



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Diseño de alfabetos en México, 1990-2004”

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

Ivette Bravo Ojeda

Director de Tesis: Lic. Alfonso Escalona López

México, D.F., 2007.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**Diseño de alfabetos en México
1990-2004**



*A mis padres,
por su apoyo en todo momento.*

ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN** • 5
- **CAPÍTULO I**
 - Contexto cultural y profesional para el diseño tipográfico en México** • 9
 - 1.1 Definiciones • 10
 - 1.2 Antecedentes • 17
 - 1.3 Difusión del diseño y la tipografía • 21
- **CAPÍTULO II**
 - Alfabetos y diseñadores mexicanos de 1990 a 2004** • 31
 - 2.1 Importancia del diseño de alfabetos • 32
 - 2.2 Cronología de los alfabetos mexicanos • 41
- **CAPÍTULO III**
 - Influencias formales y funcionales para el diseño de alfabetos** • 66
 - 3.1 Postmodernidad • 67
 - 3.2 Elementos culturales y gráfica urbana • 72
 - 3.3 Caligrafía • 80
 - 3.4 Tipografía y lenguaje • 83
 - 3.4.1 Tipos de información • 84
 - 3.4.2 Expresión tipográfica • 86
 - 3.4.3 Legibilidad • 92
- **CAPÍTULO IV**
 - Características de la tipografía mexicana** • 97
 - 4.1 Clasificación de las fuentes • 98
 - 4.2 Tendencias de diseño tipográfico • 116
- **CONCLUSIONES** • 124
- **REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA** • 127

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se interesa por la contribución del diseño a través de los signos gráficos que dan forma al lenguaje escrito, tomando en cuenta que es preciso realizar una revaloración histórica y con base en ello, poder establecer el origen del presente y el camino al que se dirige cualquier tipo de actividad; asimismo, familiarizarse con los fenómenos sociales que le van dando forma a la vida cotidiana de un país, cuyas características y rasgos se van perfilando en cada individuo y que influye en la manera de crear y percibir sus propios productos comunicativos.

La letra tiene un encanto particular por su función y su forma, tanto, que ha despertado el interés de disciplinas como la lingüística y el arte, de las cuales el diseñador toma ciertos factores para la creación de los distintos alfabetos. Esta parte de la actividad tipográfica trabaja a partir de una estructura básica de la letra, a la que asigna valores y características visuales a fin de que transmita de manera intelectual y emocional.

La letra es en sí misma un espacio expresivo, cualidad presente desde las iniciales decoradas en los manuscritos antiguos, los monogramas o en los logotipos, que comprenden todo un concepto de identidad. El elemento básico de su configuración sigue siendo la línea, pero forma parte de una dinámica de funcionamiento con nuevas particularidades y se sujeta a las exigencias de las épocas y las generaciones. De esta manera, la escritura ha pasado de ser caligráfica e individual a dactilográfica con reproducción mecánica y digital, creada por vectores o píxeles.

El proceso de diseño de los alfabetos retoma ideas, conceptos o estilos pasados para darles un enfoque diferente, asimismo, motiva la experimentación constante para la presentación de propuestas que enriquezcan las distintas aplicaciones gráficas.

En México, la situación del diseño se ha concretado a través de sucesos y personajes destacados que han marcado la pauta para el desarrollo de la actividad tipográfica. Durante la década de 1990 y principios del nuevo milenio comenzaron a realizarse eventos y publicaciones que promueven el diseño y aportan el análisis sobre el desarrollo de alfabetos frente a la apertura de los medios digitales y el contexto postmoderno, de ellos han surgido algunos ensayos y artículos escritos por los mismos diseñadores mexicanos, recopilados por la editorial *Designio* y la revista *Tiypo*. Sin embargo, la mayor parte de la bibliografía se enfoca en la tipografía de manera histórica, cuestiones técnicas y de composición, así como ejemplos de aplicaciones en distintos proyectos, pero no existe información detallada acerca de su ejercicio en este país y no siempre se pueden establecer coincidencias por situaciones ocurridas en otros contextos.

Por tal motivo, surgió el interés de realizar una recopilación de las fuentes tipográficas que se han diseñado en los últimos quince años en nuestro país, con el objeto de conocer sus antecedentes y el contexto en el que se insertan, comprender la importancia del diseño de nuevos alfabetos frente a las necesidades de comunicación visual y el desarrollo de la tecnología, así como examinar los factores de influencia y evaluar sus características actuales.

La hipótesis es que la utilización de elementos gráficos de la cultura mexicana combinados con las influencias externas genera un estilo en la tipografía.

El interés personal por la letra comenzó durante la materia de diseño de alfabetos en quinto semestre, motivado tiempo después al conocer el trabajo del diseñador mexicano Gabriel Martínez Meave durante el seminario “Lucian Bernhard: la letra en el diseño gráfico contemporáneo” realizado en el Museo Franz Mayer en el 2003.

Se pretende que la presente investigación, de carácter compilativo, sirva como material de consulta para los estudiantes interesados en la tipografía mexicana.

Como punto de partida se revisaron algunos textos sobre la tipografía con definiciones y datos históricos para contar con un panorama general a través de la visión de autores europeos, para después avocarse a la lectura de diseñadores mexicanos que han escrito al respecto. Es necesario destacar que debido a las exigencias de algunos puntos del tema y a la falta de información documentada en fuentes primarias, se tomaron datos de documentos electrónicos y material complementario.

Para conocer las circunstancias así como los factores motivantes (necesidades, influencias y función) del diseño de alfabetos durante la década de los noventas se empleó el método histórico de investigación, es decir, la revisión de hechos pasados, los cuales han formado parte de su evolución y las modificaciones en su apariencia. Posteriormente, la observación, análisis y descripción de las fuentes permitió establecer semejanzas y diferencias para ordenarlas en grupos de acuerdo a sus atributos; de esta manera, llegar a la síntesis de sus cualidades a través de las tendencias marcadas.

Para apoyar el desarrollo de las ideas se presentan cuadros comparativos e imágenes, algunas de las cuales se tomaron de las distintas fuentes de consulta.

En relación con los objetivos, la investigación se ha dividido en cuatro capítulos:

En el primer capítulo se revisan algunos conceptos básicos sobre el tema y términos afines, se menciona brevemente antecedentes sobre la tipografía en México para luego tratar sobre los eventos y publicaciones que enmarcan la profesionalización y difusión del diseño.

En el capítulo dos se presenta en orden cronológico los alfabetos mexicanos creados durante el periodo de 1990 a 2004, así como información sobre los diseñadores que participan en esta actividad. Asimismo, se identifica la importancia de crear nuevos alfabetos frente a las exigencias de comunicación, ya sea por requerimientos específicos de un proyecto o por el deseo de explorar las formas tipográficas.

Por su parte, en el capítulo tres se ofrece una serie de influencias formales tales como factores culturales y artísticos dentro del contexto postmoderno que mezcla lo manual con lo tecnológico para la configuración de alfabetos; en otro punto, se trata sobre la posibilidad que tiene el diseñador para crear una enorme gama de alfabetos que permitan manejar la información simplemente como texto o como imagen para cumplir cierto nivel de comunicación, de ahí que sus características estén involucradas también en el proceso de lectura.

Finalmente, el capítulo cuatro retoma las distintas formas de ordenación tipográfica en los catálogos tradicionales y electrónicos así como los atributos visuales y las características compositivas de los alfabetos para proponer una clasificación mediante la cual se identifiquen las tendencias de diseño de fuentes durante los últimos quince años.

CONTEXTO CULTURAL Y PROFESIONAL
PARA EL DISEÑO TIPOGRÁFICO
EN MÉXICO



El mundo actual es casi impensable sin la palabra escrita, pues aunque simultáneamente se utilizan otros tipos de lenguaje, dependemos en gran medida de esos signos gráficos llamados letras. Sin duda alguna el hombre sería capaz de perfeccionar la transmisión de mensajes e incluso establecer nuevas convenciones para la comunicación tal y como lo ha venido haciendo a través de los siglos, pero actividades como la literatura no serían como se conocen hoy en día, incluso la presente investigación no tendría sentido pues el concepto de tipografía sería inexistente.

1.1. DEFINICIONES

Es preciso que antes de entrar de lleno al conocimiento de la situación tipográfica en México durante la década de los noventa, se revisen algunas definiciones acerca del tema con la intención de establecer dicha actividad ante el continuo desarrollo del lenguaje, la comunicación y la tecnología.

El lenguaje es un sistema de comunicación que el hombre utiliza para manifestar lo que piensa o siente a través de un código que debe compartir con los demás. Existen varios tipos de lenguaje pero los elementos que lo constituyen son siempre los mismos: el objeto significado, el signo y el significante. La cosa significada puede ser cualquiera, el signo mantendrá la relación entre una cosa con otra mientras que la significación es el nexo del signo y la cosa significada (Espasa-Calpe, 1981).

La palabra, ya sea oral o escrita, ha sido uno de los medios básicos de interacción entre los hombres porque los ha ayudado a

nombrar tanto el mundo visible como el intangible. Por esta razón, bajo distintos aspectos y denominaciones la palabra ha sido objeto de estudio para muchas disciplinas, es así como el diseño y la comunicación guardan estrecha relación con ella a través del diseño editorial y la tipografía aplicada a cualquier tipo de soporte visual.

Yves Zimmermann señala en *Del Diseño* (1988), que la tarea de las palabras es “designar”, éste es un término latino que significa “marcar, dibujar, singularizar, asignar”. Es precisamente de él que deriva la palabra diseño y su significado, así como sus correspondientes vocablos en otros idiomas: *designio* (latín), *design* (inglés), *dessein* (francés), *disegnare* (italiano). Estas palabras comparten la raíz “seña”, de *signa* o *signum* que significa “señal, marca, insignia”. Otros vocablos análogos en alemán son *gestaltung*, que significa “configuración” y *absicht*, que corresponde a designio.

De lo anterior se entiende que diseñar lleva la responsabilidad de configurar objetos a través de la selección de los signos o características que le pertenecen, además, deben funcionar como mediadores entre cierta información y un usuario, de aquí que la forma sea la adecuada para su uso.

Como se sabe, debido a la necesidad de contar con una forma de comunicación cada vez más concreta y que pudiera ampliar su uso con mayor facilidad se logró el establecimiento de los signos alfabéticos, las modificaciones que se han venido dando en su apariencia se basan en el mejoramiento de los materiales y las técnicas de reproducción de la letra, incluso a las condiciones en que se realiza el acto de escribir, término que proviene del griego *graphein*, esculpir o marcar (Aicher, 2004:21). La palabra escrita cumple con la función de retener un mensaje pero dadas sus características se ha estudiado desde el punto de

vista histórico, formal y estético. Históricamente, la escritura fonética constituye el paso final en la creación de un sistema aplicable a gran parte de las lenguas. Formalmente, los avances gráficos y tecnológicos han hecho posible la reproducción de la escritura a través de la imprenta y por medios digitales para dar sustentabilidad al mundo conceptual y mental. Mientras tanto, su sentido estético se desprende, al igual que el dibujo, del trazo manual por lo que responde a cualidades visuales y perceptuales.

Etimológicamente el vocablo letra proviene del latín *littêra* (Moliner, 2002:172) y es la materia prima del lenguaje manuscrito o mecanizado:

Esta partícula mínima visual de la grafía de una palabra, convierte el sonido breve de la voz humana [...] en un trazo visible que permanecerá sobre la superficie de su soporte físico. Por eso mismo, el mensaje que encierran esos trazos es restituible a los ojos y a la mente del lector a través del tiempo (Blanchard, 1988:9).

O bien, se reconoce como un signo que puede tener diferentes representaciones morfológicas:

Signo gráfico perteneciente al alfabeto de una determinada lengua y que corresponde a uno o más sonidos –vocales y consonantes- de la misma lengua, que se representa en mayúsculas y minúsculas. El mismo signo, considerado desde el punto de vista puramente morfológico, aparte de su valor lingüístico se llama tipo o carácter (Martín y Tapiz, 1981:334).

La estructura general que se reconoce en las letras surge de la combinación de trazos verticales, horizontales, inclinados y curvilíneos con una denominación propia (figura 1) y que determinan la forma, el peso, el cuerpo, la dirección y la textura, es decir, todos los atributos visuales de la letra.

De acuerdo con lo anterior se puede establecer que: la letra es un signo que representa los sonidos verbales de manera gráfica a través de sus distintas representaciones y que puede ser reproducido.

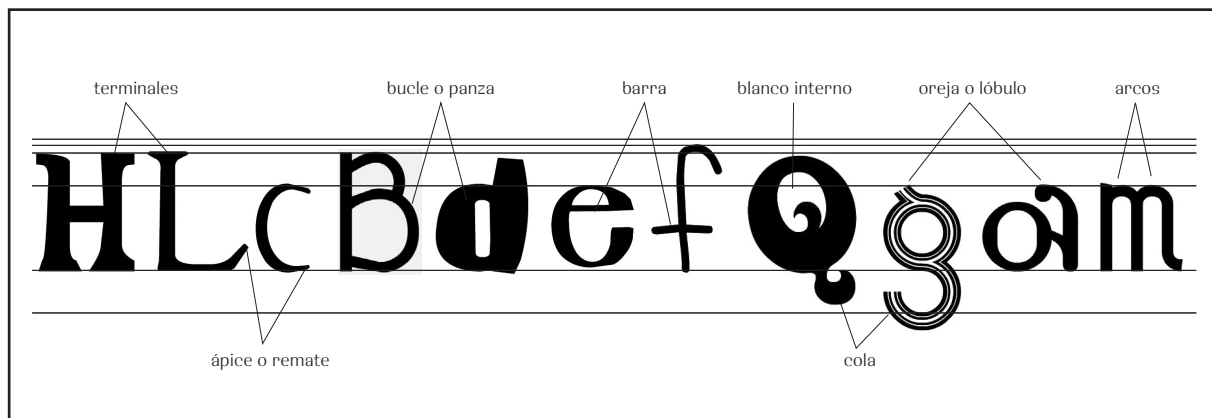
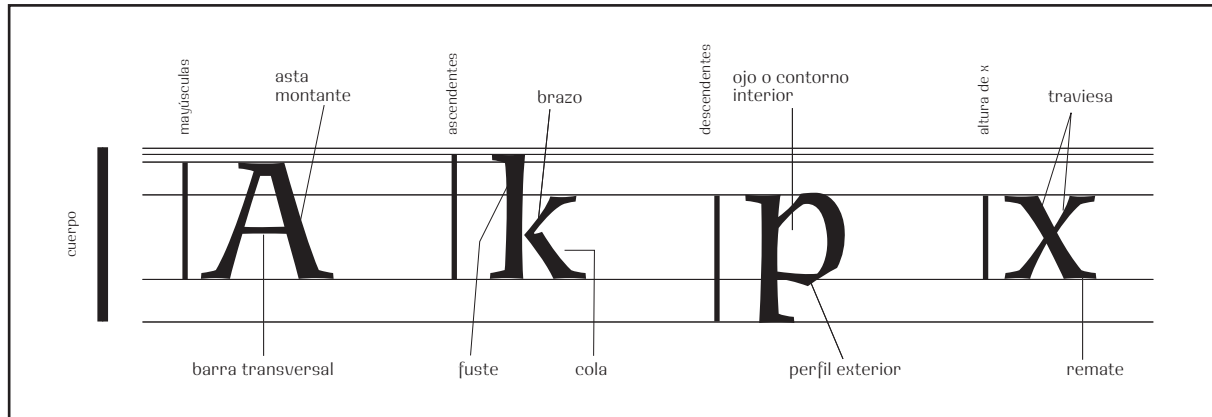


Fig. 1. Esquema lineal tipográfico y partes de la letra.

De lo anterior se desprenden otros vocablos:

- Alfabeto (del latín *alphabetum*) y abecedario (del latín *abecedarium*) se utilizan para referirse a la serie ordenada de letras de una lengua (Martín y Tapiz, 1981:96, 99).
- Caracteres, son identificados como signos gráficos o letra impresa de imprenta, generalmente clasificados en base a criterios étnicos y lingüísticos en caracteres latinos, hebreos, griegos, etc. (Martínez, 1974; Martín y Tapiz, 1981).
- Tipo, es la letra de imprenta para componer textos (Martínez, 1974:265).

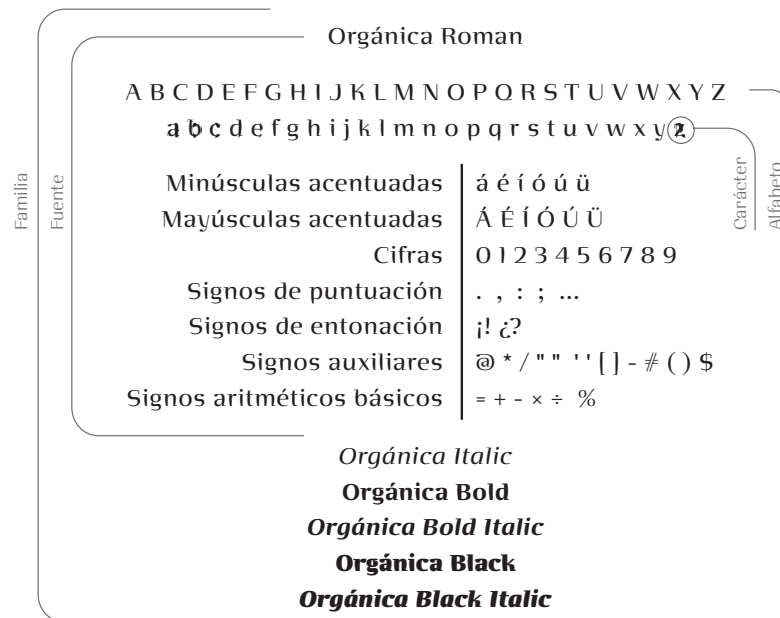


Fig. 2. El conjunto de letras, cifras y signos forman una fuente. Las variantes de peso e inclinación con que cuenta una fuente se agrupan en una familia tipográfica o digital.

En cuanto a este último término, diversos autores coinciden en que la verdadera invención de Gutenberg a mediados del siglo XV no fue la imprenta, sino la posibilidad de otorgarle autonomía a la letra. De esta manera, el vocablo griego *typos*, marca o impresión y *graphó*, línea o escritura, forman la palabra tipografía, actividad que contrariamente a la caligrafía se define como el arte de la impresión mecanizada con tipos móviles o caracteres y que permite la reproducción casi ilimitada de la escritura.

Se puede observar que en base a esas definiciones establecidas hace algunas décadas aún se utilizan los términos, pero dentro de un contexto en el que las herramientas y los procesos han evolucionado se establecen denominaciones como caracteres o fuentes digitales y se considera que las actividades de grabar y fundir tipos corresponden ahora al diseño de alfabetos en donde se genera cada letra por medio de un trazado manual tradicional o vectorial para plasmarlos y reproducirlos por medios electrónicos.

Es así como la tipografía se ha definido a partir de cuestiones técnicas, como actividad o desde su función y tratar de precisar un solo concepto es un tanto complicado, por ello, en palabras de Phil Baines y Andrew Haslam en *Tipografía. Función forma y diseño*, la tipografía es “notación y organización mecánica del lenguaje” (2002:7).

Actualmente, se considera que la finalidad de este código gráfico continúa siendo que las palabras funcionen efectivamente en la transmisión de la información a un público extenso, sin embargo, también se interesa en enfatizar las características del texto relacionando el lenguaje, el contenido, la reflexión del mensaje y la expresividad para aludir tanto al código fonético como a la sensibilidad del texto. Para reforzar lo anterior, cito a Andreu Balius en el libro *Type at work*, en

“Tipografía: Imprenta.
//Arte de componer e imprimir con tipos móviles, o planchas de diversos materiales, fundidos o grabados en relieve. El arte de la tipografía se desarrolla en las imprentas, pero en sentido general se aplica a todas las artes, operaciones y sistemas que intervienen en la confección de un libro: fundición de caracteres, composición tipográfica o fotocomposición, impresión, etc.”
(Martínez de Sousa, 1974:266)

donde señala que “la tipografía puede ser el grito o el susurro con el cual seducir o captar la atención del lector. Y los diferentes soportes gráficos, el espacio escénico donde las voces de los protagonistas –las letras– se enfrentan y dialogan entre sí” (2003:14-15). En esta definición un tanto poética me parece que se entiende muy bien el papel de la tipografía, ya que es como un vehículo que reúne y transporta el material de construcción para un lenguaje que abre paso y refuerza un contenido escrito. Dicho material es la letra, que funciona como pequeños ladrillos que construyen el lenguaje (fig. 3). Por lo tanto, el diseñador tipógrafo será el encargado de crearlo transformando los signos, puliendo la forma, embelleciéndola o alterándola para darle un carácter propio. Finalmente el diseñador editorial organiza el material y lo presenta como una indicación, una llamada de atención, una sugerencia, una invitación, etc., para que llegue íntegra a su destino y ayude al lector a entrar y pasearse por la información sin perderse.



Fig. 3. Tipografía Sólida de Gabriel Martínez Meave.

1.2 ANTECEDENTES

Resulta interesante cómo el diseño en general aporta y se va adaptando al mismo tiempo, ya que acompaña los cambios marcados por la sociedad, impulsados por la evolución del pensamiento y sus necesidades así como por los avances tecnológicos, de tal forma que las actividades multidisciplinarias y los procesos integrales de comunicación generan transformaciones en la percepción de los usuarios, cambian las modas y surgen nuevas finalidades. Asimismo, existen cuestiones artísticas, culturales y profesionales fundadas en la tradición que van formando y consolidando el desarrollo de la tipografía en nuestro país.

Sin pretender hacer un recorrido histórico del diseño o de la tipografía, sino contar con los elementos pertinentes para entender las características del diseño de alfabetos en el periodo de 1990 a 2004, es necesario remontarse a la imprenta, ya que su oportuna aparición para masificar la información tuvo consecuencias sobre la formación y expansión de una identidad sustentada en las características sociales, técnicas y comunicacionales en los periodos de formación de las naciones.

En México la imprenta se estableció definitivamente en 1539 (Pompa y Pompa, 1989; Martínez Leal, 2003), debido a intereses administrativos, religiosos y educativos, pero más tarde, junto con la litografía y el grabado, nuestro país participó de una cultura visual que permitió conocer lugares lejanos y a su vez darse a conocer a través de los documentos ilustrados y los álbumes.

Los primeros tipos utilizados en México fueron los de la forma rotunda, que Juan Pablos trajo de la imprenta de Juan Cromberger en España pues eran los más utilizados para la impresión de libros

religiosos y de leyes. Estos tipos eran básicos para imprimir la lengua castellana a diferencia del latín, en donde se usaban los caracteres romanos, además, eran populares para componer los motivos heráldicos de estilo gótico en las portadas (fig. 4). Posteriormente, hacia 1559 Antonio de Espinosa abrió su taller y se piensa que cortó los primeros tipos romanos. Otros impresores destacados durante el primer siglo de la imprenta en México fueron Pedro Ocharte (1559), Pedro Balli (1574), Antonio Ricardo (1577), Enrico Martínez (1600), entre otros.

Por otra parte, las manifestaciones de protesta e inconformidad se observaban desde entonces en sitios públicos, sin embargo, los talleres de impresión se multiplicaron por el territorio nacional y la tipografía comenzó a tomar un papel importante en los medios impresos como elemento connotador de la situación social que se vivía.



Fig. 4.

