



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Tipografía Visual:
La tipografía como recurso
plástico y expresivo”

Tesis

Que para obtener el grado de: Maestra en Artes Visuales

Presenta:

Lic. Miriam Gisela Álvarez Hernández

Director de tesis

Mtro. Julián López Huerta
(ENAP)

Sinodales

Mtro. Joaquín Rodríguez Díaz
(ENAP)

Mtro. Miguel Ángel Aguilera Aguilar
(ENAP)

Mtra. Laura Alicia Corona Cabrera
(ENAP)

Mtra. Josefina Larragoiti Oliver
(ENAP)

Asesor:

Mtro. Sabino Gáinza Kawano

México D.F. Junio de 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Agradecimientos

A mi Universidad. A la Escuela Nacional de Artes Plásticas, a la Academia de San Carlos, a la Universidad Nacional Autónoma de México, que me abrigó desde mis comienzos en el CCH hasta este momento en que concluyo un posgrado. Gracias.

A mi director de tesis, Mtro. Julián López Huerta, por ensañarme a crear preguntas, descubrir respuestas y a conocer mucho más allá del tres o del cuadrado. Gracias por su apoyo y por compartir sus experiencias y conocimiento.

A mi asesor, Mtro. Sabino Gaínza Kawano, por ayudarme a comprender mejor el fascinante mundo de la tipografía, así como por compartir su conocimiento y sus libros, sin su contribución esta tesis definitivamente nunca hubiese estado completa.

A mis sinodales por hacerme notar mis errores y mis aciertos, por ayudarme a mejorar.

A veces parece que es imposible llamar familia a personas que aparecen en el camino casi por cuestiones azarosas, yo tengo la suerte de poder hacerlo. Gracias por apoyarme en todo momento sólo como mis padres lo han hecho. A mis suegros Elena y Guillermo y a mi nueva familia los Guerrero Guerra.

A Dios por todas las bendiciones que me ha brindado.

Dedicatorias

A la personita que más he amado en el menor tiempo de conocerla, aún cuando la primera vez que lo vi sólo era un punto de dos milímetros. Eres quien me inspira a convertirme en un mejor ser humano. Zaid te amo.

A mi compañero de aventuras, de logros, de vida, contigo el tiempo es el más hermoso momento perenne. Gracias por apoyarme y ser parte indispensable para conseguir mis metas. Simplemente te amo Guillermo.

A mis ángeles que Dios me otorgo para guiarme en este camino sinuoso llamado vida, sin su apoyo incondicional e inefable yo no hubiese logrado todo lo que soy ahora. Gracias a mis padres, Lupita y José Luis.

A mis queridos abuelos que siempre han estado ahí en cada momento de mi vida para mimarme, contentirme y aconsejare, Celia y Antonio, Enriqueta[†] y Alvino[†],
Venitos[†] y Ramón[†].

A mis cómplices de juegos, mi hermana que desde la niñez ha sido mi mejor amiga, y a mis sobrinos que no permiten que se me olvide ser una niña, Marisol,
Pamela y Ángel.

A quien me enseñó que las letras son más que signos, a pesar de que sólo veía garabatos sobre el papel. Las letras tomaban forma y bailaban armoniosamente cada vez que te leía. A Lety[†].

Índice

Introducción	II
Capítulo I: Antecedentes	13
Escritura y tipografía	15
Del pictograma al fonograma	15
Carolingia minúscula, concluyendo el alfabeto latino	17
Nace la tipografía	19
De Gutenberg al Art Nouveau	20
De las vanguardias al vector	24
Capítulo II: El signo escrito como recurso plástico y expresivo	27
El signo escrito como recurso	29
Primeros comienzos del signo escrito como recurso	29
El signo escrito como recurso durante los siglos XVIII y XIX	30
Poesía visual	33
Caligramas	34
Poesía concreta: la peculiaridad de los <i>Topoemas</i> y la <i>Ideografía</i>	35
Letras urbanas	37
El entorno social de la letra	38
Graffiti	41
Expresión digital	45
Escritura <i>leet</i>	46
Arte ASCII	48
Emoticones y <i>texting</i>	50
Tipografía Funcional	53

Capítulo III: Lengua + Forma: plasticidad y expresividad tipográfica	57
Del lenguaje a la forma	59
Lenguaje: oral, escrito y visual	59
Metalenguaje	62
Semiótica	63
Semántica	65
Percepción	66
Estímulos y sensaciones visuales	67
La Forma	68
Gestalt	70
El espacio en blanco	71
Leyes gestálticas	72
El carácter del carácter	75
Personalidad del signo tipográfico	75
Capítulo IV: Tipografía visual: Propuesta experimental	79
Bestiario	81
Definición y Origen	82
Definición	82
Origen	83
Bestiario Medieval	84
Solución gráfica de la propuesta experimental	86
Formato y diagramación	88
Color y Papel	90
Tipografía	92
Contenido	96
Conclusiones	103
Glosario	105
Fuentes sin tipos, las de consulta	III

Introducción

Encontrar y poder comprender letras u otro signo de la escritura, sea en alfabeto latino o de otro idioma, es algo tan regular hoy día que parece imposible que haya existido un tiempo donde las letras eran exclusivas de un grupo muy reducido de personas, de sapientes que controlaban lo que los signos decían. No obstante actualmente las letras, esos signos parlantes casi perennes, son propios de todo aquel posibilitado de percibirlos, incluso si el perceptor es incapaz de poder interpretarlos en la sintaxis peculiar del idioma en que se hayan realizado, ya que la sola presencia visual es el vehículo comunicador en que los signos escritos viajan en esta contemporaneidad.

De esta manera es como letras y demás signos escritos invaden prácticamente cada rincón de éste presente, desde iniciales entrelazadas como representación de amor que se encuentran fácilmente en arboles y paredes, hasta los emoticonos y *texting* con los que se comunican los individuos en el mundo virtual. Todo estos signos de escritura, en muchas ocasiones, ya cuentan con su propia dialéctica donde los signos se pueden interpretar de más de una manera.

Es aquí donde la tipografía ha obtenido un papel protagónico, no sólo como parte del estudio de la evolución comunicativa del lenguaje escrito, sino también como producto propio de la plasticidad y expresividad en la comunicación visual.

Como producto visual el potencial de los signos de escritura se expande con la tecnología, pues ésta se halla en la disposición necesaria para que las letras fluyan, y dichas letras no son otra cosa que tipos digitales creados, no sólo por píxeles, sino también por vectores y curvas de Bézier que basan su estructura principal en los antiquísimos tipos de metal que nacieron con Gutenberg y su prensa plana.

Por todo lo anterior es que es indispensable estudiar como es que la tipografía ha evolucionado y se ha desarrollado, no sólo a nivel comunicación escrita sino también a nivel comunicación

visual, para así poder comprender más ampliamente cómo es que la tipografía funciona en esa dicotomía lingüística-morfológica, donde los signos escritos son un metalenguaje donde hay dos niveles interpretativos: uno de carácter sintáctico lingüístico y otro exclusivo de su apariencia formal.

Para poder explicar esto se optó por la división de la tesis en cuatro capítulos principales que describen el carácter histórico referencial tipográfico, seguido por un marco teórico conceptual, para finalizar con el vaciado del conocimiento dentro de una propuesta experimental desarrollada a partir de lo investigado.

El marco histórico referencial es una descripción breve de algunos fenómenos históricos precisos que se relacionan con el signo escrito utilizado como imagen que van desde el pictograma hasta el signo fonético pasando por algunos ejemplos significativos de obras artísticas llevadas a cabo durante las vanguardias de principios del siglo XX como poesía visual, caligramas, poesía-concreta, etc., para así llegar al uso actual con graffiti, expresión digital, art ASCII, emoticones y *texting*.

Por su parte el marco teórico conceptual consolida el sustento teórico al estudiar y analizar el funcionamiento perceptual, signico y formal de la tipografía tanto en su función lingüística como morfológica entendiéndose a la tipografía como un metalenguaje dentro de la comunicación visual.

Así en las siguientes páginas se describe a la tipografía, primero como signo escrito necesario e indispensable para la comunicación humana, para terminar ejemplificando como es que este recurso es susceptible tanto a la plasticidad como a la expresividad, todo esto, por supuesto, aplicable al diseño y a la comunicación visual.

Capítulo I

*Antecedentes, primeros recursos
escritos y el nacimiento de
la tipografía*

*La escritura es, y siempre será, la base fundamental de
toda actividad tipográfica. No es una creación del siglo xx,
es una herencia cultural, conformada por siglos.*

Emil Ruder

Escritura y tipografía

Todo tiene un comienzo, los signos escritos no son la excepción, por el contrario son parte fundamental de la evolución y del desarrollo humano como un ser pensante, inteligente y ávido de conocimiento. El pedagogo brasileño Paulo Freire ya lo mencionó alguna vez, *el hombre que escribe y lee su palabra es dueño de su propia voz*.¹ Quien es dueño de su voz es, primero consciente de ello y después responsable de lo que dice, pero ante todo es capaz de oírse y leerse a sí mismo, y a la vez, de que sus palabras también puede ser leídas y escuchas por otros.

Por ello, la palabra escrita es uno de los instrumentos con más valor que el ser humano ha creado, bien dijo el escritor inglés, Edward Bulwer-Lytton: *La pluma es ms poderosa que la espada*, sin duda es cierto, un escrito bien realizado puede herir más que el filo más punzante, del mismo modo como puede crear las reflexiones más incisivas.

Pero como todo, la escritura tubo un principio, y esperemos nunca un fin, que comienza con la aparición del *Homo Sapiens*, de los seres pensantes capaces de abstraer, simbolizar, de imaginar, así como de crear sistemas de identificación y de comunicación.

Del pictograma al fonograma

Un siglo remoto, casi incierto en que la comunicación se utilizaba como un recurso de supervivencia, las personas que lograban manejar los mismos códigos comunicativos tenían una enorme ventaja sobre aquellos que no los tienen, al igual que sobre su entorno. Es el medio ambiente, que en un principio se presentaba inhóspito, en el que nace el ser social que es el ser humano, en gran medida por la normal indefensión que representada la naturaleza

1. FREIRE, Paulo. *La educación como práctica de libertad*.



Cilindro babilónico utilizado como identificador.



Detalle del código de Hammurabi.

en esos primigenios andares, razón por la cual no sólo tienen que socializar sino también aprender a hacerlo. Esta necesidad social lo lleva a crear sistemas de comunicación, códigos comunes entre iguales, que si bien en un inicio sólo cubrían lo necesario para sobrevivir, poco a poco se transformó en un recurso expresivo, ideológico y emocional.

En estos primeros tiempos, muy probablemente por desconocimiento del lugar en que se encuentra habitando, el humano se halla rodeado de misticismo y magia, no tanto por una cuestión religiosa como por el hecho de dar posibles explicaciones a lo que ve, a los acontecimientos presentes y a todo aquello que comienza a conocer; acontecimientos que lo acercan a la reflexión, y junto con esta reflexión a la urgencia por plasmar todo esto que está viviendo, ya sea para dar testimonio o para dar paso al intercambio intelectual.

De tal modo surge la creación de signos, mismos que en primera instancia eran representaciones casi idénticas a la realidad, hoy día se conocen como pictogramas, mismos que poco a poco fueron abstrayéndose ya no sólo para representar sino para identificar, comunicar, expresar; de pictogramas a ideogramas de ideogramas a fonemas; símbolos y signos sólidos llenos de tinta, elaborados con carboncillo, trazados en piedra, en barro, en arcilla, delineados en piel, en papel, cada cultura aportando un poco de lo que los rodeaba, enriqueciendo el lenguaje escrito quitando y agregando signos, haciéndolos partícipe de la vida cotidiana, de la propia historia, todo como parte de la evolución cultural del ser humano.

En este período la tipografía estaba aún alejada de su existencia, sus antepasados en la escritura son signos apenas transformándose en fonemas, un camino andante hacia las letras latinas, de la misma manera, en progreso se encontraba la resolución de los soportes físicos que sostendrían los nacientes signos, sin embargo ya hay recursos bien definidos para sus posibles aplicaciones que hasta hoy día continúan siendo utilizados, por ejemplo: el *marcaje* o la *identificación visual*. Se sabe que desde el año 500 a.C. en Babilonia muchos ciudadanos utilizaban un cilindro como modo de identificación, del cual se realizaba una impresión sobre arcilla para

reconocer propiedades o marcas de producto de fábricas². El marcaje como identificación de pertenencias representa el descubrimiento propio de cada ser como individuo y a la vez del individuo como parte de un grupo, de una sociedad. Esta parte del marcaje fue evolucionando poco a poco, en escudos, heráldicas e incluso en la *marca tipográfica* que era la imagen o símbolo con la que los tipógrafos de entre los siglos XIV al XIX distinguían las obras impresas en sus talleres, esto posterior evolucionó en los actuales logotipos compuestos por tipografía, imagen y cromática

En este aspecto la escritura es una muestra del desarrollo cultural, no sólo al ser testimonio de los sucesos acontecidos en el transcurrir del desarrollo humano, sino también como paradigma del pensamiento de cada época y de civilizaciones enteras; ejemplo de esto es el conocido código de Hammurabi donde las leyes de una ciudad eran expuestas para que fuesen acatadas por los ciudadanos. Cabe mencionar que la escritura utilizada en este período era la *cuneiforme*, una mezcla de ideogramas y fonemas silábicos. Por otra parte es evidente el uso de recurso escrito: la *caja de texto* y *separación modular*. La estela que es el código de Hammurabi contiene ya una clara separación de columnas, contando un total de 21 diferentes. En este tiempo la diagramación como uso de cajas de texto es indispensable para el diseño editorial en general, pero revistas y libros son los más beneficiados con este antiquísimo recurso tipográfico que otras culturas como la egipcia también utilizó.

Carolingia minúscula, concluyendo el alfabeto latino

Es muy bien conocido que el alfabeto utilizado por las culturas occidentales es el latino, mismo que surgió por la aportación de culturas como la fenicia, griega y romana, entre elementos retomados de los egipcios, cretenses, y otras varias culturas. Actualmente muchos países lo utilizan, con sus respectivas variantes, signos de más o signos de menos, sin embargo el uso actual, tal como se conoce, hubiese resultado imposible sin la intervención del emperador Carlomagno, puesto que hacia el 800 d.C., en un intento por generalizar tanto la escritura como el lenguaje en su imperio –prácticamente toda Europa– y por consejo de Alcuino de York, mandó a estandarizar la escritura, todo como parte de una estrategia política de conquista intelectual, por lo que se creó la muy relevante escritura *carolingia* o *carolingia minúscula*, sus predecesoras son las *unciales* y *semiunciales*, mientras que sus descendientes son las letras de caja baja actuales.

2. MEGGS, Philips. *Historia del diseño gráfico*. Pág. 23.

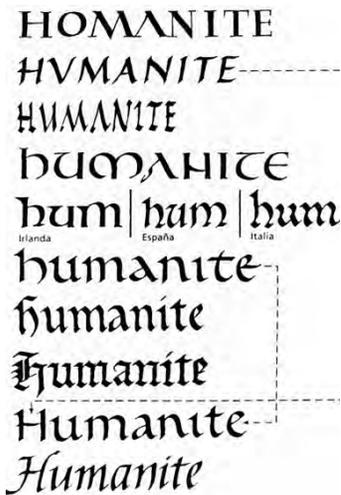


Carolingia minúscula.

Este modelo de escritura fue tan popular que incluso llegó a ser la norma de uso para toda Europa durante un tiempo³, lo cual aparte de ser un desarrollo cultural importante representa la última etapa de evolución del alfabeto latino como es conocido hasta los días presentes debido a que dicha estandarización volvió de uso cotidiano la forma carolingia de los signos escritos, convirtiéndolos en un código común entre diversos y dispersos conocedores del lenguaje escrito latino. Por lo tanto a partir de la creación de las minúsculas los signos no han sufrido mayores variaciones fuera de los valores estéticos propios de cada fuente.

En este punto se puede reconocer un recurso tipográfico de gran importancia, que es, de hecho, un acompañante inherente a la escritura, pero con la identificación de altas y bajas, creación de ascendentes y descendentes, y demás minucias, es más representativo; es decir, la forma de la escritura y su plasticidad potencial, tema que será estudiado más a fondo en el siguiente capítulo.

Ya entrado el siglo XI Europa se hallaba en plena Edad Media el cual representa uno de los periodos más productivos para las artes librescas y escritas debido a que esta es la época en la cual florecieron los llamados libros iluminados, donde la forma se reconoce más por medio de la adquisición de color y el profuso decorado que recibían los signos, en especial las capitulares y las iniciales –que por cierto resultan ser otro recurso tipográfico muy requerido, incluso hoy día–. Fue en este tiempo cuando los scriptorium se ayudaron de los iluminadores para dar más vida a sus creaciones, decorando cada página de manera independiente añadiendo texturas, haciendo de cada capitular una ilustración propia, añadiendo este singular y hermoso recurso: el color, mismo que no fue enteramente explotado puesto que no es sino hasta el siglo XIX con la litografía cuando es plenamente utilizado, por ya no mencionar la era actual donde la tecnología digital y las avanzadas técnicas del offset permiten explotarlo al máximo. No obstante, la unión de escritura más color no era algo nuevo, los egipcios ya usaban este recurso en sus jeroglíficos, tanto en las paredes como en algunos



Evolución de la escritura a partir de las Capitalis monumentalibus romanas hasta la creación de las itálicas.

3. MEGGS, Phillips. Op. Cit. Pág. 72.

libros de los muertos en los que el color podía ser añadido, siendo el predilecto el rojo en contraste con el negro —vale la pena acotar que la combinación negro más rojo es una inseparable del libro prácticamente desde sus inicios, esto en primer instancia por el contraste tan marcado entre ambas tintas, mismo que resulta bastante atractivo al tiempo que favorece una óptima lectura sin lastimar la vista, además de que el costo de producción resulta ser proporcionadamente económico—; sin embargo en Europa, donde se desarrolla y se utiliza más ampliamente el alfabeto latino, así como donde la tipografía fue creada, el recurso cromático si resultó bastante novedoso, especialmente para las clases altas que podían costear todo el trabajo que requería un libro iluminado, incluyendo la preparación del pergamino, o la elaboración del papel que hizo su aparición en Europa entre el 700 y 1000 d.C. y aún así durante un largo período de tiempo se utilizaron a la par ambos materiales a pesar de la llegada de la imprenta guntenberiana, uno para realizar ediciones de lujo, mientras que el segundo destinado a las ediciones económicas de amplias reproducciones.

Pero, a través de los siglos la manera en que cada signo escrito era representado se debe en gran medida al material que estaba disponible en cada época y lugar de creación; punzantes y arcilla para los babilonios, papel y pincel para los chinos, plumas de ave, cañas, pinceles, pergamino y posterior papel, para los copistas de la Edad Media, etc. Esto representa, a su vez, avances tecnológicos adecuados a cada contexto geográfico-cultural tanto en herramientas como en la difusión de la palabra escrita, logro que se consiguió más ampliamente hasta cercano el año de 1450 cuando Gutenberg adecua la prensa plana, entonces utilizada en la creación del vino, para desarrollar una imprenta de tipos móviles con lo que logra la invención de la tipografía.

Nace la tipografía

La Biblia, mas en específico la de 42 *lineas*, aquella cuyo nombre se debe al número de líneas con las que la mayoría de sus cajas de texto estaban compuestas, concebida a manera de un libro iluminado, realizada



Libro de Kells, folio 285. Ejemplo de libro iluminado medieval.

con tipos móviles miméticos a la escritura *textura gótica* que los copistas utilizaban en el siglo xv, aquella que incluía hermosas capitales y demás detalles realizados a mano. Éste, es el primer documento, no sólo el primer libro, el primer volumen en cuya realización se utiliza *tipografía*, su creador, nunca esta por mas mencionarlo, Johannes Gutenberg.

De Gutenberg al Art Nouveau



Johannes Gutenberg.

La importancia de Gutenberg va más allá de la imprenta o la creación de una tinta más espesa, incluso más allá de los materiales que innovaba; lo más importante que logró Johannes Gutenberg, que de hecho inventó y que es algo que sigue fascinando al grado de ser uno de los códigos principales de la comunicación visual es: la *tipografía*, tipos móviles de signos latinos susceptibles a la composición y a su consecuente reproducción, capaces de comunicar textual y morfológicamente. La *tipografía* es *tipografía* a partir de la creación de tipos móviles llevados a cabo por Gutenberg, con sus *ligaduras*, altas, bajas, puntos, guiones, y todos aquellos signos propios de la comunicación escrita; recordemos que la *tipografía* es el arte de imprimir con tipos móviles, de componer textos con todo lo que esto incluye (interlineado, ajustes, etc.), con el tiempo la composición de textos ya no sólo se realiza con tipos móviles por lo que la definición se ha extendido a los caracteres propios para la impresión, sin embargo la *tipografía* esta mediando entre el signo y la propagación del mensaje escrito.

Antes de esto, la creación de obras editoriales se limitaba a los rasgos de cada mano, y se quedaba eterno entre las hojas de un solo ejemplar, si acaso un par de copias igualmente realizadas por copistas; pero después de las creaciones de Gutenberg se obtuvo la posibilidad de reproducirlas a mayor cantidad, lo que permitió eventualmente mayores propuestas compositivas, más posibilidades de recursos dentro de un mismo ejemplar y la elaboración de diversos tipos de letras hoy conocidos como *familias* y *fuentes* tipográficas.

El surgimiento de la imprenta trajo consigo una nueva era en la que el conocimiento pudo expandirse

**Quia omnes alie subiect
sunt tibi. r ipa fundata ad
sup principia cta natura
lia comprehendencia totu
mūdum. Amplius necesse
sanum est ut palas ingi
sus fiat potius qm quett**

Escritura gótica *Textura*.

mucho más rápido, pero también con la imprenta surgió una revolución en la manera de hacer letras, de quienes las hacían y de quienes las aplicaban, aparecieron los primeros diseñadores tipográficos.

Como se ha mencionado la primer fuente tipográfica de la historia es la Textura, modelo que fue reproducido profusamente durante un considerable periodo de tiempo hasta la llegada de la familia de la humanstica, fuentes que surgieron como consecuencia del pensamiento de la época, precisamente el Humanismo, en que el centro de todo estudio y creación era el hombre y como tal los signos tipográficos adquirieron un carácter más humano con rasgos más simples, con puntas menos angulosas, más redonda.

Quidā eius libros nō ipsius esse fed Dionysii & Zophiri colophoniorū tradunt: qui iocādi causa cōscribentes ei ut difponere idoneo dederunt. Fuerunt autē Menippi sex. Prius qui de lydis scripsit: Xanthūq; breuiavit. Secūdus hic ipse. Tertius stratonicus sophista. Quartus sculptor. Quintus & sextus pictores: utrosq; memorat apollodorus. Cynici autem uolumina tredecī sunt. Neniā: testamenta: epistolæ cōpositæ ex deorum p̄sona ad phisicos & mathematicos grāmaticosq;: & epicuri foetus: & eas quæ ab ipsis religiose coluntur imagines: & alia.

