 <p>XIV OLYMPIAD LONDON 1948</p>	 <p>1952 XV OLYMPIA HELSINKI</p>	 <p>XVI OLYMPIAD MELBOURNE 1956</p>
 <p>MCMLX</p>	 <p>TOKYO 1964</p>	 <p>MEXICO 68</p>	 <p>Munich 1972</p>	 <p>Montréal 1976</p>	 <p>Игры XXII Олимпиады Москва 1980</p>
 <p>Games of the XXIIIrd Olympiad Los Angeles 1984</p>	 <p>GAMES OF THE XXV OLYMPIAD SEOUL 1988</p>	 <p>Barcelona '92</p>	 <p>Atlanta 1996</p>	 <p>Sydney 2000</p>	 <p>ATHENS 2004</p>
 <p>Beijing 2008</p>	 <p>london</p>	 <p>Rio 2016</p>			

Zestawienie emblematów (logotypów) Zimowych Igrzysk Olimpijskich 1936–2014

Bibliografia, pozycje wybrane

I. Druki zwarte

1. *Barcelona – Albertville 1992. The Official Publication of the US Olympic Committee*, Salt Lake City, Utah 1992.
2. Coubertin, de P., *Der Olympische Gedanke*, Reden und Aufsätze, Schorndorf 1966.
3. Coubertin, de P. *Olympism. Selected Writings*, Lausanne 2000.
4. Coubertin, de P., *Przemówienia. Pisma różne i listy*. Wybór i oprac. G. Młodzikowski, Warszawa 1994.
5. *90 lat na olimpijskim szlaku*, Warszawa 2009.
6. Gerlach L., *From Games Symbols to Historical and Cultural Representations: The Summer Mascots*, „Journal of Olympic History” ISOH (International Society of Olympic Historians) 2015, nr 3.
7. Golik J., *Piktogramy. Złote gramy*, Warszawa 2007.
8. Greenberg St., *The Guinness Book of Olympic. Facts & Feats*, Enfield 1983.
9. Grys I., *Muzyka i sport*, Warszawa 1998.
10. Guegold, *100 years of Olympic Music. Music and Musician of the Modern Olympic Games 1896-1996*, Mantua, Ohio 1996.
11. Homer, *Iliada*, przekład N. Chadzinikolau, Poznań 2001.
12. *Igrzyska Olimpijskie. Monachium 1972*, Warszawa 1973.
13. *Igrzyska Olimpijskie 1976. Innsbruck Montreal*, Warszawa 1978.
14. *Igrzyska Olimpijskie na przełomie wieków*, Warszawa 2006.
15. *Igrzyska XXIX Olimpiady. Pekin 2008*, Warszawa 2008.
16. Karta Olimpijska Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego (International Olympic Committee), Lozanna 2011.
17. *Les Pictogrammes aux Jeux Olympiques. Message Olympique-Olympic Message*. CIO. Lausanne 1992.
18. Lipoński W., *Od Aten do Atlanty 1896-1996*, Poznań 1996.
19. Lipoński W., *Olimpizm dla każdego*, Poznań 2000.
20. Lipoński W., *Sport Literatura Sztuka*, Warszawa 1974.
21. *Mascottes olympiques – Olympic Mascots*, IOC, Lausanne 2000.
22. Miller D., *Historia igrzysk olimpijskich i MKOl. Od Aten do Pekinu 1894-2008*, Poznań 2008.
23. Młodzikowski G., *Olimpiady ery nowożytnej*, Warszawa 1984.
24. Moragas Spa, de M., *Pictograms in the history of the Olympic Games „Olympic Message”* 1992, nr 34.
25. *München 72. Bilder und Daten zu den Olympischen Spielen*, Darmstadt 1971.
26. *Na olimpijskim szlaku. Albertville '92, Barcelona '92, Lillehammer '94*, Warszawa 1994.
27. Oficjalne raporty (Official Raport) z letnich i zimowych igrzysk olimpijskich.
28. *50 lat na olimpijskim szlaku*, Warszawa 1969.

29. *Road to London 2012 – Facts and Figures*, IOC. Olympic Studies Centre, Lausanne 2011.
30. *Road to Sochi 2014 – Facts and Figures*, IOC, Olympic Studies Centre, Lausanne 2011.
31. Rotkiewicz M., *Światło Olimpij*, Warszawa 2011.
32. *Seul '88 The Official Book of the Games of the XXIVth Olympiad. Harmony and Progress*, St. Louis 1989.
33. Starosta W., *Wybrane zagadnienia psychologii treningu i zawodów sportowych*, Warszawa 2011.
34. *100 lat Igrzysk Olimpijskich. Kronika 1896-1996*, Warszawa 1996.
35. Szalewicz A., *90 lat Polskiego Komitetu Olimpijskiego oczami kolekcjonera*, Warszawa 2009.
36. *The Centennial Olympic Games. Atlanta 1996*. Official Licensed Produkt of the Atlanta Committee for the Olympic Games. Atlanta 1996.
37. *The Olympic Games. Athens 1896-Sydney 2000*, New York 2000.
38. *The Sport Pictograms of the Summer Games from Tokyo 1964 to Rio 2016*. IOC, Olympic Studies Centre, Reference Document, 2014.
39. *The Sports Pictograms of the Olympic Winter Games from Grenoble 1968 to Sochi 2014*. IOC, Olympic Studies Centre, Reference Document, 2014.

II. Encyklopedie i leksykony

- Der Grosse Brockhaus*, Leipzig 1934.
- Encyklopedia Britannica* (edycja polska), Poznań 2003.
- Encyklopedia Powszechna PWN.*, Warszawa 2004.
- Kopaliński W., *Słownik symboli*, Warszawa 1990.
- Lipoński W., *Encyklopedia sportów świata*, Poznań 2003.
- Lipoński W., *Humanistyczna Encyklopedia Sportu*, Warszawa 1987.
- Mała Encyklopedia Sportu*. Warszawa 1984 t. I; 1987 t. II.
- Nowa encyklopedia PWN*, Warszawa 2004.
- Wallechinsky D., *The Complete Book of the Summer Olympics*. Sydney Edition. New York 2001.
- Wielka Encyklopedia A-Z*, Poznań 2003.
- Wielka ilustrowana encyklopedia powszechna*, Kraków 1935.

III. Czasopisma

„Biuletyn Olimpijski PKOl”, „Dysk Olimpijski”, „Journal of Olympic History”, „Kultura Fizyczna”, „Magazyn Olimpijski”, „Olimpionik”, „Olympic Message”, „Przegląd Sportowy”, „Revue Olympique”, „Sport Wyczynowy”.





Polski Komitet Olimpijski
Polish Olympic Committee

ISBN: 978-83-7585-288-2