- Doctrina breve muy provechosa, 1543-1544 y Tripartito, 1544, impresas por Juan Pablos.
- Tímulo imperial de la gran ciudad de México, impreso por Antonio de Espinosa, 1560.
- Problemas y secretos de las Indias, por Pedro Ocharte, 1591.
- Vocabulario de la lengua misteca, impreso de Pedro Balli, 1593.
- Premática en que se da la orden y forma que se ha de tener y guardar en los tratamientos y cortesías de palabra y por escrito, impresión de Enrico Martínez, 1600.

Cabe mencionar la imprenta de Ignacio Cumplido (1832-1896) que llegó a consolidarse como una de las más importantes del siglo por la gran variedad de publicaciones que realizó, entre ellas, la del periódico *El Siglo Diez y Nueve*, así como por su interés en contar con la última tecnología en maquinaria y un amplio surtido de tipos, incluyendo caracteres de fantasía, letras de madera (fig. 5) y viñetas o elementos decorativos, la gran mayoría de ellos procedentes de Francia y otros países debido a la aún incipiente fundición de tipos en nuestra latitud, según señala Ma. Esther Pérez (Varios, 2003).

Por otra parte, no se puede olvidar la tradición popular del grabado por parte de José Guadalupe Posada, quien creó originales textos en sus obras (fig. 6) y cuya herencia artística influyó incluso a distintos movimientos posteriores a la revolución como el muralismo y “el Taller de la Gráfica Popular en 1937 a 1986” (Acosta, 1999), en donde los volantes y carteles litográficos fueron el soporte principal de la letra (fig. 6) en la formación de una conciencia social .

De este modo, durante mucho tiempo el artista reflejó el medio que le rodeaba y el arte mexicano se basaba en el paisaje, los grupos étnicos, los oficios y las actividades diarias de la gente pero llegó a ser un recurso muy desgastado, por ello durante la década pasada las artes vivieron una etapa de interés hacia cuestiones alejadas del nacionalismo. De acuerdo con el libro *Un siglo de arte mexicano*



Fig. 5. Caracteres de fantasía y letras de madera utilizadas por Ignacio Cumplido, 1836.

(Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1999) en los contenidos de la pintura de fin de siglo se observa una clara inclinación hacia la experimentación, la abstracción y el minimalismo, temas que tratan sobre la identidad individual, intentando romper cánones académicos y los métodos tradicionales a veces con humor e ironía. En el caso de la escultura hay un nuevo interés por el arte del espacio y las obras monumentales además del cuerpo humano. Mientras tanto, la arquitectura se enfrenta a las nuevas interpretaciones de la realidad como el postmodernismo y la deconstrucción que se enfocan en crear estructuras cada vez más complejas.



Fig. 6. Carátula La Patria Ilustrada, 1889, grabado de José Guadalupe Posada.



Fig. 7. Portada grabada en madera, 1928, por Leopoldo Méndez, miembro del Taller de Gráfica Popular.

Asimismo, las condiciones del arte se reflejan en el diseño. De acuerdo con Blackwell (1998) durante los años noventa se anticipa una “exploración tipográfica” gracias a los procesos digitales y la configuración individual del tipo en las computadoras y el desarrollo del *software* especializado, sin embargo, esto no es suficiente, ya que sobre todo se requiere conocimiento sobre la forma, la función y la estética de la letra para producir buenas fuentes.

En los siguientes capítulos se podrá observar de qué modo la representación del lenguaje escrito también es reflejo de la identidad cultural. Por el momento, para entender las características de algunos alfabetos, es necesario hacer notar que sin importar la época el diseñador ha sido responsable de mantener vigentes las manifestaciones gráficas que identifican a su país, ya que el progreso y la tradición están ligados entre sí.

1.3 DIFUSIÓN DEL DISEÑO Y LA TIPOGRAFÍA

Aunque en Europa durante los años veinte, el diseño se estaba consolidando y nutriendo de los movimientos de vanguardia, en México fue hasta los años cincuenta que comenzó a integrarse en el ambiente cultural; siendo así, el ámbito editorial, cultural y educativo se vio favorecido por el modelo tipográfico que aportó Miguel Prieto en publicaciones del INBA y suplementos literarios, más tarde, en 1951 con la fundación de la Imprenta Madero (fig. 8), reconocida por su calidad e innovaciones técnicas y expresivas así como por la participación de personajes como Vicente Rojo, Germán Montalvo, Rafael López Castro y Azul Morris, entre muchos otros, quienes realizaron una búsqueda



Fig. 8. Impresión de cartel con degradado de color, innovación de la Imprenta Madero.
Diseño: Vicente Rojo, 1965.

editorial importante. Entonces “esas armas visuales de la imprenta llamadas tipos” (Prieto, 2000:12) se realizaban por fundición y las imprentas adquirían las fuentes de acuerdo a sus posibilidades, así como por las necesidades y el gusto de sus clientes.

Sin embargo, fue a partir del proyecto gráfico de los Juegos Olímpicos de 1968 que se consideró al diseño como una actividad especializada en la resolución de problemas de comunicación gráfica y desde entonces se ha fortalecido debido a la creación de escuelas que imparten su enseñanza y a la formación de instituciones que comenzaron a promoverlo a través de eventos, seminarios, exposiciones y eventos que acercaran a los profesionales. A continuación se refieren algunos de ellos:

- Bienal Internacional del Cartel en México

En 1990 se realizó por primera vez este evento cuya importancia radica precisamente en el acercamiento profesional y cultural de los más de cuarenta países participantes que “nos hablaron de lugares remotos y cercanos con sus colores, formas y tipografías,

manejados con la habilidad y sensibilidad de sus autores” (Trama Visual, 1991:11). Al 2006, se han calificado las nueve emisiones de la bienal en México como una “aventura comunicativa” que abre la convivencia, difusión, integración y reconocimiento de expresiones estéticas, culturales e ideológicas del mundo, haciendo referencia a la identidad visual de una época. Esta muestra habla de la función del cartel y su importancia aún vigente, dentro de la comunicación, además de ser uno de los soportes en donde se ha explorado enormemente la posibilidad de la tipografía de constituir forma y contenido en sí misma para reforzar su concepto.

Fig. 9. Eventos



Bienal Internacional del Cartel en México



Premio Quórum



Premio Internacional al Diseño

• Premio Quórum

Evento organizado año con año desde 1990 por el consejo de Diseñadores de México, A.C., el cual, año con año reconoce aquellos trabajos que son dignos ejemplos del más alto nivel del diseño gráfico mexicano. Este concurso cuenta con categorías tanto para estudiantes como para profesionistas entre las que se encuentran diseño industrial, diseño editorial, empaque, medios interactivos, ilustración y fotografía, por lo que se ha considerado como el certamen de diseño más importante a nivel nacional. En conjunto, el Canal Once del Instituto Politécnico Nacional, otorga el Premio ONCE a la Excelencia Académica en Diseño a aquella universidad con mayor número de proyectos ganadores (Catálogo Quórum, 2003).

• Premio Internacional al Diseño

Se inició en 1996, es un concurso anual organizado a la par de

la Conferencia Internacional a! Diseño, que reúne trabajos provenientes de México y Estados Unidos. Consta de varias categorías como diseño de libro, cartel, envase, página *web*, material pop, fotografía, logotipos y por supuesto fuente tipográfica, entre otras. Constituye un esfuerzo por enriquecer y promover el diseño en México, a través de una evaluación crítica por diversas personalidades y presentando los mejores trabajos (www.a.com.mx).

• Bienal Letras Latinas

Se ha convertido en un foro de exposición de los trabajos y novedades tipográficas, en el que se exponen ejemplos de la producción tipográfica latinoamericana. Este proyecto que surgió en Argentina en 2001 encabezado por Rubén Fontana editor de la revista *Tipográfica* (editada hasta noviembre de 2006) y que se desarrolla de manera simultánea en Argentina, Brasil, Chile,

Fig. 10. Eventos

letraslatinas

Bienal Letras Latinas



Congreso Nacional de Tipografía



Día del Tipógrafo

Colombia, Cuba, México, Perú, Uruguay y Venezuela tiene el interés de llevar a cabo distintas actividades entre profesionales, tales como convocatorias para el diseño de alfabetos, reuniones, seminarios y exposiciones.

La gestión de la bienal en México se ha llevado a cabo por el diseñador Francisco Calles Trejo a partir de 2004, en el Centro de Estudios Gestalt de Veracruz y la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE), con el apoyo de la Universidad Intercontinental y la revista mexicana *Tiypo* para enriquecer el conocimiento sobre la tipografía a través de un coloquio, talleres, conferencias, presentación de libros y exposiciones.

- Tipografía, Congreso Nacional de Tipografía

Organizado también por la revista *Tiypo* desde marzo del 2002 es un encuentro entre profesionales del diseño y la comunicación y estudiantes de distintas universidades del país para tratar asuntos relacionados con el ámbito del diseño y la tipografía.

- Día del tipógrafo

Aunque en el calendario de las artes gráficas el día se ha denominado de distintas maneras, *Tiypo* ha celebrado el aniversario de la llegada de la imprenta en México organizando una serie de mesas redondas a partir de 2003 a la fecha, en sedes como la Casa del Libro de la UNAM, la Universidad Intercontinental, la Universidad Autónoma Metropolitana y el Centro de Estudios Gestalt en Veracruz.

Asimismo, comenzaron a publicarse revistas especializadas con distintos enfoques del diseño, entre ellas se encuentran:

• *a! Diseño*

Es una de las revistas más importantes en el rubro de diseño profesional en México, ya que es un medio por el cual se puede conocer el trabajo de importantes empresas nacionales e internacionales así como tener una visión actual de nuestra profesión. Su editor responsable es Antonio Pérez Iragorri y actualmente continúa publicándose bimestralmente desde que se inició en 1990. Además se encarga de organizar la Conferencia Internacional a! Diseño, considerado el evento más importante de diseño en América Latina (www.a.com.mx).

• *DeDiseño*

Editada desde 1994 a la fecha por Luis Moreno, presenta artículos sobre proyectos reales e información acerca de las distintas áreas del diseño así como arquitectura y arte, además, contiene un directorio de servicios profesionales.

• *Matiz* gráfico del diseño internacional

De marzo de 1997 a mayo del 2000 se editaron veinte números de la revista *Matiz*, cuyo director general fue Álvaro Rego García. Esta publicación resultaba interesante debido a su enfoque más experimental buscando el acercamiento a las “texturas” del diseño gráfico, su propósito era “transitar por las encrucijadas de los diseñadores y de todas las empresas y actividades, escuelas e instituciones que caminan a su lado día con día” (*Matiz*, 1997).

Fig. 11.
Publicaciones especializadas

a!
DISEÑO

DE DISEÑO

Matiz

Fig. 12.
Publicaciones especializadas



lúdica



DX



ene o



tipo

• *Lúdica*, arte y cultura del diseño

Salió a la venta en 1998 como una publicación trimestral que trató diversos temas en el ámbito del diseño y el arte nacional e internacional. En el 2002 fue ganadora del Premio Caniem al Arte Editorial y el Premio Nacional de las Artes Gráficas.

• *DX*, Estudio y experimentación del diseño

De edición bimestral, su primer número fue publicado en 1999, esta revista contribuyó a difundir temas actuales a través de una propuesta editorial muy limpia en donde el espacio vacío jugaba un papel muy importante en el diseño.

• *Ene o*

Publicación independiente que ha pasado por un interesante proceso de maduración, ya que en un principio se basaba más en la imagen pero ahora le da mayor importancia a la tipografía en todos sus aspectos, además, cuenta con colaboradores de otras disciplinas. La idea surgió en 1998 por parte de Iván W. Jiménez pero fue hasta 2003 que salió el primer número. Es una revista en formato media carta que se enfoca al público joven, cada número trata sobre un tópico diferente y contiene entrevistas, promoción de eventos, convocatorias y una galería donde los universitarios puedan exponer su trabajo. Paralelamente, organiza “Ensayo del diseño”, una serie de conferencias, talleres y exposiciones (Jiménez, Presentación, octubre 2006).

Cabe destacar que todas las revistas anteriores cuentan con un número dedicado especialmente a la tipografía y algunos otros artícu-

los relacionados, pero existe una publicación mexicana enfocada totalmente al conocimiento, crítica y difusión de la tipografía:

· *Tiypo*, diseño+tipografía

Revista trimestral creada en el año 2003. Dirigida por Héctor Montes de Oca y editada por Francisco Calles junto con otros diseñadores mexicanos, algunos de los cuales son miembros de la ATypI (Asociación Tipográfica Internacional). El proyecto presenta a las nuevas generación de tipógrafos mexicanos y sus creaciones que se han destacado nacional e internacionalmente. Asimismo, apoya distintos eventos que ya se han mencionado.

Además, es preciso hacer mención de la edición de textos como *Ensayos sobre diseño tipográfico en México* y *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje* por la editorial Designio, así como la recopilación de la obra de 76 diseñadores destacados de distintas ciudades de la república en el libro *Diseñadores Gráficos Mexicanos* realizado por Trama Visual y Tres Grupo Tres, cuyo objetivo es ampliar el panorama sobre esta actividad a través de las generaciones y los estilos en nuestro país.

En otro orden, como parte de esa exploración y difusión tecnológica que se ha acelerado desde mediados de los ochenta, la transformación en la práctica de la tipografía se debe también a la creación de compañías productoras y distribuidoras de fuentes, democratizando así un sector entero de la industria de comunicaciones. Actualmente existe un gran número de fundidoras digitales internacionales, dedicadas al estudio, fabricación y distribución de fuentes tipográficas, entre las más importantes se encuentran la Internacional

Typeface Corporation (ITC) creada en 1970 y absorbida por la Agfa-Monotype en el 2000, la Font Shop Internacional (FSI), la fundidora Adobe Type, Linotype, TrueTypefonts, T2ó Type Foundry (1994), entre muchas otras.

En México, de acuerdo con expertos, aún hace falta “una forma de distribución más sistemática”. Algunos diseñadores dan a conocer sus fuentes gracias a la rápida expansión del internet durante 1990, a través de distribuidoras como T2ó o por medio de las páginas electrónicas de sus propios despachos como Kimera y Hula+Hula, aunque otros las distribuyen de manera informal.

Por el momento se pone atención en Kimera Typefoundry, que es una casa tipográfica mexicana creada por Gabriel Martínez Meave en 1994. Sus diseños se distinguen por no basarse en tipos clásicos o históricos, sino que son diseños contemporáneos realizados por los integrantes del despacho de diseño del mismo nombre (Gabriel Martínez Meave, David Kimura, Alejandro Raymond y Mauricio Tello). Este proyecto se inició debido a que detectaron la necesidad de diseñar nuevas fuentes para fines específicos; fue así como surgieron las tipografías *Mexica*, *Neocodex* y *Aztlán*, entre otras. En su página de internet (www.kimera.com.mx) se puede acceder a su galería de tipos, en donde se incluyen fuentes diseñadas especialmente para ciertos



Fig. 13. Kimera Typefoundry fue creada en 1994 por Gabriel Martínez Meave.

clientes. Kimera también se ha involucrado en proyectos culturales y de difusión del diseño a través de su participación en conferencias en distintas universidades y en eventos internacionales: en Holanda y Francia durante 1999, Nueva York en el año 2002.

Por su parte, Francisco Calles comenta (Entrevista personal, septiembre 2006) sobre el proyecto que está generando la revista *Tiypo* para presentar quizá en el 2007 una distribuidora y fundidora tipográfica: *Tiypo Type Foundry*. La idea es hacer varios paquetes de fuentes, uno con alfabetos y *dingbats* relacionados con la lucha libre, uno con tipografías inspiradas en la gráfica de la calle y otro con fuentes para texto.

Es así como el diseño de fuentes se ha motivado por la idea de proporcionar el mejor resultado comunicativo, con soluciones específicas a cada necesidad y usos de los medios demandantes. El resultado depende también de las manifestaciones artísticas y culturales que reflejan la identidad del país. La pintura, el cartel y el diseño en general han reflejado a través de la historia, las costumbres, los lenguajes y los valores nacionales, a su vez intervienen los nuevos conceptos surgidos de la modernidad y el acercamiento con otros países que se ha propiciado a través de la apertura de las políticas de gobierno y de comercio que permiten el intercambio cultural, tecnológico y profesional. Estas combinaciones entre tradición y vanguardia que se reflejan en el diseño pueden empezar como un juego o experimentación, pero que se llevan a cabo en la búsqueda de soluciones más concretas y que respondan a necesidades de comunicación más contemporáneas.

ALFABETOS Y DISEÑADORES
MEXICANOS DE 1990 A 2004



En el capítulo anterior se revisó cómo el diseño coincide con los cambios estéticos y culturales ya que es parte del proceso de transformación histórica y social de un país. Ahora, se revisarán los intereses que motivan la creación de nuevas fuentes para entender el diseño tipográfico desde las necesidades que van surgiendo así como por el desarrollo tecnológico que se ha producido en los últimos quince años.

2.1 IMPORTANCIA DEL DISEÑO DE ALFABETOS

En primera instancia, el diseño de alfabetos no lleva en sí una metodología precisa, ya que a veces unos cuantos trazos bastan para determinar un carácter y a partir de él se genera la personalidad de la fuente. Sin embargo, no se puede crear algo de la nada y puesto que existen principios funcionales que rigen la escritura y la tipografía, el diseño de formas nuevas consiste precisamente en revestir los esquemas ya establecidos. Cuando existe la idea de crear se puede hacer que inconscientemente se ordenen los elementos necesarios, junto con el pensamiento y la habilidad del diseñador. En ese momento empiezan a fluir las ideas propias y las reminiscencias, las nociones de todo aquello que se ha visto, aprendido y sentido, la obra final es el resultado de la asimilación del conocimiento.

Frecuentemente se presenta la pregunta sobre la necesidad de diseñar nuevos tipos de letras frente al amplio surtido que ya existe. En un contexto médico se cuestionaría el por qué investigar más sobre cierta enfermedad o para qué elaborar nuevos fármacos si ya se cuenta con buenos medicamentos utilizados en su tratamiento.

Seguramente la respuesta sería fácil, pues sin ser expertos en esas cuestiones se diría que comúnmente los microorganismos causantes de la patología van mutando y a veces es difícil controlarlos con un mismo medicamento durante tiempo prolongado; o bien, que los síntomas y las reacciones pueden variar de un paciente a otro y es necesario atender los efectos secundarios para un mejor control de la enfermedad. Por otro lado, al hablar de arquitectura, la pregunta sería sobre el motivo de construir más casas si toda la ciudad ya está invadida y extensas áreas antes despobladas están cubriéndose cada vez más rápido por la mancha urbana. Sin duda alguna el por qué se encontraría en la demanda demográfica y debido a que hay bastantes construcciones viejas en donde se puede levantar nuevas obras, por lo tanto, se observa que es necesario remodelar algunas edificaciones por su valor histórico o arquitectónico para mejorar la imagen de la ciudad. En similares circunstancias, los músicos aclararían que los artistas jóvenes requieren explorar otras composiciones o ritmos debido a que la utilización del lenguaje cambia y ahora se hace más coloquial incluso irreverente, aunque también ocurre comúnmente que muchos de esos grupos recientes retoman las canciones de otras épocas y las adaptan para las nuevas generaciones.

En el primer caso se deduce que la necesidad de crear más medicamentos es de un orden vital, pues tanto la investigación médica como la implementación de la tecnología científica hacen posible estos avances en beneficio de todos. En el segundo, el continuo crecimiento de la población impulsa la actividad constructora. Ahora, en cuanto a la música, se observa que el interés por nuevas formas de expresión y el gusto de los jóvenes hace posible que haya música moderna. Pero, ¿qué pasa cuando se habla sobre la tipografía y la letra?

A pesar de las diferencias entre los temas, existen factores en común entre los casos expuestos y el diseño de alfabetos: las posibilidades que aporta la tecnología para mejorar el desarrollo de la actividad, el hecho de retomar la experiencia y el conocimiento pasados para rescatar lo antiguo, renovarlo, recontextualizarlo y finalmente dar forma a lo nuevo.

Trabajar únicamente con las tipografías básicas del sistema operativo en la computadora es limitado pues generalmente son las mismas y las variantes muy pocas; además, existen tipografías con diferentes nombres pero que son idénticas; algunas otras casi nunca se utilizan, si acaso como caracteres especiales pero que llegan a crear conflictos al momento de la impresión por estar incompleta o no configurada en la impresora de salida. No obstante, se sabe que la elección del tipo de letra a utilizar está en función del proyecto y del soporte comunicativo que se requiera, ya que cada uno tiene características muy particulares y en ocasiones aunque se cuente con una gran lista de fuentes no es fácil encontrar la que pueda ajustarse debidamente al trabajo ya sea por su aspecto o porque no cuenta con versiones suficientes. En consecuencia surge la necesidad de diseñar un alfabeto diferente o que complemente alguna familia ya existente.

Retomando las ideas de Gerard Blanchard (1988) respecto a este tema, existen dos factores muy importantes que motivan la creación, estos son la necesidad de manifestar las ideas de acuerdo con el pensamiento individual, la forma de ver los hechos y el instinto que impulsa a hacer algo diferente, propio y personal.

El diseño de alfabetos, desde mi punto de vista, puede compararse en cierta forma con el requerimiento de progreso y consumo que se ha dado en todos los campos de acción del hombre. Las necesi-

“Cada generación de diseñadores ha intentado crear símbolos tipográficos que reflejen su momento histórico, sus valores, sus ideales, sus logros y tal vez sus fracasos. Algunas tipografías han resistido el paso del tiempo, otras han sido olvidadas, algunas reviven para darnos un sentimiento de nostalgia. Lo que es un hecho es que el arte de crear letras se renueva constantemente”.
(Peón, 1997:44)

dades se van abriendo paso prácticamente solas ya que cuando se cubre una surge enseguida otra y la manera de resolverlo es a través de un producto innovador o añadir un “plus” al objeto básico que lo haga más práctico. Lo mismo sucedió con la escritura; no fue suficiente contar simplemente con grafías convenidas en su uso a través de las cuales plasmar el conocimiento y extender la capacidad de memoria del hombre, sino que la práctica requirió que se adecuara una escritura más compacta (gótica) y más funcional (uncial). La idea ha sido crear



Fig. 1. Distintas formas de letra para cada tipo de mensaje.

variedad, un tipo de letra para cada ocasión comunicativa (una carta familiar, un mensaje de pésame, un informe, una invitación, un anuncio, etcétera), es decir, una fuente funcional para cada código de uso.

El diseño de un alfabeto, al igual que el diseño en general, no obedece a ninguna regla o dogma pero requiere de conocimientos profundos sobre la estructura de las letras y considerar ciertos principios técnicos y estéticos como las dimensiones y proporciones en el espacio, así como una serie de matices (ilusiones ópticas, los efectos de proximidad y distancia, entre otros), tomando en cuenta que cada letra es individual pero forma parte de un todo, por ello, su funcionalidad está condicionada por la integración de cada uno de sus elementos y puede encaminarse hacia la forma de arte o hacia una representación verbal más estricta.

Asimismo, diversos diseñadores mexicanos como Ignacio Peón (1997 y 2001), Francisco Calles (2001), Enrique Ollervides (2001) y extranjeros como Andreu Balius (2003), coinciden en que el diseño de alfabetos está en función de las necesidades de comunicación que se generan debido a la presencia de la tecnología y que estos avances han influido notablemente en el campo del diseño editorial, puesto

proponer nuevas
SOLUCIONES TIPOGRÁFICAS
para nuevos
PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN

Fig. 2. Cita de Enrique Ollervides, en revista DX, 2001:33.
Fuentes: Suave y Taka San.

que los avances técnicos permiten presentar propuestas diferentes. Ollervides (2001) comenta que a pesar de contar con las computadoras y muchas fuentes nuevas se siguen usando las mismas tipografías diseñadas hace décadas o siglos para dar identidad a empresas nuevas con alta tecnología, en vez de diseñar o rediseñar una fuente que le otorgue un sello particular ligado al concepto de la empresa.