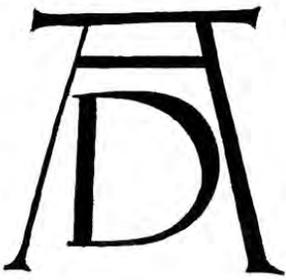
Ejemplo de un texto compuesto por Nicolás Jenson con tipos humanos. Detalle del "Laertius" de 1495.

Entre los tipógrafos destacados del periodo Humanista se encuentra Nicolás Jenson quien fue uno de los primeros en utilizar los tipos que hoy son conocidos como Romanos. Cerca de esto y como parte de la misma época, por el año 1501 Aldus Manutius de la mano del punzonista Francesco Griffo de Bologna crea los tipos aldinos, itlicos o cursivos, mismos que aparecieron como un estilo propio para después ser una variación, casi indispensable para el diseño de tipos, así como para detallar la escritura como recurso ortotipográfico.

DE FALSA SAPIENTIA.

se, suaq; confirmet: nec ulli alteri sapere concedit; ne se desipere fateatur. sed sicut altus tollit; sic ipsa quoq; ab alijs tollitur omnibus. Nihilominus enim philosophi sunt, qui eam stultitiæ accusant. Quancunq; laudaueris, uerūq; dixeris; à philosophis uituperatur, ut falsa. Credemus ne igitur unū sese suamq; doctrinam laudanti; an multis unius alterius ignorantiam culpantibus? Rectius ergo sit necesse est, quod plurimi sentiunt,

Fuente tipográfica Itálica de Aldus Manucio.



Firma de Durero, hoy día nombrado monograma.

Paralelo a esto la impresión por medio de grabados surge como una opción para escritura especial como la *cancilleresca* que es una clase de caligráfica occidental la cual fue reciamente promovida por Niccolò Niccoli y cuyo nombre se debe por ser la escritura oficial de la Cancillería papal, sus trazos se basan en la minúscula carolingia, así escrituras como está requerían un tratamiento especial que impresores como Ludovico degli Arrigui de Vicenza imprimían por medio del huecograbado o la xilografía. Por otra parte también es indispensable mencionar a Alberto Durero quien fue otro artista que experimento con las formas de las letras, como se muestra en su firma que son una “A” y una “D”, lo que hoy es considerado como un monograma.

*V t gemini inter se reges albusque, nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.
Dicite Seriades Nymphæ certamina tanta
Carminibus prorsus uatum illibata priorum.
Nulla uia est. tamen ire iuuat, quo me rapit*

Estilo Cancilleresco de Ludovico degli Arrigui.

Posteriormente, gran parte es historia conocida, Baskerville, Garamond, referentes de máxima importancia en el diseño tipográfico, diseño editorial e impresión, desarrollando su trabajo en éste tríptico casi indisoluble en la industria libresca de tipos, diseño e impresión. Pero también de mucha relevancia lo son Bodoni y Didot personajes reconocidos del Neoclásico quienes crean las Romanas modernas al disminuir y aumentar grosores de líneas, mismo periodo en el que comienzan a nacer otros estilos tipográficos que poco tienen que ver con una familia peculiar pero si con un surgimiento de distinción y posicionamiento de las nacientes marcas y maneras de expresión, muy evidente en carteles. Sin embargo existe una pausa en la que el diseño tipográfico no muestra grandes cambios hasta la llegada de la Revolución Industrial. “Ya no era suficiente que las letras del alfabeto funcionaran solamente

como símbolos fonticos. La era industrial requiera que estos signos se transformaran en formas visuales...”⁴ Así, a principios de 1800 Robert Thorne crea los tipos *de cara gruesa* o *egipcios* llamados en inglés *fat face*. Sólo unos cuantos años más tarde los signos tipográficos serán despojados de sus patines para elaborar las *palo seco*, o *Sans serif* también conocido por mucho tiempo como *Grotesca*, la primer matriz de vaciado para tipos de la que se tiene historia es la creada por William Caslon IV en 1816, fuente llamada *Egyptian*, no obstante ya se tenían antecedentes previos como los mencionados por James Mosley en *The Nymph and the Grot*⁵ en el que destaca precisamente una inscripción en una estatua con el mismo nombre con fecha de creación en el siglo XVIII.

Fue desde el siglo XVIII en que los *manuales* o *especmenes tipográficos* comenzaron a surgir ampliamente como ejemplares para imprenta y también como detallados manuales para el impresor, es importante hacer mención de ellos ya que en éstos es donde se comienza a apreciar la evolución tipográfica así como la aparición de diferentes ornamentos tales como llaves, bigotes, florones, cruces, entre otros.

Otra época importante para la tipografía fue el movimiento de Artes y Oficios encabezado por William Morris, donde se retoman los tipos clásicos venecianos o humanos, de la misma manera que el recurso tipográfico se une al arte y la artesanía con la imprenta de Morrison fundada en 1891 llamada *Kelmscott Press*. En este mismo periodo el *Art Nouveau* se halla en su apogeo con lo que influye en la creación de tipos como la famosa *Arnold Böcklin* diseñada en 1904 por *Schriftgiesserei Otto Weisert*. Muy cerca al *Art Nouveau* se encuentra el *Art Deco*, donde las formas curvas y de estilo floral son abandonadas para tomar un estilo geométrico como la *Parisian* de Morris Fuller Benton creada en 1928, y en medio de estos dos movimientos artísticos comenzaron las vanguardias.



Fuente *Fat Face* de Robert Thorne.



Logo de la imprenta Kelmscott Press.

4. MEGGS, Phillip. Op. Cit. Pág. 176.

5. MARTÍN Montesinos, José Luis y MAS Hurtuna, Montse. De prejuicios y mitos: Sobre los orígenes de la tipografía moderna. Pag 76.

universal
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Fuente tipográfica de Bayer.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fuente tipográfica OCR-A.

Para finalizar este apartado histórico, resta hacer el salto a lo digital. Con la aparición de la tecnología digital florece una nueva manera de ver a la tipografía, en consecuencia la transición tipográfica a la era digital comenzó literalmente segmentada puesto que en un principio, además de sólo existir una única fuente, esta se hallaba conformada por medio de siete partes o segmentos con los cuales se creaban las distintas partes de los signos del alfabeto, el nombre de esta fuente es OCR, *Optical Character Recognition*. Por el contrario a su creación su recibimiento fue muy malo debido a que no resultaba del todo sencillo el reconocimiento de los caracteres, con el fin de mejorar esto se pidió a un taller de diseñadores “se trata de Adrian Frutiaer, Bruno Pfäffli, y André Gürtler, en Arcueil durante los años 1960-1970”⁶ que mejorará el aspecto de la fuente tipográfica, con lo cual se creó una segunda OCR, a la que se le agregó en el nombre “-B”, así existen la OCR-A y la OCR-B.

A partir de esto el desarrollo de la tipografía digital ha crecido de manera vertiginosa y más aún desde la creación del lenguaje post script, la curva de Bézier y los programas vectoriales con los que son compatibles lo que permite que la fuente tipográfica nunca se distorsione, claro a menos que el diseñador y el diseño lo requiera

6. Frutiger, Adrian. *En torno a la tipografía*. Pag. 35.

como parte de una experimentación tipográfica, pero esto más por convicción que por defecto. *Type I*, *True Type* y *Open Type* son los tipos de archivo que se utilizan actualmente los cuales se han ido modificando en cuanto a compatibilidad con plataformas y capacidad para más signos, símbolos y caracteres extranjeros, lo cual ha resultado benéfico para el diseño y más aún el diseño gráfico y en particular el editorial.

Todo esto surgió de una necesidad social y comunicativa, pero, ¿qué sucede cuando la escritura ya no es una necesidad social por indefensión, cuando los signos escritos se reproducen en miríadas incontables, ya sea para comunicar o para ampliar la plasticidad y la expresión? En el transcurrir de los siglos, los signos del alfabeto se han modificado a discreción, y en algunos casos a placer, por diferentes individuos a través del paso del tiempo, olvidando el sentido gramatical así como sintáctico; ya no sólo en la búsqueda de socializar para atenuar su propia soledad en la inefable naturaleza de las primigenias culturas humanas; poco a poco las necesidades se transforman, crecen, se reproducen y crean nuevas necesidades, ya también emocionales, ya también expresivas, porque el hombre, como especie, siempre ve más allá por su inherente necesidad cultural. Las letras son fragmentos de tiempo, de historia, de investigación, no tienen significado hasta que alguien se los otorga porque, “las letras son líneas pero la mirada inteligente no quiere descansar en ellas y ve más allá, no ve, lee.”⁷ Por ello, es que las letras se apropian de su forma para expresar plásticamente donde leer toma parte de un segundo plano en una dicotomía lingüística-morfológica.

Capítulo II

*El signo escrito como recurso
plástico y expresivo*

La tipografía puede ser tan excitante como la
ilustración o la fotografía. A veces sacrificas la
legibilidad para hacerla más impactante.

Herb Lubalin

El signo escrito como recurso

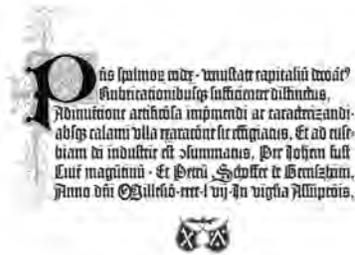
Los caracteres tipográficos, así como los signos escritos son forma y figura, son signo y símbolo, son imagen y letras, se leen, para lo cual es indispensable que sean vistos, pero también muchas veces tienen que despojarse del reconocimiento estético visual para ser desapercibidos por el asiduo lector, así éste, el lector, deja de ver la forma de la letra para centrar su concentración en lo que la lingüística le dicta, le susurra al oído, le narra incesantemente. La forma material del signo se convierte en sonido, en un trozo imaginario que permite entender el ancho mundo contenido en un soporte propio de lo escrito.

Por el contrario, esto dejó de ser únicamente así, desde que el hombre se percató del recurso plástico y expresivo que se escondía en los caracteres. En un comienzo fueron los diversos estilos de composición, posteriormente se centró en el signo mismo, lo delineó y llenó de un grado de color, luego aparecieron las capitulares y las iniciales, capitulares tratadas de manera narrativa, historiada, profusamente elaboradas con el propósito de resaltar comienzos de ideas, después la era victoriana trajo consigo mucho más exploración tipográfica abriendo paso no sólo al uso ornamental y comercial de las letras, sino también plástico y expresivo.

Primeros comienzos del signo escrito como recurso

Desde el inicio de la creación de la escritura, ésta comenzó siendo imagen, trazo, no hay mejores ejemplos que los ya mencionados pictogramas e ideogramas, representación mimética de lo que se observaba y representación gráfica de ideas. No obstante, durante muchos años este sentido enteramente visual fue relegado a un segundo plano, lo escrito tenía un valor más alto en cuestión gramatical y lingüística, incluso en nuestro días, a pesar de que

la belleza de la letra manual era evidente, así como las impecables composiciones que de la imprenta surgían, creando hermosas manchas tipográficas. Pero particularmente en el caso de la escritura es a partir de la era gutenberiana, con los tipos móviles y las creación de la tipografía, en que la relación imagen tipo se hace mucho más manifiesta y muestra más vinculación, lo que es evidente al reconocer el trabajo de los gestores de tipos quienes dibujaban cada la letra prácticamente desde cero. No obstante si se habla de un interacción donde signo alfabético e imagen eran tanto inherentes como indisolubles, habrá que pensar en algo más que mancha tipográfica y trazado.



Primer colofón, creación de Peter Schoeffer y Johann Fust. La capitular aquí presente es de hechura manual.

El signo escrito como recurso durante los siglos XVIII y XIX

Poco antes de estos años se pueden encontrar recursos visuales muy utilizados a veces como ornamento, y otras como casualidad, parte de la composición, los colofones son una muestra aceptable de esto, a pesar de que en un principio carecían de un diseño especial como se muestra en *El Salterio de Maguncia* de 1457—con marca de impresión de Peter Schoeffer y Johann Fust, es considerado como el primer colofón impreso⁸—, no obstante posteriormente los colofones fueron adquiriendo distinción propia, tanto que incluso hoy día siguen siendo utilizados como recurso-imagen.

Ya dentro de los siglos XVIII y XIX surge el Neoclásico donde se encuentran ejemplos palpables del uso de la tipografía como recurso plástico, no sólo por el retorno a lo humanístico con letras más pensadas, llevadas a cabo a partir de módulos y base geométrica, lo que implica un sentido visual de la tipografía, sino también por la aparición de las romanas modernas, tipografía tan común actualmente que es complicado distinguirla como un objeto enteramente visual por sí sólo, pero que en esos años era difícil visualizar letras con contrastes tan marcados, los cuales pudiesen tener una mancha tipográfica legible.



Colofón del año 1546.

Didot Bodoni

Didot y Bodoni, fuentes romanas modernas.

8. <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/126413/colophon>

Ahora bien existen todavía más ejemplos de grandes recursos plásticos de las letras y sobre todo de la tipografía como herramienta, es decir de los tipos móviles y su uso totalmente inclinado a lo visual mas que a lo escrito. Muestra de ello es que en ésta época las capitulares dejaron de ser de manufactura manual para convertirse, primero en grabado, en lo que la jerga de imprenta se conoce como cliché, para después convertirse en un tipo móvil propio, al tiempo que florones y otros tipos ornamentales aparecen para enriquecer las ediciones sin necesidad de tener participación de iluminadores. Testigos de estos cambios son los catálogos o especímenes tipográficos, que en sí mismos son un bestiario de recursos finitos de la tipografía, particularmente de la casa impresora que los llevó a cabo y mas ampliamente de la evolución de la letra de su período histórico.

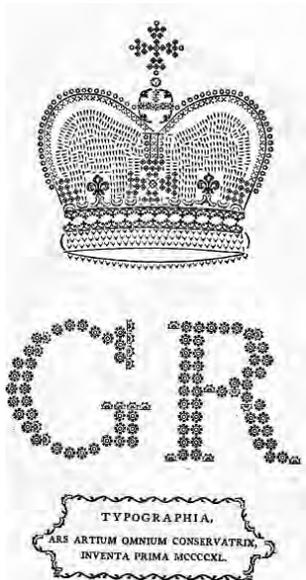
También en tales catálogos se puede apreciar, con año exacto, cuales eran las nuevas y nacientes fuentes experimentales para aquellos años, como las mostradas por Jacques François Rosart en la segunda edición de su catálogo tipográfico en 1768. Ejemplar claro es la fuente nombrada Fleuragé (lentejuela) título otorgado por su estética ornamental, pero en este mismo catálogo también se encuentran letras delineadas, achuradas, así como letras con efecto de sombreado las cuales buscaban representar un cierto volumen.



Fuente Fleuragé de Jacques François Rosart.

Six Lines Pica.
W. CASLON,
Letter Founder
To the KING.

Tipografía contorneada de William Caslon.



imágenes del espécimen de William Caslon creadas por medio de signos tipográficos.

Coca Cola
Digital

Didot y Bodoni, fuentes romanas modernas.



Didot y Bodoni, fuentes romanas modernas.

Por otra parte el catálogo realizado en 1785 para la fundidora de William Caslon muestra unos singulares arreglos tipográficos, nada comunes en aquellos siglos, no sólo innovadores sino que irónicamente muy utilizados en pleno siglo XXI en el llamado Arte ASCII – del cual se hará mención más adelante –, debido a que se muestran el uso alternativo de ornamentos tipográficos, tanto para la realización de letras como para la creación de imágenes por medio de una composición tipográfica específica.

Casi finalizando el Neoclásico aparece lo que se conoce como la época Victoriana, tiempo en el que se elaboraron una gran cantidad de fuentes emergentes, y por supuesto experimentales para ese entonces, pero tales fuentes no pretendían tener la finalidad de componer textos de una cierta extensión, por el contrario, su función principal consistía en la estrategia comercial, es decir que eran creadas con la intención de identificar una marca específica, lo que comprende otro gran paso de los antecedentes del logotipo después del marcaje de pertenencia y la marca de imprenta. Precisamente de éste periodo es la conocida marca Coca-Cola, cuya letra caligráfica pertenece a lo que en Estados Unidos se nombra letra *spenceriana* inventada y promovida por Platt Rogers Spencer y que durante mucho tiempo fue el estándar para la enseñanza de la escritura en dicho país⁹. Hoy día se puede encontrar la fuente digital Coca-Cola con mucha facilidad en la red. También en estos años surge el llamado *patín toscano*, elemento muy distintivo de muchos los alfabetos del siglo XIX estilo tan propio que es la base para la imitación victoriana de fuentes contemporáneas como la *Carmen fiesta* de Andreu Balius.

Rebasando el siglo XIX y adentrándose en el XX, es que surgen varios movimientos artísticos y culturales de los que el naciente Diseño Gráfico se ha nutrido para sus propuestas tipográficas, gran parte inspirada en la *poesía visual*.

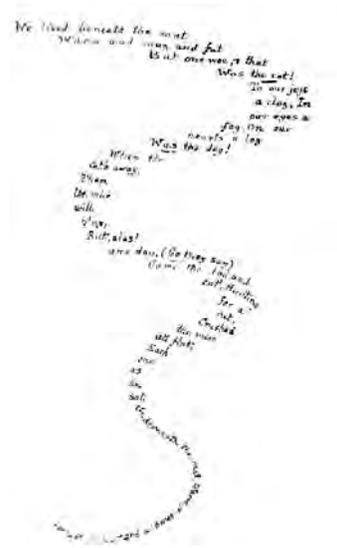
9. <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/559295/Spencerian-penmanship#ref138773>

Poesía visual

La poesía es el género literario que crea una manifestación estética de la palabra, por ello mismo alguien, alguna vez, pensó en darle visualidad a lo sonoro –como los fonogramas pero con más énfasis–, por lo cual la palabra se dejó vestir con signos escritos llenos de una carga morfológica propia y añadida a través de la distribución que cada artista les otorga con el fin de enmarcar contundentemente lo escrito. Por esto mismo es que se pueden generar diferentes tipos de poesía visual, no obstante en este caso particular se hablará exclusivamente de su combinación con letras y signos alfabéticos para crear estética visual.

La práctica tipográfica de uso formal-lingüístico se puede considerar hasta cierto punto común en diversas situaciones, como ya se ha mostrado, antes bien es preciso admitir que tiene partes que han sido inspiradas en otro tipo de escenarios más cercanos a la caligrafía, en cuyo caso sería fácil e impropio adjudicar esta inspiración únicamente a las artes, es de hecho en el campo editorial donde la poesía visual, con tipografía, y todo lo que esto conlleva como interlineado, interletrado, tipos móviles, composición, etc., surge como parte primordial de una narrativa para otorgar mayor sentido a un juego de palabras.

Dando un ejemplo preciso del uso de la poesía visual ya realizada con caracteres de tipos móviles en lo que se puede considerar una temprana aparición, se aprecia el caso de “A Mouse’s Tale” del escritor Lewis Carroll dentro de su ya muy conocida obra Alicia en el país de las maravillas. El juego morfológico-lingüístico se da entre las palabras inglesas *tale* y *tail* (cuento y cola), donde a partir de un arreglo tipográfico singular se crea una imagen de la posible proyección mental que tiene la protagonista, Alicia, al respecto de lo que oye. La poesía visual original llevada a cabo de la mano del escritor se observa en el manuscrito original de Carroll quien lo obsequio a Alicia Liddell, la Alicia de la vida real, en 1864 mismo manuscrito publicado como facsimilar por la editorial Macmillan en 1886, en él se aprecia una reproducción del material. La poesía visual enteramente tipográfica basada en esta primera, aparece en la página 37 de



Primera versión de “A mouse’s tale” realizada a mano por Lewis Carroll.



Primera versión tipográfica de “A mouse’s tale”.

la primer edición de *Alice's adventures in wonderland* también de Macmillan publicada en 1865.

Pero el nacimiento apropiado de la poesía visual surge siglos más atrás en los *caligramas* mismos, claro que aquella época *caligrama* no era la palabra empleada para definir tales creaciones.

Caligramas

La poesía visual presenta bastas y variadas propuestas en las que incluso las palabras, y por ende los signos escritos, no son requeridos, pero de igual manera existen otras propuestas en que las letras toman forma propia como recurso plástico, expresivo y por supuesto visual, este es el caso de los caligramas.

Los caligramas más antiguos de los que se tiene conocimiento corresponden a la Grecia antigua siendo “*Simias de Rodas*. posiblemente el primer autor de caligramas que conocemos. Los suyos se incluyen con el conjunto de los ‘*Technopaegnia*’ del libro 15 de la Antología griega bajo el título “*Epigramas varios*” (en las ediciones más modernas).¹⁰ Dichos caligramas datan de entre los siglos IV y III a.C. de los cuales *Hacha* y *Huevo* son los ejemplos más representativos y nombrados de *Simias* muy probablemente por su indiscutible parecido analógico entre título e imagen; en ambos caligramas lo más destacable, aparte de la construcción, es la manera en que se tiene que realizar su lectura. En *a primera* de manera circular con dirección a las manecillas del reloj mientras que en *Huevo* su lectura resulta ser más complicada, a pesar de ser igualmente circular y concéntrica ya que aparte requiere una interacción en zigzag arriba y abajo alternadamente.

Sin duda hay más casos enmiabiles al respecto de la creación de caligramas en la historia, sin embargo es importante mencionar a los iniciadores y claro esta, a los más destacaos o reconocidos como sucede con el surrealista francés Guillaume Apollinaire quien es uno de los mayores exponentes de la creación de



“Hacha” del siglo III a.C.



“Caballo” de Apollinaire, 1915.

10. DE CÓZAR, Rafael. *Poesía e imagen: Poesía visual y otras formas literarias desde el siglo IV a.C. hasta el siglo XX*. [en línea], Disponible en http://boek861.com/lib_cozar/p2_c1.htm#caligrama.

caligramas y también el que los bautizó con dicho nombre, aunque a los primeros “los llama «poemas ideográficos» en 1914, «ideogramas líricos» en 1916 y por fin «caligramas» en 1917.”¹¹

Siendo en un principio una relación directa con los ideogramas de la escritura oriental. Pero ¿qué es un caligrama?, muchos consideran que es la palabra expresándose libremente, ya que es la unión de la palabra con la imagen, con la poesía y la mano. Para el tipógrafo francés Robert Massin los caligramas son: “la escritura, el dibujo del pensamiento; es el camino más corto tomado por la expresión para desmaterializarlo e imponer a la mirada la visión global de lo escrito.”¹²

Esta expresión casi poética de describir a los caligramas es la manera en que mejor se explican y no sólo eso, sino que también denota directamente su carácter visual, plástico y por supuesto expresivo.

Poesía concreta: la peculiaridad de los Topoemas y la Ideografía

Continuado con los ejemplos poéticos, en el caso particular de México existen diferentes exponentes de poesía visual, a pesar de esto es imprescindible mencionar el caso peculiar de Octavio Paz, este erudito gustaba de escribir infinidad de poesía, muy reconocida mucha de ella, pero en un pequeño artículo publicado en 1968 en la *Revista de la Universidad*, encontramos una obra singular titulada: *Topoemas*.

Si bien sólo ha sido practicada y nombrada así por un solo individuo resultan interesante la propuesta visual de la palabra escrita que Paz propone, muy probablemente llevados a cabo después de que Paz tuviese referencia de lo que se conoce como *poesía concreta* nacida en la década de 1950, la cual fue nombrada así a partir del surgimiento del *arte concreto*. Así es como en 1952 se funda el grupo *Noigandres*, en Brasil, quienes son reconocidos como los principales exponentes de la *poesía concreta* en Latinoamérica. Un año después de la fundación de este grupo en Suecia Oyvind Falström lanza el manifiesto “*For Concrete Poetry*”, lo que representa el inicio oficial y mundial de este tipo de construcción poética.

Adjunto a esto, el mexicano José Juan Tablada es muestra anticipada del concretismo poético, puesto que sus obras son una mezcla entre los caligramas y la *poesía concreta* claramente visible en “*Li-Po y otros poemas*”, publicado en 1920. En dicha obra Tablada explora las letras y demás signos a través de lo que nombra *ideografía*. “*La ideografía tienen, a mi modo de ver, la fuerza de una expresión*

11. SESMA, Manuel. *Tipografismos*. Pág. 91

12. Citado por SESMA, Manuel en *Tipografismos*. Pág. 91



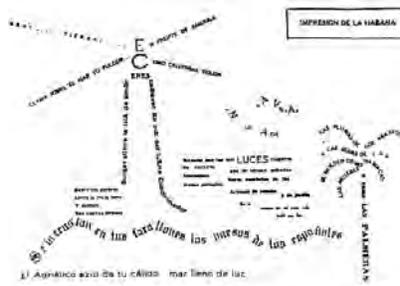
“Un pájaro”

simultáneamente lírica y gráfica.”¹³ En Li-Po es posible puede encontrar poesía por completo surgida del caligrama, como “Un pájaro”, intermedios como “Impreso en la Habana”, y algo ya concreto como “Luciérnagas” ya alejado de lo literal y concentrándose en la construcción de la palabra para darle un valor más importante a lo visual por medio de la connotación analógica entre lo que se lee y lo que se ve a partir de la composición espacial de la tipografía.

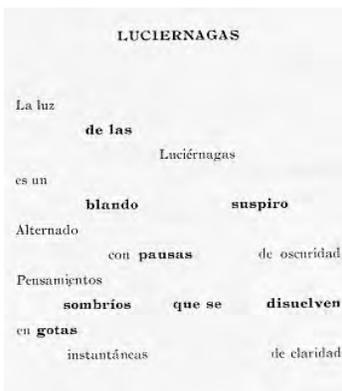
Regresando a los Topoemas, se ha elegido este caso peculiar, en primer instancia por presentar un nombre específico a pesar de ya ser reconocida la poesía concreta, y en segundo punto y más importante, por la relación que presenta elaboración con una propuesta editorial, ya que es Vicente Rojo uno de los colaboradores principales en la composición tipográfica, junto con esto es resaltable los conocimientos de Octavio Paz en cuanto a impresión tipográfica como lo demuestra un artículo publicado en ForoAlfa por Fernando Rodríguez Álvarez,¹⁴ quien deja citas textuales de Paz al respecto de cómo desea la impresión, con que tipografía—Bodoni—, el espaciado preferente, el peso, el ritmo de las ascendentes y descendentes, entre otros muchos detalles más. Por lo tanto el caso de los Topoemas es una relación directa con la tipografía vista desde todos los ángulos.

A todo esto, ¿qué es un Topoema? es el mismo Paz quien ofrece una definición al respecto: “Topoema = topos + poemas. Poesía espacial, por oposición a la poesía temporal, discursiva. Recurso contra el discurso.”¹⁵ Lo cual indica que más que seguir un orden sintáctico se apoyan en la visualidad adquiriendo sentido por medio del orden espacial que presentan.

Los Topoemas publicados en 1968 son exactamente seis: “Palma del viajero”, “Parábola en movimiento”,



“Impreso en la Habana”



“Luciérnagas”

13. Citado por MEYER-Minnemann, Klaus en *Formas de escritura ideográfica en Li-po y otros poemas de José Juan Tablada*. NRFH (36). Pág. 437

14. RODRÍGUEZ Álvarez, Fernando. Octavio Paz y el diseño. Disponible en <http://foroalfa.org/articulos/octavio-paz-y-el-diseño>

15. Citado por MEYER-Minnemann, Klaus, en: Octavio Paz: Toponemas. Elementos para una lectura. NRFH (40). Pág. 1113.

“Nagarjuna”, “Ideograma de libertad”, “Monumento reversible” y “Cifra”. De tal manera que los poemas visuales, al igual que los caligramas, perciben esta doble información, una en sentido lingüístico y una más como referente visual, pero en este caso particular no se repite el contenido literal con la imagen como llega a suceder con algunos caligramas, sino que se va a significantes más concretos para llegar a significados conclusos. Así en su segundo Topoema “Parábola en movimiento” el referente es el acomodo de las palabras sin mostrar una imagen concreta sólo un hecho: el movimiento. Al igual que los poetas concretos y Tablada, en estas obras Paz realiza una exploración del espacio en blanco del soporte para expresar por medio de la espacialidad, el movimiento y la tipografía.



“Palma del viajero”

¿DE DÓNDE VIENES?

A DONDE VAS

¿A DÓNDE VOY?

DE DONDE VENGO ¿A DÓNDE VAS?

DE DONDE VIENES

¿DE DÓNDE VENGO?

A DONDE VOY

“Parábola en movimiento”

Letras urbanas

Pero, ¿qué sucede con los recursos escritos y tipográficos que no se encuentran precisamente en manifestaciones reconocidas como artísticas? Este es el caso de las letras urbanas, de todo ese devenir de signos que la gente halla en casi cualquier lugar del entorno conformado por la urbe que cada vez se extiende más, un letrero,

una playera, un tatuaje, todo parece marcar, identificar y expresar algo por medio de las letras.

Ya se ha hablado de que letras y tipografía no son lo mismo, una se vale de la otra para poder existir, la primera es la parte primordial de la comunicación escrita, la segunda es el cómo se selecciona y dispone correctamente de los caracteres al imprimir, de hecho se suele decir que tipografía es el arte de imprimir letras; pero antes y después de la llegada de la tipografía las letras ya se reproducían por doquier, aunque no tan copiosamente, las letras circulaban y siguen circulando deseosas de contagiar a cuantos se topaban por el camino, necesidad expresiva del ser humano.

Como parte del carácter expresivo del signo uno de los recursos de uso común entre la población urbana, e incluso no urbana, es la propia escritura manual, teniéndola vigente en los recovecos de las calles anunciando cualquier mirada de cosas como el cotidiano precio de las verduras. Por ello la escritura manual es un recurso imprescindible que incluso ha sido motivo de reproducción por medio de la tecnología digital ya que estos gestos amanuenses se duplican a través de la digitalización con el fin de otorgar un sentido más humano a la tipografía, sin darse cuenta que los signos del alfabeto, incluso en las versiones vectoriales de uso común hoy día, son de lo más humano que existe, sólo basta con entender que el origen mismo de cada letra se hace a partir de un trazado manual primigenio. Pero ¿qué pasa con las letras que no llegan a la digitalización y siguen siendo parte de un entorno cotidiano, o aquellas que siendo tipografía sólo forman parte de un momento efímero de la urbe cotidiana?



Letrero habitual de las avenidas de la ciudad de México.



Tipografía encontrada comunmente en los mercados sobreruedas.

El entorno social de las letras

Al caminar por cualquier calle de cualquier ciudad resulta casi imposible hacerlo sin toparse con un par de letreros –o más– , ya sean anuncios ofreciendo algún tipo de servicios o producto, informando sobre la comida del día, indicadores de caminos, de calles, rótulos de las tienditas de la esquina, *graffiti* en pleno asiento del camión, carteles, propaganda política, volantes, tarjetas de presentación, la envoltura de la

golosina preferida, el boleto del cine o del teatro, el recibo del banco, tatuajes con nombres de personas o frases célebres y una gran cantidad de etcéteras forman parte del uso cotidiano que la gente les otorga a las letras.

A veces de tanto caminar se pasa sin poner atención a las cosas del común diario, tal cual si se viviera en un lugar sin nombres, sin calles, sin letreros por doquier; el mundo es un lugar de letras por la sencilla razón de que las letras son la base de la comunicación humana, se lee tanto un libro, como una página de internet o los subtítulos de una película extranjera, se leen los nombres de las estaciones del metro, los letreros de los mercados sobre ruedas anunciando las ofertas del día, incluso se puede leer sobre cualquier soporte: paredes, hojas, tela, hasta en la piel humana. Por ejemplo resulta por demás interesante distinguir letras caligráficas asomándose de un escote, índice del ser amado, o ideogramas chinos encriptado una filosofía de vida, o que tal aquellas letras que son signo de pertenencia. Los tatuajes son una manera, no tan nueva, de expresión de los signos.

Pero la escritura en un entorno común es tan antigua como su nacimiento mismo, muchas de las primeras formas de los signos escritos fueron construidos para identificar, es decir, para que los otros lo vieran y conocieran que un determinado objeto le era perteneciente a alguien, pero la identificación también sirve para señalar que hay en un lugar preciso, como un negocio o se localiza un servicio. Con el tiempo los signos se esparcieron y aparecieron en lugares remotos o en sitios impredecibles como narradoras de hazañas de emperadores, la muy conocida columna de Trajano es muestra de esto, su base, realizada hacia el año 114 indica en letras *capitalis monumentalis*. Cuentan que el



Tatuaje.



Escritura manual y efímera.



Escritura de la base de la columna de Trajano en Italia.



Tipos apoyados en ornamentos con el propósito de resaltar un anuncio.

monumento fue erigido para el emperador Trajano por sus logros. También de Roma, igualmente escrito con letra tipo romana antigua, el arco de Constantino es un ejemplo más del uso público de las letras para dejar testimonio de acontecimientos favorables.

Actualmente, la escritura es parte del paisaje habitual, letras hechas con fines precisos, caracteres no exactamente diseñados, sólo llevados a cabo para comunicar lo que sucede en el momento, letras efímeras que desaparecerán en cuestión de días, semanas o más tardar en un par de meses, como el anuncio que sólo desea ofrecer tomates en día de tianguis o la pinta rápida que anuncia un sonoro “te amo” o ese mismo “te amo” dibujado en la arena.

Pero de la misma manera que se localizan estos aparentemente improvisados letreros, igual se encuentran otros que conllevan más elaboración. Así desde la distancia se puede apreciar los rótulos propios de negocios con letras realizadas ex profeso para ellos, signos frescos, manuales, casi intuitivos y realizados de una manera limpia casi a un solo trazo, o los amontonados anuncios que gritan en voz alta qué grupo se presentará en la ciudad próximamente. La característica de este tipo de signo escrito es que resalta su frescura, su aparente caos, y en el caso de los rótulos de conciertos o de campañas políticas hablan de la temporalidad del momento, cuentan lo que esta sucediendo en un determinado sector al instante mismo, quien escucha la gentes, quien desea gobernar, a que sitios acostumbra ir la genta local.

Estas letras expresan de manera diferente, no buscan transmitir una emoción, sólo están ahí, hasta cierto punto, como parte del paisaje, comunican un mensaje preciso y cada forma de letra que se ocupa habla de lo que se esta anunciando, palo seco limpias para campañas a gobernación, egipcias para un grupo de música banda, ornamentadas para la tienda de regalos, incluso muchos de estos textos suelen encontrarse acompañados de otro tipo de ornamentación que resalte más aún el mensaje que pretenden dar. Cada una cubre una necesidad, expresando un mensaje específico.

Graffiti

Es seguro que como parte del paisaje urbano el lector haya visto más de una decena tanto de pintas –garabatos de letras o dibujos sin tener una intención concreta trascendental, considerados por muchos *graffiteros* como algo más cercanos al vandalismo que a una cultura del graffiti–, como de graffiti, expresiones que aparecen en las paredes, algunas de las cuales tienen intenciones muralistas. Es preciso en este punto donde vale la pena realizar un acotación sobre el término graffiti para aclarar significados. Graffiti provienen del verbo italiano *grafiare* cuya traducción es *arañar, rasgar o rayar*, por lo que graffiti es el plural de la consecuencia de la acción, es decir, rayones; en estricto idioma italiano graffiti es una palabra plural, por lo que su singular es graffito, no obstante esto sea castellanizado a grafiti el singular y grafitis en plural–en esta investigación se ha optado por escribir graffiti con doble “f”–.

El uso de la palabra graffiti para referirse a las inscripciones en paredes por medio de rasgarlas o arañarlas, es de uso antiguo y su divulgación probablemente se deba al arqueólogo e historiador italiano Raffaele Garrucci (1812-1885)¹⁶ quien entre los años 1854 a 1856 publicó varias de sus investigaciones en torno a las excavaciones de Pompeya y los graffiti hallados ahí. *Inscriptions gravées sur les murs de Pompei* (Bruselas, 1854) y *Il Crocifisso graffito in casa dei Cesari* (Roma, 1857); son dos de sus obras, pero sin duda la que llama más la atención es *Graffiti de Pompéi*, publicada en Paris en el año de 1856.

El caso de Pompeya representa un hallazgo único en relación con conservación de la historia del siglo I en cuanto a la Roma antigua se refiere. Con referencia al graffiti las paredes antiguas son testimonios fidedignos que han llegado casi intactos hasta la actualidad debido al ya conocido acontecimiento del Monte Vesubio del año 79 d.C. Estos graffiti tienen una relevancia histórica irremplazable en relación con la utilización de la escritura antigua, principalmente la utilizada por



Graffiti en Pompeya

16. Treccani, l'enciclopedia italiana [en línea], [fecha de consulta 20 de marzo de 2012] disponible en <http://www.treccani.it/enciclopedia/raffaele-garrucci/>



Página del New York Times de 1971.

el común de la población, por supuesto, también es evidencia cultural y social debido a que la mayoría de las inscripciones son sobre política, así como asociaciones con el erotismo y con el atletismo. Por ejemplo se han hallado inscripciones como: EPAPHRA PILICREPVS NON ES¹⁷ (no sabe jugar a la pelota). Estas muestras escritas son una muestra fiel de cómo se utilizaba el latín y el griego antiguo por el vulgo.

Por otro lado en el transcurso de la investigación se han leído artículos muy interesantes, una particular que llama la atención se publicó en 1974 –tres años después del reportaje divulgado en el New York Times acerca de un personaje peculiar de la gran manzana, Taki 183, quien marca el comienzo del graffiti contemporáneo, tal cual en gran parte es conocido en estos días—, dicho artículo llama la atención porque fue difundido a través del segundo número de la revista U&Ic, revista dedicada principalmente a la difusión de la tipografía, de las artes gráficas y en un segundo plano a la presentación de las fuentes ITC (International typeface corporation). U&Ic estaba editada y dirigida por el diseñador y tipógrafo Herb Lubalin reconocido personaje de las letras tipográficas, pero ¿por qué es de resaltar tal documento?, por el hecho de lo interesante que resulta como es que el graffiti como forma de expresión escrita ya era tomada en cuenta en sus jóvenes comienzos, aún cuando las técnicas de su reproducción no estaban completamente desarrolladas, los tags o firmas de presentación, junto con lo que empezaba a ser conocido como bombing, eran prácticamente las únicas formas de hacer graffiti en ese entonces.

The faith of graffiti, es el nombre del ya mencionado artículo de la revista U&Ic, mismo que comienza diciendo: “Anyone living in New York City has been bombarded the past few years with the youthcult –inspired phenomenon of graffiti—that unique “art form” screaming through space...”¹⁸ (Cualquier persona que viva en Nueva York ha sido bombardeado en los



Página 10 del segundo número de la revista U&Ic, de 1974.

17. PECK, Harry Thurston. *Harpers Dictionary of Classical Antiquities*. [en línea], [fecha de consulta 29 de abril de 2012] disponible en <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0062:id=graffiti-harpers>

18. U&Ic. [e-book] New York. Volumen 1 (2). 1974. Pág. 10.

últimos años con una joven cultura –inspirada en el fenómeno del graffiti– ésta “forma de arte” única grita a través del espacio.)

El graffiti surge en una urbe que siendo tan grande parece tragarse los lugares más pequeños, sitios aparentemente olvidados a su destino, llena de gente desconocida e indiferente para la gran multitud; justo aquí es que las calles necesitaban gritar su nombre, su sitio en el mundo de un New York cada vez más cosmopolita. Taky 183 es el personaje que comienza a lanzar los gritos en las paredes, escribiendo su nombre y su calle, su identidad y su lugar de vida; él es quien inventa el uso de los *tags*, el original graffiti contemporáneo, regularmente generado a partir del alias. En un comienzo su creación correspondía a la simpleza, lo improvisado, para paulatinamente evolucionar a creaciones más complejas, donde el nombre no es lo único que desea ser gritado, poco a poco las consignas fueron dirigidas hacia el gobierno, hacia la comunidad, hacia la propuesta, no se trataba de rayar por rayar sino de comunicar algo.

Actualmente el graffiti forma parte del movimiento cultural del Hip-Hop, dentro de lo que se conoce como los cuatro elementos: MCing, Djing, Breakdancing y graffiti o writing. Estos cuatro elementos son los que componen la cultura hip-hop, por medio de la música que es la unión de los MCs o maestros de ceremonias (Master of Ceremony) y del Disc Jockey; el baile llamado *break dance* y ejecutados por los Bboy o Bgirls (bailarines y bailarinas) y el graffiti que es la parte artística pictórica en la que se buscan expresar, transmitir algún mensaje, una idea que cause resonancia y en el caso propio de los *Tags* es una manera de dar a conocer el nombre u alias del ejecutante.

Existen diferentes formas de realizar un graffiti, siendo los aerosoles la más utilizada seguida por pinturas acrílicas, de igual manera los graffiti pueden ser exclusivamente de letras, escritos, lo que se conoce como writing, o ir acompañado del llamado *caracter* que es una ilustración de algún tipo de personaje. En el caso peculiar de los writing o letras –punto central de la investigación – existen estilos particulares para



Tangs fotografiados de graffiti en Cd. Nezahualcoyotl.

su creación, los principales son, el ya mencionado *tagging*, *bombing*, *3D*, *wild style* y *free style*¹⁹.

Tipos de Graffiti	Características	Ejemplo
Tag	Es la firma del creador (Balock).	
Bomba (bombing)	Tiende a ser circulares, o con formas redondeadas, su trazo suele ser más rápido y fluido.	
3D	Tratan de dar una apariencia de tridimensionalidad, para aparentar que el graffiti quiere salir de la pared a través del volumen, sombras y la perspectiva.	
Wild Style	Es un estilo que suele ser más agresivo, generalmente presenta puntas angulosas, se parece mucho al free style.	
Free Style	Como su nombre lo indica es un estilo libre que ocupa combinaciones de las anteriores y generalmente mucho rocking.	
Rocking	No es un estilo propio del graffiti sino que mas bien se refiere a los detalles que se le van agregando para dar un estilo propio, por ejemplo en el caso de los escritos las líneas sobresalientes o destellos.	

19. Edgar López Valdez (Edune), Rubén Armando Garibay, Oscar López Valdez (Balock) Entrevistas realizadas el 15 de abril de 2012.

Más allá de discernir sobre si el graffiti presenta usos vandálicos o es utilizado para poder obtener reputación entre bandas al colocar un *tag* en lugares de difícil o peligroso acceso, en este apartado se habla de la propuesta visual que permite creaciones plásticas y expresivas que a la vez otorgan a las letras una máxima maleabilidad ya que el graffiti no conoce de reglas propias de la palabra escrita, no importa si es o no legible, si la letra toma otra forma a penas comparable con la original o si se encuentra mal escrito, ya que el graffiti exige romper estructuras para jugar libremente con las letras y las palabras.

Expresión digital

Es precisamente en la misma década de 1970 que junto al graffiti aparece lo que representa los comienzos de la llamada Era Digital. Las computadoras de gran formato aparecieron, pero este no es el punto más importante para utilizar la tecnología digital de manera expresiva y menos en el caso singular de las letras, la verdadera revolución en el uso de las computadoras es en 1976 cuando Steve Wozniak y Steve Jobs inventan la primera microcomputadora de uso masivo, la Apple I.

Pero en ese año la tipografía digital era literalmente cuadrada, basada en píxeles, siendo la *Optical Character Recognition* o *OCR-A* la única fuente disponible, la cual para poder tomar la forma de cada signo se hallaba compuesta por una serie de píxeles colocados de tal manera que formaran la figura de las letras y estas a su vez de frases.

Sin embargo, si es que se deseaba modificar el tamaño de dichas letras, éstas sólo podían escalarse por múltiplos exactos de su medida original para conservar una proporción adecuada sin perder ciertos detalles, puesto que finalmente su creación era basada en píxeles. Pero poco a poco los tipos digitales fueron evolucionando para encontrar una herramienta, un modo, de hacer que las letras pudiesen escalarse sin ser afectadas en su forma básica de cada fuente, la manera en que se consiguió fue por medio del lenguaje *Post Script* y de las curvas *Bézier* –desarrolladas en los ochentas por Pierre Bézier–, herramienta que va

OCR - A

Primera fuente para sistemas digitales.



Tipografía Garamond original del siglo XVI, digitalizada y distribuida en formato *Open Type*, la cual cuenta entre otros detalles, con números *elzeverianos*.

colocando nodos o puntos en coordenadas matemáticas, que guiaran la forma de cada carácter para que éste pueda escalarse sin problemas de proporción. Hasta la aparición del lenguaje PostScript y el uso de la tipografía vectorial con la invención de las Type 1.

En 1984 fue que la tipografía digital dio un paso enorme para poder ser explotado su potencial plástico y expresivo. Sólo un año después Altsys –1985– desarrolla el programa Fontographer para creación de tipos digitales, el campo estaba abierto, el desarrollo posterior de los diferentes formatos es historia Type1 (T1, PS1 o Post Script), TrueType (TT) y Open Type (OT) siendo los dos últimos los más utilizados actualmente por estar basados en Unicode, lo que permite disponer de una cantidad amplia de caracteres de diversa índole como florones y signos no latinos además de presentar la posibilidad de uso para todo tipo de plataformas, puesto que anteriormente las fuentes tipográficas se creaban ex profeso para cada sistema operativo.

Ya con estos avances en cuanto al uso digital de la tipografía lo siguiente a ocurrir fue la creación de software que permitiese la manipulación a discreción y exponencialmente de los signos, para poder expresar con la forma lo que las letras no alcanzaban a decir con la lingüística. *Freehand*, *Illustrator*, *Fontographer*, *FontLab*, entre otros, permiten creación y experimentación con fonemas y demás signos de la escritura, incluso editores de texto sencillos como *Word* o el simple uso de redes sociales ya presentan hoy día posibilidades de manipulación tipográfica, las cuales se manifiestan como parte del lenguaje coloquial cotidiano en forma de escritura *leet*, arte ASCII y emoticonos.

Escritura Leet

C13R70 D14 D3 V3R4N0 3574B4 3N L4 PL4Y4 0853RV4ND0 4 D05 CH1C45
 8R1NC4ND0 3N 14 4R3N4, 357484N 7R484J4ND0 MUCH0 C0N57RUY3ND0
 UN C4571LL0 D3 4R3N4 C0N 70RR35, P454D1Z05 0CUL705 Y PU3N735.
 CU4ND0 357484N 4C484ND0 V1N0 UN4 0L4 D357RUY3ND0 70D0
 R3DUC13ND0 3L C4571LL0 4 UN M0N70N D3 4R3N4 Y 35PUM4.