Por ello, la necesidad de comunicación de proyectos específicos ha originado las nuevas tipografías, las cuales se han comercializado y son también utilizadas por otros diseñadores. En México, al igual que en otros países, ésta actividad poco a poco se ha difundido y es parte del interés de muchos profesionales en el área gráfica constituyéndose en una especialidad, incluso es ya parte de los servicios que ofrecen algunos despachos de diseño y casas editoriales en beneficio del cliente ya que la creación de una nueva tipografía que se ajuste a todos los aspectos del proyecto le dará identidad propia que garantice la comunicación que se requiere.

Cabe hablar ahora en cuanto a las transformaciones y propuestas contemporáneas, pues además de los requerimientos específicos, muchas fuentes surgen como una inquietud de experimentar con la forma y con la tecnología. En toda creación que se origine se trata de evolucionar; los cambios sociales y culturales deben motivar propuestas nuevas y diferentes que respondan a los valores de nuestro tiempo: la fragmentación de la información, la velocidad y la complejidad, además “entre mayor diversidad de fuentes tipográficas existan, mayores serán las posibilidades para comunicarnos” (Peón, 1997: 47).

Dentro de la comunicación visual, la forma y el color intentan generar códigos para facilitar la comunicación, sin embargo, la tipografía “es un código más fuerte que pretende ser claro y objetivo”

(Calles, 2001:20), reforzando la percepción de la escritura tanto en el pensamiento como en la expresión. El desarrollo de alfabetos es un sector que se ha especializado a la par del desarrollo de la industria editorial, sin embargo, la letra es un elemento versátil y su proyección va más allá. Por tal motivo no es factible hablar solamente de que la tipografía se imprime y permanece estática, sino que también forma parte del medio virtual.

En general, la tecnología ha representado notables alcances en todos los ámbitos humanos, en la comunicación ha logrado romper las barreras geográficas y personales que mantenían aisladas a las sociedades. Hablando concretamente sobre su influencia en el diseño tipográfico vemos que ha facilitado el acceso a los lenguajes digitales y permite que muchos diseñadores, incluso los no profesionales, incurrieren en este campo contribuyendo a multiplicar cada vez más rápidamente el número de fuentes. Este proceso ha tenido consecuencias buenas y malas, ya que por una parte agiliza los procesos de realización de los proyectos y concede el aumento de mayores posibilidades de expresión, no obstante, también es cierto que provoca confusión ya sea por la utilización masiva de características que hacen homogéneos o repetitivos los resultados o porque surgen otros fuera de lo convencional, tanto, que pareciera que aún no existen los documentos en los que se pueda utilizar.

Se ha considerado que el instrumento y el sustrato material influyeron en la forma de los signos, de esa manera, en la escritura fenicia, griega y latina se aprecia el carácter monumental que caracteriza su concepción de la vida, sin embargo, después la configuración de las letras se vieron determinadas por la agilidad del trazo e incluso por el “abandono de la mano ejecutadora” debido a las técnicas de impre-

sión (Frutiger, 1994). Hace poco más de dos décadas que la escritura se diseña y reproduce digitalmente, entonces ¿cómo podría determinarse la evolución en el diseño tipográfico en cuanto la utilización de los instrumentos y los sustratos actuales? Los sistemas de impresión han cambiado y mejorado, además ofrecen mayores posibilidades de creación. La letra forma parte de distintas aplicaciones y en la actualidad se emplean otro tipo de soportes además de los que se utilizan en los medios impresos, por ejemplo, cada día se convive con textos que se leen directamente sobre una pantalla en un medio virtual como lo es el internet en el que incluso la letra puede estar en movimiento, esto deviene en un gran salto “del papel a la pantalla informática y del grabado a la memoria del ordenador” (Blanchard, 1988:256).

Sin embargo, al tomar en cuenta el proceso de hacer distintos alfabetos, independientemente de cuestiones tecnológicas, es conveniente puntualizar la importancia del propósito o intención del diseñador, ya que los caminos que ha seguido la escritura van junto a los procesos del pensamiento, que aún continúan en crecimiento. La historia de la humanidad está hecha de pequeñas y grandes aportaciones que trascienden por su utilidad. La aportación del diseño ha sido modificar la manera de ver nuestro entorno y entender lo que él mismo nos quiere decir, por tanto, la tipografía ayuda a lograr una comunicación más eficaz. Cada fuente diferente puede constituir una forma de interpretar o reinterpretar lo que ocurre en el entorno, quizá desde los gustos, las funciones y las filosofías, con la intención de que perdure o que sea espontáneo. Con lo anterior se puede decir que no se trata necesariamente de revolucionar sino de aportar.

Todo esto lleva a considerar un factor importante: la experimentación. Este es un proceso que estimula la imaginación y es importante

“La computadora y los programas de diseño son herramientas [...], influyen en la forma de percibir la realidad y de interactuar del hombre con su entorno y esto afecta la forma de diseñar las nuevas fuentes”
(Gainza, 2005:71)

“La experimentación constituye un reflejo muy personal de la habilidad particular para pensar y crear”
(Solomon, 1988:61)

para mejorar el diseño, pero exige investigación y aplicación: desde la invención de la escritura y el papel, así como en el origen de los tipos clásicos hasta las tipografías híbridas actuales, los diseños contienen una parte de observación y otra de experimentación.

Muchas veces el diseño es como un laboratorio en donde se puede manejar la materia como si fuera arcilla; entonces es posible explorar la forma de la letra y moldearla utilizando los instrumentos adecuados: conocimiento, principios tipográficos, creatividad, estilo, entusiasmo y sobre todo paciencia. Experimentar permite crear nuevas soluciones, aunque a veces éstas no siempre sean bien logradas, pues tal y como dice Calles, la facilidad para modificar y desarticular los signos tipográficos ha producido que diseñadores no especializados muchas veces confundan “la experimentación con el expresionismo o la autoexpresión” (Calles, *DX*, 2001), creando formas que resultan interesantes plásticamente pero poco funcionales .

Como se puede ver, el diseño de alfabetos está en función de las necesidades de comunicación y los nuevos medios interactivos. Esto es parte de la evolución de las artes gráficas en general, debido a ello los principios de la tipografía sobre papel son también aplicables a ésta, pero hay casos especiales que imponen nuevas trabas a la lectura. Un tipo sobre papel es estable, se queda allí para siempre y ofrece al lector una información fija tanto en el tiempo como en lo referente a su aspecto, tal y como viene dictado por los editores y diseñadores, comenta Hans Peter Willberg en *Primeros auxilios en tipografía* (1999). En cambio, un texto sobre una pantalla requiere algunas modificaciones para que el resultado de su aplicación sea óptimo, ya que impresa o virtual, la tarea del diseñador consiste en facilitar al usuario la búsqueda de información.

2.2 CRONOLOGÍA DE LOS ALFABETOS MEXICANOS

Debido al acceso y apertura de los programas especializados en el trazado y la edición de fuentes tipográficas, a la promoción que instituciones y eventos han realizado sobre la importancia y función de la letra, pero sobre todo al interés profesional por ofrecer una mejor transmisión de los mensajes, la creación de nuevos alfabetos en nuestro país, desde la década de los noventa hasta nuestros días ha sido extensa. De acuerdo con los resultados de la Bienal Latinoamericana de Tipografía, “México ocupa el tercer lugar en producción de tipos después de Chile y Argentina”, quien se encuentra a la cabeza (Calles, entrevista personal, 2006).

Algunos de los diseños han sido solicitados por clientes en particular, otros motivados por el entorno o intereses personales, sin importar esto, varias fuentes han sido reconocidas por certámenes como el Premio Internacional a! Diseño en México, Bukva:raz! (“letra: uno”) de la revista argentina *Tipográfica*, el foro de Letras Latinas o el Free Fonts-Designer Fonts Online y el Type Directors Club de Nueva York. A continuación se presentan en orden cronológico las fuentes mexicanas:

1991

BÉSAME

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZDiseño: Gonzalo García Barcha y Rodrigo Toledo.
Proyecto: Película mexicana “Sólo con tu pareja”.

1994

LA BASTARDITA

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

Diseño: Alfonso Acosta.
 Proyecto experimental Fea.

Dolorosa

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

Diseño: Ignacio Peón.
 Proyecto Fea.

Incompleta

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

Diseño: Ignacio Peón.
 Variantes: Regular, Bold.
 Basada en el constructivismo ruso. Forma parte del proyecto Fea.

Mexican Gothic

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

Diseño: Ignacio Peón.
 Variantes: Regular, Bold.
 Basada en la estructura de los altares barrocos.

1995

Rumba

ABCDEFGHIJK
 LMNOPQRST
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Gonzalo García Barcha,
 Rodrigo Toledo y Rapi Diego.
 Proyecto: Película "A little Princess".

Sinergia

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Eduardo Danilo Ruiz.
 1995-1996

1996

Milenia Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Eduardo Danilo Ruiz.

1997

Babel

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Erich Martino.
 Fuente híbrida de estilo romano con rasgos del alfabeto hebreo, surge como parte de un proyecto editorial del mismo nombre (Matiz, No. 9, 1997).

Arcana

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU
 V WXYZ abcdefghijklmno p q r s t u v w x y z

Diseño: Gabriel Martínez Meave, Despacho Kimera.
 1997-2001 • Variantes: Angular y Curvilinear.
 Cliente: Kimera Type Foundry y Adobe Systems
 Basada en los estilos victorianos del siglo XIX.
 Premios: Type Directors Club (2000), certamen Bukva:
 raz! (2001), Premio Internacional al Diseño (2002).

MONTREAL ARCHITECT

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU V WXYZ
 ABCDEFGHIJKL M N O P Q R S T U V W X Y Z

Diseño: Kemie Guaida, Despacho Pixilate.
 Basada en el estilo de escritura en planos arquitectónicos. Presentada en Free Fonst-Designer Fonts Online y en el Premio Internacional al Diseño, 2002.
 1997-2003

KEMIE

aAbBcCdD eEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoOpPqQ

Diseño: Kemie Guaida.
 1997-2003 • Basada en la escritura personal.

SOLI

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQq

Diseño: Kemie Guaida y Solange Guaida.
 1997-2003 • Basada en la escritura de un arquitecto.

1998

Artimania

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU V WXYZ
 abcdefghijklmno p q r s t u v w x y z

Diseño: Francisco Aguayo.

Basílica Rotunda

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU V WXYZ
 abcdefghijklmno p q r s t u v w x y z

Diseño: Gabriel Martínez Meave, Despacho Kimera.
 Variantes: Cuadrada y Rotunda.
 Cliente: Kimera Type Foundry.
 Premios: Type Directors Club (2001), seleccionada en Premio Internacional al Diseño (2002).
 1998-1999

Escritura PX

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU V WXYZ
 abcdefghijklmno p q r s t u v w x y z

Diseño: Francisco Aguayo.
 Variantes: Ruda, Leveleve.
 1998-1999

freon 22

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU V WXYZ
 abcdefghijklmno p q r s t u v w x y z

Diseño: Oscar Borrego.

Fabio

ABCDEFGHIJKLMN O P Q R
 STUVWXYZ *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*
lmnopqrstuvwxyz

Diseño: Enrique Ollervides.
 1998-1999

Morphosis

ABCDEFGHIJKLMN O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: Edgar Reyes.

1999

AG Sistem Version

ABCDEFGHIJKLMN O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: Edgar Reyes.
 Fuente de sistema.

Ingenua

ABCDEFGHIJKLMN O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: Enrique Ollervides.

Frankenhaus

ABCDEFGHIJKLMN O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: Oscar Borrego.

gú

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Javier Ramírez Chál.

Orgánica

ABCDEFGHIJKLMN Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p a r s t u v w x y z

Diseño: Gabriel Martínez Meave, Despacho Kimera.
 1999-2002 • Variantes: Roman, Italic, Bold, Bold Italic,
 Black, Black Italic.
 Cliente: Catálogo Kimera Type Foundry.

Rondana

ABCDEFGHIJKLMN O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
 1999-2000 • Variantes: Ultra Light, Ultra Light italic,
 Light, Light italic, Regular, Regular italic, Bold, Bold italic,
 Black, Black Italic, Ultra Black, Ultra Black italic.
 Cliente: Kimera Type Foundry.

plastilina

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: Héctor Herrera.
Alfabeto de aspecto ciber-retro.

CHISMÓGRAFO

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

Diseño: Javier Ramírez Chál.

POLILLAa b c d e f g h i j k l m n o p q
r s t u v w x y z

Diseño: Enrique Ollervides.

PuésA B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Diseño: Javier Ramírez Chál.

tabiqueA B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: Enrique Ollervides.
Variante: Regular, Italic.

SuaveA B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: Enrique Ollervides.
Cliente: Escenika, montaje de escenarios.

Taka sanA B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Diseño: Enrique Ollervides.
Variantes: Regular, Italic.

2000

cachirulA B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: José Luis Cóyotl Mixcóatl
Versiones: Normal, Italic

MoniqueA B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño: José Luis Cóyotl Mixcóatl.

MENENO**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ**

Diseño: Héctor Herrera.
Fuente techno.

ACERINA**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ**

Diseño: Enrique Ollervides.

*McSraw Kill**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZabcdefghijklmnñopqrstu*

Diseño: Enrique Ollervides.

URBE**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ**

Diseño: Enrique Ollervides.
Variantes: Light, Regular, Italic, Condensed.
Cliente: Revista Zugo.

Forever**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz**

Diseño: José Luis Cóyotl Mixcóatl.

Pañcracia**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz**

Diseño: José Luis Cóyotl Mixcóatl.
Versiones: Blue Demon, El Santo.

7Even**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz**

Diseño: Iván Jiménez.
Cliente: TV Azteca.

Socia**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz**

Diseño: Iván Jiménez.
Cliente: TV Azteca.

2001

ALTILO

AAAABBBCCDDDEEFFGGHHIIJJJKKKLLL
 MMMNOOPPQQRRSTTUVVWXXYYZ

Diseño: Gonzalo García Barcha.
 Cliente: New Art, producción y postproducción digital,
 para el cortometraje "Me la debes".

Antenna Semiserif

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Kemie Guaida.
 Fuente pixelada para uso en pantalla.
 2001-2003

FALDERAS

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Kemie Guaida.
 Fuente pixelada para uso en pantalla.
 2001-2003

ELOKE

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ

Diseño: Enrique Ollervides.

Pixilate

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Kemie Guaida. Despacho Pixilate.
 Fuente diseñada para utilizarse a 72 dpi, resolución
 de pantalla. Presentada en Free Font-Designer Fonts
 Online y en el Premio Internacional a! Diseño, 2002.
 2001-2003

EL CHALÁN

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

Diseño: Edgar Reyes.
 Variantes: Chanchanchan, Manotas, Voy con fuerza.

Euphoria

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Edgar Reyes.
 Variantes: Light, Thin, Regular, Medium, Bold.

LOS FIERROS

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Diseño: Enrique Ollervides.

LUCHITA PAYOL

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

Diseño: Enrique Ollervides.
Variantes: La técnica, La ruda.
Cliente: Libro Sensacional de Diseño Mexicano.



Diseño: Enrique Ollervides.

PRIMERO BE

ABCDEFGHIJKLMNÑ
OPQRSTUVWXYZ

Diseño: Javier Ramírez Chál.

2002

Super

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdeƒghijKlmnopqrstvwxyz

Diseño: José Luis Coyoŧl Mixcóatl.
Versiones: Tíbirí, Rotulista, Surtidita, Oscurota.

Lagarto

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Variantes: Roman, Italic, Versalitas.
Proyecto: Edición especial de la novela histórica Me manda Stradivarius, de Rodrigo Brunori, basada en la letra manuscrita del calígrafo novohispano Luis Lagarto. Refleja un estilo manierista y fantástico (Varios, 2003). Fue seleccionada en Premio Internacional al Diseño 2002.

Mexica

ABCDEFGHIJKLMNÑ**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñoparstvwxyz

Diseño: Gabriel Martínez Meave, Despacho Kímera 2002-2003 • Catálogo Kímera Type Foundry.
Variantes: Roman, Italic, Bold, Bold Italic, Black, Black Italic.

Khaki

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

Diseño: Enrique Ollervides.
Ciente: Font-Bureau.



Chimbobat
Diseño: Enrique Ollervides y Javier Ramírez (Hula+Hula).
Dingbat navideños para Fontmonster.org.

2003

LED Gothic

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnañopqrstuvwxyz

Diseño: Enrique Ollervides.

2004

El Chamuco

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnañopqrstuvwxyz

Diseño: José Luis Cóyotl Mixcóatl.
 Versiones: Nice, Light, Dark, Compressed.

LA MOCHA

Diseño: Alberto Valencia.
 Fuente presentada en la Biental Letras Latinas, explora la legibilidad.
 *No se encontró el alfabeto completo.

Pixel

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnañopqrstuvwxyz

Diseño: José Luis Cóyotl Mixcóatl.
 Versiones: Normal, Hard, Condensed.

Santanera

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnañopqrstuvwxyz

Diseño: José Luis Cóyotl Mixcóatl.
 Versiones: Rhumba y ChaChaCha.

VULCANA

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Diseño: José Luis Cóyotl Mixcóatl.
 Versiones: Regular, Italic, Alternate, Alternate Italic.

Existe un grupo de tipografías más que de acuerdo con las fuentes de información en las que se localizaron resultan contemporáneas a los alfabetos de la cronología anterior, sin embargo no se encontraron datos que permitan establecer con precisión la fecha en que se crearon, algunos de ellos se presentan en las siguientes páginas.

AQUA

Diseño: Ángeles Moreno.

bauhaus

Diseño: Ángeles Moreno.

Centuria

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Catálogo Kimera Type Foundry.

Antibump

Diseño: Ignacio Peón.
Variantes: Regular, Bold.

Bíblica

Diseño: Ángeles Moreno.

CINEMATOGRAFICA

Diseño: Alejandro Magallanes.
Variantes: Normal y Negra.
Fuente para títulos con trazos variables,
compuesta únicamente en altas.

Asimétrica

Diseño: Esteban Pardo.
Fuente para texto.

BOLÍVAR

Diseño: Ignacio Peón.

cire type

Diseño: Eric Olivares.
Variantes: Italic, Outline.
Fuente de display.

Azteka

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Catálogo Kimera Type Foundry.

Bump

Diseño: Ignacio Peón.
Basada en el constructivismo ruso.

Chayote

Diseño: David Kimura.

Aztlán

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Catálogo Kimera Type Foundry.

BUNKER

Diseño: Héctor Montes de Oca.
Basada en el constructivismo ruso.

Chida

Diseño: Ángeles Moreno.
Variantes: Regular, Italic, Bold.

Bolita

Diseño: Ángeles Moreno.
Variantes: Regular y Bold.

CELLZERO

Diseño: Edgar Reyes.

COATL

Diseño: Ignacio Peón.

Confundida

Diseño: Víctor Martínez.



Diseño: Víctor Martínez.
Demasiado corazón, fuente dingbat.

desi(g)nia san

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Catálogo Kimera Type Foundry.

El Economista

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Variantes: Serif, Compact R, Condensed R,
Condensed I, Condensed B, Condensed Bl.
Cliente: Diario El Economista.

ene o

Diseño: Iván W. Jiménez Sánchez.
Fuente para el cabezal de la revista Ene

ENRICO

Diseño: Gonzalo García Barcha
Variantes: Regular, Italic, Small Caps.
Inspirada en los tipos novohispanos del
impresor Enrico Martínez, fundidos a
finales del siglo XVI (Trama Visual, 2000).

Espinosa

Diseño: Cristóbal Henestrosa.
Fuente inspirada en los caracteres
trazados por el segundo impresor de
Nueva España, Antonio de Espinosa en el
siglo XVI, como uno de los esfuerzos por
revivir tipografías novohispanas (Tiipo,
No. 5, 2005).

Fulgora

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Variantes: Regular y Negra.
Tiene fundamentos de manuscritos me-
dievales o actas renacentistas, así como
rasgos de las primeras letras unciales,
e incluso de las góticas bastardas
(Tiipo, No. 7, 2004).

Galaxia

Diseño: José Luis Coyo!l Mixcóatl.
Versiones: Stellar, Unstellar.



Diseño: Ángeles Moreno.

den regular

Diseño: José Luis Coyo!l Mixcóatl.
Versiones: Orgánica, Regular.

Geometricc

Diseño: Ángeles Moreno.



Grisácea
Diseño: Griselda Ojeda.

GRUEXA

Diseño: Oscar Salinas.

Gum Sans

Diseño: José Luis Coyo!l Mixcóatl.
Versiones: Sans y Orgánica.

Heart

Diseño: Ángeles Moreno.

Mendrix

Diseño: Carolina Rodríguez.
Alfabeto con características sicodélicas.

Niño de Pessa

Diseño: Francisco Aguayo.

Indio

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Cliente: Cerveza Indio.

LATEX

Diseño: José Luis Coyoatl Mixcóatl.
Versiones: Durest, Elastic.

ΨΣ|F18 (Mystix)

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Comisión especial para el refresco
Delawer Punch.

Integra

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Variantes: Roman, Italic, Bold, Bold Italic,
Black, Black Italic.
Catálogo Kimera Type Foundry.

Mafia

Diseño: Ármín Vit.

modular

Diseño: Ármín Vit.

iskra

Diseño: Edgar Reyes.
Variantes: Thin, Light, Retrolines.

Marief

Marief: Mónica Peón.
Alfabeto que combina rasgos de
la escritura manual y medieval,
desarrollada en la Academia de Arte de
Cranbrook.

moogdula

Diseño: Ángeles Moreno.

iyu]

Diseño: Carolina Rodríguez.
Alfabeto de influencia árabe.

MATISSE

Diseño: Ángeles Moreno.

Molde

Diseño: José Arturo Madrazo.
Se diseñó en el despacho XI Diseño, pre-
sentada en el Premio al Diseño 2002 y en
la Bienal Letras Latinas 2004.

Ix Sans

Diseño: José Luis Coyoatl Mixcóatl.
Versiones: Sans, Mexica Serif.

Mercedes

Diseño: Alberto Valencia.
Fuente para texto con trazos
geométricos.

Montesquieu

Diseño: Héctor Montes de Oca.

La Neta

Diseño: Francisco Aguayo.
Variantes: Roman, Bold, Caps.

Mimetic

Diseño: José Luis Coyoatl Mixcóatl.

Neocodex

Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Variantes: Regular, Oblique, Outline.
Catálogo Kimera Type Foundry.



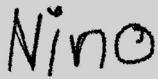
Diseño: José Luis Coyotl Mixcóatl.



Diseño: Gabriel Martínez Meave.
Comisión especial.



Diseño: Ángeles Moreno.
Variantes: Regular, Serif 1, Serif 2 y Serif 3.



Diseño: Ángeles Moreno.
Variantes: Regular y Black.



Diseño: Ángeles Moreno.



Diseño: José Luis Coyotl Mixcóatl.



Diseño: Ángeles Moreno.



Diseño: Ángeles Moreno.



Diseño: Héctor Herrera.



Diseño: Armin Vit.



Diseño: David Kimura.
Variantes: Roman, Bold, Small Caps.



Diseño: Ángeles Moreno.



Diseño: José Arturo Madrazo.
Versiones: Regular y Light.
Fue presentada en el Premio a! Diseño en el 2002 (a! Diseño, No. 63, 2002).



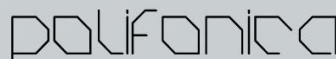
Diseño: José Luis Coyotl Mixcóatl.