Ya con las posibilidades tecnológicas que permitieron una legalidad más amplia de los signos escritos surgieron otras necesidades comunicativas, algunas sólo por juego, para expresar mejor ciertas reacciones emocionales y otras con fines crípticos; es de tal modo que aparecen modificaciones en la manera de comunicación escrita como la escritura *Leet*.

Ese tipo de escritura es utilizada principalmente como una manera de cifrar palabras y mensajes para que no todos puedan

comprenderlos, esta fundada en el hecho de que los seres humanos poseen cierta capacidad de leer números, así como otros signos, mezclados con letras sin que esto altere el resultado final de la lectura, debido a que el cerebro normaliza la información sensorial, esto como fenómeno perceptivo en donde se intenta dar orden al caos—la percepción y la forma serán explicados ampliamente en el siguiente capítulo— para estabilizar la información y que esta tenga sentido. Por eso es que las formas de los signos diferentes a los fonemas son interpretados como tal para así asignar una letra determinada según sea su analogía formal.

El nombre *leet* proviene de *lit* o *elite*, puesto que era un código entendido por muy pocos dentro de la jerga de los crecientes usuarios de las nuevas tecnologías digitales, especialmente en informática, se cree que fue creada en la década de 1980 con el fin de encriptar escritos.

Actualmente es de uso habitual entre los usuarios de internet para comunicarse, hacer juegos verbales o incluso para mantener códigos cifrados que sólo pueden ser comprendidos por el pensamiento humano y no por un sistema o *software* digital, lo que ayuda a evitar que los programas automatizados identifiquen algunas circunstancias como descargas o que en ciertos casos se pueda generar mal uso de información o contenido *spam*.

35 un4 f0rm4 d3 35(r181r qu3 5ur61ó 3n7r3
1nf0rmá71(05 (0n 3| 08j37lv0 d3 qu3 |4 63n73 n0
5up13r4 d3 qué 357484n h48|4nd0²⁰

En este escrito se ejemplifica como funciona la escritura *leet*, valiéndose de la percepción así como de la capacidad de lectura que al encontrarse tan arraigada, el cerebro ya sólo ve las formas y las interpreta como letras otorgándoles sentido y significado a lo que se está leyendo.

Para escribir *leet* no existe un código específico establecido, mas bien su realización se encuentra basada en la similitud que existe entre signos, sean existentes o creados con el fin de ocasionar cierta confusión y a la vez necesidad organizativa a un nivel interpretativo, así los signos semejantes serán tomados como idénticos al que rempazan para que las necesidades de abandonar el caos y establecer orden sean satisfechas. Por ejemplo, si se desea reinterpretar la letra “R” ésta puede ser sustituida por uno o más signos que al hilarse creen una

20. Tomado de <http://www.mastermagazine.info/articulo/12983.php> (Es una forma de escribir que nació entre informáticos con el fin de que la gente no supiera de qué estaban hablando).

analogía con la forma “R” e incluso puede cambiarse por el mismo fonema pero invertido, que por su consecutiva aplicación en el uso cotidiano de la lectura, es identificable aún en espejo, de tal manera que las posibilidades pueden ser:

12 ® ∫Z 12 ∫ĩ Я П

La escritura leet es una muestra de percepción y forma, de cómo en la sola escritura sintáctica existe una plasticidad y una expresividad con sólo llevar a cabo una asociación de palabras, forma y signos, reordenando el código escrito común y sustituirlo por un código nuevo bajo las mismas reglas sintácticas.

Arte ASCII

Ya en las primeras páginas del capítulo II se había realizado una referencia hacia el llamado arte ASCII al mencionar un catálogo tipográfico de William Caslon y como en el ejemplificaba posibilidades tipográficas al realizar ilustraciones por medio de los tipos móviles como florones, guiones, acentos anticircunflejos, letras y demás signos de la escritura. El llamado arte ASCII es algo muy parecido, pero el cual, por supuesto, ya no recurre a tipos móviles, aunque si a caracteres y signos ocultos o por lo menos no tan utilizados en lo cotidiano de la escritura. Son representaciones gráficas, imágenes elaboradas con diferentes signos alfabéticos, tanto latinos como no latinos.

La siglas ASCII se utilizan para abreviar “American Standard Code for Information Interchange” (Código Americano Estándar para Intercambio de Información) nacida en Estados Unidos en 1963 con el propósito de reorganizar los símbolos y caracteres utilizados en ese entonces por los telegrafistas, pero fue en 1981 cuando esto entro al mundo de la computación por parte de IBM con la intención de agregar letras no usadas en el inglés pero si en otros idiomas como sería la “Ñ” – alt + 165 – exclusiva del idioma español. El ASCII o código ASCII es un código basado en números que representa los diversos signos y símbolos del alfabeto latino e incluso símbolos agregados, esto a partir del uso de una escala decimal del 0 al 127, y en algunos casos de números combinados con la tecla ALT. La combinación del tecleo de números decimales es traducido por el sistema operativo, a su vez, en números binarios para ser posteriormente procesados en los nuevos signos que tienen esa determinada combinación de teclas. De tal manera que cada combinación corresponde a un signo,

siendo utilizados más ampliamente aquellos caracteres que no están incluidos en el teclado.

Por otra parte el arte ASCII es la peculiaridad de crear imágenes a través del uso de los distintos caracteres que aparecen por medio del código ASCII, y que tienen la particularidad de ser formados con diversas fuentes y sus respectivas variantes, aunque por comodidad suele ser utilizados fuentes estándar que se encuentran en la mayoría de las máquinas como Curier, a veces se busca que la fuente sea de ancho fijo para evitar variabilidad en la proporción que produzca distorsión en la imagen final.

Fuentes de ancho fijo
o monoespaciada

Fuentes de ancho
variable

Ancho fijo y variable.

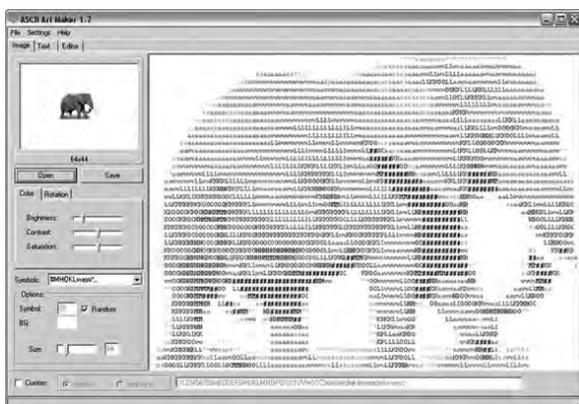


Imagen generada en ASCII Art Maker.

Hoy día existen una gran cantidad de imágenes pre-diseñadas de arte ASCII, así como varios programas que realizan tales imágenes en automático como ASCII art generator, ASCII Art Studio o ASCII Art Maker, pero como todo lo autómatas carentes del sentido humano y por ende poco expresivo y creativos, sólo en una búsqueda mimética con la imagen original.

Las creaciones en arte ASCII van desde los clásicos animalitos como gatos, conejos y perros, pasando por felicitaciones navideñas, hasta manifestaciones ideológicas de gustos musicales, sólo manteniendo el requisito indispensable de poder ser realizados a través de un escrito corrido, es decir, de que sus caracteres continúen siendo susceptibles a ser escritos por cualquier medio, incluso chats y todo tipo de redes sociales.

Emoticones y Texting

Como ya se ha visto a través de los siglos el lenguaje escrito ha sufrido múltiples cambios, que en su mayoría se relacionan con su forma, permitiendo pasar de la representación literal de los pictogramas a la solución fonética del actual alfabeto latino, todo esto sin separarse de su carácter visual primigenio. Hoy día esta parte estética toma fuerza con la tecnología al encontrar modificaciones en cuanto a la comunicación escrita se refiere, como se aprecia en el uso de mensajes de texto, ya sea vía chats, redes sociales, entre otras; donde se permiten libertades en la utilización de los signos escritos, como se muestra en los emoticones, que son parte del uso de la tipografía como recurso expresivo.

```
19-Sep-82 11:44 Scott E Fahlman :-)
From: Scott E Fahlman <Fahlman at Cmu-20c>

I propose that the following character sequence for joke markers:
:-)

Read it sideways. Actually, it is probably more economical to mark
things that are NOT jokes, given current trends. For this, use
:-{
```

Primer escrito al que se le atribuye el nacimiento de los emoticonos.

En cuanto a lo que se refiere a los emoticones, ésta palabra es: “(procedente del inglés emoticon, tomado de emotive e icon), también conocidos como smilie (del inglés smiley).”²¹ Los emoticones en un comienzo sólo se realizaban por medio de signos alfabéticos, muchos de los cuales partían de la escritura ASCII para lograr expresar sentimientos y emociones de manera simple, fácil y sobretodo rápida, esto impulsado por dos motivos, una la necesidad de demostrar afectividad sin estar presente y otra por la velocidad que una conversación puede adquirir virtualmente a partir del teclado.

Otro referente indispensable a mencionar es Scott Fahlman profesor de cómputo de la Universidad Carnegie Mellon, quien es considerado como el padre de los emoticones al escribir un mail donde proponía :-) para identificar bromas y :- (para redacciones que no lo fuesen. Esto sucedió en el año de 1982, sin embargo el auge de los emoticones comienza en los 90s y más ampliamente a partir de

21. MARTÍNEZ Sánchez, José Manuel. “Emoticonos o la codificación emotiva de la comunicación hipertextual” [en línea], Revista digital universitaria. Volumen 8 (8). 2007. [fecha de consulta: 20 abril 2012] Disponible en <http://www.revista.unam.mx/vol.8/num8/art57/int57.htm>

la primera década del siglo XXI, por lo que el uso de los emoticones corresponde más a un fenómeno social que a la creación de un solo individuo, no obstante este es un dato histórico relevante.

En cuanto al uso masivo de los emoticones, en primera instancia éstos sólo eran representaciones de rostros rotados a 90 grados por consecuencia de la escritura natural en pantalla, así las primeras caritas de uso extendido fueron algo parecido a esto: :) o :(, que representan alegría y tristeza respectivamente, para paso a paso llegar a más complejidad al colocar narices, lágrimas, guiños, etc. :·) :·:(;·).

Los signos escritos del alfabeto latino comenzaban así a regresar a sus inicios pictográficos e ideográficos, pero dentro de un contexto comunicativo contemporáneo al contribuir al enriquecimiento del lenguaje escrito virtual, por medio de la afirmación de o negación de una emoción, lo cual es representado por medio de una gestualidad signica. Pero esto no se lograría si no es gracias a la percepción ya que el reconocimiento de rostros y emociones funciona por medio de lo que es conocido como *pulsión icónica*²², que equivale a lo que en Gestalt es la ley de *pregnancia* –punto que será abordado en el siguiente capítulo – donde las personas tienden a dar orden al caos y ver formas conocidas donde estas tal vez no existan para otorgar sentido a lo que ve.

Algo por demás destacado es que el uso de emoticones se ha internacionalizado, lo que indica que es una cuestión mundial que no sólo radica en un pequeña parte de la población, por lo que se puede hablar de un uso continuo y aplicable a más de un idioma pero con una misma finalidad, lograr expresar más con los caracteres escritos. Se puede hacer distinción entre dos tipos principales de emoticones, los occidentales y los orientales, llamados así por el lugar geográfico de su aparición y por el origen de los signos con los que se realizan, así los occidentales constaran de uso casi exclusivo de signos del alfabeto latino, mientras que los orientales presentaran signos utilizados para escritura oriental ideográfica.

Lo que se logra con el uso de emoticones es una comunicación escrita más atractiva y activa, donde lo escrito no sólo incluye una lectura lingüística sino que se combina en un verdadero metalenguaje tipográfico a partir de una doble lectura de los signos, la sintáctica escrita y la visual formal que propicia una comunicación escrita más compleja y como consecuencia un entendimiento más amplio de lo que se desea transmitir en los mensajes.

22. GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. 4ª ed. Pág. 11.

Salu2 ... ya k la pared es blanca & m aburre - __ - pnsaba n
hacer un gran collage :D pero no m gzta mucho cm se ve :/ tngo
posters d los beatles, m guzta leer tbn. Xfavoovr stá claro vdd.²³

Este texto es una muestra del uso actual de la tipografía donde se integran emoticones junto con abreviaciones de mensajes de texto –texting– para redactar una idea y al mismo tiempo expresar emociones que se tiene al respecto de lo que se esta describiendo. En este ejemplo se observa como los signos del alfabeto se vuelven un ente visual por completo donde su relación acústica con lo verbal es abstraído a un nivel más alto, al mismo tiempo se puede hacer distinción de como su significado primario cambia por completo, como en el caso del “2” de “Salu2” o en los emoticones en que dos puntos y “D” mayúscula significa risa, el significante cambia de significado, por lo que en semiótica se considera como la mutabilidad del signo, es decir, los cambios que sufren los signos a través del tiempo y del uso, pero que sólo pueden generarse cuando existe una aceptación social común, fenómeno que suele presentarse generacionalmente, en el caso expreso del texting y los emoticones su aparición, así como sus representaciones se debe a un acuerdo social tácito que acepta el significado del nuevo acomodo de signos, lo que implica que “Las letras no perderán su naturaleza visual para significar, más bien se servirán de ella para crear un nuevo sistema de comunicación.”²⁴

Tipografía Funcional

La poesía visual, la escritura leet, los emoticones y demás usos tipográficos, no sólo conforman parte de una manera de comunicación y expresividad, sino que también son recursos propios para la funcionalidad, lo que implica que pueden llegar a ser aplicables a diversos materiales y productos con propósitos definidos en su utilización, que va más allá de la ornamentación y la diversión.

Por ellos es que la tipografía funcional corresponde directamente al término función, mismo que indica que, un objeto, o en este caso los signos escritos, cumple con una función determinada que

23. Saludos... ya que la pared es blanca y me aburre (emoticono de normalidad). Pensaba en hacer un gran collage (emoticono de risa) pero no me gusta mucho como se ve (emoticono de desagrado). Tengo pósters de los Beatles, me gusta leer también. Por favor. Está claro verdad. (Fragmento de texto tomado de Yahoo respuestas) Disponible en <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110424143720AAUKFpD>

24. TAPIA, Alejandro. *Pensando con tipografía*. En: *Ensayos sobre diseño tipográfico en México*. Pag. 15.



Ojalá existiera en la vida real

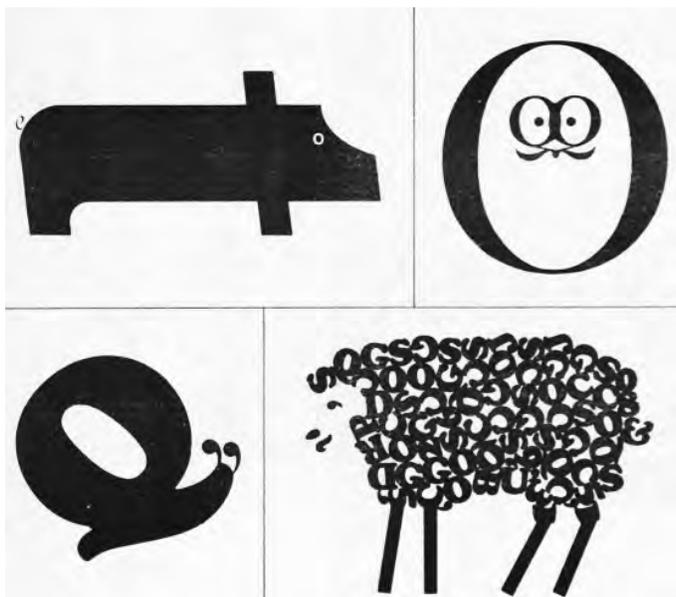
Chiste gráfico adecuado para diseñadores, debido a que sólo puede ser decodificado si es que se tiene conocimiento previo del significado del atajo de teclado Comando + Z (en sistema operativo Macintosh), atajo que es usado para deshacer una acción previa.

no sólo se limita a la expresividad adecuada de cada individuo o a los sistemas de comunicativos de grupos específicos, la función determina que cada recurso se encuentra directamente ligado a su aplicación en los distintos soportes que sea factible de acuerdo a las necesidades comunicativas a las que vaya dirigido, lo que supone que se tenga registro y conocimiento del grupo socio-cultural determinado al que dicho recurso sea conducido, para que así éste grupo pueda decodificar el mensaje que se pretenda comunicar.

Entre los ejemplos más adecuados, en cuanto a tipografía, se encuentra la creación de logotipos, en donde la tipografía funge como elemento principal siendo la creatividad y la aplicación precisa de la tipografía, el límite para la construcción de estos elementos.

Más recursos tipográficos plásticos y expresivos utilizados en una índole funcional se hallan en la creación de manchas de texto, las cuales pueden presentar diversas variantes, arreglos y usos jerárquicos para destacan frases o palabras. Es importante aclarar que para que los textos entren dentro de una manera expresiva y a la vez funcional de comunicación tipográfica a veces tales textos deben de romper reglas, claro que sin dejar de lado la intención comunicativa aunque si con mostrando una propuesta donde el uso de diversas fuentes tipográficas, de tamaños y variaciones sea permisible con la finalidad de enriquecer el sentido de lo escrito, u otorgarle mayor presencia, claro que teniendo en cuenta las posibilidades de legibilidad y leibilidad pertinentes en cada caso, pues hay que recordar que la función primordial de un texto es la lectura.

En términos de Diseño y Comunicación visual tanto la funcionalidad como la tipografía jamás deben de estar peleados ya que la tipografía es uno de los códigos del lenguaje en diseño, y aún cuando este sea un metalenguaje que sea capaz de comunicar tanto lingüística como morfológicamente, siempre debe de comunicar ya sea de ambas maneras, provocando ambas denotaciones y connotaciones o a través de comprender tan sólo una, pero siempre atendiendo a una necesidad comunicativa que tienen y debe de ser respetada ante todo.



Posibilidades tipográficas presentadas en la revista U&cl, Volumen uno, número uno, del editor Herb Lubalin, 1973.



Posibilidades funcionales de los recursos tipográficos aplicada a logotipos y empaques.

Capítulo III

*Lengua + forma: plasticidad y
expresividad tipográfica*

Es la mente la que decide sobre la forma
de los caracteres y no el instrumento ni el soporte.

Eric Gill.

Del lenguaje a la forma

La lingüística y la morfología son dos conocimientos usados en el común de todos de manera tácita; si bien nadie dice explícitamente estos términos si están presentes en la apariencia cotidiana de los objetos, así como en la manera de comunicación escrita y oral de la que todo ser humano hace uso a diario, bajo las sintaxis adecuada a cada idioma. De manera sencilla esto es la *lengua* y la *forma*, ambas son maneras para lograr la comunicación, si de comunicar, de ese acto que sirve para la relación entre sujetos y objetos por medio de la transmisión de códigos para establecer un contacto.

Se llaman códigos porque sus signos están estructurados de manera tal que pueden ser descifrados por alguien, o algo que comprenda dicho código, es decir, si todos comprenden el mismo idioma todos entienden el significado de las palabras, o al menos de aquellas de las que se tenga conocimiento. Abordando directamente el tema primero se comenzará con el lenguaje, explicando brevemente la diferencia entre el oral, escrito y el visual, para posteriormente hacer referencia a la *semiótica* y junto con ella en la *semántica*, todo para ubicar al *signo* tipográfico como medio transmisor de mensajes de manera plástica y expresiva.

Lenguaje: oral, escrito y visual

—¡Cómo va a ser lo mismo! — exclamó el Sombrero—. ¿Acaso es lo mismo decir “veo lo que como” que “como lo que veo”?²⁵

Así es como el Sombrero explica la sintaxis, el acomodo de las palabras, y su relación para poder comprender los mensajes de manera

25. CARROLL, Lewis. *Alicia en el país de las maravillas*. Pág. 170.

adecuada. En este pequeño diálogo extraído de *Alicia en el país de las maravillas*; no es lo mismo decir *veo lo que como que como lo que veo*; mientras que por un lado se asegura que se es cuidadoso con lo que se alimenta, por otro, en la segunda frase, que no hay distinción entre lo que se puede llevar a la boca. Pero, ¿por qué se comprende esto? En primer instancia porque está escrito con un sistema de signos que es conocido y comprendido por los que entienden el lenguaje escrito llamado alfabeto latino, lo que indica que se comprende que la “P” es “P”, lo que implica que es una consonante y que la “E” es una vocal; en segunda instancia porque la traducción es en castellano, el idioma oficial de éste país, lo que involucra que el sistema de signos del alfabeto estén acomodados de cierta manera como la “m” siempre antes que la “b”, acentos en verbos conjugados en pasado, así como presentar signos enfáticos al comienzo y al final de las oraciones, etc. En pocas palabras porque se comprende el mismo lenguaje, no sólo el idioma, el sistema de signos estructurados, es decir, el código del lenguaje escrito.

De tal manera, el lenguaje es un tipo de código al ser un sistema estructurado de signos y símbolos producidos de manera consciente, con el cual se comunican ideas, emociones, necesidades o actividades, no obstante la lengua puede dividirse en más códigos. Lo más importante del lenguaje es que según el que se utiliza será el tipo de comunicación que se está llevando a cabo la cual se divide principalmente en:

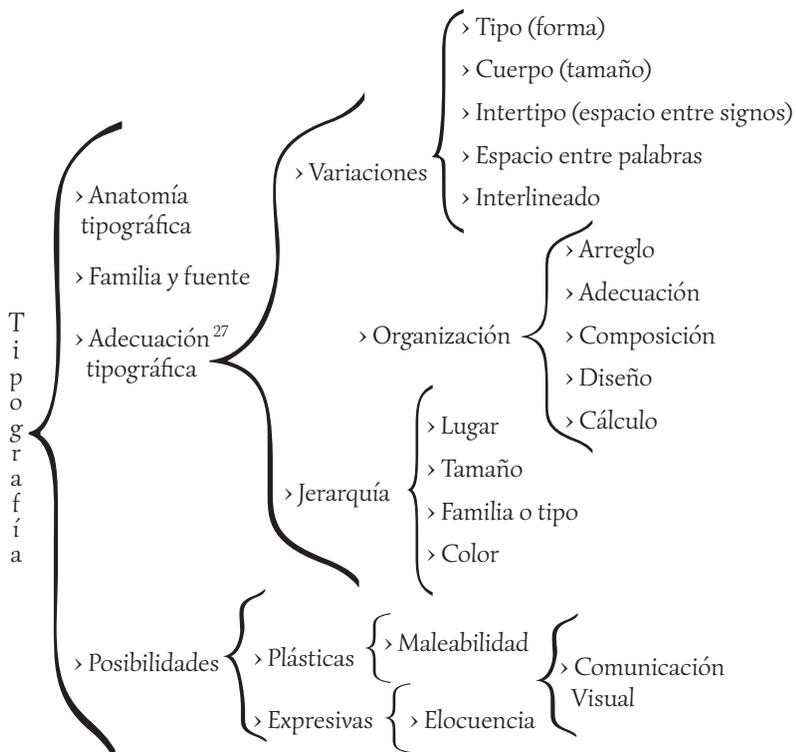
1. Comunicación lingüística: donde encontramos el lenguaje oral y el escrito.
2. Comunicación no lingüística: donde se encuentra lenguaje sonoro, gestual y visual.

En palabras de David Berlo “la comunicación lingüística también tiene un código al que se le llama usualmente lengua. El mensaje, la realización concreta del código se conoce también como habla.”²⁶ Lo que se entiende como **lenguaje oral** es el habla cotidiana que comparte junto con el **lenguaje escrito** los mismos códigos fonéticos, sólo que unos son sonoros y otros visuales representaciones gráficas de los sonidos, fonemas, pero además se hallan acompañados por otros signos escritos para brindar mayor énfasis a la palabra. Junto con esto comparten la misma lingüística en tanto que ambos utilizan la gramática, a pesar que en la acción oral se realice casi de manera inconsciente, por lo que son identificados como lenguajes lineales

en tanto que necesitan de seguir una misma estructura para poder ser comprendidos.

En cuanto a la comunicación no lingüística existe el lenguaje sonoro y gestual que como sus nombres lo indican uno se inclina hacia los sonidos y el otro a los gestos, pero el más importante, para esta investigación y por lo cual sólo se realizará una breve explicación de éste, es el **lenguaje visual**, es decir, del sistema de códigos que transmite información para ser decodificado por medio del sentido de la vista.

En el caso de la comunicación no lingüística, dentro de la que entra la comunicación visual, permite un uso no lineal de los códigos ya que estos no necesitan de seguir en todo momento la misma estructura siendo permisible realizar combinaciones, hasta cierto punto, arbitrarias.



El lenguaje visual es por lo tanto el lenguaje con el que los productores visuales, entre ellos el diseñador, comunican sus mensajes al ser sus productos esencialmente elaborados para su apreciación a través de la vista y al mismo tiempo éste comparte una cualidad con el lenguaje escrito: para que el lenguaje escrito sea percibido necesita apoyarse en el sentido de la vista, lo que ya de un principio otorga

27. RODRÍGUEZ Díaz, Joaquín. *La palabra como signo creativo*. Pags. 51-52.

una carácter visual a la tipografía que, no obstante, es relegado por el carácter lingüístico de la misma dejando su aspecto formal de lado, hasta que éste sobresale de la gramática para apreciarse como un elemento visual propio y por ende con posibilidades comunicativas dentro de los códigos visuales.

En sí mismo el lenguaje visual tienen sus propios códigos entre los que se encuentran: el morfológico, cromático, pictórico, entre otros, Dondis considera que existen diez elementos básicos para que una comunicación visual pueda llevarse a cabo: el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la dimensión y el movimiento²⁸. Elementos que pueden manipularse de manera multidireccional, pero con toda intención, para lograr transmitir un mensaje adecuadamente, junto con esto la ventaja del lenguaje visual sobre el oral y el escrito es que sus elementos son de uso común y entendibles por cualquier persona que incluso desconozca la utilidad del lenguaje escrito, debido a que lo visual es algo más instintivo, conocerlo, mas no manejarlo; por lo que el que sea entendido no indica que todos puedan mandar un mensaje correcto, para ello se requiere conocer los elementos que lo componen así como factores que faciliten que sea comprendido, como la semiótica y la Gestalt.

Metalinguaje

Pero antes de escribir sobre semiótica o Gestalt, hay que realizar un paréntesis en un punto importante del cual se han realizado ya algunas menciones en el transcurrir de ésta investigación —particularmente en el capítulo dos— y cuya presentación ya se encuentra anunciada en el título de este breve apartado, el *metalinguaje*.

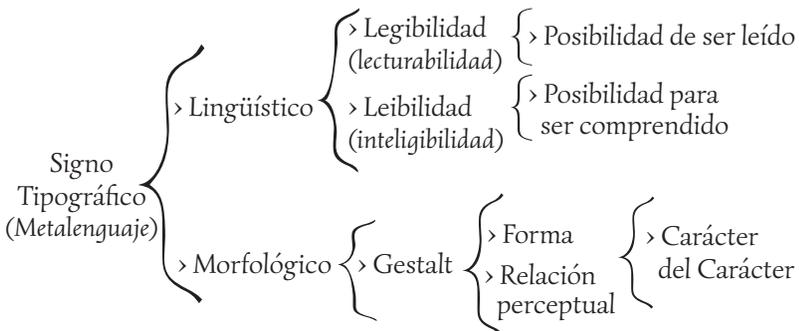
En palabras sencillas un metalinguaje es un lenguaje utilizado para hablar de otros lenguajes, o lo que es igual a decir que es todo lenguaje cuyo objeto al cual refiere es otro lenguaje, sin embargo también se encuentra la referencia de Hjelmslev²⁹ quien identifica al metalinguaje como *metasemiótica*, esto cuando la interpretación de los signos de un determinado sistema de códigos se convierten en el contenido de un segundo sistema, lo que supone la posibilidad de una segunda interpretación o decodificación de dicho signo.

Precisamente es el segundo capítulo que se menciona: *Un metalinguaje tipográfico a partir de una doble lectura de los signos, la sintáctica escrita y la visual formal que propicia una comunicación escrita*

28. DONDIS, A. Donis. *La sintaxis de la imagen*. Págs. 13-32.

29. GÓMEZ, Fernández, Diego. *Apuntes para una lingüística de la metáfora*. Pág. 321.

más compleja y como consecuencia un entendimiento más amplio de lo que se desea transmitir en los mensajes. Por esto es que se considera a la tipografía como un metalenguaje por la necesidad de una doble decodificación del signo, por un lado la parte morfológica y por otra la parte lingüística.



Semiótica

Como ya se ha mencionado el lenguaje es un sistema estructurado de signos con significado y significante donde sus elementos pueden ser relacionados para transmitir un determinado mensaje, esto dentro de un acto comunicativo, pero también “El signo, pues, está compuesto por un significante y un significado. El plano de los significantes consiste en el plano de la expresión, y el de los significados, el plano del contenido.”³⁰ Del estudio de los signos es de lo que se encarga precisamente la semiótica.

En *Tratado de semiótica general* Eco nos ofrece dos definiciones de lo que es la semiótica o semiología, una pertenece a Ferdinand de Saussure y la otra a Charles Peirce.

Saussure: “Una ciencia que estudie la vida de los signos en el marco de la vida social”³¹

Peirce: “La doctrina de la naturaleza esencial de las variedades fundamentales de cualquier clase de semiosis... Por semiosis entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga, una cooperación de tres sujetos, como, por ejemplo, un signo, un objeto y un interpretante.”³²

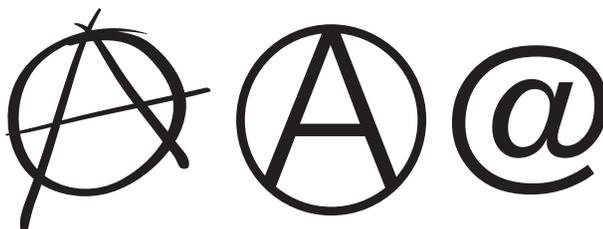
30. Barthes, Roland. *La aventura semiológica*. Pág. 53.

31. Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Pág. 31.

32. *Ibidem*. Pág. 32.

En términos generales la semiótica es el estudio de los signos y la semiosis es cualquier proceso que involucre signos. Hay que recordar que Saussure basaba su investigación en el estudio de la lingüística por lo que sus referencias eran en relación con las letras y los sonidos de las mismas, mientras que Peirce se interesa más por el mundo general de los signos con lo que clasificó al signo en tres formas: **Símbolo**– el signo arbitrario– ; **índice** – signo de naturaleza física que da indicios –; e **ícono** – signo que funciona como analogía o referencia– . Por otra parte Umberto Eco considera que la semiótica también estudia los signos como fenómenos culturales pues no sólo estudia los signos sino el como comprenderlos y como comunicar por medio de ellos, siendo el *significado* y el *significante* los componentes del signo. Esto a partir del hecho de que previamente fue aceptado convencionalmente, es decir, sólo es un signo porque alguien lo interpreta como tal, regularmente por efectos culturales, dentro de un mundo de posibles interpretaciones, pues lo que un signo sea para un interprete para otro puede tener otras posibilidades. Como ya se mencionó el *significante* está en el plano de la expresión, mientras que el *significado*, en el plano del contenido; donde expresión sería lo que es, y el contenido lo que representa.

Si se piensa en un significante que sea conocido por casi cualquier individuo dentro de un sistema de códigos común, no hay mejor ejemplo que los signos del alfabeto, mas en concreto las letras, así una “A” es un referente bien conocido, como la primer letra del abecedario, siendo que en todo idioma en el que se utilice el alfabeto latino será un referente inamovible como la primer vocal. Pero mas específicamente en el idioma español la “A” siempre será el comienzo de palabras como: *amor, amigo, ángel*, etc. En este instante el significante es el mismo, sin embargo el significado ha cambiado con cada concepto agregado a este signo, que incluso se puede convertir en símbolo de anarquía si se encierra en un círculo o si la letra es minúscula puede cambiar a la conocida @ –arroba–.



El significante es el mismo en cuanto a que posee los mismos referentes, la letra “A” encerrada en un círculo, sin embargo el significado es diferente en cada caso.

A pesar de que el significante es el mismo en cuanto que posee los mismos referentes de la letra “A” encerrada en un círculo, no obstante el significante cambia con cada variación, pasando del símbolo de anarquía a el arroba, hoy símbolo de tecnología, de mail, de twitter, mientras que siglos atrás representaba una unidad de medida de peso, sin embargo por su utilización pasó a convertirse en el símbolo de la informática, esto en gran medida por su uso semántico, en cuanto a su relación con la realidad y su manejo cultural.

Semántica

En términos de lingüística la semántica es la parte que se encarga de estudiar el significado de las palabras, no sólo como concepto en un diccionario sino como sus posibles interpretaciones en enunciados y oraciones por medio del contexto en el que se encuentran. Pero en cuestión de semiótica la semántica se estudia a partir de lo que se conoce como **campos semánticos**, no sólo en el sentido lingüístico de palabras que se relacionan, sino por medio de su asociación cultural. Al respecto Umberto Eco escribe.

“Los campos semánticos dan forma a las unidades de una cultura determinada y constituyen una organización (o visión) del mundo determinada: por lo tanto están sometidos a los fenómenos de aculturación.”³³

Por lo tanto la semántica tienen que ver con lo que rodea el objeto de estudio y su relación con las personas, lo que representa, el sentido que se les otorga a los objetos. Así estos objetos – o signos como el caso del arroba– utilizados cotidianamente se convierten en un *signo de algo*, por ejemplo la vestimenta negra es signo de luto, pero si la vestimenta negra va acompañada de accesorios como botas altas, sacos extravagantes, estoperoles, entre otros detalles, este conjunto ya es signo de una subcultura *Dark* o *Gótica*. Entonces los campos semánticos son estas esferas en las que se dan significados propios a cada unidad según la cultura en la que se desenvuelva, lo cual incluye el lenguaje, la vestimenta, los objetos en general, y por supuesto las posibles interpretaciones comunicativas. Lo que se relaciona directamente con los recursos tipográficos y sus diferentes aplicaciones, ya que algunas sólo podrán ser comprendidas, decodificadas, por determinados grupos socio-culturales, según el contexto en el que se hallen expuestos y realizados. Ejemplificando lo

33. *Ibídem*. Pág. 126.

anterior, es complicado encontrar a un adulto mayor que comprenda el *texting* claramente, sin embargo es más factible que entienda un emoticono por motivos perceptuales y analógicos.

Percepción

Al escribir *azul* probablemente aparecerá en la mente del lector un cielo, o una pared, un auto o tal vez un corazón, si, ¿por qué no, un corazón azul? El color al igual que el objeto que cada quien dibuje en su mente cambiará de matiz, de tamaño, de forma. Pero, ¿si a dicha palabra se le agrega un cualidad tipográfica?



Seguramente el *azul* ahora es más intenso, o más cálido, sin importar que las letras sigan estando escritas en negro. La combinación de forma, con una idea dada crea una imagen íntima y abstracta, a la vez guiada por el escrito, pero también construida por lo que percibimos a diario.

Lo anterior pertenece a lo que se procesa todos los días, en todo momento, al estar en contacto con toda clase de estímulos que invaden el organismo de sensaciones; frío, calor, dolor; olores desagradables, dulces; amargos, sabroso; ruidos altos, contraltos; objetos grandes, rugosos, lisos; oscuros, amorfos, iluminados por un candil o bañados por la luz del sol. Esto es parte de percibir.

Pero, para lograr la percepción es necesaria la conjugación de varios factores, pero antes que nada ¿Qué es percepción?

*Ingreso en la conciencia de una impresión sensorial.*³⁴

Las impresiones sensoriales son las sensaciones que son recibidas del exterior, siendo a partir de ellas que se formula un estado de conciencia de lo que es el mundo externo en los seres vivos. Estas sensaciones no son otra cosa que el acercamiento inmediato del organismo con el entorno, pero sólo el inmediato y como efecto de un estímulo a alguna parte del cuerpo.

Los estímulos producirán en el organismo reacciones provocadas por agentes externos – en muy pocas ocasiones, comparado con el mayor número que sucede fuera, internos como es el caso del dolor–, que llegan por medio de un contacto, ya sea táctil, olfativo, auditivo, gustativo o visual.

La conjunción de los estímulos a través de las sensaciones es lo que provoca una percepción, primero de manera física e inmediata. Sin embargo esto sólo es un plano de la misma, en la que median cientos de terminaciones nerviosas para hacer llegar esta información al cerebro. No obstante, como se mencionó en la definición, la percepción se trata de un cobro de conciencia de lo que rodea a los individuos, por tal motivo el que llegue la información al cerebro implica un consecutivo procesamiento subjetivo que lleva a una determinada abstracción. En esta etapa de la percepción intervienen factores personales así como experiencias previas, por ejemplo, si se oye una alarma ésta puede ser percibida de diversas maneras según el individuo que la escuche así como el campo semántico en el que se desenvuelva, para alguno será la alarma de su auto, para otro el de un auto ajeno y para alguno mas la llamada para salir huyendo.

Así cada percepción no sólo dependerá de las características físicas, biológicas y neurologías de quien las reciba, sino también de su estado anímico, de experiencia anteriores e incluso de la influencia del ambiente.

Para fines de la investigación es innecesario mencionar todos los sentidos, así como su funcionamiento, por lo que sólo se mencionará la percepción visual en el sentido comunicativo junto como su relación con la tipografía, esto es los estímulos y sensaciones visuales.

Estímulos y sensaciones visuales

Ya se ha escrito sobre los estímulos y sensaciones, sin embargo la visión es el sentido que se requiere al mencionar la tipografía, mas aún cuando esta presenta el carácter plástico y expresivo del que se ha estado escribiendo, por lo que se desarrollará un poco más este tema pero enfocado en la visión.

El factor ambiental así como el cúmulo de vivencias que se presentan a diario en el cotidiano de las personas es uno de los componentes esenciales que pueden llegar a alterar los sentidos ya que los agentes externos, que no necesariamente sólo alteran el sentido visual, pueden predisponer la información que llega al cerebro modificando lo que se oye, lo que se siente, lo que se olfatea, lo que se degusta y por supuesto también lo que se ve, como en la palabra azul y el corazón azul que están impresos en tinta negra.



Corazón azul

De tal manera que si a dicho corazón le son agregados detalles adicionales como un indicativo escrito o su elaboración expresa en una cierta fuente tipográfica, estos detalles a su vez fungirán como estímulos extras a la forma simbólica ya conocida del corazón, lo involucra que la percepción sea alterada al presentar excedentes de sentido. Ahora el corazón no sólo se puede visualizar mentalmente en azul, sino figurarse como cursi, meloso o ajeno, todo dependerá de cada espectador así como de sus respectivos conocimientos y experiencias previas con respecto a lo que se esa observando.

Pero los estímulos visuales por si solos no tienen ninguna significación precisa, es hasta que la sensación de lo que se ve llega al cerebro que se le adjuntan características propias, la gran mayoría asociadas a contextos diversos, personales y conducidos por una predisposición, guiadas por los campos semánticos de cada individuo. Por lo que existen casos como son encontrar a la virgen de Guadalupe en distintos objetos o espacios; imagen que probablemente en ojos de un extranjero no familiarizado con la cultura religiosa mexicana no sería percibida, fenómeno que es conocido como pregnancia o pulsión iconica.



Percepción visual guiada por una predisposición religiosa.

Sin embargo dentro de la percepción visual existe algo que hoy día se sabe es inherente a cómo se ve y se percibe algo, esto es la forma.

La forma

Letras y forma, forma y letra, dicen que de la vista nace el amor (hay quienes aman las romanas elzevirianas y odian a la Comic sans). En general todos los signos del alfabeto posen las mismas cualidades, pero de fuente en fuente no todos tienen la misma forma.

Hola	EUROESTILE CONDENSADA BOLD
<i>Hola</i>	<i>Garamond cursiva</i>
HOLA	Curier bold cursiva versal
<i>Hola</i>	<i>Zapfino caligráfica</i>

Hola, una pequeña palabra de cuatro letras, dos consonantes y dos vocales, no obstante, todas se ven diferente, la forma cambió.

Para escribir sobre la forma es conveniente mencionar un poco sobre fisiología ocular; es decir, el globo ocular y cómo es que ve, claro que de manera muy breve sólo para comprender mejor lo que es la forma.

El ojo es el órgano que recibe los estímulos luminosos que son codificados para ser transmitidos al cerebro donde son interpretados como imágenes, sin embargo para que esto sea posible hay una parte del ojo que recibe dicha información lumínica, la retina. La retina es la parte del ojo con receptores fotosensibles que captan la parte visible del espectro electromagnético, junto con las diversas intensidades lumínicas, lo que permite en primer instancia la obtención de estímulos que proyectan sensaciones visuales, lo cual representa el primer acercamiento con el mundo de la visión provocando lo que se nombra *imagen retiniana*.

Cabe mencionar que la retina presenta unos tipos de células nombradas ganglionares, mismas que se encargan de recibir la luz justo en el momento de presentarse o desaparecerse, así como intensidades intermedias.

“Un campo receptor está compuesto por una zona central que depara solamente respuestas ‘on’, una zona periférica de respuesta sólo ‘off’, y una zona intermedia con ambos tipos de respuestas. Así el sistema visual consigue un buen contraste de los bordes de los objetos.”³⁵

Lo anterior es parte del proceso de la visión y función muy importante para la percepción y la forma ya que, entre otras cosas, es cuando se vislumbra el contraste del borde de los objetos, lo que también se conoce como *contorno*, puesto que el contorno es un cambio inmediato de luz, produciendo un intenso contraste, esto en la manera fisiológica, mientras que en un medio gráfico se observa por medio de juego de claro-oscuro o de color, también conocido en la Gestalt como *figura-fondo* y en tipografía puede considerarse como el *espacio en blanco* de los signos.

Así la forma visual se encuentra delimitada por los bordes, o como bien menciona Rudolf Arnheim “*la forma material de un objeto viene determinada por sus límites.*”³⁶ Por ello las formas son una suma de elementos vistos en su totalidad, incluso pueden ser una suma

35. ALAÑÓN Fernández, Félix. et al. Cap. I Anatomía y fisiología del aparato ocular. En su: *Oftalmología en Atención Primaria*. Pág. 26.

36. ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Pág. 62.



Forma continua producida por la superposición de contornos. La letra “B” es más visible si se dejan los contornos propia de la letra y se excluyen los sobrepuestos como en la tercer imagen.

de bordes y límites que producen un contorno más evidente, por lo que para que una forma sea percibida influyen diversos factores como el de la direccionalidad y cantidad de luz, el color, el tamaño, la textura y su posición, pues esto es lo que logra que se perciban los contornos de los objetos y por ende la forma.

Gestalt

Percepción y forma son elementos que han despertado la curiosidad del humano por siglos, más propiamente los psicólogos han estudiado más ampliamente estos fenómenos, hasta que a principios del siglo pasado se creó lo que se conoce como *Psicología de la forma* o Gestalt, pero antes de abordar el tema habrá que ubicar esto en un espacio y en un tiempo determinado.

Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka son los fundadores de la escuela de la Gestalt que surgió a principio del siglo xx en Alemania, a partir de la publicación de un artículo sobre el movimiento aparente o estroboscópico, nombrado *Fi* o *Phi*, publicado hacia 1912. En dicho documento se destacaba la importancia que el cerebro humano da a los elementos para ser organizados. Es importante mencionar que no hay que confundir la psicología de la Gestalt con la terapia Gestalt desarrollada por Fritz Perls durante los años sesentas en Estados Unidos.

El experimento sobre el movimiento aparente en objetos inmóviles y su percepción visual surgió después de largas discusiones sobre cómo se producía el fenómeno cinematográfico al intentar explicar, “la percepción del movimiento que surge de una serie de estímulos, ninguno de los cuales se mueve.”³⁷

A esto vino la creación de una teoría donde se explica como el cerebro tiende a organizar, buscando estructuras y donde las sensaciones y su respectiva respuesta presentan una relación no directa o mecánica sino como una parte de un proceso mental complejo. Con esto la premisa de la Gestalt es: *El todo es diferente a la suma de sus partes.*

37. MARX, Melvin y HILLIX, William. *Sistemas y teorías psicológicas contemporáneos*. Pág. 205.

La palabra alemana Gestalt presenta varios significados entre los que se destacan: forma y totalidad. A su vez *gestalted* significa: estructura. Por ello es que se ha dado por nombrar a la Gestalt como la psicología de la forma, a pesar de que la escuela gestáltica es más holística no sólo conformándose con la forma sino que pretende abarcar todo lo que esto produce en la percepción visual, ya que su intención es explicar más detalladamente la totalidad de los fenómenos perceptuales.

La Gestalt indica que la mente busca otorgar una cierta organización en lo que se percibe, principalmente estudiando manifestaciones visuales, al igual que cualidades en los objetos y formas, mismas cualidades que producen una necesidad organizativa, por lo que la mente sólo toma la información necesaria con la que sea fácil la identificación, la agrupación y el entendimiento de lo que se está percibiendo en el momento.

Por lo tanto en la Gestalt se estudia como el percibir diferentes estímulos produce sensaciones que van más allá de una mera copia del entorno, ya que el ser humano tiende a agregar datos complementarios a lo que ve y percibe en general, tales datos se encuentran ligados a la realidad misma de cada individuo, provocando excedentes de sentido al añadir información y características específicas a lo que se ve, asimismo estudia la necesidad organizativa que presenta el cerebro humano para otorgar un orden con el cual puede lograr estructurar el entorno para obtener un concepto mental de lo que se percibe. Todo se halla descrito en las distintas leyes de la Gestalt, siendo una parte relevante la explicación del principio de Figura-Fondo.

El espacio en blanco (figura-fondo)

Edgar Rubin es otro nombre importante a mencionar en los estudios sobre Gestalt. Este psicólogo danés es reconocido por realizar estudios acerca del fenómeno perceptual conocido como Figura y Fondo, estudios preliminares a la conformación de la psicología de la Gestalt, los cuales contribuyeron a consolidar la nueva escuela, siendo el Jarrón de Rubin su ejemplo más conocido al respecto.