Diseño: Pablo Rovalo.
Variantes: De chile, De dulce, De manteca y Pátzcuaro. Fue presentada en la revista Fuse, dirigida por Neville Brody (Matiz, No.9, 1997).



Diseño: Gonzalo García Barcha.
Fuente tipográfica con fines didácticos.



Diseño: David Jiménez.
Alfabeto octagonal.



Diseño: Ignacio Peón.

Señal

Diseño: Leonardo Vázquez.

Variantes:

Urbana, Rural, Rural Itálica, Nacional, Nacional Itálica, Mediana, Mediana Itálica, Asfalto, Asfalto Itálica, Dingbat.

Cliente: Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT). Diseñada para la señalización de autopistas mexicanas. Reconocida en el Premio Internacional al Diseño, 2002 (al Diseño, No. 63, 2002).

Serfina sans

Diseño: Gabriel Martínez Meave.

Comisión especial para Banca Serfin.

SOL

Diseño: Gabriel Martínez Meave.

Comisión especial para Cerveza Sol.

SOLIDA

Diseño: Gabriel Martínez Meave.

Variantes: Regular y Oblique, Catálogo Kimera Type Foundry.

Spinner

Diseño: Miguel Durán.

Variantes: Regular, Itálica.

SMOOTH

Diseño: Arturo León Reséndiz.

Explora la variación del eje, tomando como forma básica el cuadrado, el resultado es una tipografía de aspecto techno.

Starline

Diseño: Ángeles Moreno.

Variantes: Regular, Italic.

Stress

Diseño: Ármín Vit.

TACUBAYA

Diseño: Ignacio Peón.

telerisa

Diseño: Ignacio Peón.

Cliente: Televisa, para el libro "Historia de la televisión en México". Fuente inspirada en el logo original de la empresa (DX, No. 13, 1998).

Tzompantli

Diseño: Víctor Martínez.

Tin Ton

Diseño: César Evangelista.

Esta es una de las ocho tipografías diseñadas para un CD interactivo de películas de la época de oro del cine mexicano, está compuesta por 127 caracteres, en formato PostScript. Otras fuentes para este proyecto fueron: Polivoces y Cantinflas (Tiyo, No. 8, 2005).

VENTANA

Diseño: Ángeles Moreno.

Voluble

Diseño: Ángeles Moreno.

Wet Alien

Diseño: Ángeles Moreno.

Variantes: Regular, Italic.

zaz font

Diseño: Ignacio Peón.

Variantes: Font, Light.

Rediseño para una fuente basada en el lenguaje de los videojuegos.

A continuación se presenta información sobre los diseñadores mexicanos que han contribuido a la producción de alfabetos digitales en México:

Alberto Valencia. Diseñador mexicano que forma parte del consejo editorial de la revista mexicana de tipografía *Tiypo*.

Alejandro Magallanes. Nació en la Ciudad de México en 1970. Estudió diseño gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. Fundó con Leonel Sagahón el despacho La Máquina del Tiempo en 1996. Ha trabajado para diversas instituciones sociales y culturales, en el diseño de proyectos editoriales, imágenes institucionales, carteles, etc. En 1997 coordinó la exposición “No todos los carteles son bonitos”. Sus carteles han sido expuestos en varios países. Forma parte de los colectivos Cartel de Medalla y Fuera de Registro. Recibió la medalla Josef Mroszczak en la XVI Bienal del Cartel en Varsovia, el tercer lugar en la bienal de carteles en Ucrania y el premio Goleen Bee en la Bienal del mismo nombre en Rusia (Trama Visual, 2000).

Ángeles Moreno. Diseñadora mexicana que actualmente radica en Barcelona, forma parte del consejo editorial de la revista *Tiypo*. Cuenta con una extensa producción de alfabetos con distintos estilos: formas de escritura a mano, orgánicas, gestuales, minimalistas y experimentales.

Armin Vit. Cursó estudios en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Anáhuac. Es profesor de diseño tipográfico en el Portfolio Center en Atlanta. Ha realizado distintas fuentes futuristas, a

través de módulos o por medio de una pluma de luz (www.underconsideration.com).

César Evangelista. Diseñador originario de la Ciudad de México, estudió en la Universidad Autónoma Metropolitana. Desde 1996 trabaja en la ilustración, la fotografía documental y en proyectos sociales destinados a los niños indígenas de Chiapas. Ha sido seleccionado para el *Catálogo de ilustradores* de publicaciones infantiles y juveniles. Colabora con diversas editoriales, y ha publicado en las revistas *Complot*, *Cine Premiere*, *CPI*, *Expansión*, *La Mosca*, *La Guillotina* y *Matiz* entre otras, además de participar en proyectos de internet y multimedia. Conceptualizó el proyecto editorial *De-Dos Lectores*, primera revista mexicana dirigida a los invidentes. Fungió como director de arte en el despacho de diseño Kimera en donde dirigió la revista *Vagón literario*, de literatura e infancia (Trama Visual, 2000).

Cristóbal Henestrosa. Nació en 1979 en la Ciudad de México. Es licenciado en Comunicación Gráfica por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM y especialista en producción editorial asistida por computadora por la Escuela de Diseño del INBA. Su principal campo de estudio es la tipografía novohispana. Actualmente es jefe de producción de Librería, editorial responsable del suplemento literario *Hoja por Hoja*. Ha obtenido reconocimientos como cartelista y el primer lugar en la Segunda Bienal Nacional de Diseño.

David Kimura. Estudió en Suiza, en la Escuela de Diseño de Basilea. Ha participado en diversos proyectos en el despacho Kimera. Es cofundador del estudio Bésame mucho en 2001, en donde ha

trabajado sobre diseño editorial, desarrollo de imagen corporativa, imagen para eventos culturales e ilustración para clientes como el INBA, el Auditorio Nacional, Taco Inn, Dimo, la Feria Internacional del Libro del Palacio de Minería, el escultor Javier Marín, C.T. Scanner de México, Editorial RM+Arquine, Centro Cultural de México en París, Ex Teresa Arte Actual, Control Bureau y publicaciones como *Rolling Stone*, *Arquine*, *Travesías*, *Día Siete* y *Seguridad Magacín* entre otros. También ha realizado actividades académicas, fotografía y desarrollo profesional de guiones de comics. Actualmente forma parte del consejo editorial de la revista *Tiypo* (www.portafoliosonline.com).

Eduardo Danilo Ruiz. Es parte del consejo editorial de la revista *Tiypo* y miembro de la Asociación Tipográfica Internacional (ATYPI). Ha trabajado con Roger Black, cofundador de The Font Bureau, casa de diseño tipográfico (*Tiypo*, No. 3, 2002-2003).

Enrique Ollervides. Originario de la Ciudad de México, nació en 1974 y estudió en la Universidad Intercontinental. Ha realizado diseño relacionado con la música y el campo editorial en las revistas *Matiz*, *Complot*, *Fakir*, *Sputnik* y *Switch*; colabora con las editoriales McGraw Hill y Prentice Hall y el periódico *Reforma*. Durante 1999 participó en Mexhibition en Holanda y en la exposición Diseño México-Francia en el D.F. En 1996 fundó el estudio multidisciplinario Hula+Hula junto con Javier Ramírez *Chá!*. Es profesor de Tipografía en la Universidad Intercontinental y también pertenece al consejo editorial de la revista *Tiypo* (Trama Visual, 2000).

Eric Olivares. Nació en la Ciudad de México en 1970. Es Licenciado en Diseño Gráfico por la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA), cuenta con la Maestría en Artes Digitales por en el Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona). Fue profesor de la Escuela de Diseño del INBA. Becario del Goethe Institut y del gobierno alemán, así como del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes. Ha sido colaborador de Félix Beltrán y Enric Satué. Forma parte del consejo editorial de la revista *Tiypo*. Ha impartido cursos y conferencias en varias universidades mexicanas. Actualmente trabaja en el estudio Cocina Gráfica en Barcelona. Obtuvo la Medalla de Bronce en la decimaquinta Bienal Internacional del Cartel de Varsovia en Polonia y el primer lugar del concurso de cartel del 30 aniversario del Goethe Institut (Trama Visual, 2000).

Erich Martino. Estudió diseño gráfico en la Universidad Iberoamericana, posteriormente participó en el FuseLab de Londres, Inglaterra. Ha trabajado como Director de Arte y Creatividad para clientes como Televisa, Imagen Telecomunicaciones, Ollin Studio, Neuron Audio y Zeta Publicidad. Como comunicador ha sido conductor de programas de radio y televisión en WFM, MTV y Radioactivo 98.5 FM. Ha dado conferencias en diversas universidades del país y su trabajo ha sido expuesto en México y el extranjero así como en las publicaciones *Matiz*, *DeDiseño*, *Complot* y *Upper & Lower Case*. En 1995 recibió el premio Silver Addy de la American Advertising Federation de los Estados Unidos, por su trabajo para XHGC Canal 5 para el que diseñó el alfabeto *Kinder* con elementos gráficos de la cultura visual japonesa. En 1999 se le otorgó un reconocimiento del

Círculo Creativo de México por la campaña de televisión para Jugos del Valle (Trama Visual, 2000).

Esteban Pardo. Originario de San Luis Potosí realizó la licenciatura en Diseño gráfico y la maestría en Diseño editorial y tipográfico en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, en la cual fue catedrático. Trabajó para el Instituto de Cultura de ese mismo estado, desarrollando principalmente proyectos de diseño editorial y carteles.

Es cofundador del taller Pardo-Sánchez Diseño y desarrolla proyectos de imagen corporativa y editorial para la empresa Biciclo. Participó en la exposición individual de carteles en la Sala Germán Gedovius del Teatro de la Paz en San Luis Potosí. Fue seleccionado en dos ocasiones en la Bienal Internacional del Cartel en México (Trama Visual, 2000).

Francisco Aguayo. Nació en 1976 en la Ciudad de México. Cursó la licenciatura de Diseño gráfico en la Escuela Lipro, incorporada a la Universidad de Guadalajara. Trabaja en la agencia de publicidad Vértice comunicación como Diseñador de *Web*. Tiene un estudio de diseño llamado Haiku y un pequeño proyecto tipográfico llamado Typoidea. También realiza ilustración (www.portafoliosonline.com).

Gabriel Martínez Meave. Nacido en la Ciudad de México en 1972. Cursó la licenciatura en Diseño gráfico en la Universidad Iberoamericana (1990-1995). Desde 1993 incursionó en la tipografía y la caligrafía. Ha tomado distintos cursos de cartel, *letterform*, tipografía y caligrafía con destacados diseñadores. En 1994 fundó el estudio

Kimera junto con otros colegas, donde ha trabajado para el Instituto Nacional de Bellas Artes, Camel, Televisa, TV Azteca, Bacardi, Warner Music, La Secretaría de Turismo, La Cámara Americana de Comercio, Diario *El Economista*, Banca Serfín, Editorial Televisa, Canal 5 y Canal 22 entre otros.

Ha diseñado tipografías digitales originales para Adobe Systems Internacional e impartido cursos, talleres y conferencias sobre tipografía en distintas sedes. Su trabajo ha sido expuesto y publicado en México y el extranjero en revistas como *Matiz*, *Complot*, *ARC Design* (Brasil) y *Étapes Graphiques* (Francia). Es miembro de la Asociación Tipográfica Internacional y del *Type Directors Club* de Nueva York, del cual han sido premiadas algunas de sus fuentes tipográficas (Trama Visual, 2000).

Gonzalo García Barcha. Es licenciado en Diseño de comunicaciones e ilustración por la Parsons School of Design. Estudió en París entre 1979 y 1986. Se ha dedicado a aprender sobre el diseño de sistemas de símbolos. Fundó Ediciones del Equilibrista y El Taller del Equilibrista, especializado en difusión cultural y diseño gráfico para el cine. Ha realizado proyectos para clientes en América Latina, los Estados Unidos y Europa que le han otorgado premios o menciones. Forma parte del consejo editorial de la revista *Tiipo* y es Miembro de la Asociación Tipográfica Internacional (ATYPI). Es uno de los diseñadores que ha incursionado en el diseño de fuentes para créditos de cine (Trama Visual, 2000; www.tiipo.com).

Griselda Ojeda. Es miembro del colectivo de diseño Igloo, creado en 1991 por Ignacio Peón (www.igloodesign.net).

Héctor Herrera. Diseñador mexicano que ha publicado sus fuentes a través de Garagefonts (www.underconsideration.com).

Héctor Montes de Oca. Diseñador nacido en 1969 en la Ciudad de México. Es egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha participado en diversas exposiciones de diseño e impartido conferencias de diseño editorial en diversas universidades del país, asimismo, forma parte del colectivo Fuera de Registro. Es cofundador de las revistas *DeDiseño* y *DX*, asimismo, ha sido director de arte de *Escala* y *Bembé*. Es miembro del estudio de diseño Igloo y de la Asociación Tipográfica Internacional (ATyPI), también es parte del consejo editorial de la revista *Tiypo*. Su labor profesional lo ha llevado a recibir distintos reconocimientos por la ENAP y la UNAM, así como el Premio al arte editorial, en 1993 y en 1999 (Trama Visual, 2000).

Ignacio Peón. Originario del Distrito Federal es Diseñador Gráfico desde 1989. Ha diseñado la imagen corporativa para algunos restaurantes, el diseño de posproducción para Televisa Deportes y el Canal 9, también ha colaborado en las revistas *Complot*, *Matiz*, *Planeta-X* y *Cine Premiére*. Es cofundador de la editorial Pellejo y de las revistas experimentales *Fea* y *Número X*. Su trabajo ha sido publicado en distintas revistas de México, Francia, Brasil y Estados Unidos. Actualmente es Miembro de Asociación Tipográfica Internacional (ATyPI), forma parte del consejo editorial de la revista *Tiypo* y trabaja en su estudio de diseño Igloo (Trama Visual, 2000; www.igloodesign.net).

Iván W. Jiménez Sánchez. Nacido en el Distrito Federal en 1977. Es egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Ha colaborado para distintas revistas, proyectos y exposiciones colectivas. Es cofundador de la revista *Ene O, ensayo del diseño* (www.eneo.com.mx).

Javier Ramírez “Chá!”. Nació en la Ciudad de México en 1968. Estudió en la Universidad Intercontinental y se especializa en diseño para la industria del entretenimiento. Es cofundador del estudio Hula+Hula, el cual participó en Mexhibition (Holanda) y en la exposición Diseño México-Francia (México, D.F.), ambos en 1999. Ha colaborado con distintas publicaciones: *Matiz, Complot, Sputnik, Fakir* y *Switch*, entre otras (www.hulahula.com).

José Luis Cóyotl Mixcóatl. Diseñador mexicano egresado de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, el cual ha diseñado más de sesenta fuentes, inspiradas en la vida diaria, la música, el fútbol y la gente que admira; se observan fuentes con características clásicas, otras para pantalla con rasgo biselados, algunas contienen formas caligráficas y muchas más son el resultado de la experimentación, algunas de ellas son comercializadas a través de la fundición T26. Ha trabajado para Fundación Buap, así como en Hula+Hula y en el estudio La Fe Ciega. Es profesor de tipografía en el Instituto de Estudios Superiores, A.C. en Puebla Su trabajo ha sido expuesto en México, Argentina, España e Italia y publicado en las revistas *Matiz, DX, Tiypo, Ene o, Fakir, Tipográfica* y *Step* (*Ene o*, 2005; www.cgs.carleton.ca, 2006).

Kemie Guaida. Diseñadora mexicana, cuenta con la Licenciatura en Comunicación por la Universidad Iberoamericana (1994-1999) y una especialización en Diseño Gráfico. En 1998 estudió un semestre en la Universidad Concordia en Montreal, Canadá. Ha realizado estudios sobre teoría de la comunicación, investigación, filosofía y conocimiento de medios como televisión, publicidad, radio, cine y periodismo. Ha trabajado en proyectos de grandes agencias como Compusmart, Intel, Volkswagen, Euro RSCG, Glaxo Smith, Profuturo GNP, Interactive Kiosk, entre otras, desarrollando medios interactivos, como coordinadora y directora de diseño web. En 1999 creó un sitio en internet llamado Pixilate en donde se muestran sus creaciones tipográficas, imágenes e íconos.

Presentó ilustraciones y fuentes tipográficas en el *Free Font-Designer Fonts Online*. En 2001 fue nominada y ganadora de premios para lo más destacado del diseño web por sitios educativos y de entretenimiento, en el 2002, Proyectopixel.com fue uno de los finalistas para el premio de mejor sitio de agencias (Guaida, *www.monolinea.com* y *pixilate.com*, 2003; *a! Diseño*, No. 63, 2002).

Leonardo Vázquez. Diseñador mexicano, en el 2001 realizó un posgrado en el Atelier National de Recherche Typographique (ANRT) en Nancy, Francia, de ahí su interés por la señalética (*Tiypo*, No. 3, 2003).

Mónica Peón. Diseñadora mexicana, estudió una maestría en diseño gráfico en la Cranbrook Academy of Art, Michigan, USA, bajo la tutela de Scott y Laurie Makela. Ha realizado diversos proyectos editoriales (*Golem*, *The-O*, *Matiz* y *Cine Première*) y logotipos (La buena tierra, La Faccia de Polanco, Judo-Media, etc.). Colaboró con

Studio Dumbar, en Holanda, en donde desarrolló proyectos de imagen corporativa, cartel y nuevos medios. Es miembro del estudio Igloo (Trama Visual, 2000; *Matiz*, No. 9, 1997).

Oscar Salinas. Nació en el estado de Durango en 1950. Estudió diseño industrial y realizó una maestría en Teoría e historia en diseño industrial en la UNAM, posteriormente obtuvo un doctorado en Teoría de la arquitectura por la misma institución. En 1992 se integró como miembro del Sistema Nacional de Investigadores con el nombramiento de Investigador Nacional y a partir de 1994 es miembro del Comité de pares institucionales para la evaluación de la educación superior en el área de arquitectura y diseño. Desde 1984 forma parte de la planta de profesores tanto de la licenciatura como en la maestría y especializaciones de diseño industrial del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la UNAM.

Pablo Rovalo. Realizó sus estudios profesionales en la Universidad Iberoamericana. Desde 1998 es parte del Grup 2, una de las empresas creativas más destacadas de México. En el 2005 fue nombrado director de Z Graphics, área encargada del desarrollo de gráficos. Ha desarrollado distintos proyectos tanto en México como en el extranjero, ya que en 1995 trabajó para Neville Brody Studio, entre ellos se encuentran el *ABCDF Diccionario gráfico de la Ciudad de México*, el diseño del libro *De Sol a Sol*, promocionales para el Canal de las Estrellas y Canal 5, cambio de imagen para Inbursa, La Colección Jumex y la Vaca Independiente, así como el concepto de imagen para el centro infantil de entretenimiento Magic Trek (Exposición Export-Import, abril 2006).

También se presenta los alfabetos de los diseñadores Alfonso Acosta, Arturo León Reséndiz, Carolina Rodríguez, David Jiménez, Edgar Reyes, José Arturo Madrazo, Miguel Durán, Oscar Borrego, y Víctor Martínez sin embargo no se localizó información sobre ellos.

En este capítulo se pudo apreciar la extensa variedad de alfabetos mexicanos, algunos de ellos han tenido mayor difusión porque se han comercializado y son utilizados actualmente en revistas o libros de distintos perfiles así como en comerciales y créditos de películas, otros en cambio, tienen uso restringido o son simplemente propuestas de nuevas formas de alfabetos.

En los siguientes capítulos se conocerá un poco más sobre sus características formales y estéticas en base a las influencias y a las tendencias de diseño.

INFLUENCIAS FORMALES Y FUNCIONALES
PARA EL DISEÑO DE ALFABETOS



Todo lo que nos atrae es movido por los intereses o necesidades personales, es lo que influye en cada persona para relacionarse con su entorno y acercarse a los productos comunicativos, a su vez existen elementos externos que inciden en la conducta. Es así como además de los motivantes personales o las necesidades específicas de un proyecto, el proceso de diseño está dentro del mecanismo de la sociedad y se impregna de su historia, sus formas y sus colores cotidianos.

De acuerdo con el vocablo *designio* (v. Capítulo I) la *seña* es la característica de un objeto que lo hace ser, por lo tanto, esta parte de la investigación se enfoca en la ambivalencia de la letra ya sea como imagen, como elemento creativo e incluso decorativo de un texto y por supuesto como factor de composición de significados. En cualquier caso es un elemento comunicativo de cuya función deriva su forma y el diseñador tipógrafo está buscando constantemente alternativas de alfabetos que mejoren el manejo y la presentación de la información.

3.1. POSTMODERNIDAD

En concordancia con distintos autores, Joseph Picó (1990), Manuel Sesma (2004) y Raquel Peralta (2004) el postmodernismo es una fase histórica que surgió hace poco más de tres décadas y que al parecer aún se está viviendo; no es precisamente un movimiento continuo al modernismo o las vanguardias, sino un rompimiento con ellas en donde se ha estado gestando una nueva cultura en una realidad social que se caracteriza por el progreso material, que rinde culto a la tecnología y muestra predilección hacia lo nuevo, donde las propuestas son

reminiscencias de movimientos como el dadá, el surrealismo o el pop, entre otros, mezclándose sin generar un estilo definido, en donde a su vez destaca el individualismo así como la personalización de los objetos. El postmodernismo se vive como un futuro en el que ya ha sucedido todo y lo pasado se recicla.

Es preciso recordar que las transformaciones en diseño y principalmente de las formas no es algo nuevo sino que se ha realizado desde que las vanguardias buscaban la fuerza expresiva de las palabras, los juegos plásticos de la letra y la trasgresión de las reglas, manifestando que el caos, así como los cambios en la sociedad y su decadencia repercuten en la forma de ver la vida e incluso en la representación de la misma, a través de imágenes agresivas, provocativas o irreverentes.

La generación de 1970 a 1980 se alejó de la funcionalidad de la comunicación que había promovido el modernismo y se enfocó en la pluralidad de estilos que mezclaba el interés por lo retro, lo popular, lo cotidiano y la experimentación tipográfica, poniendo a prueba los límites impuestos por el formalismo (elegancia, armonía, equilibrio y adecuación de la forma a la función) haciendo evidente la estética de lo feo, lo corriente y lo vulgar como herramientas visuales para hacer más interesante el diseño (Peralta, 2004).

En México, el resultado del movimiento postmodernista se refleja en la búsqueda de distintas maneras de exploración de la letra utilizando trazos irregulares, espontáneos o inconclusos. Como ejemplo, en 1994 Ignacio Peón y Alfonso Acosta realizaron un proyecto tipográfico y editorial con tendencia hacia lo feo, además de plasmar algunos rasgos locales, el cual fue publicado en la revista *Matiz*, No. 2, en 1997. Este trabajo experimental incluye cuatro fuentes: *Mexican*

“La fealdad es válida, incluso refrescante, cuando constituye la clave de un lenguaje autóctono que representa ideas y culturas alternativas [...] La fealdad como instrumento, como un arma, incluso como un código no representa problema alguno cuando el saldo es forma que deriva de la función” (Heller, en *Punto G*, 2004)

Gothic con trazos inspirados en la arquitectura colonial, *Incompleta* que explora la legibilidad recurriendo a cualidades perceptivas y pregnantes, eliminando pequeñas partes de la letra que no afecta de manera notable en su reconocimiento. Por su parte, *Dolorosa* y *La Bastardita* son construcciones caprichosas y un tanto amorfas, resultado de la experimentación del carácter visual de la letra (fig. 1).