Jarrón Rubin



Espacios en blanco en la construcción de una página y en letras. El rededor de los signos también se considera como espacio en blanco.

En la teoría de Rubin sobre figura-fondo señaló que en un conjunto de objetos o formas, siempre existirá algo que resalte sobre el total de la unidad, mientras que habrá partes que serán relegadas a lo que se puede considerar un segundo plano, esto por la actuación de los estímulos en combinación con los conocimientos y experiencias previas que se tengan al respecto de lo que se percibe, así en el jarrón, algunos verán un jarrón, pero la mayoría distinguirá copas por la referencia directa que se tiene sobre este objeto, al ser más común ver copas con dicha forma que jarrones elocuentemente adornados.

Esto en analogía con la tipografía se comprende como lo que es llamado *espacio en blanco*, esas partes de los signos que no sólo se encuentran rodeadas por la envolvente que es la signo escrito, sino también por todo el espacio que rodea al texto lo que incluye márgenes, medianiles, interlineado, interletrado y todos esos pequeños detalles que logran la apreciación de un texto en su totalidad. Llevando esto al campo de la Gestalt el conjunto compositivo tipográfico representa claramente la frase que dice: la suma de las partes no es igual al todo, debido a que cada parte es a la vez independiente del total.

Leyes gestálticas

Existen más leyes de la Gestalt, las cuales también son conocidas como principios, éstos son los fundamentos dados por los primeros para poder describir cómo es que ocurren los fenómenos perceptuales en el cerebro humano, mismos que se pueden explicar a través de sencillos ejemplos visuales fácilmente reproducibles. Aquí sólo se hará mención de aquellas leyes o principios que para propósitos de esta investigación resulten ser los más adecuados.

El primer principio corresponde al ya mencionado **Figura-Fondo**, y es que sin esta separación de elementos las demás leyes difícilmente podrían ser explicadas, ya que en dicho principio, como ya se ha mencionado, se habla de que la *suma de las partes no es igual al todo*, por lo que hay que tratar a cada parte como un ente por separado que en suma forman un complejo



Figura-Fondo. En esta imagen es más sencillo distinguir que el fondo es el negro y la figura es lo blanco, pero ¿es una flor, una medusa o varias “A” versales?

aparentemente ajeno a cada módulo que lo estructura, no obstante, siempre se hallará un eslabón que resalte sobre los demás considerado esta parte como la *figura*, aunque aquí cabe aclarar que no para todos el fondo es el mismo a la figura y viceversa; como se ha escrito constantemente la interpretación dependerá de las experiencias y conocimientos previos de los individuos, por lo tanto es prácticamente imposible que alguien resalte como figura un objeto que le es desconocido o por el contrario dejar en un segundo plan algo que pueda ser representativo para la persona que observa.

La ley anterior esta relacionada con la **Ley de contraste**, ya que mientras más contraste existe, en este caso en relación al tono, es más favorable el reconocimiento de los elementos y su eventual separación entre la figura y el fondo. Es esta la razón por la que la mayoría de los ejemplos suelen ser representados en blanco y negro. Sin embargo no es el único tipo de contraste que existe, puesto que también lo hay por tamaño, color, textura, forma, etc.

Ley de simplicidad o pregnancia, este principio funciona a partir de comprender que el cerebro humano tiende a poner tanto más atención, como más pregnancia a lo que reconoce como menos complejo, ya que busca pocos elementos visuales que faciliten la comprensión y la retención del recuerdo de lo mismo. También se suele llamar *ley de pregnancia* debido a que no sólo se identifica lo más simple sino lo que presenta más relación con cosas familiares, ya conocidas o de fácil analogía, esto por medio de la asociación, es el principio que facilita el reconocimiento de rostros y emociones en los emoticonos.

Ley del cierre, las formas, de acuerdo a lo que el sujeto que las perciba reconozca en ellas, suelen ser completadas, así mientras dichas formas este más completa o cerrada resultará de una identificación más sencilla, por lo que una forma que no se encuentre perfectamente cerrada o terminada, será interpretada de modo que el cerebro tenderá a completar la organización para lograr la complementación de la forma y una mejor comprensión de la misma. Claro esta que si el sujeto jamás ha visto dicha forma con anterioridad no podrá completarla, pues no puede organizar lo que desconoce.

CONTRASTE

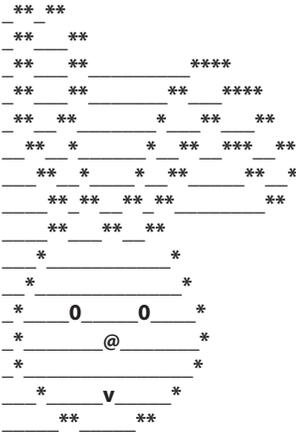
Contraste por peso, tamaño y por fuente.



Es más sencillo recordar signos simples que una serie de detalles. Por asociación y familiaridad se reconoce el llanto y la tristeza, con signos tipográficos.

LEY DEL CIERRE

Las letras no necesitan estar completas para poder comprender lo que está escrito.



Mientras los asteriscos se unen formando un conejo, los guiones son interpretados como textura ajena a la figura.

Ley de similitud, en ella se describe cómo es que las formas que se parecen suelen aparentar encontrarse unidas o ligadas, para crear un todo más complejo, el juego infantil de unir los puntos es un buen ejercicio de similitud, pues sólo se unen los puntos o figuras similares aún si estos carecen de numeración continua, y así se consigue completar la figura, incluso mentalmente.

Ley de proximidad o agrupación, la formas que se hallen más cercanas unas de las otras aparecerán como pertenecientes al mismo conjunto estructural, como un todo compuesto por variados elementos, incluso si estas formas no presentan similitud alguna, ya que sólo por el hecho de hallarse cerca o inclusive encimadas resultará suficiente para crear la apariencia de una composición más compleja, un todo diferente a sus partes.

Para finalizar la **ley de jerarquía**. Según la importancia, o destacamento visual que presenten unas formas sobre otras es que algunas resaltarán más, esto puede suceder así por diferentes factores como el tamaño, el tono, posición, entre otras. Esto es muy similar al principio de contraste, no obstante teniendo la gran diferencia de que en el principio de jerarquía se pretende que esa cierta forma sobresalga por encima del resto, tanto así que es la primera en ser tomada en cuenta visualmente, mientras que las demás formas pueden, incluso, llegar a desaparecer como un escotoma de la visión del perceptor. En



Por proximidad las letras se juntan creando una nueva forma independiente de la original de los signos escritos a pesar de que las diferentes formas de cada fuente tipográfica no coincidan entre sí.

Este bestiarrio tipográfico se terminó de imprimir en octubre de 2012, para el cual se utilizaron tres fuentes tipográficas principales: Simonetta (10.9/ 13.201) para cuerpo de texto, Capitular (puntaje variable) para capitulares e iniciales y Handserif (puntaje variable) para títulos, numerales y recurrentes. Para el diseño editorial fue utilizado como formato un rectángulo armónico raíz dos, mientras que para retícula se utilizó una división armónica raíz de tres. La edición se imprimió en papel Rusticus de 95grs. en tono blanco; consta de nueve ejemplares.

La letra “E” del inicio del párrafo es la que presenta mayor grado jerárquico, esto por su posición al ser la primera, por contraste en cuanto a tono y por su tamaño que sobresale.

diseño editorial y tipografía este es una de las leyes más utilizadas para destacar títulos, subtítulos, bajadas, inicios, palabras clave, etc., para lo cual se utilizan las diferentes variantes de una fuente como son cursivas, versalitas, negritas, fuentes de apoyo, además de los ya mencionados tamaño y tono.

Una vez que ya se ha escrito al respecto de la semiótica y la Gestalt es pertinente relacionar esto directamente con la tipografía y su aspecto formal, con lo que se ha nombrado en esta investigación como el carácter del carácter.

El carácter del carácter

Existe algo que en el transcurrir de los años no se ha alejado completamente de aquellos primeros andares de la escritura, esto es el carácter visual de los signos, ya que este aspecto morfológico que se aprecia desde los pictogramas, al ser puramente imagen, se sigue compartiendo de cierta manera con las letras y demás signos de la escritura moderna que si bien no son percibidos directamente como imagen, puesto que la función primordial de la tipografía, que es leerse, no lo permite, esa estructura formal sigue existiendo y junto con ella su valor estético en tanto que es un producto hecho para ser visto.

Personalidad del signo tipográfico

Este otro aspecto al que se hace mención es su relación imagen-signo en que la tipografía presenta este doble uso de lo visual, uno como lingüístico y otro más exclusivo a su aspecto formal. Como bien dice Francisco Calles *“La tipografía posee en sí dos funciones indisociables y que actúan de forma sinérgica y semiótica, nos referimos a la función lingüística y a la función simbólica.”*³⁸

En esta faceta visual-formal los tipos proyectan cualidades particulares que dependen de las características propias de la ascendencia y descendencia de cada fuente, lo que involucra su familia y junto con esto los rasgos más peculiares de variación y peso. Ya que cada familia tipográfica muestra variaciones propias de acuerdo a su procedencia como se muestra en sus tres principales familias: con remates o serif, **romanas**, sin remate o **palo seco** y las **egipcias**; siendo de estas misma clasificaciones que surgen una

38. CALLES, Francisco. *Metáforas tipográficas y otras figuras*. En: *Diseño, tipografía y lenguaje*. Pág. 87.

gran diversidad de fuentes con rasgos individuales que a su vez sufren cambios de grosor, de inclinación, extensión, comprensión, tamaño, entre otros, rasgos con los que se vislumbra el carácter de los propios caracteres, su personalidad.

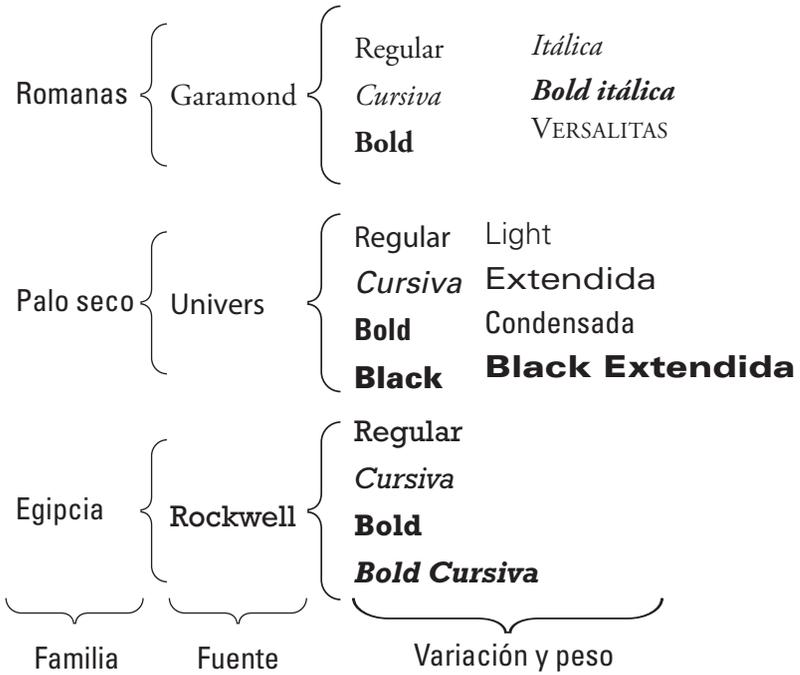
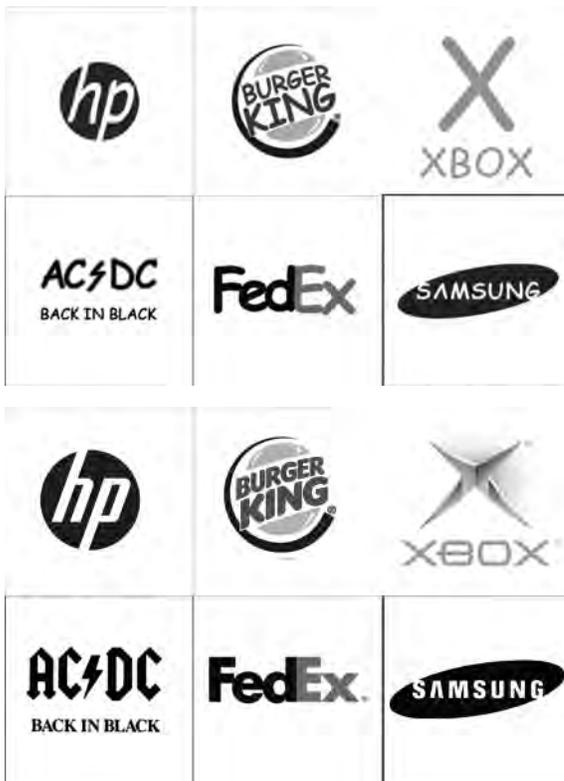


Ilustración de la personalidad del tipo en comparación con razas de animales (tomado de la revista *a!* Diseño en internet vía Facce Book).

Los tipos tienen una personalidad propia que es expresada mediante sus dimensiones, tonalidades y cualidades; por esto mismo es que cada letra, y a la vez, cada conjunto compositivo que se crea con la combinación de los diversos signos de la escritura, brindan carácter a lo que se halla escrito, lo que implica que la personalidad del signo también es parte del lenguaje visual de la lectura.

Ejemplos claros de cómo una fuente tipográfica otorga cierto talante a lo escrito, son los logotipos, donde la selección tipográfica es fundamental para que el mensaje seleccionado sobre lo que representa a tal o cual empresa sea el preciso, ya que una inadecuada elección de la fuente afecta el sentido completo, quitándole intensidad. Así en la página web *comicansproject*³⁹ se muestra una selección de logotipos a los cuales se les ha cambiado la fuente principal por la conocida fuente Comics Sans, experimento que sirve para observar como una determinada tipografía resta carácter a lo que se ve.



Diferentes logotipos a los cuales se les ha cambiado su fuente original por la Comics Sans. El que todos presenten una misma fuente hacen que pierdan personalidad.

39. <http://comicansproject.tumblr.com/>

Lo cual permite que por medio de las diferentes familias se le pueda dar diversos sentidos a una determinada frase que si ya expone algo interesante o impactante este mensaje sea incentivado aún más por el uso de una tipografía particular que lo dote de un contexto preciso, es decir, que lo lleve a un sentido connotativo derivado de la morfología de los tipos seleccionados.

Tristeza	Tristeza*
<i>Tristeza</i>	TRISTEZA
Tristeza	Tristeza

La palabra “tristeza” escrita con diferentes formas tipográficas.

Capítulo IV

*Bestiario tipográfico: propuesta
experimental*

La belleza de un tipo de letra no reside en primera
línea en las formas individuales sino, más bien, en la
combinación de los signos entre sí.

Adrian Frutiger

Bestiario

Existen diversas maneras para nombrar a las cosas, a los objetos, muchas de ellas a veces parecen carecer de relación entre lo que representan y la manera en la que han sido nombradas, probablemente este sea el caso al escuchar citar *Bestiario tipográfico*, debido a que la analogía inmediata se encuentra limitada al reino animal, todo por su reminiscencia antigua con la criptozoología –del griego κρυπτος *cryptos*, “oculto”, ζωος *zoos*, “animal” y λογος *logos*, “estudio”; literalmente: el estudio de los animales ocultos–, con el estudio de aquellas especies desconocidas por el grueso de la población e incluso en tantas ocasiones pertenecientes al mundo de la fantasía.

Tal es el caso de los bestiarios medievales, de los cuales es donde se tienen mayor referencia, siendo uno de los más conocidos –por haber llegado casi intacto hasta nuestro días y ser ampliamente difundido por la Universidad de Aberdeen de Escocia– el *Bestiario de Aberdeen* (*The Aberdeen Bestiary*).⁴⁰ Dicho bestiario presenta la cualidad de encontrarse profusamente ilustrado y poseer imágenes de todo tipo de bestias, reales e imaginarias, como lo son: tigres, panteras, hienas, sátiros, unicornios, fénix renaciendo de sus cenizas, entre muchos otros seres mitológicos más.

Pero, ¿por qué un bestiario? Como se mencionó al inicio de este apartado se pueden hallar múltiples maneras para mencionar un algo, en este caso *Bestiario* es la forma en que se ha nombrado a lo que se conoce



Bestiario de Aberdeen, folio 56r. Fenix renaciendo.

40. <http://www.abdn.ac.uk/bestiary/>

hoy día como *catálogo tipográfico*, mismos que al comienzo de su existencia se conocían como *especímenes tipográficos*. Estos, al igual que los bestiarios, son muestras ejemplificadas de diversas especies, sólo que mientras uno muestra bestias, animales, plantas o minerales; el otro muestra tipos, caracteres tipográficos. Así el Bestiario Tipográfico es un libro experimental, no un libro objeto, ni un libro de artista, es un libro susceptible a la impresión que toma como punto de referencia los antiguos bestiarios medievales, para crear un espécimen tipográfico contemporáneo de recursos plásticos de tipos digitales sincrónicos a la actualidad, que no mostrará familias, ni fuentes tipográficas sino recursos propios para la experimentación tipográfica útiles en el campo de la comunicación visual.

Definición y Origen

Desde el inicio de la escritura ésta surgió no sólo como un medio de comunicación sino como una manera de identificar, así como de clasificar ciertas cosas y pertenencia. En el caso de los bestiarios, éstos probablemente nacieron por una inquietud similar de clasificación y reconocimiento; como se ha escrito en el capítulo uno, en un principio, el hombre primitivo era indefenso ante la naturaleza en gran medida por desconocimiento de la misma, ya creada la escritura esta es utilizada para transmitir conocimiento de lo que unos conocían y otros desconocían; los bestiarios comienzan por esa misma necesidad de reconocimiento del entorno cercano para después extenderse y poder llegar a más individuos y sociedades capaces de identificar bestias en sus propios terrenos para comunicarlos a los demás. Así para poder lograr un reconocimiento, más o menos amplio del entorno natural y cultural propio de cada sociedad.

Definición

Los bestiarios son un compendio o recopilación de datos sobre diversas especies, particularmente del mundo animal, aunque también existían de plantas conocidos como *florarios* y de minerales llamados *lapidarios*. En los bestiarios se realizaban descripciones breves acerca de los animales ahí mencionados, a los cuales se les solían atribuir características humanas con el fin de que lo escrito tuviese cualidades moralizantes. De tal manera que cada criatura era descrita por medio de moralejas, de las cuales muy probablemente una de las más conocidas es la del pelícano que simbolizaba a Dios por abrir su pecho para alimentar a sus crías.

Los bestiarios se hicieron muy populares durante la Edad Media y como muchos códices, y demás libros de la época, eran llevados a cabo por monjes en los scriptorium junto con uno que otro iluminador para agregar esos peculiares detalles de color que son tan famosos hoy día gracias a películas e internet; pero a pesar de lo que puede parecer, no todos los bestiarios se encontraban completamente iluminados, por el contrario, la gran mayoría de ellos eran versiones económicas realizadas sin gran inversión de tonos, pensados para las pocas personas de clase media que supiesen leer y así entretenerlas sólo con las historias y las moralejas adocrinantes, sin embargo por su gran belleza los más conocidos actualmente son los que se hallan profusamente ilustrados y llenos de color.

La gran parte del contenido de un bestiario consistía en la descripción simbólica de los animales, muchos de los cuales eran pertenecientes al mundo mitológico de aquellos siglos del medioevo, además de que la mayoría solían poseer un carácter cristiano en su contenido, como la mayoría de los libros medievales, ya que su elaboración en monasterios pocas veces permitía otra cosa. Por lo tanto un bestiario también representa una visión del lenguaje semiótico literario de las artes librescas medievales.

Origen

Los bestiarios presentan un origen muy antiguo, esto debido a que se trata de un medio para recopilar información acerca de diferentes criaturas tanto existentes como imaginarias del entorno humano de cada época en que pudieron realizarse. Cabe aclarar que en la actualidad se reconoce el carácter fantástico de muchas de las criaturas descritas en los bestiarios antiguos, no obstante es demasiado probable que para aquellos siglos se consideraran como verdaderas pero propias de un localidad lejana o misteriosa como Africa o Asia, puesto que el desarrollo de los bestiarios fue mas bien europeo.

De los antecedentes más antiguos que pueden considerarse como tales destacan los escritos del filósofo Aristóteles: *De incessu Abimalium* (Progresión



Bestiario de Aberdeen, folio 32v.



Una de las tantas versiones del Physiologus.

de los animales) y *Historia Animalium* (Historia de los animales). A éstos hay que añadir el tratado *Sobre el alma* (*De Anima*), que puede ser tomado como puente entre la biología general, por un lado, y la metafísica y la ética por otro. Estos escritos datan del siglo IV a. C.

El *Physiologus* es otro libro importante a mencionar, escrito entre los siglos II y IV en la antigua Alejandría en idioma griego; consiste en aproximadamente cuarenta y ocho capítulos sobre animales, terrestres y voladores, así como descripciones de algunos minerales; sus historias tienen varias fuentes muy antiguas correspondientes con la tradición narrativa, oral, así como escrita, de culturas tales como la hindú, egipcia y hebrea. La traducción de su título puede ser *El fisiólogo* o *El naturalista* y de la misma manera en que los bestiarios están realizados, su contenido presenta matices tanto éticos como morales, utilizando como alegorías algunos ejemplares del reino animal. Este libro fue extremadamente popular en la Edad Media, creando una extraña fascinación por su reproducción, por lo que se realizaron diversas traducciones e interpretaciones del mismo, ya sean versadas o en prosa. Con o sin imágenes el *Physiologus* es considerado como la base de los bestiarios medievales debido a su difusión en la época, a pesar de que la primera versión carecía de imágenes, mismas que fueron adjuntadas en versiones posteriores con lo cual su éxito se acrecentó.

El bestiario medieval

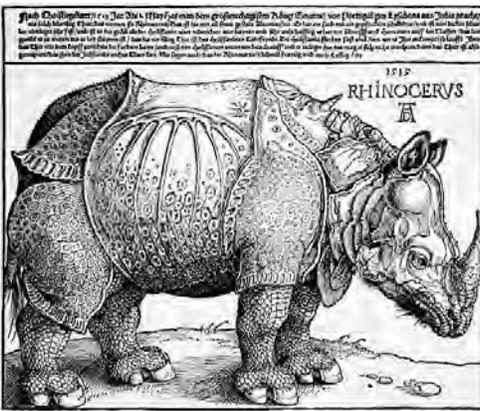
El bestiario dentro de la tradición libresco medieval se puede considerar como un género independiente por sí mismo, donde la descripción física así como todo lo que conlleva la explicación de carácter biológico de los animales era utilizada sólo como pretexto para que capítulo a capítulo el estudio de las determinadas bestias ahí representadas figurara como una especie de fábula o moraleja la cual pretendía tener algún tipo de adoctrinamiento moral, ético e incluso cristiano.

En los siglos correspondientes a la Edad Media – del V al XI llamado Alta Edad Media, y del XI al XV conocidos como Baja Edad Media– los bestiarios adquirieron gran fama al tiempo que mantuvieron una



Bestiario de Anne Walshe, folio 54r, 1400-1425.

amplia demanda en su creación, en gran medida por las lecciones moralizantes y simbólicas cristianas, que en cuanto fueron ilustradas resultaron aún más atractivas, agregando a esto el interés comercial que representaba la criptozoología, al encontrarse ilustrados animales, que si bien también había reales, parecían ser salidos de la imaginación de los grabadores, puesto que al ser criaturas originarias de lugares remotos, como la entonces, y aún, misteriosa África su apariencia resultaba mítica y la gente estaba ávida por conocerlos. Como es el caso del famoso rinoceronte ilustrado por Alberto Durero en el año de 1515, que a pesar de ya no corresponder a la Edad Media sino al Renacimiento, es un excelente ejemplo de la destreza e imaginación que debían tener los dibujantes para con sólo descripciones lograran similitud tal con la realidad.



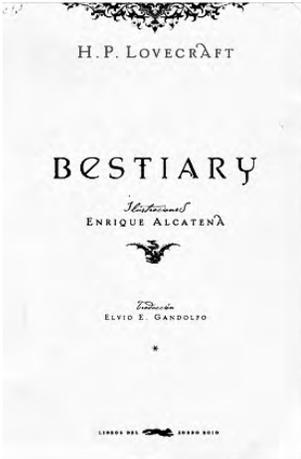
Grabado de un rinoceronte realizado por Alberto Durero. Aún sin haber visto nunca dicho animal creo una imagen casi idéntica a base de descripciones y bosquejos.

Sin embargo sigue teniendo mayor relevancia para el hombre medieval la importancia teológica-ética de los bestiarios por encima de su valor artístico.

“Para los hombres de la Edad Media, la naturaleza tenía una relación estrecha con Dios, su Creador y Ordenador. El mundo era obra de Dios y, al mismo tiempo, servía como espejo de su Creación (Guglielmi 12-4). Los animales tratados en los bestiarios no eran considerados por sí mismos, sino como símbolos cargados del valor alegórico de la doctrina.”⁴¹

Entre los ejemplos de estos Bestiarios del medioevo se encuentra el ya mencionado bestiario de *Aberdee*, donde entre otras cosas se

41. LUESAKUL, Pasuree. Los animales prodigiosos: último eslabón de la evolución del bestiario medieval. Taller de letras (42): Pág. 144.



Portada de un Bestiario dedicado a los monstruos de Lovecraft.



Moderno bestiario dedicado a la magia y brujería.

puede hallar un apartado sobre *La naturaleza del perro*, y uno más acerca de las *Hormigas*. El libro data de finales del siglo XII.

En la actualidad se pueden encontrar todo tipo de Bestiarios, muchos dedicados a series de libros de cuentos fantásticos, un caso destacado es el del escritor H. P. Lovecraft, que por la descripción casi aberrante de sus monstruos un bestiario resulta bastante útil. Los videojuegos son otro pretexto para la realización de libros con estas características, por supuesto en ambos casos, ya sin ninguna intención moralizantes sino sólo de reconocimiento.

Solución gráfica de la propuesta experimental

Desde el planteamiento del protocolo de investigación se consideró como objetivo general la elaboración de un material editorial experimental que ejemplificase diversas posibilidades de la tipografía como un objeto sensible a la plasticidad y a la expresividad, más en específico dentro del área de la comunicación visual y el diseño; dicho material se planteó como un Bestiario Tipográfico.

Por tal motivo el proyecto a realizar, el bestiario tipográfico, se titula: *Tipos visuales: letras, tipografía y una que otra bestialidad*. Tal proyecto es un espécimen de recursos tipográficos realizado a la manera de un bestiario, lo que significa que involucra la composición de diferentes imágenes acompañadas con cajas tipográficas, mismas imágenes que son llevadas a cabo a partir del uso de tipos digitales, lo cual representa la ejemplificación del doble uso de la tipografía, tanto a manera lingüística como morfológica, tanto independiente una de la otra como en una cooperación armoniosa.

Es importante resaltar que el proyecto no pretende ser un libro de artista y mucho menos un libro objeto, por el contrario, es un libro que cumplirá con todos los requisitos propios para la impresión, analizando todas las posibilidades editoriales para el correcto aprovechamiento de los materiales, desde el papel hasta la utilización de tintas, comprendiendo la necesidad compositiva y diseñística que una obra editorial de calidad requiere.

Ahora bien, la palabra experimentación proviene de experimentar que según la Real Academia de la lengua significa probar y examinar prácticamente la virtud y propiedades de algo.⁴² Esto adjunto a que la experimentación conlleva poner en práctica la experiencia en un campo u área del conocimiento por parte del que experimenta. Por ello en este caso peculiar la experimentación consiste en producir un libro que se base en los antiguos libros medievales pero traído a un contexto contemporáneo, por lo cual se retomo el uso de rectángulos armónicos tanto para el formato como para la diagramación.



Story Board realizado como base para la creación del bestiario tipográfico

Por otra parte, la encuadernación consiste en un método japonés de doblado por hoja, lo que, al ser pocas páginas, le otorga consistencia al libro, sin embargo, las técnicas japonesas de encuadernación generalmente consisten en cosidos que no permiten una buena manipulación del ejemplar por lo cual se ha optado por un engargolado que facilite su apertura completa sin maltratar el ejemplar. Asimismo es relevante enfatizar que de igual manera la experimentación se observa en el contenido ilustrativo con imágenes tipográficas, así como en la selección de fuentes y contenido.

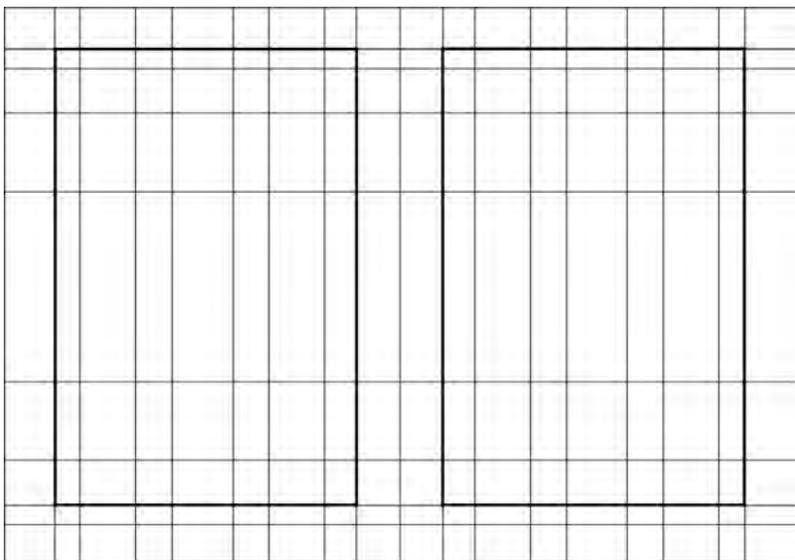
42. <http://lema.rae.es/drae/?val=experimentar>

Formato y diagramación

Para la elección del formato se tomaron en cuenta dos puntos principales: el primero, que las medidas fuesen armónicas tal cual se realizaba durante parte del período del medioevo, más en específico durante la Baja Edad Media, ya muy cerca al Renacimiento, época de apogeo libresco iluminado así como de gran estética editorial, y en segundo término, que el tamaño correspondieran a un libro de bolsillo contemporáneo, lo que implica que su impresión se adecua a pliegos completos y medios pliegos para evitar innecesario desperdicio de papel; por lo tanto los márgenes no son de amplia extensión, sino más bien moderada, puesto que la finalidad del requerimiento antiguo de márgenes de gran medida correspondían a la necesidad de continuo refine al encuadernar los libros.

De tal manera que el libro se adecuó a un ejemplar armónico, es decir basado en la raíz cuadrada de dos, dejando un primer formato de 14.65 x 20.71 centímetros, donde se llevó a cabo la composición editorial, márgenes, cajas de texto, bajadas, títulos, etc.; mientras que para el formato final, es decir, ya encuadernado, se tuviese un formato final de 15 x 20.7cm.

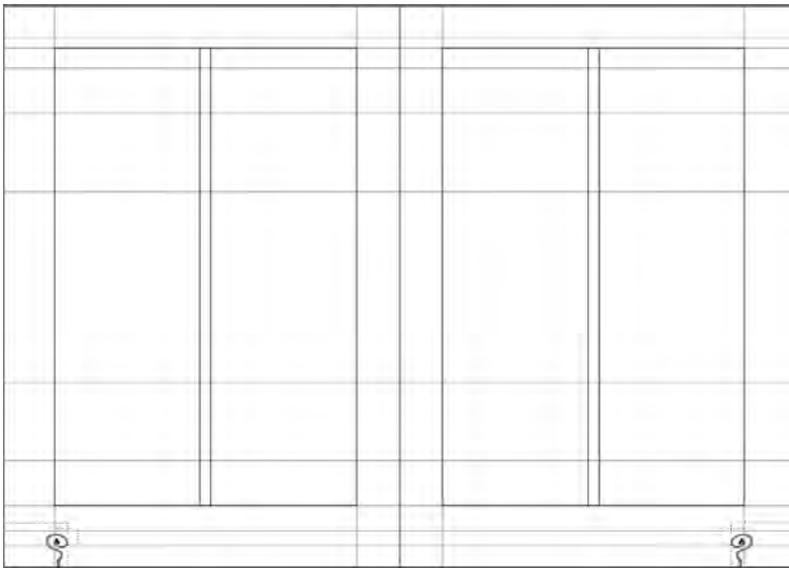
Por su parte la diagramación junto con la retícula son el esqueleto de toda creación editorial, siendo el libro el producto editorial por excelencia, en gran medida por los retos que representa en cuanto a colocación de texto e imagen, así como permitir la máxima legibilidad y leibilidad en la construcción del mismo, obviamente acompañado



Retícula a página extendida, basada en un rectángulo armónico raíz cuadrada de tres.

con un buen manejo del formato, aprovechamiento de páginas y adecuada utilización tipográfica.

De igual manera que el formato, la diagramación, es decir el sistema de ordenación espacial del conjunto de elementos que crean el bestiaro, se allá sostenida sobre una retícula armónica, pero está basada en la raíz cuadrada de tres, lo que permite un adecuada manipulación de las páginas en relación con su composición. La utilización de esta retícula de igual manera proporciona un amplia variedad para la inserción de imágenes y cuadros de texto, así como el manejo de sangrados, interlineados y medianiles, pues como se mencionó en el capítulo tres, el espacio en blanco es fundamental para un apropiado acomodo tipográfico favoreciendo la estética de la página.



Diagramación de páginas extendidas.

En este apartado también es pertinente hacer mención del arreglo tipográfico que se ha utilizado para la realización del bestiaro, esto en cuanto a la justificación a bandera izquierda que presenta. Es correcto puntualizar que los textos medievales, incluso algunos ejemplares anteriores y posteriores, eran elaborados de manera completamente justificada, pero de igual condición los libros antiguos requerían de otras características como presentar el texto continuo que sólo marcaban la diferencia de ideas con los signos calderón – ¶ – o párrafo – § –, posterior esto se trasformó en una separación por medio de un espacio mayor de interlineado.

Es claro que para que un libro pueda ser comprendido en la actualidad debe de presentar particularidades propias de la época por lo cual este bestiario no puede encontrarse completamente engarzado en un pasado remoto, sino sólo retomar las características necesarias que lo vinculen a esos siglos. Asimismo, la justificación a bandera izquierda corresponde a las ideas presentadas por Eric Gill⁴³, entre otros autores, que infieren que este tipo de justificación permite una lectura más fluida, sin que los espacios irregulares del final intervengan en la continuidad del texto, esto debido a que es más factible para el ojo humano comprender palabras y frases correspondientes con un mismo tamaño de separación espacial entre las mismas, que un texto justificado pero con espaciamientos desiguales entre caracteres y palabras – *tracking* y *Kerning* –.

Color y papel

El bestiario fue pensado desde un comienzo para ser impreso a sólo dos tintas, negro de separación de color y rojo Pantone 200 C, esto por el hecho de que el rojo y el negro, además de ser una combinación que representa un alto contraste que puede identificarse fácilmente, también es una combinación práctica y practicada casi desde el comienzo del uso de los signos escritos. Los libros de los muertos egipcios son un completo referente de esto, al igual que libros iluminados –así fue como se efectuaron gran parte de los libros y bestiarios medievales, a dos tintas– utilizaban copiosamente este recurso para resaltar algunas palabras, los signos de párrafo, así como las iniciales y las capitulares.

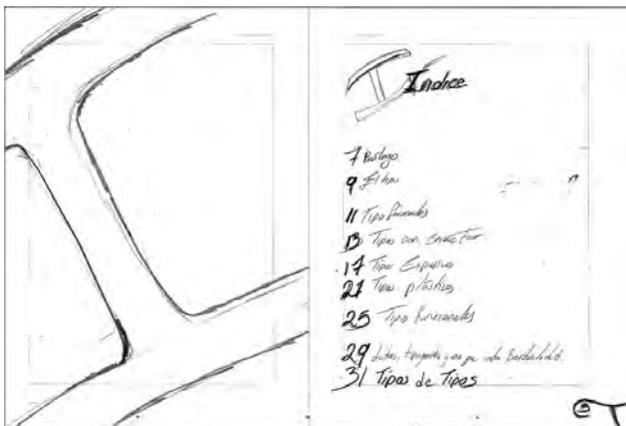
En términos de producción la utilización de sólo dos tintas reduce costos de impresión, mas aún cuando una de éstas es de un tono de separación, siendo la tinta negra la más económica y al mismo tiempo la que presenta mayor contraste y posibilidades combinatorias con otras tintas

Por otra parte, el papel que se eligió para la construcción del libro es un papel que es aplicado en la industria gráfica para la elaboración de libros de arte, debido a que cuenta con características muy específicas que permiten una máxima durabilidad, tales como encontrarse libre de ácido, así como presentar un delicado texturizado lo que permite un acabado elegante.

Dicho papel se denomina Rusticus, de origen italiano, su manufactura requiere de la usencia de cloro, por lo cual su tonalidad no es por completo blanca sino que siempre presentará matices

arenosos lo cual ayuda a la legibilidad ya que no cansa la vista. Por encontrarse libre de ácidos permite mejor permeabilidad de las tintas y por ende soportan mejor el paso del tiempo sin borrarse tan fácilmente, asimismo por su textura de fino grano otorga un acabado singular a las páginas que suministra un aire rústico y delicado a la vez.

Las medidas del papel son de 72 x 101 cm. Por lo cual se requiere de dos pliegos para la impresión completa de un bestiario, bajo las condiciones específicas que se indican aquí. Su gramaje es de 95 grms., lo cual no lo hace un papel muy grueso pero si lo suficientemente firme y flexible para la adecuada manipulación de páginas. El tono seleccionado es nombrado como Bianco –blanco en italiano– mismo que presenta un ligero tono arena, este pequeño matiz de color permite una mejor lectura al no cansar la vista con un blanco excesivo al tiempo que contrasta con ambas tintas seleccionadas permitiendo una optima estética visual de las imágenes, y como complemento es una reminiscencia del libro antiguo ya que todo papel se oscurece con el paso del tiempo por efectos de oxidación dejando a las hojas un poco amarillas.



Arriba, boceto para las páginas 4 y 5.
Abajo, páginas 4 y 5 ya desarrolladas.

Tipografía

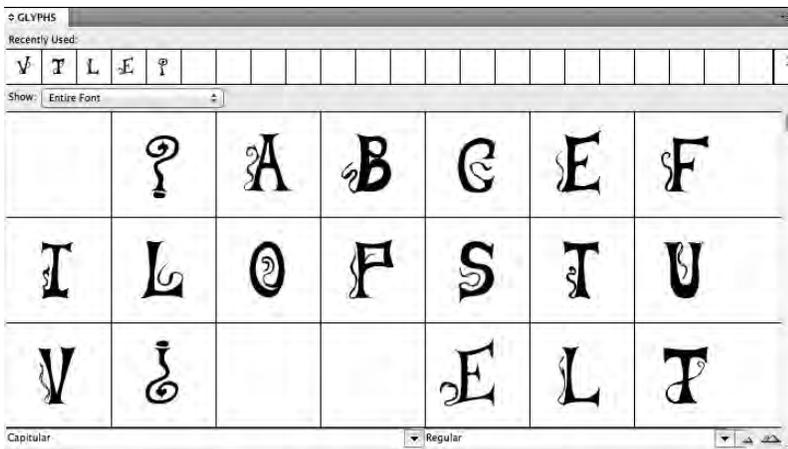
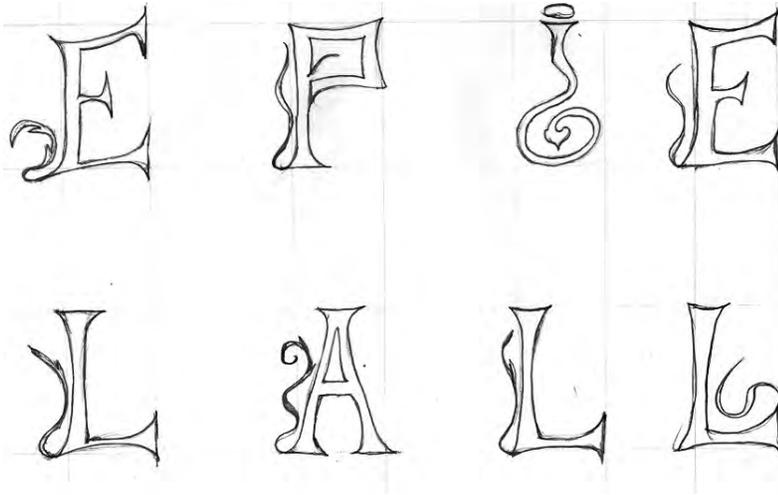
La tipografía no sólo representa el pretexto para la realización de esta tesis, también es uno de los elementos fundamentales de la comunicación visual para el diseño, siendo el único recurso que es considerado como un metalenguaje debido a que, como se ha demostrado y explicado en este escrito, en ciertos caso puede requerir de una doble decodificación de los signos: una lingüística, que involucra la legibilidad y la leibilidad, es decir, lo que esta ahí escrito aparte de poder leerse también debe de poder comprenderse; la segunda decodificación es morfológica, debido a que implica la forma concreta que tiene determinado signo escrito, tanto en su escritura habitual como agregándole el talante propio de cada fuente y familia tipográfica. La combinación de ambas lecturas debe de llevar al lector por un correcto camino que permita la comprensión del texto y del mensaje visual.

En el caso del bestiario tipográfico, la tipografía es utilizada de ambas formas, a veces exclusivamente lingüística en donde, como dice Frutiger, la tipografía debe de ser casi imperceptible para el lector, y por ende su parte formal es dejada en un segundo plano y otra en donde, como menciona Lubalin, llega a perder la legibilidad para resultar más impactante; y no sólo eso sino también más atractiva para el usuario, de este modo la forma es el recurso discursivo predominante en el uso tipográfico.

Las tipografías utilizadas son variadas siendo pertenecientes prácticamente a todas las familias tipográficas –de acuerdo a la clasificación otorgada por Frutiger– sólo, en su gran mayoría, cumplen con una misma característica: son fuentes conocidas como OFL Fonts (Open Font License⁴⁴), es decir son fuentes que presentan el uso de una licencia libre o abierta para el uso indistinto de la misma, todas cuentan con derechos de autor, no obstante sus creadores tomaron la decisión de no cobrar por su uso siempre y cuando está no sufra modificación ni exista un tercero que pretenda lucrar con ellas. Otras fuentes son de dominio público lo que implica que su utilización y distribución en el internet es muy activo y hasta sencillo de localizar, en muchos casos el creador de tales fuentes no es reconocido o en todo caso no produjo derechos de autor por lo cual cualquiera puede hacer uso de ellas indiscriminadamente. Las fuentes restantes si cuentan con una distribuidora autorizada por lo que para usarlas comercialmente es necesario pagar por ellas – por lo que es importante señalar que toda fuente tipográfica utilizada tanto en la tesis como en el bestiario tipográfico es sólo como uso

ilustrativo y educativo, por lo cual no se pretende obtener beneficio económico alguno de dichas fuentes –.

Anexo a esto se utilizó una fuente tipográfica realizada ex profeso para ser utilizada en el libro, la cual fue nombrada *Capitular* por ser, precisamente, ese su uso exclusivo. Dicha fuente cuenta con las características de usar solamente letras de caja alta, además de hacer evidente su realización manual al grado de contar con doble producción de algunas letras que son utilizadas con más frecuencia, como son el caso de la “T”, “L” y “E”. No se llevó a cabo un alfabeto completo sino sólo letras puntuales a utilizar en los textos, así como las propias para el título.



Arriba, boceto para la creación de la fuente *Capitular*. Abajo, ejemplo de la fuente *Capitular* a través de la paleta de glifos de InDesign.

Es evidente que la concepción completa de una fuente tipográfica además de ser muy rigurosa conlleva mucho tiempo de manufactura, por lo cual, por fines prácticos para la adecuada conclusión de este proyecto, sólo se han realizado, por el momento, algunos caracteres específicos que corresponden a las necesidades determinadas para el bestiario tipográfico.

Una distinción más de esta fuente es que para resaltar más el énfasis sobre el hecho de que el proyecto final de esta tesis se encuentra basado en los antiguos bestiarios, es que cada signo tiene el detalle de presentar un ornamento tipo cola (parte posterior de algunos animales), en el caso respectivo del signo de interrogación la cola es hacia adentro pero tratando de asimilar los detalles propios de la de un dragón, especie infaltable en los bestiarios medievales.

Por otro lado en cuanto a la fuente tipográfica principal utilizada para cajas de texto, su nombre es Simonetta —misma fuente aquí empleada pero en diverso puntaje e interlineado— (10.9/13.201) cuya creación es del diseñador Gayaneh Bagdasaryan. Perteneció a la familia de las romanas humanas, por lo que presenta una muy buena legibilidad en bloques de texto continuo, además de ser una fuente con presencia, es bella sin atraer en demasía la vista del lector permitiendo su concentración en lo que se está leyendo, en el caso especial de Simonetta presenta una ligera inclinación hacia la derecha en su variación de redonda, la cual no es exactamente más obvia en su versión cursiva, sino que en esta variante resalta rasgos propios de las cursivas clásicas como la inclinación en la barra o asta transversal de la “e” de caja baja y una “a” minúscula de un piso.

Simonetta “e” y “a” cursivas

Fuente Simonetta a 25 puntos, en regular y cursiva.

Otra de las fuentes tipográficas utilizada de manera constante es la conocida como Handserif —no se localizó el nombre de su creador—, esta fuente a pesar de ser perteneciente a la familia de las *display* o decorativas, presenta un excelente nivel de lectura, al tiempo que es armónica con la fuente *Capitular*, lo que permitió un

Handserif

Fuente Handserif a 32 puntos.

buen acoplamiento compositivo. En combinación las tres fuentes empleadas en el proyecto bestiarario tipográfico, le otorgan al libro, no sólo una buena lectura con legibilidad y leibilidad, sino también un carácter visual con destellos propios de la cultura libresca y bestiararia medieval pero traídos a un contexto contemporáneo.