Como continuación de este proceso evolutivo, desde 1980 y buena parte de la década de los noventa la deconstrucción se aplicó en distintas disciplinas y por supuesto en el diseño gráfico. En *Diseñar hoy* (Peralta, 2004) se comenta que el mayor exponente de ese

Mexican Gothic

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Incompleta

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Dolorosa

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

LA BASTARDITA

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

“*Fea* es un proyecto que surge, indudablemente, a contracorriente de todo aquello que es considerado un ‘diseño bonito’, y se propone hacernos reflexionar sobre la posibilidad que tenemos de experimentación en todo proceso creativo [...]” (Martínez Ramírez, 1997:35).

Fig. 1. Alfabetos del proyecto Fea.

concepto fue el filósofo Jacques Derrida, quien tenía la concepción de la escritura como una actividad que enriquece y transforma el conocimiento y el espíritu. Este momento significó nuevamente el cuestionamiento de las formas tradicionales de lectura señalando que cada lector aporta una interpretación diferente. Además, puso especial atención en considerar a la tipografía como elemento susceptible a la manipulación para representar las complejidades del lenguaje.

La deconstrucción supuso variaciones en la estructura de la letra a través de la fragmentación de las formas, la asimetría y los ángulos extremos. Se rompió con las retículas y se aplicó la utilización de elementos fuera de su uso convencional, así como superposiciones de texto e imágenes y las mezclas de diferentes tipos de letras como respuestas alternativas de diseño.

La ola de experimentación en el diseño también se vio altamente influida por el surgimiento de la tecnología Macintosh en 1984, esa cultura *techno* fue punto de partida para el desarrollo de algunos al-

QUATRO
Confundida
SUPER

Fig. 2. Tipografías híbridas mexicanas:
 En el primer ejemplo se combinan rasgos de una fuente palo seco con el estilo romano. En el segundo, se mezclan trazos caligráficos y rectos y diferentes remates. Mientras tanto, en la última fuente se distingue el estilo romano y egipcio en cada una de las letras.

fabetos modulares que utilizan los efectos de baja resolución y pixelado de las imágenes en la tipografía. Asimismo, con la utilización de *Fontographer*, programa especializado para dibujar fuentes creado en 1985, se han producido tipografías híbridas (fig. 2), las cuales son el resultado de la fusión de dos o más tipografías diferentes.

Estas características del diseño se difundieron desde la *Cranbrook Academy of Art* en Michigan, Estados Unidos, los pioneros de las propuestas tipográficas contemporáneas fueron Zuzana Licko, Rudy VanderLance, Neville Brody, Scott Makela, Jonathan Hoefler, entre otros (Blackwell, 1993) y su influencia se hizo notar en el diseño mexicano por medio de las ideas que diseñadores como Mónica Peón, Ignacio Peón y Pablo Rovalo retomaron de sus maestros en esta escuela, asimismo, si se comparan algunas fuentes mexicanas con las de aquéllos pioneros encontraremos semejanzas (fig. 3).



Fig. 3.
Oblong, 1989,
por VanderLans y Licko
Incompleta, 1994, Ignacio Peón

Modula, Zuzana Licko
Ouble, José Arturo Madrazo

Dead History, 1990,
Scott Makela
Confundida, Víctor Martínez

3.2. ELEMENTOS CULTURALES Y GRÁFICA URBANA

Para hablar de identidad y nacionalismo se considera el concepto de cultura, a manera de resumen de la *Enciclopedia Universal Ilustrada* (Espasa-Calpe, 1981), ésta corresponde a un entorno artificial que ha creado el hombre como producto de la comunicación, los vínculos, la memoria y los actos que han penetrado el entorno, incluye la forma de los objetos y la manera de hacerlos. La cultura se puede ir construyendo individualmente a través de la educación, las posesiones y la gente que rodea a cada individuo, pero también existe una cultura colectiva construida por los hábitos, las costumbres y las tradiciones. Los elementos que conforman la cultura son como un mosaico pues dependen de múltiples factores como la vida social, las ciencias, las técnicas, las artes, la historia y las instituciones, entre otras áreas y son parte de la adaptación al ambiente .

La identidad nacional se refiere a conservar una serie de características, costumbres y sentimientos que se comparten basados en las condiciones biológicas, sociales y culturales que pertenecen a cada nación, sin embargo, de acuerdo con César González en “La cuestión de la identidad” (Varios, 2003) no es posible limitarla a algunos temas locales, ya que lo extranjero o lo universal también aporta elementos que la enriquecen y modifican.

El tema se torna complejo porque se descubre que las sociedades no son homogéneas ni uniformes, ya que se dividen en niveles con sus propias semejanzas y diferencias, por lo tanto, no tienen límites específicos, sobre todo cuando forman parte de la visión global del mundo contemporáneo con la influencia de cuestiones económicas e interdependencia de la información.

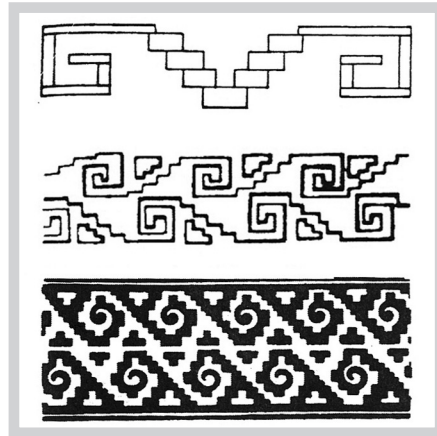


Fig. 4. Relieve en piedra, mosaico y dibujos de cerámica prehispánicos.



Fig. 5. Dingbat: Enrico de Gonzalo García Barcha y Mexinbat, de la revista Tiypo.

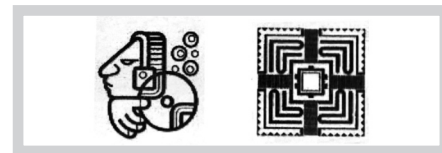


Fig. 6. Fuentes: Aztlán, Azteca y Mexica de Gabriel Martínez Meave; Cóatl y Mexican Gothic de Ignacio Peón.

En estas imágenes se observa que los alfabetos tienen características geométricas que los hacen funcionar como módulos para generar texturas y composiciones decorativas a través de la combinación de sus atributos de proporción, modulación y espesor e incluso los remates inspirados en las estructuras prehispánicas. Por su parte, en Mexican Gothic el asta irregular de la letra "t" con su remate rectangular es especialmente reconocible como un símbolo religioso y de la arquitectura colonial. Los motivos prehispánicos también han inspirado ornamentos con aplicación editorial como los de la fuente Enrico y Mexinbat.

Por lo tanto, existen vínculos de nacionalidad, etnia, religión y lenguaje que unen a los miembros de un grupo. Como parte de esa tradición histórica que caracteriza al país se encuentra la arquitectura e iconografía prehispánica y colonial, de lo que derivan formas tipográficas geométricas y modulares como *Cóatl* o *Aztlán* que evocan estructuras piramidales, las grecas, los dibujos de las cerámicas o los tramados textiles, en donde atributos como el contraste o el peso hacen pensar en los materiales (piedra, madera, metal) de aquellas construcciones a las que refieren (fig. 5 y 6).

Estos alfabetos resultan interesantes porque evocan un contexto histórico representativo de la cultura mexicana, así como también lo ha sido la utilización de íconos populares como las calaveras y los luchadores, lo cual tiene como consecuencia la incorporación de la calle en el diseño por medio de manifestaciones como la gráfica popular y el *graffiti* las cuales son de carácter anónimo y manual, cuya significación visual ha enriquecido el diseño contemporáneo.



Fig. 7. Graffiti tipo etiqueta o marca personal.
Ubicación: Velódromo, ciudad de México.

Graffiti es un término que proviene del italiano *graffiare* que significa “garabatear”, el cual deriva del griego *graphein* y se refiere al hecho de “escribir, dibujar o grabar”, de acuerdo con Gándara (2002), se utilizaba en un principio para designar a las inscripciones y dibujos de tipo mural. Estas “pintas” de carácter expresivo popular que cobraron auge durante la década de los ochenta, al igual que la gráfica popular, son parte del paisaje urbano y alternan con los carteles comerciales, interactuando e influyéndose mutuamente para la construcción de los mensajes, es decir, retomando las características de lo popular para acercarse a ciertos grupos sociales o bien, utilizando los *slogan* o marcas publicitarias con fines de burla e ironía.

En lo cotidiano es notable la incidencia de las expresiones populares o vernáculos que si bien no son propiamente diseño, en cuanto a su intención y expresión resultan ser un paso intermedio por el que se ha desarrollado dicha actividad ya que está destinada a la cobertura de necesidades concretas y que desemboca en un estilo de gráfica, a partir de la cual se realiza la exploración del signo alfabético como imagen, la improvisación, la espontaneidad y la imprecisión que les da un significado distinto de todos aquéllos anuncios realizados con medios modernos y de gran calidad. Es precisamente esa coincidencia de técnicas en donde se mezcla lo antiguo y lo moderno en el paisaje de la ciudad, lo que motiva la creación de alfabetos con determinados rasgos que retraten los contrastes de la realidad contemporánea.

En el 2002 Juan Carlos Mena publicó el libro *Sensacional de diseño mexicano*, que es una recopilación de rótulos y anuncios callejeros de nuestro país, muestra además la visión de autores extranjeros sobre la gráfica popular, los cuales coinciden en que es una manifestación muy interesante y digna de tomar en cuenta. Es así como

“Una expresión vernácula [...] sería aquella que está bien consigo misma, siempre es directa y no pretende disfrazar su personalidad por asemejarse a otra. Siempre es pura y esa fuerza la hace única, con ella se encuentran valores de inexactitud que para la tecnología serían inaceptables, pero que a fin de cuentas no afectan su expresión de autenticidad. No cumple con parámetros ni normas ideales simplemente es como es”
(Rovalo y Martino, 1998:18).

este trabajo tan atractivo y humorístico ha sido expuesto en varios países, entre ellos Nueva York en el National Design Center, con la intención de dar a conocer la “singular óptica rotulista mexicana”.

La gráfica popular es creada con la finalidad de anunciar los productos y servicios que ofrecen los distintos establecimientos a través de rótulos, carteles, murales y etiquetas, pero debido a su carga expresiva comúnmente trasciende ese objetivo. Los rótulos son esencialmente composiciones tipográficas, que en ocasiones se acompañan de viñetas incluye el dibujo de letras la decoración de vehículos, letreros y fachadas. La práctica de este oficio se remonta a siglos atrás, de donde surgieron especialidades como la ilustración tipográfica, la señalización arquitectónica y la gráfica publicitaria. Los murales constituyen ilustraciones públicas que decoran algunos establecimientos. Las etiquetas y empaques son parte de una larga tradición iniciada con el arte comercial y publicitario. En cualquier caso, “lo que los caracteriza es el humor visual, el doble sentido, los juegos de palabras

“...uno de los aspectos de la cultura visual mexicana que más me apasiona: el barroquismo tipográfico del México urbano.

Creo que los rótulos de cualquier ciudad del país son vivo reflejo del lenguaje local y de nuestra cultura; son mi punto de partida para encontrar una identidad tipográfica que no venga de contextos académicos, sino de uno vivencial y, por lo tanto, más humano”
(Peón, 2000:206.)

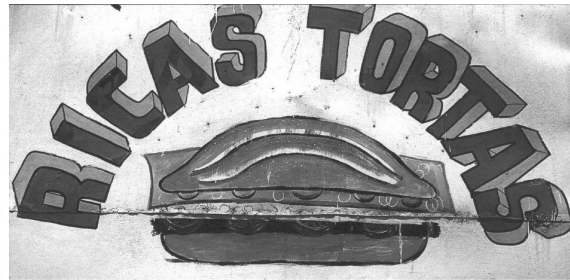


Fig. 8. Rótulos sobre pared y metal
(Mena, 2002:16, 212).



Fig. 9. Etiquetas y carteles impresos a una tina o varias tintas, generalmente en papel de baja calidad (Mena, 2002: 74, 91).



Fig. 10. Rótulos y murales (Mena, 2002).

y la desinhibición creativa con la que experimentan a través del color y formas casi instintivas que le permiten hacer soluciones improvisadas” (Mena, 2002; Hirata, 1997).

El resultado de la influencia vernácula está presente en varias de las fuentes mexicanas de los últimos diez años (ver cuadro página 79), en donde se presenta soluciones tipográficas cuya característica predominante es la irregularidad, tanto en la estructura individual como en su alineación, estas tipografías “imperfectas”, siguen la estética y la ligereza de las letras dibujadas en la calle y tratan de imitar las texturas y el acabado de los materiales e instrumentos utilizados para el dibujo de las letras en las paredes o impresos de baja calidad.

Fueron precisamente estos carteles impresos con tipos móviles de linóleo recortado los que inspiraron la tipografía *Luchita Payol* del diseñador Enrique Ollervides (fig. 11).

“México, constante emanación de signos, lugar donde el diseño está en la calle. Vivir en una ciudad es ya un estado de permanencia mutuo; es aprender a vivir con sus lenguajes, sus fantasmas, sus ídolos, y hasta con su violencia.

Recorrer sus calles es penetrar nuestros propios recuerdos en una experimentación oscilante entre modernidad y tradición.

Descifrarla es conocer a sus habitantes y sus códigos. Sus calles son el hormiguo que nutre mi memoria de imágenes y sensaciones, semillero de aciertos y desaciertos, que van alimentando un estado de conciencia y que me han revelado los rasgos de mi identidad” (Martínez Ramírez, 2000:150).



Fig. 11. Se compara una composición tipográfica realizada con tipos digitales contemporáneos (Luchita Payol, diseñada en 2001) frente a otra con tipos de linóleo.



Fig. 12. Trazos irregulares, astas de diferentes grosor, contornos, achurados, construcción amorfa, son algunas de las características que alfabetos como Cinematográfica, La Neta, Sol, El Chalán, Matisse, Primero Be, Santanera, Sta. Clara, Santo Domingo y Bunker entre otros, retoman de los rótulos y anuncios de la ciudad.

Como resumen de las ideas anteriores se desprende la lección para el diseñador gráfico contemporáneo que trata de incorporar la identidad nacional en su trabajo: reconocer los rasgos distintivos de la vida cotidiana y plasmarlos con naturalidad.

3.3. CALIGRAFÍA

Como se sabe, el significado literal de la palabra caligrafía, es bella escritura y es un tipo de artesanía a través de la cual se crean objetos únicos, también es considerada de forma artística y espiritual por la concentración que requiere su práctica.

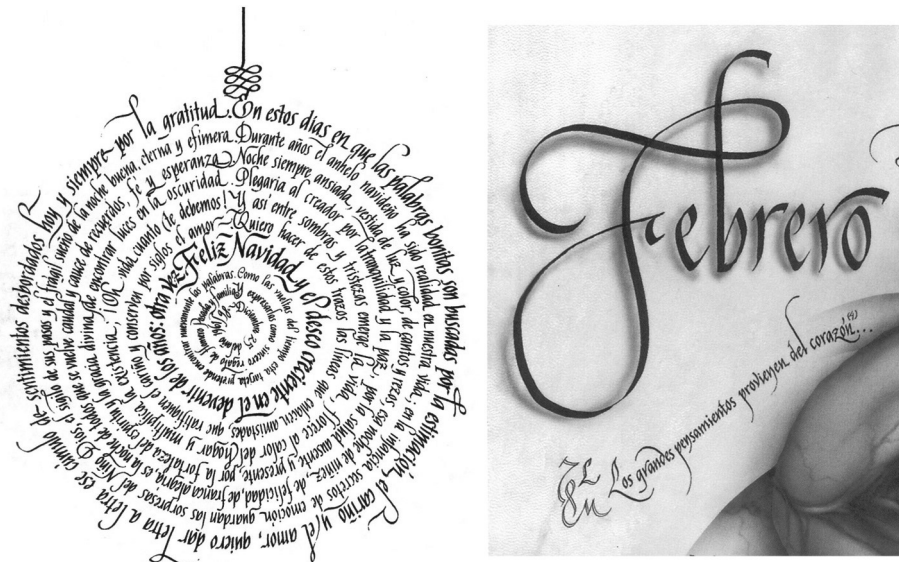


Fig. 13. Tarjeta postal y hoja para calendario realizadas por el calígrafo mexicano Homero Posada.

Esta actividad tan importante que nos acerca a las letras desde su origen, ha llegado a constituirse en una práctica profesional. Como ejemplo cito al reconocido calígrafo mexicano nacido en Aguascalientes Homero Posada, cuyo trabajo se caracteriza por buscar nuevas opciones de materiales y soportes diferentes como la piel (Trama Visual, 2000:214).

El surgimiento de una nueva herramienta de trabajo no elimina del todo las anteriores, ya que la caligrafía tiene muchas aplicaciones en diseño y se ha renovado el interés por estudiar los manuscritos antiguos debido a la riqueza y complejidad que tienen para el desarrollo de fuentes, por eso, de acuerdo con Gabriel Martínez Meave la caligrafía sigue viviendo en la tipografía aunque de forma discreta y misteriosa. Esta actividad de gran tradición y belleza ayuda a entender y a sentir la letra, además es el referente de la estructura para muchos de los alfabetos actuales, aquellos que presentan atributos como inclinación o construcción cursiva, que muestran continuidad de rasgos o remates derivados de los instrumentos escriptóreos como la plumilla o el pincel, a su vez, muchos diseños están basados en la caligrafía personal (v. Cuadro de fuentes caligráficas).

La morfología de cada letra obedece al desarrollo del alfabeto a través del tiempo, por lo que es necesario comprender esta evolución para poder reinterpretar las formas tipográficas de acuerdo al contexto que se vive de una manera responsable, ya que el diseñador actual tiene la posibilidad de combinar sus conocimientos, habilidades dibujísticas y la utilización de programas especializados en el diseño de fuentes con inspiración en los trazos manuales (fig. 14).

La caligrafía apela a la escritura como un arte y retomarla para concebir las grafías que posteriormente se producirán y reproducirán

mecánica o digitalmente hace que no pierdan ese toque humano y la sensibilidad que muchas veces se olvida con la utilización de las mismas posibilidades tecnológicas, ya que pese a todo, el diseñador crea objetos para la gente y no hay que olvidar la calidez que debe tener el tratamiento de los medios comunicativos.

Alfabetos de influencia caligráfica o manuscrita

Referencia a instrumento



Rasgos continuos



Escritura personal

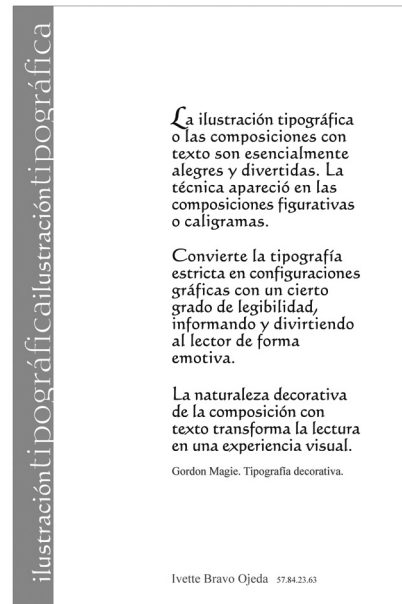


Fig. 14. De acuerdo con los datos de las fuentes recopilados en el Capítulo II, alfabetos como Fulgora y Lagarto de Gabriel Martínez Meave fueron creadas a partir del estudio de los antiguos manuscritos, otras, aunque su origen no es estrictamente caligráfico se incluyen en este grupo por las características de sus trazos como la modulación y los remates.

3.4. TIPOGRAFÍA Y LENGUAJE

Los diálogos orales y escritos están ligados pero constituyen lenguajes diferentes e individuales cada uno con cualidades y desventajas propias. La escritura no es en sí misma la transcripción de la palabra hablada, sin embargo, todos los tipos de información tienen un propósito ya sea dar a conocer, entretener o convencer y es precisamente de estas necesidades que se derivan factores de influencia para el diseño de tipos.

“La tipografía es la imagen del lenguaje, la forma visual del discurso. Por extensión, la tipografía también es el lenguaje, ya que tiene dimensiones tanto semánticas como sintácticas. La dimensión semántica comprende el contenido que transmite el lenguaje y la dimensión sintáctica es el modo de transmitir”
(Aicher, 2004:10).



La ilustración tipográfica o las composiciones con texto son esencialmente alegres y divertidas. La técnica apareció en las composiciones figurativas o caligramas.

Convierte la tipografía estricta en configuraciones gráficas con un cierto grado de legibilidad, informando y divirtiendo al lector de forma emotiva.

La naturaleza decorativa de la composición con texto transforma la lectura en una experiencia visual.

Gordon Magie. Tipografía decorativa.

Ivette Bravo Ojeda 57.84.23.63

Fig. 15. Postal tipográfica para la materia de Diseño Editorial, 2003. En este trabajo se destaca la capacidad de la letra de transmitir información como bloque de texto y para construir una imagen.

Como se vio en el Capítulo 1, el lenguaje es una vía de comunicación con muchos caminos alternos que se utiliza para llegar a un fin determinado, en relación a él, la tipografía puede estudiarse desde dos perspectivas: la tipografía aplicada a los soportes comunicativos y la letra como lenguaje mismo. La escritura es un medio de transmisión y de preservación de datos pero también contempla aspectos estéticos, por lo que la creación y aplicación de los alfabetos tiene que ver con la manera en que se va a tratar cierta información y la respuesta que se pretenda alcanzar.

3.4.1. Tipos de información

Cada tipo de información posee un mensaje distinto y generalmente necesita de características visuales adecuadas para cumplir el propósito para el que se generó, incluso en ocasiones requiere de estímulos bastante fuertes (la forma, el color, el tamaño de letra, etc.) para captar la atención del usuario, posteriormente se pasa a otro nivel en el que se necesita interpretar el contenido. A esta utilización de capas de información visual interdependientes es a lo que Willi Kunz (2003) se refiere como macro y microestética, es decir, al reconocimiento de los componentes básicos de un diseño y sus detalles.

En un plano macroestético se puede observar que hay alfabetos de apariencia formal, seria, tosca, juvenil, divertida, amable o neutra; a nivel microestético se analizan las partes y se distinguen las pequeñas variaciones de forma, contraforma, peso o contraste que hacen que un tipo de letra funcione mejor para componer un texto largo o un título, ya que es precisamente la extensión de la información la que implica que la combinación de los caracteres sea más armónica en un tipo o en otro.

“No es posible [...] separar la historia de una letra de su forma, de sus constelaciones simbólicas, porque las condiciones materiales del lenguaje forman parte de las líneas, de los espesores, del cuerpo de cada carácter, de cada palabra”
(Tubaro, 1994:4)

Para la elección de una tipografía ya existente o la creación de una nueva con fines muy específicos se debe tomar en cuenta el tipo de información al que se va a aplicar. Por ejemplo, Baines y Haslam (2002) hablan de la existencia de documentos que únicamente se ocupan de registrar y preservar datos, como en una carta o un listado y que prácticamente no requieren diseño. Otro tipo de documentos necesitan organizar y presentar información compleja para su análisis en forma de cuadros o diagramas, señalización o mapas. Asimismo, un enfoque conceptual como el que aparece en los logotipos y en la publicidad utiliza el juego de ideas y la solución a través de metáforas y alegorías visuales. Finalmente, se encuentra un grupo de mensajes de tipo expresivo que provoca emociones en el observador por medio de diferentes elementos visuales.



Fig. 16. El bloque de texto y la composición permite observar las características de las fuentes. Suave es un alfabeto para textos ya que posee una estructura clara, "suavizada" por los ángulos redondeados de las letras. Cyre type es un alfabeto únicamente en minúsculas que se utiliza en este caso en outline, lo cual hace que el texto breve contraste con la imagen de fondo y se presente en primer plano. En ambos casos se está dando información pero con objetivos distintos.

Al comparar la variedad de propuestas tipográficas no se puede decir que unas son mejores que otras o que son más propositivas, simplemente tienen usos distintos en los niveles de comunicación. Se podría decir que las tipografías reaccionan de cierta manera dependiendo el medio en que se utilizan, por ejemplo, en una página de texto se comportan cual soldados en formación, callados y ordenados, aunque no tienen por qué ser rígidas o aburridas; en cambio los títulos son los que levantan la voz o a veces gritan para que sean tomados en cuenta.

3.4.2. Expresión tipográfica

El trabajo con tipografía implica la configuración de la letra y lo que se quiere decir a través de ella, ya que es un elemento de expresión lingüística y plástica. “La expresión surge de la dialéctica equilibrada entre la creatividad y la técnica, entre la espontaneidad y la regla establecida”, comenta Carlota Blanco Cousiño en “El ensayo, una forma creativa de expresión” (Varios, 2004:102). Considero que dicho término se encuentra ligado a todo aquello que pretende manifestar su esencia a través de signos exteriores. Desde la visión del diseño, la expresión no tiene que ver con crear formas raras sino reconocer el sentido del mensaje y representarlo de forma coherente y original.

Andreu Balius (2003), Alejandro Tapia (2002) y Francisco Calles (2003), entre otros autores han abordado el tema de la letra como contenedor verbal y estructura formal, o bien como significado y significante, de ellos se deduce que forma y contenido son igualmente importantes, pues el contenido permite el tratamiento de los signos alfabéticos para ir más allá de lo visual y reflejar una actitud que re-

fuerce el mensaje. En palabras de Tapia: “La escritura remite al discurso verbal, pero se encarga además de modular el *carácter* y el *valor* que se le otorga a las ideas o a las secuencias deliberativas de un modo visible: la letra consigna no sólo el sólo (sic) el carácter racional del discurso sino su temple persuasivo y elocutivo” (2002:126).

En otras palabras, el diseño de una fuente tiene que ver con lo que expresa y la manera en que lo hace, ya que es portadora de significados, emociones y sensaciones que enriquecen la lectura y que tiene que ver además con la respuesta emocional del usuario. La visión es un medio inevitable por el que se recibe gran parte de los estímulos externos, esa fabulosa capacidad de percepción permite deleitarse con a letra en toda en su extensión.

Asimismo, Tapia (Varios, 2003) habla sobre la importancia de unir el estudio lingüístico con el tipográfico para complementar la representación de los mensajes, pues generalmente ha prevalecido la idea de que la parte lingüística utiliza a la letra únicamente como referente verbal y que la forma es sólo apariencia .



Fig. 17. Anatomía de una “a”, aunque su apariencia es diferente la estructura es la misma.

En otro orden de cosas, imaginemos a un actor que dará vida a cierto personaje en una obra de teatro. Para hacerlo, no sólo tendrá que aprenderse un diálogo sino que deberá estudiarlo a fondo y habrá de caracterizarse para representarlo de la mejor manera. Del mismo modo, el diseñador tipográfico dará vida a un texto a través de figuras retóricas y lenguaje estético que le permita dar a entender el contenido no sólo en su estructura sino también en la forma. Cada grafía cuenta con una estructura básica o esqueleto que el diseñador reviste de aspectos diferentes para cada ocasión textual (fig. 17).

Como se acaba de explicar, determinado tipo de información (documental, analítico, conceptual o expresivo) requiere un tratamiento visual diferente, el diseño de tipos se enfoca a crear toda la gama de posibilidades para representarlo ya sea de forma “esquemática, naturalista, artística o contemplativa” (Sesma, 2004).

Se ha comentado que el postmodernismo y la gráfica urbana han ido modelando la estética de los alfabetos en los últimos quince años. En México una parte de las tipografías se expresa con el ambiente popular y callejero utilizando la riqueza del lenguaje. Fuentes como *Chida*, *La neta*, *El Chamuco*, *El Chalán*, entre otras (v. fig. 13), toman características regionalistas de cierto tipo de vida y lenguaje coloquial. Esta manera informal de expresarse, ligero y cotidiano se revela tanto en la denominación de la fuente como en su apariencia y es una cuestión de identidad.

A pesar de que gran parte de la producción de este período se expresa con un carácter individualista, los rediseños o aquellas fuentes inspiradas en documentos antiguos son valiosos debido a que apelan al sentido de permanencia de un diseño tipográfico, es decir, la idea de que cuando algo con ciertas características que cubren adecuada-

“El deseo de convertir la palabra en forma visible ha fascinado a la humanidad desde los tiempos más remotos [...] Las obras maestras de la tipografía muestran una unidad perfecta entre texto y forma [...] La forma debe estar siempre unida a la finalidad de la obra [...] puro funcionalismo no es suficiente para lograr una buena forma” (Ruder, 1982:32).

mente su función se puede seguir utilizando sin importar cuándo se creó. Además, constituyen una parte del proceso que se lleva a cabo para crear un diseño nuevo en medida de lo posible.

Por su parte, otros más se alejan de la representación verbal para convertirse en *dingbats* (en dibujos o íconos decorativos) con referencia en la iconografía popular mexicana.

La tecnología digital ha facilitado la convivencia entre los distintos medios de comunicación lo que permite que la letra se desprenda del papel para expresarse también en medios como el cine, la televisión y la red. Al respecto, se puede hablar de “la expansión de la gráfica hacia el cine” como lo llama Gonzalo García Barcha (*Tiypo*, 2002-2003) al referirse a la importancia de la selección o diseño de una fuente acorde con la temática de una película. Este medio ha sido un interesante campo creativo para experimentar con las formas y los signos alfabéticos en movimiento trabajando en conjunto con todos los lenguajes de la cinta, tales como la música, la iluminación, los personajes, el contenido y el tiempo, tal y como lo han hecho Rodrigo To-



Fig. 18. Ejemplos de fuentes vernáculas en donde los caracteres toman la forma de un ícono popular. De izquierda a derecha: Luchita Payol, Luchita Payol La ruda, Grisácea, Santo Domingo Pátzcuaro, Primero Be.

ledo, Gonzalo Tassier, Ignacio Peón y el propio Gonzalo García Barcha entre muchos otros al diseñar fuentes para los créditos cinematográficos de películas como “Sólo con tu pareja”, “Me la debes”, “A Little Princess” y “Ojitos mentirosos” (fig. 19-22).

Por su parte, “Tipos Móviles” es un DVD editado por la revista *Tiipo* en 2005 en donde se da vida a varias de las tipografías mexicanas. Aquí las letras son protagonistas de aventuras o persecuciones, incluso se batían en un duelo haciéndose de palabras. Surgen del manuscrito y se transforman ante los ojos del espectador de una redonda a una cursiva, o pasan de la vanidad a la gula y la pereza. Son entes vivos que además de impactar y transformar al hombre se convierten en estrellas del escenario bailando música disco, interpretando un son jarocho o como parte de un poema. Todo esto puede ser un tipo móvil mientras viaja y se transforma al ritmo de la música y el color creando ambientes distintos para proyectar el mundo en palabras.



BÉSAME

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

0123456789-/?!;.,~'´:´ÁÉÍÓÚÁÉÍÓÚ

Fig. 19. La fuente Bésame de Gonzalo García Barcha y Rodrigo Toledo se desarrolló para “Sólo con tu pareja” en 1991, la irregularidad apoya el tono ligero de la película.

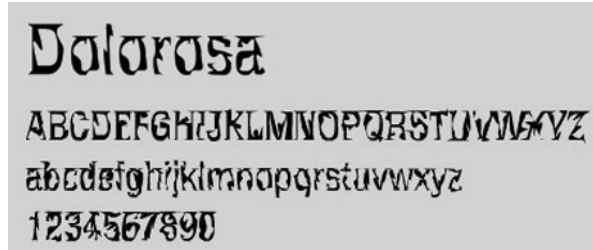
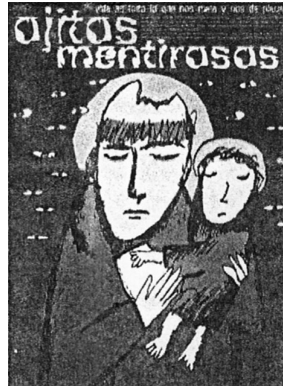


Fig. 20. "Ojitos mentirosos" es un cortometraje mexicano realizado en 1999. Utiliza la fuente Dolorosa diseñada por Ignacio Peón para los créditos finales y el cartel, su apariencia irregular y "dolorosa" va de acuerdo con la temática, una historia de amor trastocada por el azar y en la que también se sufre.



Fig. 21. "A Little Princess", realizada por Alfonso Cuarón en 1995 es un filme de ambiente antiguo y mágico, para ella fue diseñada Rumba por Gonzalo García Barcha, Rodrigo Toledo y Rapi Diego.

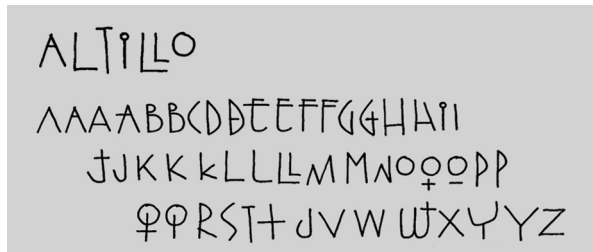
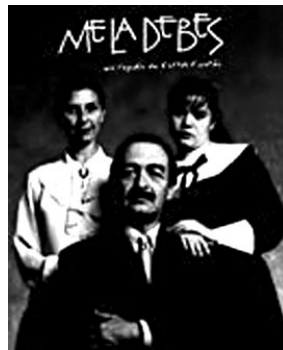
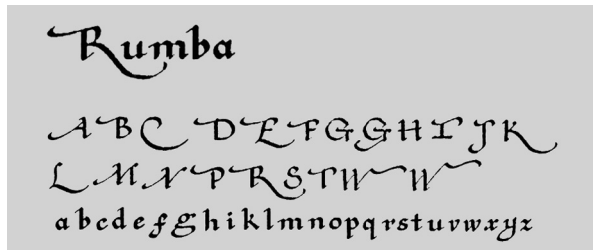


Fig. 22. Para el cortometraje mexicano "Me la debes" en 2001 se realizó la fuente Altillo, basada en los rótulos eclesiásticos.

3.4.3. Legibilidad

Una de las preocupaciones durante el modernismo fue que la letra respondiera funcionalmente durante la lectura, de esta manera la claridad estructural y el equilibrio de las formas eran las premisas principales para el diseño de tipos. En cambio, durante el postmodernismo las influencias para crear nuevas fuentes es variada y muchos diseñadores han explotado sus características visuales orientándose en ocasiones hacia la forma artística, llegando al punto de ampliar la controversia sobre la función de la letra en la legibilidad de un texto.

Se han realizado distintos estudios psicológicos, filosóficos y de diseño en torno a la percepción humana y su papel en la lectura a través de los cuales se ha llegado a entender que la mayoría de las tipografías pueden ser legibles si se aplican adecuadamente.

Tomando como referencia *La legibilidad en los textos* de Felipe Alliende, dicho término se refiere al “conjunto de características de los textos que favorecen o dificultan una comunicación más o menos eficaz entre ellos y los lectores, de acuerdo a la competencia de éstos

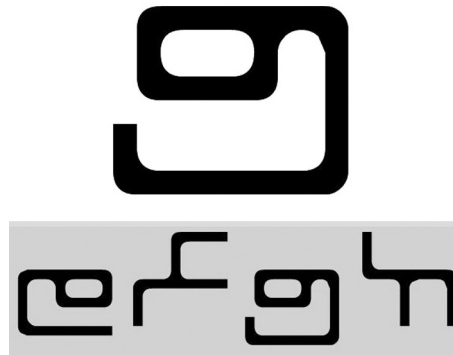


Fig. 23. En esta imagen se observa que el signo individualmente podría identificarse como una ideografía. En el segundo caso aunque a primera vista es difícil reconocer las grafías en la fuente Rayos se cuenta con una secuencia aprendida del alfabeto que permite reconocer al elemento anterior como la letra "g".

y a las condiciones en que se realiza la lectura” (1994:24). En palabras de Ferrero “la legibilidad es la aptitud de un texto (generalmente impreso) para ser leído rápidamente, fácilmente comprendido y bien memorizado” (1975:414). Por su parte Kunz señala que “la tipografía es el arte de diseñar letras y componer textos de tal modo que puedan leerse de un modo fácil, eficaz y agradable” (2003:5).

Alliende señala la existencia de seis tipos de legibilidad en los cuales influyen diversos factores:

- *Legibilidad material:*
Características del papel, color, formato, arreglo tipográfico, forma y tamaño de la letra.
- *Legibilidad lingüística:*
Signos, sílabas, palabras, oraciones, significados denotativos y connotativos, construcciones gramaticales, conocimientos previos.
- *Legibilidad psicológica:*
Motivación, correspondencia de las características del texto con el desarrollo psicológico e interés del lector.
- *Legibilidad conceptual:*
Comprensión, procesos intelectuales, contenido temático, con texto y conocimientos del lector, intratextualidad.
- *Legibilidad estructural:*
Incluye la presentación y organización de los contenidos.
- *Legibilidad pragmática:*
Relación entre el texto y la realidad del lector, circunstancias en que se efectúa la lectura.

Tomando en cuenta tales conceptos se observa que la legibilidad concierne a la composición interna y externa de un texto. Siendo así, el diseño de alfabetos pertenece a la legibilidad material pues las formas de las letras deben ser reconocibles, pero esta distinción entre las letras o visibilidad, como lo llama David Jury en el libro *Tipos de fuentes* (2002) es únicamente uno de los factores que influyen en la legibilidad, ya que la familiaridad con las palabras y las condiciones psicológicas y contextuales del lector complementan el proceso.

De acuerdo con los autores Jorge de Buen (2000) y David Jury (2002), el sentido de la lectura se encuentra en la necesidad de comprender para aprender y ocurre de manera inconsciente o como “magia” después de que se ha mecanizado el proceso a partir de la adquisición de ciertas habilidades: percepción de izquierda a derecha, vocabulario visual, reconocimiento, entre otras. Un texto coherente, con una correcta percepción de los signos y los significados, en donde la actividad del editor es prácticamente invisible, hace que las funciones lectoras fluyan normalmente.

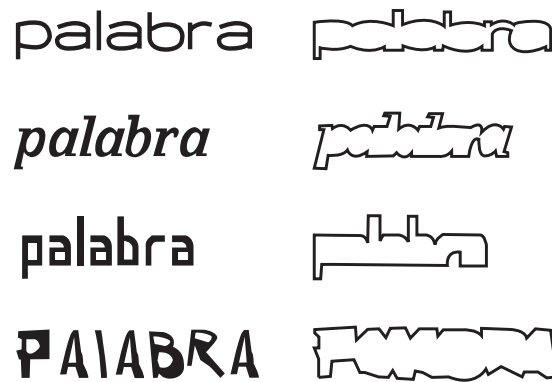


Fig. 24. En un texto, la visión distingue claramente alrededor de cuatro letras, lo demás es una imagen más o menos borrosa a partir de ellas, por consiguiente, lo que en realidad vemos son los contornos de las palabras, sin embargo, hay ciertas configuraciones que son más complicadas de reconocer.

Al leer se utilizan las imágenes o “buomas” (Papazian, en revista *Tipográfica*, 2002-2003) grabadas en la memoria acerca de la combinación de las letras. En un texto, la visión distingue claramente alrededor de cuatro letras, lo demás es una imagen mas o menos borrosa a partir de ellas, por consiguiente, lo que en realidad ve el lector son los contornos de las palabras (fig. 24).

Con base en los alfabetos mexicanos que se han venido estudiando se encuentra variedad de resultados. Existen alfabetos que presentan sutiles modificaciones físicas sin alterar su estructura, sin embargo la era digital ha permitido añadir efectos y mutilar la forma generando las más diversos caracteres, lo que dificulta al reconocimiento de algunos signos, de tal manera que se realice una división en su función (fig. 25).

También se presentan algunas propuestas que expresamente exploran la legibilidad, tales como *La Mocha*, de Alberto Valencia e *In-completa*, de Ignacio Peón, en las cuales se eliminan algunas partes de las letras (fig. 26). Evaluar su utilidad es un tanto complejo si se parte

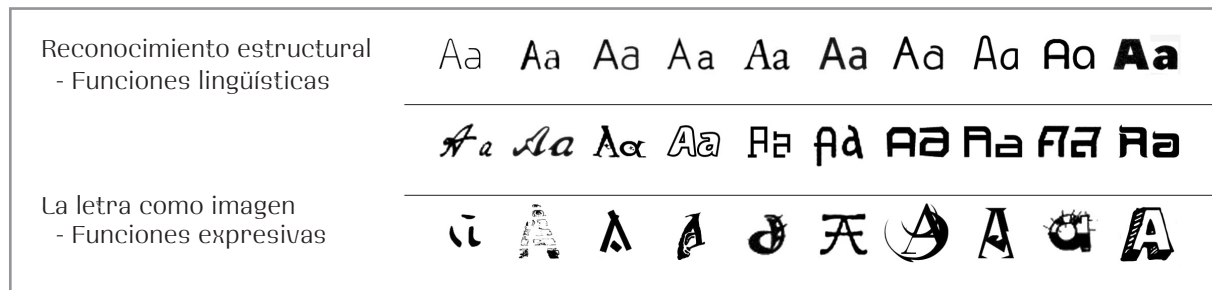


Fig. 25. La letra es una representación abstracta con carácter fonético pero cuando adquiere cualidades estéticas significativas o predominantes se orienta hacia una representación icónica que deriva en fines artísticos y afecta su función.

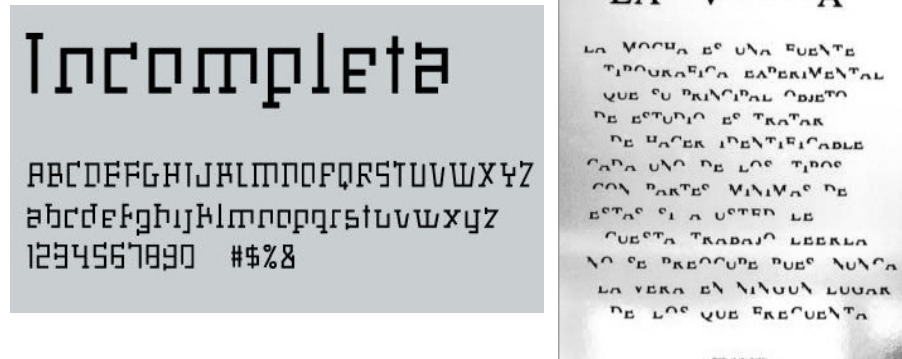


Fig. 26. Incompleta y La Mocha, alfabetos minimalistas que exploran la legibilidad.

de que cada persona cuenta con patrones de reconocimiento que si se alteran se complica la lectura, sin embargo, debido a los distintos factores que influyen en este proceso se puede decir una vez más que su utilidad está en función de cómo se emplee.

En resumen, el diseño de fuentes tipográficas puede contar con inspiración arquitectónica, popular, tecnológico-digital o experimental. Además, se alimenta de distintas vertientes: cuando se realiza con fines muy específicos tiene que ver con todas las características del proyecto, tales como el cliente, el mensaje y el usuario; por otra parte, el alfabeto diseñado puede corresponder a intereses personales y resultar una contribución importante, pero de cualquier manera, esta actividad se influye de las características contextuales y de los medios de cada época, en donde los conocimientos y la experimentación trabajan en conjunto.

CARACTERÍSTICAS DE LA
TIPOGRAFÍA MEXICANA



De manera superficial se podría denominar a ciertas tipografías como legibles y otras como decorativas. No obstante, las diversas características tipográficas distinguen aspectos visuales que resultan relativos para realizar una clasificación estricta, puesto que muchos de los alfabetos cuentan con pequeños detalles que los alejan de la máxima sencillez que exige la definición clásica de las fuentes de texto por ejemplo, y las hacen ser también decorativas. En cuanto a su función, se considera que todas las fuentes son útiles, sólo que cada una en un contexto diferente y determinado por las necesidades de comunicación.

4.1 CLASIFICACIÓN DE LAS FUENTES

La función principal que ha tenido la distinción por grupos o familias tipográficas es ordenarlas para darles mejor uso detectando las variaciones entre los tipos de letra, así como contar con ciertos parámetros que ayuden a entender su desarrollo.

Sin embargo, la enorme variedad tipográfica que se ha diseñado en la actualidad y que seguirá diseñándose, así como las características de los alfabetos digitales han superado los parámetros proyectados haciendo que las clasificaciones establecidas sean insuficientes u obsoletas; además, cuando las fuentes salen al mercado se pierde el control de su uso y de lo que comunican.

Se han realizado muchas clasificaciones a lo largo del tiempo y en distintos países (Francia, Inglaterra y Estados Unidos, principalmente) agrupando las fuentes por familias, basándose en su figura, por las características de sus astas, trazos terminales u ojo, incluso

Fig. 1. Ejemplos

Centaur

Romana antigua, Humanística, Renacentista

Garamond

Garalda, Barroca

Baskerville

Romana de transición, Real, Neoclásica

Bodoni

Didona, Romana moderna, Romántica

Clarendon

Egipcia, Mecana, Real

Helvética

Palo seco, Lineal, Realista

TRAJAN

Incisa, Glyphic

Zapf chancery

De escritura, Scripta, Caligráfica

Goudy Text

Gótica

por el tamaño de la letra (Martínez de Sousa, 1974) y aunque algunas de las clasificaciones son más detalladas que otras o utilizan denominaciones diferentes, la mayoría coincide en las familias básicas: tipos romanos, egipcios, paloseco, fuentes escritas y decorativas.

Francis Thibaudeau 1924	Maximillien Vox-ATypI 1954/1967	Robert Bringhurst 1997
Romanas antiguas	Humanas	Renacentistas
Romanas de transición	Garaldas	Barrocas
Romanas modernas	Reales o de transición	Neoclásicas
Egipcias	Didonas	Románticas
Paloseco	Slab serif o Mecanas	Realistas
De escritura	Lineales	Modernistas geométricas
Adornadas y de fantasía	Glyphic o Incisas	Modernistas líricas
	Escrita	Postmodernistas
	Manuales	Caligráficas
		Góticas

Cuadro 1. Las principales clasificaciones de Thibaudeau y Vox, tienen correspondencias con la de Bringhurst, ya sea por la forma u origen de la letra.

De acuerdo con varias fuentes de información consultadas (Tubaro, 1994; Baines, 2002; Jury, 2002), se observa que las dos clasificaciones más conocidas y aceptadas son la de Francis Thibaudeau utilizada por fundiciones y talleres de tipografía para sus muestrarios,

Fig. 2. Ejemplos de atributos formales

Construcción

Forma

Proporciones

Modulación

Terminaciones

Caracteres clave

Decoración

así como la de Maximillien Vox elaborada en referencia al diseño y a la técnica de realización de las letras. Esta última fue aceptada por la Asociación Tipográfica Internacional (ATyPI) y fue la base para el British Standards Institute (BSI, norma británica).

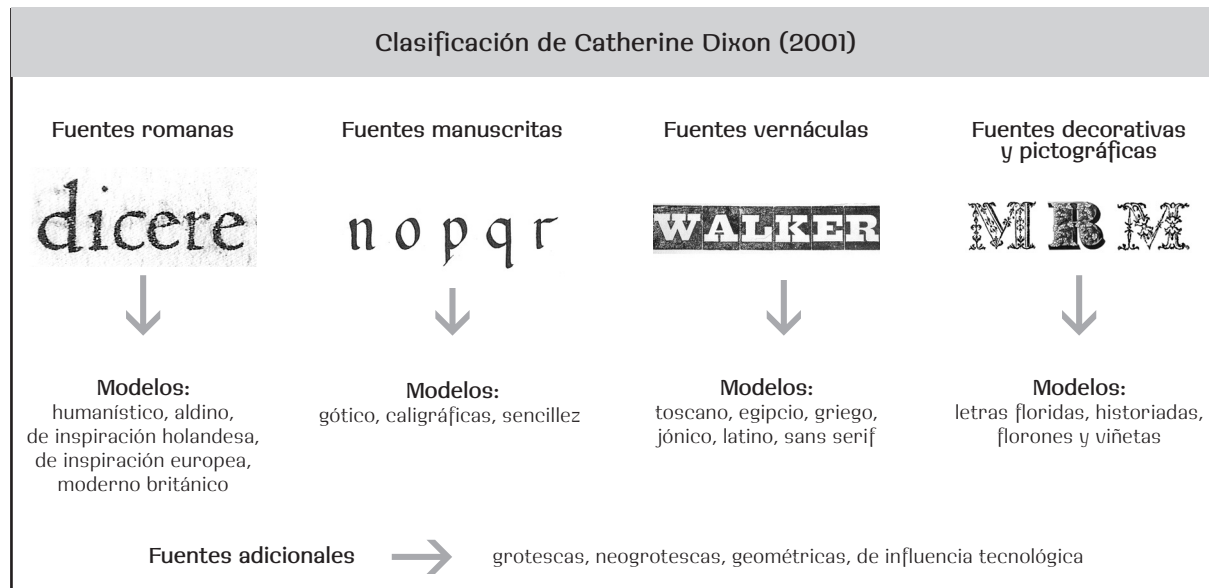
Al respecto de estas divisiones, Francisco Calles comenta que son caducas ya que en la actualidad no se puede hablar de la clasificación como una sola: “el tema de la postmodernidad está incursionando también en la tipografía, es por ello que no se puede hacer una clara división... todas las clasificaciones son determinadas en un tiempo y un espacio... por el momento, tendríamos que hablar de una clasificación provisional” (Entrevista personal, septiembre 2006).

Por su parte, en 1997, Robert Bringhurst realizó una clasificación basada en “estilos artísticos” (Buen, 2000:117), la cual ha servido para entender los tipos de manera histórica, ya que el conjunto de características que distinguen a un periodo se refleja también en las letras. Esta forma de ordenamiento se relaciona con la de Vox y Thibaudeau.

En cambio, Baines y Haslam (2002) presentan un sistema de descripción de las características y variantes de los alfabetos propuesto por Catherine Dixon, el cual es más flexible que una clasificación concreta y consiste en el establecimiento de cuatro categorías de fuentes, modelos que se forman por los grupos de fuentes que coinciden con ciertos rasgos y el estudio de las características básicas de diseño de un tipo a través de los atributos formales (fig.2):

- *Construcción*. Se refiere a la manera en que están dispuestos los trazos o elementos componentes de un tipo. Ésta puede ser continua, discontinua, modular, amorfa, con referencia a herramientas o a grupos de caracteres.

- *Forma*. Variaciones y tratamiento de los componentes rectos y curvos de las letras.
- *Proporciones*. Describen las proporciones y el uso del espacio.
- *Modulación*. Característica del espesor y variedad de línea debido al contraste, al eje constructivo y la transición.
- *Terminaciones*. Corresponde a la variedad de remates en cuanto a su forma y evolución.
- *Caracteres clave*. Se refiere al tratamiento de algunos caracteres que ayudan a distinguir un tipo de otro.
- *Decoración*. Es un atributo que describe los elementos o motivos que realzan una fuente.



Cuadro 2. Modelo de clasificación basado en tres aspectos: fuentes, modelos y atributos formales.

Por su parte, a lo largo de la evolución del diseño de tipos los cambios en las herramientas y equipos para su fabricación han sido de gran importancia, por lo que el trazado de la escritura tipográfica ha pasado de ser “analógica a digital”.

En este nuevo contexto de gran auge tecnológico y donde las fuentes en *bitmap* que han dado lugar a un estilo propio utilizando el pixel como expresión formal de su lenguaje básico obliga a reconsiderar las categorías existentes pues aunque existen alfabetos que corresponden perfectamente a un grupo por sus características bien definidas, muchas otras poseen una nueva morfología cuya colocación exacta en uno de esos grupos es más difícil. Esto es el resultado de la permanente combinación de las formas y las familias, lo cual crea estilos mixtos que implica definir nuevos métodos de descripción.

Por tales consideraciones, la promoción y distribución de fuentes a través de los catálogos electrónicos de fundidoras digitales, revistas o colectivos de diseño enfocados al ámbito tipográfico han creado sus propios criterios y términos para agrupar las fuentes en base a características visuales y uso contemporáneos. En el cuadro de la página 103 se puede ver que una categoría común corresponde a las fuentes para pantalla aunque también contiene clasificaciones clásicas como *serif* y *sans*.

Ha sido importante la presentación de los anteriores sistemas de clasificación para contar con referencias históricas y actuales sobre los modos de ordenación de las fuentes, y con base en ellos, formar algunas categorías para los alfabetos de México, ya que los documentos impresos o páginas de internet específicamente mexicanos se limitan a presentar las fuentes únicamente por su nombre o el de su creador.

Fig. 3. Ejemplos



Font Shop	Font Bureau	T26
Serif	Serif	Serif
Paloseco	Paloseco	Paloseco
Esriptas	Mecanas	Esriptas
Display	Esriptas	Históricas
Mecanas	Símbolos	Texto
Símbolos	Para periódicos	Titulares
Góticas	Para revista	Tecno
No latinas		Retro
Open Type		Grunge
Pixeladas		Dibujadas a mano
		Dingbats
		Stencil
		Decorativas
		Experimentales
		Orgánicas
		Pixeladas
		Condensadas
		Expandidas
		Góticas
Emigre	tpG/Letras Latinas	
Texto	Textos	
- Geométricas	Títulos	
- Tradicionales	Pantalla	
- Otras	Experimentales	
Display	Misceláneas	
- Geométricas		
- Otras		
Ilustraciones		

Cuadro 3. Se observa la variedad de grupos que las casas tipográficas han incorporado actualmente para la distribución de sus fuentes.

A continuación se hace la propuesta y descripción de seis grupos de clasificación de los alfabetos mexicanos en base al análisis de sus atributos utilizando los criterios tipográficos propuestos por Dixon.

Alfabetos regulares

En este primer grupo la apariencia de los alfabetos podría denominarse como tradicional, ya que su estructura es continua, formada por líneas rectas y curvas básicas en la combinación que normalmente se reconoce, a pesar de que haya variaciones sutiles en sus astas o en sus remates pueden distinguirse fácilmente como fuentes *serif* o paloseco. La mayoría de estos ejemplos cuentan con proporciones normales, contraste medio, eje vertical o inclinado, con transición gradual o nula en el caso de los alfabetos paloseco. Los pesos son variables pero en general aportan un color medio. Las letras “a, f y g” son importantes para el reconocimiento de la fuente (fig. 4).

Alfabetos manuales

Esta categoría se compone por aquellas fuentes inspiradas en la escritura personal, los rótulos callejeros y las tipografías que cuentan con características caligráficas. El término manuscrito se refiere a los escritos hechos a mano, entre ellos la caligrafía se distingue por la posición de la mano y la utilización de pinceles u otras herramientas que dan a las letras una modulación especial, mientras que el rotulado se genera mediante el dibujo de las letras. En los ejemplos expuestos destaca la modulación de su construcción, de lo cual dependen sus proporciones y la inclinación de los ejes (fig. 5).

Alfabetos irregulares

Representan a aquellas tipografías cuya construcción proviene de formas caprichosas, como mordidas, rasgadas o recortadas, debido a que su trazo no es continuo y remiten al efecto visual de herramientas como pinceles y tijeras; el tratamiento de las formas

varía desde angulares, ovaladas y astas más alargadas. Muestran que sus proporciones internas no son constantes ya que las alturas varían al igual que la línea de base de las letras; la anchura, el grosor y el eje de construcción son también variables. De acuerdo con el capítulo anterior, las fuentes con influencia de la gráfica popular y algunas de referencia manual presentan este tipo de imperfecciones como característica principal (fig.6).

Alfabetos mixtos

Esta categoría se basa principalmente en el hecho de que existen fuentes *semisans* o *semiserif* que genera un aspecto tipo *collage* de las distintas familias o estilos principales, además de jugar con las variantes de peso y contraste en la misma fuente, o bien, alfabetos en una sola versión, combinando letras altas y bajas. Se observan fuentes de construcción continua o modulada con distintos tratamientos de las formas: mixtas, geométricas, claras o excéntricas. Los alfabetos pueden contener breves rasgos terminales y sólo en algunos caracteres. Destaca la utilización de trazos rectos con trazos orgánicos, lo que genera variabilidad de tono dentro del alfabeto. En estos casos, las características formales de la letra “A” mayúscula son distintivas para la identificación de las tipografías (fig. 7).

Alfabetos cuadrados

El cuadrado ha sido una figura básica en la que se trazan las letras desde la antigüedad cuando se hacían manualmente, e incluso en la actualidad utilizando las retículas digitales y los píxeles. Asimismo, observando el tratamientos de las curvas se ha llegado a determinar esta división debido a que muchas de ellas se configuran por trazos

rectos generando un aspecto más uniforme de todo el alfabeto con orientación a formas cuadradas angulares o ligeramente redondeadas. Pero no solamente las curvas, también las de superficies triangulares como la “a” y la “k”, tienden a ser más anchas para amoldarse a la forma cuadrangular; tal condición de los tipos los hace parecer pequeños bloques, lo cual se enfatiza si el altura de las astas es poca o precinden de los trazos ascendentes y descendentes en la versión minúscula o bien, cuando si la separación entre los caracteres es reducida (fig. 8).

Algunos alfabetos cuentan con mayor contraste entre los trazos y las letras son más negras. Dentro de esta misma categoría se podría establecer una división entre los alfabetos *serif* y *paloseco*. Comunmente, gran parte de los alfabetos con referencia de rótulos se caracterizan por formas cuadrangulares o rectangulares.

Alfabetos expresivos

Se consideraron dentro de este grupo los alfabetos que compuestos de características estéticas fuertes y formas sugestivas. Los caracteres muestran construcción discontinua, modular o amorfa, por lo que en algunos casos se observan modificaciones a la combinación de los trazos, así como en el tratamiento de las curvas, las astas y los remates. Pueden presentar exageración en el manejo de las proporciones a través de contraste marcado entre sus elementos o puntos de unión, así como aumentando el espesor. Utilizan elementos decorativos dentro de la letra o en la contraforma, a veces en relación a su nombre. Aunque existen letras con mayor grado de expresividad no hay caracteres clave en este tipo de alfabetos ya que generalmente son personalizados, experimentales y generan formas nuevas (fig. 9).

<p>Enrico</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Economista</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Espinosa</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>
<p>Señal México</p> <p>ABCDEFGHI abcdefghi</p>	<p>Euforia</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Asimétrica</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>
<p>Plasma</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Suave</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Forever</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>
<p>Integra</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Mercedes</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Rondana</p> <p>ABCDEFGH abcdefghij</p>
<p>Khaki</p> <p>ABCDEF abcdefg</p>	<p>Quatro</p> <p>ABCDEFGH IJKLMN</p>	<p>Chayote</p> <p>ABCDEF abcdefg</p>

Fig. 4. Alfabetos regulares (formas y familias básicas, estructura tradicional).



Fig. 5. Alfabetos manuales (caligráficos, rotulados, personales).



Fig. 6. Alfabetos irregulares (recortados, escritura callejera, informales).

<p>Voluble</p> <p>ABCDEFGHI abcdefghi</p>	<p>Mariel</p> <p>ABCDEFGHIK abcdefghj</p>	<p>El Chalán Voy con fuerza</p> <p>ABCDEFGH ABCDEFGH</p>
<p>Bauhaus</p> <p>abcdefghijkl abcdefghijkl</p>	<p>Semisans</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Súper Tíbiri</p> <p>ABCDEFGHI abcdefghi</p>
<p>Acerina</p> <p>ABCDEFG ABCDEFG</p>	<p>Artimania</p> <p>ABCDEFGH abcdefgh</p>	<p>Quatro Serif</p> <p>ABCDEFG PQRST</p>
<p>Gruexa</p> <p>AaBCDEE FGHJK</p>	<p>Freón</p> <p>AßCDEFGHI aßdefghi</p>	<p>Confundida</p> <p>ABCD abcd</p>

Fig. 7. Alfabetos mixtos (familias combinadas, modulados).



Fig. 8. Alfabetos cuadrados (construcción cuadrangular y apariencia tecno).



Fig. 9. Alfabetos expresivos (de contraste marcado, artísticos).

Debe subrayarse que las valoraciones visuales realizadas en los grupos anteriores son de índole estética, pero en cuanto al propósito funcional de los alfabetos se puede hablar de tres grandes grupos, los cuales se han venido mencionando en otros apartados de esta investigación:

Alfabetos para textos

Un texto es un “tejido” de letras, que se forma a través de la imagen de las palabras, su extensión es uno de los factores más importantes a considerar para la elección tipográfica. En general, cualquier fuente puede utilizarse para componer textos cortos, en cambio, una cantidad mayor de información requiere la utilización de fuentes tipográficas completas (108 a 218 signos), pero en cualquier caso dependen de la relación entre el emisor y el receptor además del medio de impresión. Comúnmente se denomina tipografía para texto a aquél tipo de letra de apariencia clara ya que deben ser reconocidas rápidamente por el lector y no distraerlo ni cansarlo. En cambio, las fuentes para título o las llamadas de *display* se caracterizan por ser más estilizadas y por esta razón componen mejor sólo algunas palabras.

Además de las variantes del alfabeto el lenguaje escrito necesita muchos otros signos ortotipográficos para transmitir la información de modo eficaz: los signos de puntuación y entonación, matemáticos, caracteres técnicos y especiales. Dichos signos fueron surgiendo debido a la necesidad de adaptar y hacer más claro el texto impreso para la lectura en silencio, sin embargo, hablar de su desarrollo histórico sobrepasa los límites de esta investigación (v. de Buen, Jorge, “Ortotipografía” en Varios, 2003 y Kloss, Gerardo “Algunos extraños habitantes de la fuente” en Varios, 2004).



Fig. 11. Fuentes: *Mariel* y *Molde*.
Se han utilizado para componer cabezales en las revistas *Matiz* y *Tiipo*.

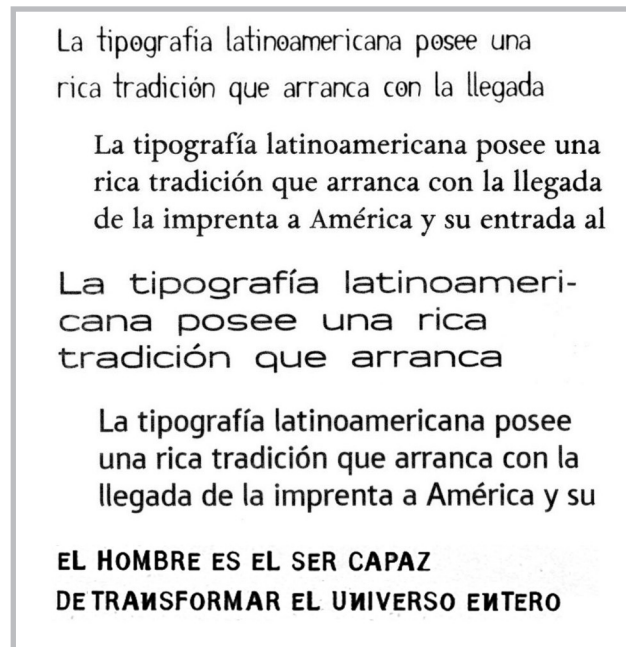


Fig. 10. Fuentes: *Chida font*, *Enrico*, *Khaki*, *Señal*, *El Chalán*.
Estos textos fueron tomados del paquete de postales "Tipografía, lenguaje visible" editado por la revista *Tiipo*, en las cuales se pueden ver las características de composición de texto de algunas de las fuentes mexicanas.

Alfabetos para pantalla

Fuentes de construcción modular, generadas específicamente como *bitmaps* para evitar algunas diferencias de visualización de las fuentes para impresos.

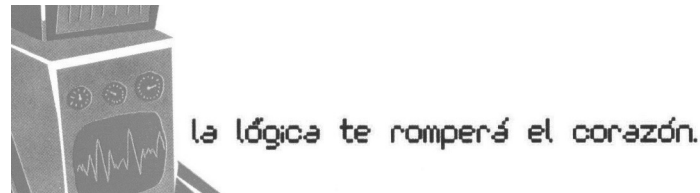


Fig. 11. Fuente tipográfica *Modular* de Armin Vit.
Detalle de cartel, realizado por Javier Ramírez para *Tiipo*.

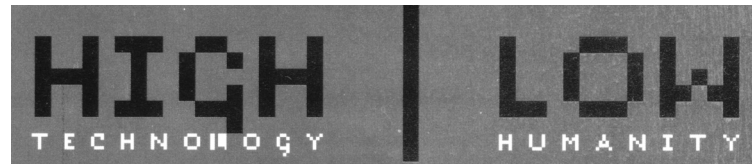


fig. 12. Fuente tipográfica *Escritura PX* de Francisco Aguayo.
Detalle de cartel, realizado por Domingo Martínez para *Tiipo*.

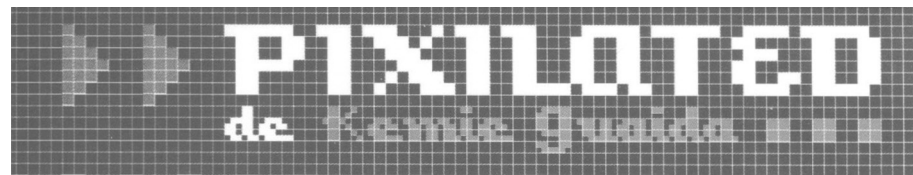


Fig. 13. Fuente tipográfica *Pixilated* de Kemie Guaida.
Detalle de cartel, realizado por Jorge Alderete para *Tiipo*.

Alfabetos complementarios o decorativos

Como se menciona anteriormente no sólo se comunica verbalmente sino también visualmente con la letra, existe gran variedad de tipografías con fuertes características visuales que cuentan con elementos decorativos dentro de la misma letra o constituyen fuentes no alfabéticas o icónicas también llamadas *dingbats*, que se utilizan para reforzar la comunicación del texto o con propósitos estéticos.



Fig. 14. Alfabetos: *Ventana, Menino, Heart, Pancrasia*.



Fig. 15. Dingbats: *Santo Domingo Pátzcuaro, Grisácea, Demasiado, Primero Be, Chrimbobat*,

4.2 TENDENCIAS DE DISEÑO TIPOGRÁFICO

Una tendencia se refiere a los elementos estilísticos y conceptuales que destacan en un conjunto de obras y aunque éstas sean diferentes las orienta en una misma dirección. Al analizar las propuestas tipográficas de los últimos quince años (1990-2004) se pueden observar puntos de coincidencia que permiten relacionar los alfabetos en grupos

más amplios. Como primer punto, al retomar nuevamente el análisis de la composición de la letra se tiene que hay cuatro grupos de caracteres (rectos, fragmentados, curvos y mixtos) los cuales describen el contorno exterior (forma) y la superficie interna (contraforma); comúnmente, su estructura básica hace una correspondencia entre ambas teniendo como base el círculo, el triángulo y el cuadrado.

No obstante, las formas alfabéticas han tenido una transición o adaptación apartándose de las formas geométricas puras, lo que hace que existan letras compuestas no sólo por círculos y líneas rectas, sino también por elipses o trazos libres (fig. 16 y 17).

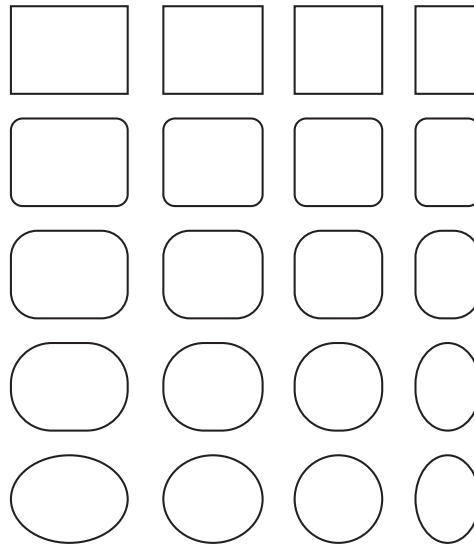


Fig. 16. Tabla de transición de las formas utilizadas en el diseño de alfabetos (Aicher, 2004:196).

De tal manera que la estructura de los caracteres sigue basándose en elementos básicos de diseño como la línea y la superficie pero se nota que prácticamente no hay limitaciones para la forma tipográfica y se presentan una enorme variedad de casos de los cuales algunos se consideran novedosos y propositivos, en el sentido de que exploran hasta qué punto puede llegar a modificarse la forma sin que pierda la identidad de la letra a la que representa. Sin embargo, también pueden ser el reflejo de la moda.

Esto se debe a los argumentos del postmodernismo y la importancia que cobraron los procesos digitales y la facilidad técnica para

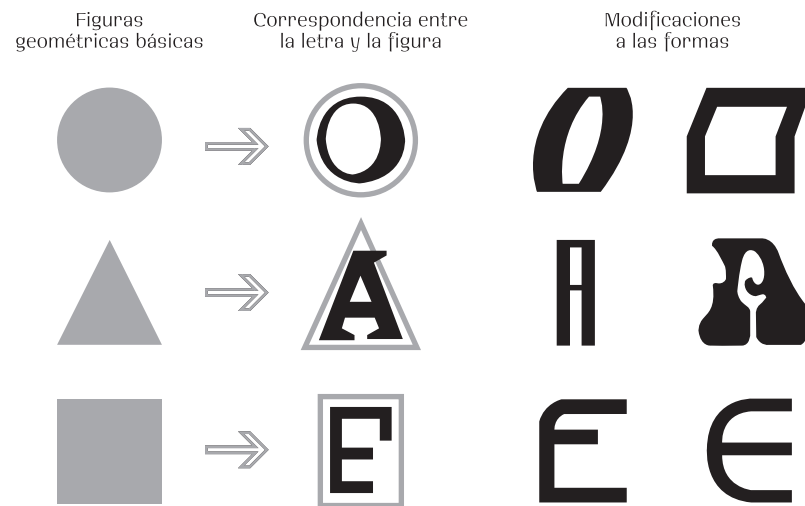


Fig. 17. Existe correspondencia entre ciertas letras y las figuras básicas geométricas, es decir, la "O" remite a un círculo, la "A" a un triángulo y la "E" a un cuadrado, sin embargo, en alfabetos como *Smooth* la configuración de la letra "O" ya no es circular sino cuadrada formada por líneas rectas, describiendo una superficie irregular o quebrada; lo mismo sucede con las superficies de las otras letras en los distintos alfabetos.

producir y reproducir los alfabetos. Como se vio en el capítulo anterior el postmodernismo se caracteriza por la variedad de estilos que surgen como metaforización de la cultura (la irracionalidad, la hibridación, el desorden y la apariencia superficial), dando como resultado la mezcla y la diversificación de las formas. De acuerdo con Willi Kunz (2003) y Raquel Peralta (2004) es un periodo en el que predomina la idea de que la producción en serie ha finalizado y por lo tanto los productos deben hacerse a la medida de las personas, esto trae como consecuencia el diseño de fuentes específicas para cada proyecto.

A pesar de que la tecnología siempre está ligada al mejoramiento de la calidad y la presentación de los productos, a diferencia de lo manual que es considerado como un trabajo rústico o artesanal, en el ámbito de la tipografía la reproducción de las imperfecciones manuales ha cobrado auge, con la intención de que los trazos espontáneos y la irregularidad proporcionen a la fuente un aspecto mucho más cálido y personal, incluso, esta búsqueda de individualidad se refleja en los alfabetos basados en la escritura del propio diseñador, que aunque se considera pretencioso, forma parte del furor por experimentar la creación tipográfica.

Otra característica importante es la intención de identificar los tipos con un lugar de origen y sociedad específicas. Para ello, se busca inspiración en el entorno cotidiano como los anuncios rotulados, el graffiti, la diversidad, el uso de los medios de comunicación, el desorden, el tránsito abrumador, la contaminación, etcétera, contexto que se refleja en las tipografías de la sociedad actual en México. En palabras de Raquel Peralta (2004:108-112) la tendencia de ese tipo de diseño está en “la nostalgia por lo humano e imperfecto, lo más humilde y básico”.

Sin duda alguna son más evidentes las orientaciones que toman las tipografías expresivas, pero, en las fuentes para texto las modificaciones también son importantes sobre todo para “la optimización de sus propiedades funcionales” (Aicher, 2004:197). En este caso, se distingue la inclinación por hacer trazos o texturas más amables, menos rígidas, redondeando los ángulos así como el desarrollo de alfabetos con estructuras claras pero al mismo tiempo matizadas con sutiles detalles que sólo se perciben al utilizarlas en un cuerpo mayor, esto le da versatilidad a la fuente para que funcione dentro de largas líneas de texto o para conformar cabezales visualmente más fuertes de acuerdo al contexto.

También sobresale el diseño de conjuntos tipográficos constituidos no sólo por las variantes clásicas de estilo redondo, cursivo y negritas, sino que tienden a agregar nuevas versiones con un tono particular, incluso algunas pueden considerarse como fuentes diferentes, lo cual resulta interesante porque demuestra que los diseñadores no

“El lenguaje está vivo y nuestra habla será distinta en el futuro, también la tipografía está viva. Lo que hoy se considera una mejora habrá de ceder el paso en su momento a otras mejoras posteriores [...] la presente creación será una mera contribución a la continua tarea de proporcionar al mejor lenguaje la mejor imagen posible” (Aicher, 2004:204).

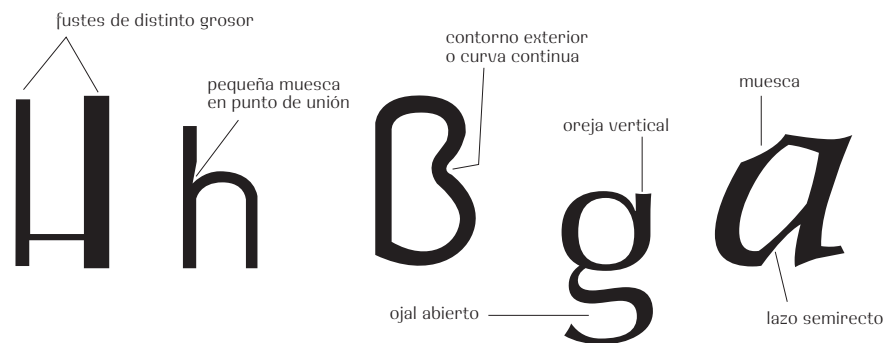


Fig. 18. Sutiles variaciones de trazo en fuentes *Voluble*, *Euphoria*, *Suave*, *Integra* y *Mexica*.

se enfocan en una sola y definitiva versión de cada concepto, sino que existe la posibilidad de que una familia cuente con varios estilos, en analogía a que cada individuo es independiente y proyecta sus propias características (fig. 19).

En un artículo de la revista *DX* (2001:36-39) respecto a las fuentes para texto que se han diseñado por mexicanos Gabriel Martínez Meave comenta que en la actualidad varias revistas, libros y periódicos han utilizado estas tipografías en un ambiente de lectores jóvenes, los cuales son más abiertos o sensibles a la innovación, aunque aún se encuentran en un proceso en construcción que requiere complementar las fuentes digitales, mayor cuidado en el detalle y en los espacios para mejorar su funcionalidad, así como fomentar su promoción y distribución nacional e internacionalmente.

Hasta ahora me he referido a la tendencia como una serie de características sobresalientes, previas a generar un estilo, por su parte, este término se ha utilizado desde distintas perspectivas. Tipográficamente hablando, el estilo se refiere al instrumento con que se escribía antiguamente. Después vino a significar que un grupo de tipografías

ABCDEFGHI	ABCDEFG
abcdefghijkl	ABCDEFG
ABCDEFGHIJ	ABCDEFG
abcdefghijkl	ABCDEFG

Fig. 19. Familia *Artimania*: Regular y 3. Familia *Quatro*: Regular, Serif 1, Serif 2, Serif 3

poseen rasgos similares en cuanto a los trazos y las terminaciones, como estilo romano, egipcio o paloseco. Asimismo, es común emplear la palabra para referir que alguien o algo se caracteriza por ser diferente y tener personalidad.

Sobre este tema, Dondis (1992) y Sesma (2004) coinciden en que el estilo se forma por la interacción de todos los factores, principios y técnicas que se manifiestan en el entorno cultural visual. Dichos elementos que se identifican individualmente también hablan de un grupo en un contexto determinado.

Los estilos se forman a través de la búsqueda de las decisiones compositivas, la elección de los elementos, el reconocimiento del carácter elemental y la manipulación de los elementos, todo esto es influenciando por el entorno social, físico, político y psicológico: “estas mismas fuerzas, que dan lugar a lenguajes individuales en el uso verbal, se combinan en el modo visual para crear un estilo común de expresión” (Dondis, 1992:154).

El estilo es equivalente en cierta manera a poseer identidad propia, va más allá de la apariencia ya que integra forma y contenido en un solo elemento, por lo que es diferente, incluso opuesto a la moda, es decir, la excesiva repetición de los elementos que llega a crear uniformidad de apariencia.

En resumen, la personalidad, facultades, valores y visión del individuo junto con aquellas características físicas, psicológicas, ideológicas y conductuales que se comparten otorgan a la persona una identidad nacional que se refleja en su trabajo, “la nacionalidad también es un punto de vista” (Martínez Ramírez, Peón y Martínez Meave, 1997:11). Por lo tanto, el diseño que se produce está impregnado de esa forma de ser y de vivir, y puede ser decodificado por los demás

“Estilo: (del latín *stylus*, del griego *stylos*). Nombre dado a distintos objetos de forma de varilla o punzón. Punzón con que se escribían las antiguas tablas enceradas. Pluma. Modo personal de escribir que caracteriza a un escritor. Manera de hacer una cosa que resulta característico de una persona, un país, una época, etc.” (Moliner, 2002:1225)

integrantes de la sociedad porque comparte las experiencias y conocimientos comunes del contexto.

El interés por mostrar rasgos regionalistas en la tipografía mexicana está presente debido al interés por retomar nuevamente los temas populares y cotidianos como respuestas a lo comercial, además de que el diseñador siente la responsabilidad de rescatar lo valioso y distintivo de su cultura, ya que aquella selección de rasgos será producida y quedará como constancia de una época, asimismo, es parte de la proyección del país hacia el exterior. Sin embargo, muchos profesionales no pretenden encerrarse en los estilos nacionalistas, sino trabajar de acuerdo al proyecto en particular, ya que debido a la expansión de los mercados y las marcas hay soluciones de diseño que deben funcionar prácticamente en cualquier parte del mundo.

Es así como se ha realizado un esbozo sobre las características visuales más sobresalientes de los alfabetos de los noventa y principios del nuevo milenio en México, no obstante, las fuentes clasificadas llegan a pertenecer a uno o más grupos y pueden estudiarse desde diferentes aspectos, por lo que las clasificaciones sólo deben tomarse como referencias para su conocimiento. La cantidad de propuestas y formas denota la influencia de varios factores, tanto históricos como sociales y personales, que al mezclarse remiten al pasado o anticipan formas que en un futuro tal vez se lleguen a tomar en cuenta como modelo de diseño, o bien, dejen de utilizarse, pero esto sólo podrá ser confirmado cuando comiencen a surgir otro tipo de manifestaciones estéticas inmersas en situaciones sociales, culturales y tecnológicas distintas.

CONCLUSIONES

A nivel internacional la década de los noventa y primeros años del siglo XXI, ha sido una época en la que se ha vivido la expansión acelerada de la tecnología digital para la comunicación la cual permite el intercambio mucho más rápido de todo tipo de información (económica, comercial y cultural) y motiva la creación de productos cada vez más variados y novedosos.

Los medios electrónicos ayudan a traspasar páginas y lugares velozmente, navegando literalmente, en el mar de información que existe en la red. Sin embargo, se está perdiendo el hábito de escribir con la mano. Ahora, cuando se observa en libros o museos documentos manuscritos se piensa que son muy bellos pero se ven un poco fuera de contexto, pues es un arte que sólo algunos practican en la actualidad. La habilidad caligráfica que era común hace unos siglos poco a poco se fue perdiendo con la invención de herramientas como la imprenta, la máquina de escribir, la pluma atómica y la computadora. Todo esto dirigido a la practicidad y rapidez.

A pesar de ello, lo anterior recuerda que aún en el afán del hombre por alcanzar el futuro se sigue conviviendo con elementos del pasado. El lenguaje en sí y la escritura, corresponden a procesos que evolucionaron y se han ido modelando a través del tiempo, ya que requieren actualizarse día a día y adaptarse a las modificaciones mismas de los demás lenguajes con los que interactúa, ya que también corresponden a herramientas para la comunicación futura.

El diseño de alfabetos representa una actitud y un compromiso con el lenguaje escrito, cada diseño es una propuesta u opción para comunicar un mensaje. Esto obliga al diseñador de tipos a buscar nue-

vas formas o a transformar las ya existentes, tomando en cuenta que la percepción de los valores estéticos (como la belleza o lo feo) se modifican junto con su contexto y las generaciones, lo que permite experimentar mezclando las formas de los diferentes estilos tipográficos.

El contexto profesional y tecnológico en México ha hecho posible la creación de una colección propia de signos tipográficos que actúen como un refuerzo semántico o connotador del lenguaje oral, sus regionalismos y modismos pertenecientes a grupos sociales específicos, tratando de representarlo en sus formas y en los nombres de las tipografías.

Por otro lado, pese a la influencia de toda la información que se recibe de manera global, el desarrollo de los alfabetos busca en el pasado, en la iconografía histórica y en la selección de contextos regionales cotidianos, para crear un estilo propio a través de la mezcla estilística que parte del geometrismo prehispánico, como en los alfabetos *Aztlán* y *Cóatl*, la calidez y elegancia de los manuscritos que destaca en la fuente *Lagarto* y la espontaneidad e irregularidad de la gráfica popular urbana *presente en Luchita Payol* o *Sol*. Además, destaca la generación de alfabetos diseñados a medida para proyectos específicos (*Rumba*, *El Economista*) que surgen de las necesidades de comunicación del mensaje, el tipo de público al que se dirige, la cantidad de información, los matices estructurales para su legibilidad, así como el medio de reproducción o visualización.

La principal función del diseño de alfabetos es mejorar la representación escrita, atrayendo al lector e invitándolo a descubrir algo más allá de lo que está plasmado con las letras. No se trata simplemente de apostar a un diseño visual, sino comunicacional, que resuelva las necesidades de un problema real, a través de la interpretación de un concepto o tema.

En la era visual, donde la imagen ha tenido gran fuerza, es evidente que el texto sigue siendo importante y cada día presenta más opciones para su manipulación. Como se puede observar, las necesidades tipográficas se van dando con el desarrollo de los mismos medios de comunicación, lo cual marca las pautas de sus características y atributos. Es por eso que las distintas representaciones gráficas (fonética-visual, pictográfica-objetual e ideográfica-conceptual) conviven al mismo tiempo pero de manera coherente con su mensaje, ya sea en forma de letras, íconos o logotipos. Es así como se asegura que en un futuro cercano los lenguajes de comunicación y las posibilidades seguirán creciendo sin interferir entre ellos, puesto que se complementan.

Lo anterior lleva a subrayar que las letras nos prestan su personalidad para hablar de una época y constituyen discursos a través de los elementos visuales y estructurales que las caracterizan. En este orden, la tipografía con serifas puede representar el sustento del pensamiento escrito, así como las formas geométricas de la era industrial fueron testigos de la modernidad y la precisión, ahora, las formas híbridas e irregulares connotan la diversidad y la experimentación.

Finalmente, puedo comentar que además de ser una actividad necesaria para concluir un ciclo de formación profesional, realizar una investigación de tesis es todo un reto personal pues considero que pone a prueba la autodisciplina, la motivación y la constancia, las cuales me permitieron llegar a conocer un poco más sobre un tema tan interesante. Con este documento espero haber contribuido un poco a la difusión y conocimiento de una parte del diseño que se realiza en mi país, el que se refiere a la materia prima del lenguaje escrito en sus diversas formas, así como aportar información y referencias que pueden tomarse como punto de partida para realizar otras investigaciones.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Acosta, Arturo
1999 “Taller de la Gráfica Popular”, pp. 15-21, en Revista *DX*, Año 1, No. 1, México.
- Aicher, Otl
2004 *Tipografía*, Valencia, Campgràfic Editors, 279 pp.
- Alliende, Felipe
1994 *La legibilidad en los textos*, Santiago, Andrés Bello.
- Baines, Phil y Haslam, Andrew
2002 *Tipografía. Función, forma y diseño*, México, Gustavo Gili, 192 pp.
- Balius, Andreu
2003 *Type at work. Usos de la tipografía en el diseño editorial*, Barcelona, Index Book, 218 pp.
- Bavaresco de Prieto, Aura M.
1979 *Las técnicas de investigación*, 4a. ed, Venezuela, South-Western, 302 pp.
- Blackwell, Lewis
1995 *Tipografía del siglo XX*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Blanchard, Gérard
1988 *La letra*, Barcelona, CEAC, 295 p.
- Blanco Cousiño, Carlota
2004 “El ensayo, una forma creativa de expresión”, pp. 97-112, en Varios, *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje*, México, Designio-ENCUADRE, 207 pp.
- Buen, Jorge de
2000 *Manual de diseño editorial*, México, Santillana, 398 pp.
- 2003 “Ortotipografía”, pp. 43-52, en Varios, *Ensayos sobre diseño tipográfico en México*, México, Designio-ENCUADRE, 119 pp.
- 2004 “Fulgora o el aire le sienta bien” en Revista *Typo*, Año 2, No. 7, México.
- Calles Trejo, Francisco
2001 “¡Ah que tipos!”, pp. 20-23, en Revista *DX*, Año 3, No. 13, México.
- 2003 “Tipográficos vs. tipográficos” p. 33, en Varios, *Ensayos sobre diseño tipográfico en México...*
- 2004 “Metáforas tipográficas y otras figuras”, pp. 85-96 en Varios, *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje...*
- 2006 Entrevista personal en la Universidad Intercontinental, septiembre. Maestro en Artes Visuales, orientación en Comunicación y Diseño Gráfico por la UNAM, Maestro en Gestión del Diseño Gráfico por la UIC, Coordinador de Tipografía en la UIC y del congreso Tipografía. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
1999 *Un siglo de Arte Mexicano 1900/2000*. Italia, CONACULTA-INBA, Landucci Editores, 315 pp.

- Dondis, Donis A.
1992 *La sintaxis de la imagen*, 10a ed., México, Gustavo Gili.
- Eco, Humberto
2001 *Cómo se hace una tesis*, Barcelona, Gedisa, 233 pp.
- Espasa-Calpe Editores
1981 *Enciclopedia Universal Ilustrada*, Tomo 29, Madrid.
- Evangelista, César
2005 “Tin Tan o el diseño de una letra de película” en revista *Tiypo*, No. 8, México.
- Ferrero, Juan José
1975 *La comunicación y los mass media*, España, Editorial Ediciones Mensajero Bilbao.
- Frutiger, Adrián
1994 *Signos, símbolos, marcas, señales*. 3a. ed, España, Gustavo Gili, 286 pp.
- Gainza, Sabino I.
2005 “Evaluación de la tipografía”, en Revista *a! Diseño*, Año 14, No. 75, México.
- Gándara, Lelia
2002 *Graffiti*, Argentina, Eudeba, 127 pp.
- García Barcha, Gonzalo
2003 “La expansión de la gráfica hacia el cine. Créditos cinematográficos” en revista *Tiypo*, No. 3, México.
- González Ochoa, César
2003 “La cuestión de la identidad”, pp. 37-47, en Varios, *Las rutas del diseño*, México, Designio-ENCUADRE, 130 pp.
- Guaida, Kemie
2003 <http://www.monolinea.com>; www.pixilate.com.
- Heller, Steven
2004 “Cult of the ugly” en revista *Punto G*, Número cero.
- Hirata, Miguel
1997 “La tipografía popular mexicana”, en revista *Matiz*, No. 9, México.
- Ibáñez Brambila, Berenice
1990 Manual para la elaboración de tesis, México, Trillas.
- Jiménez, Iván W.
2006 “Ensayo del diseño”, presentación de la revista *Ene o*, ENAP, octubre.
- Jury, David
2002 *Tipos de fuentes: regreso a las normas tipográficas*, España, Index Book, 158 pp.
- Kloss, Gerardo
2004 “Algunos extraños habitantes de la fuente” en Varios, *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje...*
- Kunz, Willi
2003 *Tipografía: macro y microestética*, Barcelona, Gustavo Gili, 170 pp.
- Martínez Beltrán, Víctor
2004 “20 años de basura para leer: Rudy VanderLans, Zuzana Licko y Emigre” en revista *Tiypo*, Año 2, No. 6, México.
- Martín, E. y Tapiz, L.
1981 *Diccionario enciclopédico de las artes e industrias gráficas*. Barcelona, Ediciones Don Bosco, 651 pp.
- Martínez de Sousa, José
1974 *Diccionario de tipografía y del libro*. Barcelona, Labor, 545 pp.
- Martínez Leal, Luisa
2003 “La primera tipografía mexicana” pp. 75-94, en Varios, *Ensayos sobre diseño tipográfico en México...*

- Martínez Meave, Gabriel
 2001 “La tipografía de texto, el arte de poner una letra después de la otra” pp. 36-39, en Revista *DX*, Año 3, No. 13, México.
- 2003 “Más es más: La creación de la fuente Lagarto” pp. 61-74, en Varios, *Ensayos sobre diseño tipográfico en México...*
- Martínez Ramírez, Domingo Noé
 1997 “Diseñando con la más fea o las tipografías torturadas por Nacho Peón” pp. 34-39, en revista *Matiz*, No. 2, México.
- 1997 “Manifiesto tipográfico mexicano” pp. 6-7, en revista *Matiz*, No. 9, México.
- 2000 *Diseñadores gráficos mexicanos*, p. 75, México, Trama Visual A.C. y Tres Grupo 3.
- Matiz*
 1997 “Una semblanza del movimiento *retro*” y “Al rescate del olvido: México y el *retro*”, Año 1, Vol. 1, No. 6, México.
- Mena, Juan Carlos
 2002 *Sensacional de diseño mexicano*, México, Trilce Ediciones y CONACULTA, 338 pp.
- Moliner, María
 2002 *Diccionario del uso del español*, Tomo I y II, 2a. ed, España, Credos.
- Ollervides, Enrique
 2001 “El hombre logo contra los clones sin rostro”, pp. 32-35, en revista *DX*, Año 3, No. 13, México.
- Papazian, Hrant
 2002-2003 “Alfabeto 2.0” en revista *Tipográfica*, No. 54, año XVI, Buenos Aires Argentina, Diciembre-marzo.
- Peón, Ignacio
 1997 “¿Para qué diseñar más letras?” en revista *Matiz*, No. 9, México.
- 2000 *Diseñadores gráficos mexicanos*, p. 73, México, Trama Visual A.C. y Tres Grupo 3.
- 2001 “La tipografía mexicana en acción”, pp. 28-29, en revista *DX*, Año 3, No. 13, México.
- Peralta, Raquel
 2004 *Diseñar hoy*, Barcelona, Ediciones Paidós, 195 pp.
- Pérez Salas C., Ma. Esther
 2003 “Establecimiento tipográfico de Ignacio Cumplido: 1832-1896”, 97-115 pp. en Varios, *Ensayos sobre diseño tipográfico en México...*
- Picó, Joseph
 1990 *Modernidad y postmodernidad*, México, Alianza, 385 pp.
- Pompa y Pompa, Antonio
 1988 *450 años de La imprenta tipográfica en México*, México, Asociación Nacional de Libreros, 115 pp.
- “Premio Internacional a! Diseño”
 2002 en revista *a! Diseño*, No. 63, México.
- Prieto, Miguel
 2000 *Diseño gráfico*, México, Ediciones Era, 109 pp.
- Quórum
 2003 *XIII Premio Quórum*, México, Consejo de Diseñadores de México, A.C. y asociados.
- Rivera, Antonio
 2003 “La *inventio* tipográfica”, pp. 23-31, en Varios, *Ensayos sobre diseño tipográfico en México*, México, Designio-ENCUADRE, 119 pp.

- Rovalo, Pablo y Martino, Erich
1998 “Tecnología vernácula” en revista *Matiz*, No. 14, México.
- Ruder, Emil
1982 *Manual de diseño tipográfico*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Sesma, Manuel
2004 *Tipografismo. Aproximación a una estética de la letra*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 214 pp.
- Solomon, Martin
1988, *El arte de la tipografía. Introducción a la tipoiconografía*, Madrid, Tellus, 240 pp.
- Tapia Mendoza, Alejandro
2002 *El discurso del Diseño. Retórica y comunicación gráfica en el espacio social*, México, Universidad Intercontinental.
- 2003 “Pensando con tipografía”, pp. 11-22, en Varios, *Ensayos sobre diseño tipográfico en México...*
- Trama Visual
1991 *Primera Bienal Internacional del Cartel en México*, México, Trama Visual, ICOGRADA, UAM, 189 pp.
- 2000 *Diseñadores gráficos mexicanos*, México, Trama Visual A.C. y Tres Grupo 3.
- Tubaro, Antonio e Ivana
1994 *Tipografía. Estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de impresión*, Italia, Universidad de Palermo.
- Varios
2003 *Ensayos sobre diseño tipográfico en México*, México, Designio-ENCUADRE, 119 pp.
- Varios
2004 *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje*, México, Designio-ENCUADRE, 207 pp.
- Wilberg, Hans Peter
1999 *Primeros auxilios en tipografía*, Barcelona, Gustavo Gili, 104 pp.
- Zimmermann, Yves
1998 *Del diseño*, Barcelona, Gustavo Gili, 169 pp.
- Otras fuentes:
2004 “Tipografía, lenguaje visible”, reproducción de carteles tipográficos en 22 postales, *Tiypo*, México.
- 2005 “Tiypo móvil”, animaciones tipográficas, formato DVD, *Tiypo*, México.
- Documentos electrónicos
www.emigre.com
www.eneo.com.mx
www.fontburea.com
www.fontfont.com
www.hulahula.com
www.igloodesign.net
www.kimera.com.mx
www.portafoliosonline.com
www.t26.com
www.tiypo.com
www.tipografica.com
- The mexican font scene, 2006,
cg,scs.carleton.ca/~luc/mexico.htm