Las fuentes suplementarias que fueron utilizadas para la elaboración de las diversas ilustraciones presentadas en el bestiarario son:

<p>Fuentes OFL</p>	<p>BPreplay, <i>Champignon</i>, Essai, Gputeks, Jura, Kreon, Linux Libertine, <i>Promocyja</i>, Okalaks, Old Standar, Olf Sorts Mill Goudy, Rave, Rawenguluk, Resagnicto y Uptown.</p>
<p>Fuentes de dominio público</p>	<p>ÆQVILSINE, <i>Dodkin</i>, Griseldis, Montaigne y <i>Mutlu</i>.</p>
<p>Fuentes con distribuidoras</p>	<p>Della Robbia, <i>Edwardian Script</i>, Myriad, Optima y Stempel Schneidler.</p>

Todas estas fuentes fueron colocadas en un índice al final del bestiarario para poder ser identificadas fácilmente en cada página según son presentadas en sus respectivas ilustraciones, sólo se colocó el nombre de los pertinentes autores, si es que el dato fue posible conseguirlo, de las fuentes principales y en el apartado de Tipos con carácter, con el fin de explicar un poco cada fuente y del por que el carácter del carácter depende tanto de su fabricación como de su contexto.

Contenido

Desde el comienzo de la maestría se han estado realizando diversos proyectos, muchos relacionados con las clases, otros independientes de las mismas, pero todo con un propósito bien definido: servir para ilustrar el bestiario tipográfico, por lo que el noventa por ciento de los mismos trabajos fueron pensados y llevados a cabo en sólo dos tintas, negro y rojo, mismos tonos en los que desde un comienzo se optó para el desarrollo del proyecto.

Cada ilustración es muestra de cómo la tipografía experimental, creativa o simplemente cómo los tipos visuales son propicios para el desarrollo de la comunicación visual y el diseño. Trabajos que van desde la poesía visual, pasando por emoticones, por solo texto, pero el gran conjunto de ellos con posibilidades aplicables para el diseño, lo que conlleva intenciones comunicativas, veces lingüística, veces formal y veces en una combinación cautelosa de ambas para enfatizar la decodificación de lo que se está observando y se está leyendo.

Asimismo las ilustraciones ejemplifican cinco puntuales capítulos en los que se describe, primero, el por qué se le otorga tal nombre a cada apartado y como este es un ejemplar de tipos visuales. Así los capítulos son:

El tipo, Tipos formales, Tipos con carácter, Tipos expresivos, Tipos plásticos, Tipos funcionales y Letras, tipografía y una que otra bestialidad. Adicional a esto se presenta un prólogo y un índice de las diferentes fuentes tipográficas que se utilizan en toda la construcción del libro, puesto que el tema principal es la tipografía. Los capítulos El tipo y Letras, tipografía y una que otra bestialidad, se utilizan, el primero de manera explicativa para centrar al lector en por qué se usa la palabra tipo y a que se refiere con ello, mientras que el último es abordado a manera de conclusión, su uso como tipografía visual.

Los capítulos intermedios representan propiamente la manera en que se aborda, en el transcurrir de la tesis, el cómo es que se puede disponer de la tipografía como imagen para explotar su potencialidad plástica y expresiva, es decir, su uso como tipografía visual.

Antes de proseguir con el tema es debido aclarar que en este apartado las ilustraciones llevadas a cabo para el bestiario y mostradas en el mismo, no serán mostradas ni explicadas en su totalidad, ya que por efectos de funcionalidad sólo se expondrán las más representativas, aunque al final del capítulo se encuentra una publicación de miniaturas del libro completo.

Prosiguiendo, en Tipos formales se aborda la propiedad morfológica de los signos escritos y de como estos varían de aspecto según sea la fuente que los posea, asimismo se realza la importancia de comprender a la forma como un ente completo estructurado por

diferentes elementos como son: espacios que lo rodean puntualizando la necesidad de comprender la *contraforma* como parte esencial de la forma misma.

La ilustración aquí mostrada se titula: *Forma necesaria*, para la cual se retomo un fragmento del poemario *Libro de las preguntas* de Pablo Neruda con la finalidad de otorgarle visualidad tipográfica. En este trabajo los tipos visuales se identifican a partir de ser destacados sus bordes, contornos limitados en su *contra-forma*. Ejemplifica como la *contra-forma* es tan importante como la forma propia de cada carácter.

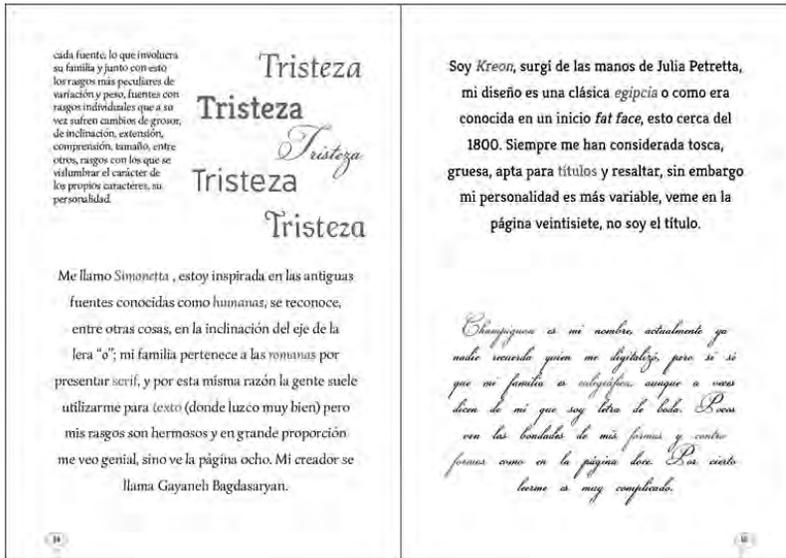


Forma necesaria.

Hablando de carácter, *Tipos con carácter* es el apartado siguiente donde se describe como cada fuente tipográfica trae consigo bondades propias del talante de cada creación y de como a la vez el contexto influye en el como se percibe, comprende e interpreta lo que se pretende comunicar con tal o cual tipo visual.

Para este caso se optó por realizar cinco párrafos con diferentes tipos de fuentes, a la vez que estos presentan una breve descripción de la fuente misma, de cómo fueron concebidas y cómo son vistas, por ejemplo, la fuente *Kreon* es de familia egipcia, por sus rasgos se considera tosca, sin embargo páginas adelante, del mismo bestiario, se ejemplifica que puede ser utilizada como fuente para textos. La ejemplificación comienza con la palabra *tristeza* y las interpretaciones según las fuentes expuestas en los párrafos, mientras cada escrito

concluye pidiendo al lector que vea otras posibilidades de uso de la misma fuente mostradas dentro de las mismas páginas del libro.



El carácter del carácter.

Tipos expresivos, es el capítulo continuo, en éste se muestran las posibilidades de los tipos sin necesidad de realizarles variación alguna en su forma principal, sólo mostrando un intercambio de signos o un arreglo particular, sin que estos presente, a la vez, una composición concluyente o extravagante, sólo fue necesario el humilde arreglo espacial tipográfico para crear una imagen peculiar. Este es el caso de la poesía, visual, el *texting* y la escritura *leet*.



El ejemplo que se muestra es nombrado: *Leet tipográfico*. El texto se coloca tal cual se halla escrito al final del propio capítulo, sólo se le intercambian signos como la “S” por el signo de párrafo “§”, etc. Todos estos intercambios se mantuvieron en tinta negra, por su parte los caracteres que no fueron sometidos a cambios se dispusieron en tono rojo pantone 200 C. Otro cambio fue acrecentar el puntaje de la fuente manteniendo un interlineado apretado y una justificación centrada, con lo que se logró una composición muy rica visualmente sin necesidad de modificar los signos ni recurrir a arreglos complicados. Los textos expresan por sí mismos con sus recursos propios.

Los Tipos plásticos, no es que sean materialistas sino que presentan la bondad de ser maleables, se adaptan a formas compositivas diversas hasta el punto de despojarse de su significación primaria fonética para adentrarse a campos semánticos dispersos que le otorgan una nueva interpretación ya no relacionados, exactamente, con signos necesitados de lectura.

Los ejemplos a continuación mostrados representan posibilidades visuales logradas por la modificación del propio signo escrito, como es la peculiaridad de la palabra “no” del ejemplo inmediato el cual se nombra: *Las letras no matan*, efecto aplastado que se le otorga para enfatizar un hecho, en este caso matar. En la página siguiente se observa un torso desnudo, fragmento del poema: “*No es nada de tu cuerpo*” de Jaime Sabines, de ahí el título de la obra: *No es nada*,



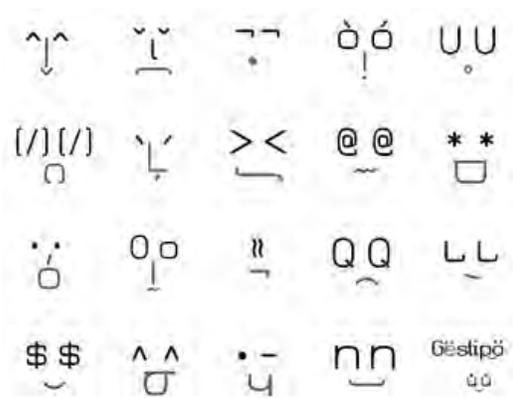
Las letras no matan.



No es nada.

misma donde se ilustra cómo lograr hacer a los tipos visuales más icónicos, ya sea por el acomodo y tamaño particular de cada glifo o por medio de una arreglo compositivo muy determinado y, tal vez, hasta forzado para crear una estampa específica por medio de los signos del alfabeto.

Por otro lado, también se observa Gestipo: *gestos tipográficos*, los cuales son una serie de emoticones, muestra de la evolución en la comunicación escrita, realizados a dos y tres renglones que no sólo crean rostros y expresiones determinadas sino que señalan cómo los signos dejan de ser puntos, letras, paréntesis, signos, para adentrarse a contextos propios de una cultura creciente en la comunicación global e interpersonal .



Gestipo: gestos tipográficos.

Para finalizar *Tipos funcionales*, como parte de la formación de todo diseñador y comunicador visual es importante comprender que los diseños deben de cumplir con una función comunicativa, lo que implica que en la mayoría, si no es que en el total de los proyectos, estos deben de ser aplicados a un determinado fin, por esto mismo es que en este capítulo último se ven diferentes posibilidades de cómo es que la tipografía visual, expresiva, plástica, experimental, etc. Puede ser llevada a propuestas propias para la utilización funcional.

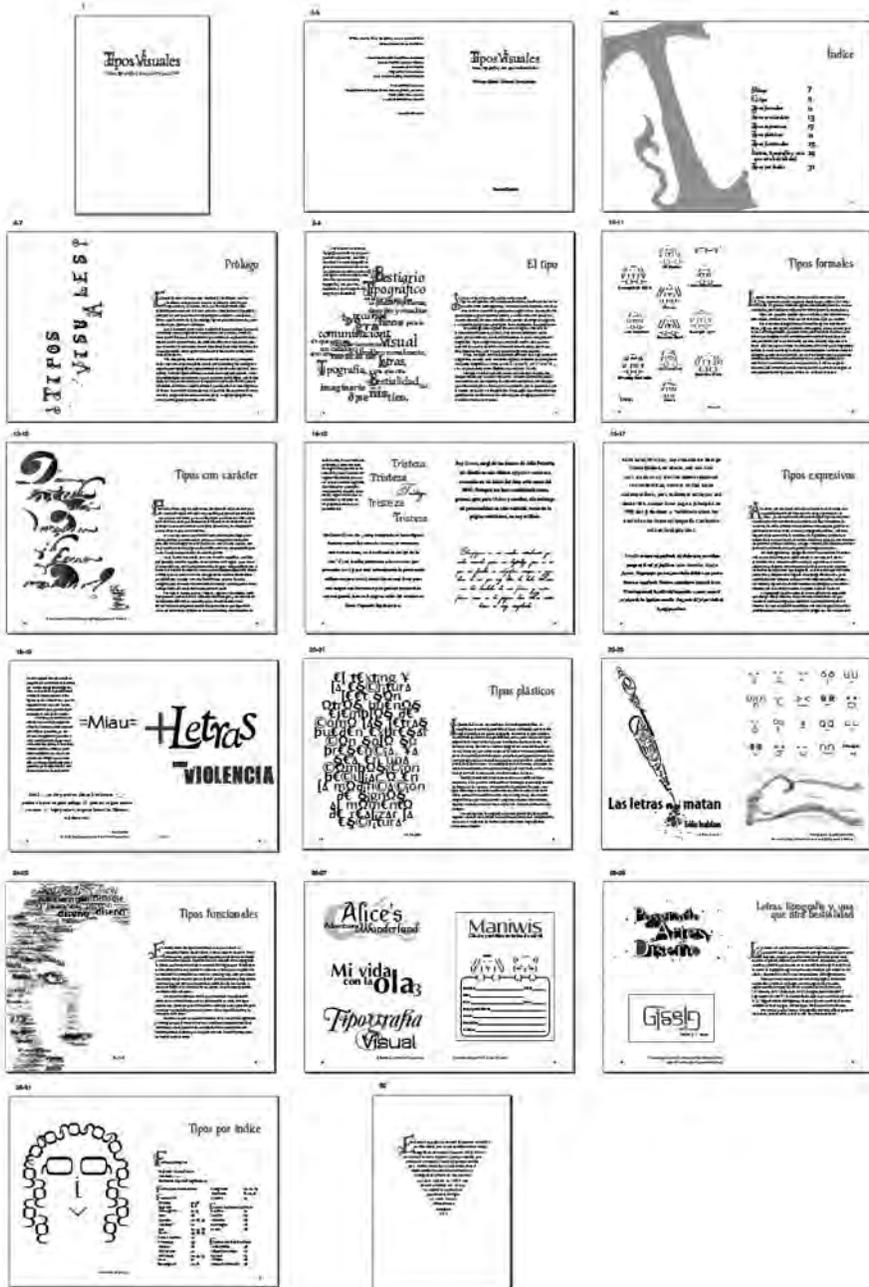
Sin nombramiento significativo alguno en los trabajos mostrados sólo con su ejemplo, abajo a la izquierda, se observan tres títulos para obras impresas, incluyendo el nombre de esta tesis misma, se ven interacción de fuentes, arreglos tipográficos, diferenciación de puntajes e interlineados, todo adecuado al contexto al que va dirigido cada escrito. Mientras que abajo del lado derecho se puede ver una aplicación cándida, ya no emoticones sino una variante animalesca realizada por medio del art ASCII, tipos funcionales que ilustran una cartilla de vacunación veterinaria, es el ejemplo adecuado para demostrar que esto no sólo tiene la opción de quedarse atrapado en el mundo de la red como ornamento, sino que tiene cabida en la comunicación visual aplicada a la realidad cotidiana.



Así las letras y demás signos del alfabeto, como Tipografía, presentan una gran variedad de posibilidades expresivas y plásticas que son, en definitiva, aplicables al diseño y a la comunicación visual, lo cual es ejemplificado puntualmente en el bestiario aquí explicado y del cual finaliza este capítulo mostrando unas miniaturas del mismo.

La palabra escrita sigue siendo hasta hoy parte fundamental de la comunicación humana, se leen libros, revistas, subtítulos en el cine, blogs y chats en internet, libros virtuales en diversos dispositivos electrónicos. Actualmente incluso se pueden comunicar sentimientos y emociones a través de signos simples como puntos, comas y paréntesis; la realidad es que en esta contemporaneidad vivimos en sociedades multiculturales donde prácticamente en cualquier idioma la palabra triste se escribe: dos puntos abrir paréntesis - : (-, señal

de que la manera en que nos comunicamos a diario por medio del lenguaje escrito esta evolucionando y con ello evoluciona el modo en que estos mismos signos son vistos.



Conclusiones

Las bestias existen de modos muy diversos, a veces son animalescas o monstruosas y otras tipográficas. Así la tipografía entra en este mundo fantástico que permite crear quimeras a partir de la combinación de signos escritos, ya sea a base de tecleos o con un cuidadoso arreglo tipográfico, pero todas estas bestias llevadas a cabo como parte de un proceso comunicativo.

Es precisamente este proceso comunicativo el que es estudiado en esta investigación, pero no sólo como el uso cotidiano y literario de la palabra escrita, sino como una dicotomía armónica que combina las experiencias lingüísticas y morfológicas de los signos tipográficos, esto a partir de analizar a la tipografía como un metalenguaje que permite una doble decodificación coexistente en significante pero en muchas ocasiones independientes en significado.

Así desde los pictogramas forma, imagen y signo escrito han ido de la mano hasta llegar a convertirse en fonemas que a su vez se transgreden a imagen nuevamente, comprendiendo que el lenguaje evoluciona, se transforma en códigos ya conocidos pero con un significado nuevo. Caligramas, poesía visual y hoy día los emoticonos son muestra importante de esto.

Por ello es que *Tipografía visual: la tipografía como recurso plástico y expresivo*, es el título de esta investigación en el cual todo lo anterior se concreta, en este nombre pleonástico que ya en sí mismo revela la doble visualidad del signo escrito, donde a través de sus páginas recorre el andar de la escritura y su versatilidad plástica y expresiva, no sólo ejemplificando sino también corroborando con sustento teórico esta realidad. Proyecto que concluye con una exposición de quimeras tipográficas llevadas a cabo a partir de precisos arreglos, mismos que son exhibidos en tinta impresa sobre papel mezclando detalles libresco medievales junto a complementos propios de esta contemporaneidad editorial, con lo que se deja en claro que la

tipografía es un medio idóneo para transmitir de la misma manera mensajes escritos como visuales e incluso en una sincrónica acoplación morfológica-lingüística de ambos. Por lo tanto las posibilidades de la tipografía son susceptibles a la plasticidad, a la expresividad y a la experimentación, siendo totalmente aplicables al diseño y a la comunicación visual.

Glosario

Alfabeto: Conjunto ordenado de los signos de escritura que determinado idioma utiliza. El alfabeto latino es el más utilizado actualmente siendo usado por más de cuarenta lenguas; éste alfabeto surgió con los fenicios pero se le fueron adhiriendo detalles de otros alfabetos como el griego o el cretence, sin embargo fue adecuado por los romanos siendo las *capitalis monumentalis* romanas prácticamente la versión actual de las letras de caja alta.

Capitular: Se denomina *letra capitular* a aquella que establece el comienzo de algún apartado importante dentro de una obra escrita, es de mayor tamaño que las letras empleadas en el cuerpo de texto por lo que abarca dos o más renglones. Suele encontrarse profusamente decorada o en su defecto pertenece a otra fuente tipográfica, o bien, es una variación de la ya utilizada, esto con el fin de imponer un nivel jerárquico superior. Sirve para identificar y diferenciar. No confundir con *inicial*.

Carácter: Unidad mínima dentro de una serie de signos escritos que corresponden a determinada fuente tipográfica, por lo cual no sólo incluye letras sino también numerales, *florones*, *ligaduras*, signos de puntuación, enfáticos, etc.

Composición: Planeación para la adecuada colocación de los elementos expuestos en algún trabajo u obra con la finalidad de crear un efecto armónico, estético y comunicativo. Esto requiere de conocimientos visuales, técnicos y conceptuales.

Curva Bézier: Desarrollada en la década de 1960 por Pierre Bézier, es un sistema empleado en el dibujo digital para representar matemáticamente formas curvas, esto a partir de la colocación de puntos o nodos por los que se extienden otros puntos más conocidos como puntos de inflexión, mismos que permiten manipular la curva.

- Escritura:** Sistema de comunicación que representa visualmente un determinado idioma o lengua por medio de elementos visuales conocidos como signos, mismos que se hallan grabados, impresos, garabateados, etc. sobre algún tipo de soporte físico o virtual como papel, piedra, tabletas o celulares; en estos últimos muchas veces colocados como un suceso efímero.
- Estocoma:** Zona del área de retina donde la luz es insuficiente por lo que en dicha área se produce una ceguera parcial, la cual puede ser tanto temporal como permanente, sus causas son variadas. No obstante en psicología se nombra estocoma a lo que el cerebro se niega a ver, es decir, la mente ve lo quiere ver y lo demás es descartado como si no existiese, poniendo exclusiva atención al objeto deseado.
- Expresividad:** Cualidad para poder manifestar una idea, una experiencia o un sentimiento de manera clara o entendida para lo cual se puede utilizar y aplicar diversos medios, como la palabra, la escritura, los gestos, la pintura, la tipografía, etc. Su finalidad en la mayoría de los casos es comunicar.
- Familia:** Grupo de tipos unidos por características similares por lo que sus respectivos miembros se parecen unos a otros, por lo cual tienen un mismo estilo.
- Florones:** Ornamentos tipográficos ajenos a la escritura que generalmente representan flores o adornos vegetales, de ahí el nombre, pero que también pueden incluir marcos, líneas, entre otros.
- Fonograma:** Representación visual de un sonido del habla, como las letras y los grafemas, por lo que pueden ser uniones de dos o más signos de la escritura.
- Fuente:** Conjunto de caracteres tipográficos que comparten un mismo diseño y los cuales incluyen sus respectivas variaciones y pesos, por lo cual generalmente contiene: itálicas, negritas, romana, versales, numerales, signos enfáticos y de puntuación y en casos específicos: condensadas, extendidas, versalitas, ligaduras, ornamentos, etc.
- Gramaje:** Se refiere a la calidad de un papel en cuanto al grosor. Su cálculo depende del peso en gramos por su superficie en metro cuadrado (g/m^2). Se debe tener en cuenta que el papel es pesado por pliegos y en conjunto, mismo que debe de tener una altura aproximada de un centímetro.
- Ideograma:** Representación visual de ideas. En sistemas de escritura como el chinos el japonés los signos ideogramas.
- Iluminador:** Dibujante y pintor encargado de decorar y colorear los manuscritos iluminados (ilustrado y lleno de color) medievales; posteriormente éstos artistas fueron empleados para decorar libros impresos.

Inicial: Muchas veces confundida como *capitular* las letras iniciales son letras que se utilizan para fijar jerarquía y así identificar ciertos puntos, sin embargo estas son de menor tamaño y menos decoradas que las capitulares y se distinguen una de otra ya que generalmente son aplicadas en conjunto, además son de uso exclusivo para párrafos.

Inteligibilidad: Éste es un concepto muy parecido al de *leibilidad*, ya que ambos refieren a la capacidad que presenta un signo para poder ser comprendido, sin embargo, éste término es aplicable a cualquier tipo de signo, símbolo, forma, que son realizados con intenciones comunicativas. *Inteligibilidad* es uno de las cualidades principales que Norberto Chavez considera debe de poseer un logotipo.

Interlineado: Espacio existente entre las líneas de texto. Se mide teniendo en cuenta las líneas base entre renglón y renglón. Éste determina la distancia entre los caracteres de manera vertical para que ascendentes y descendentes no choquen entre sí logrando una mejor lectura.

Justificación: O alineación es la manera en que es acomodado un texto dentro de su caja. Lo más frecuente es encontrar alineación en “bandera”, ya sea en dirección izquierda o derecha, centrada o en bloque, sin embargo también se pueden encontrara arreglos tipográficos cuya justificación sea algo excéntrica.

Kerning, interletraje, interletrado: Se refiere a el espaciado que se realiza entre letras, pero de par en par, con el fin de corregir visualmente aberturas muy prolongadas, por ejemplo “A y V” (AV), sin *kerning* luciría así AV.

Ligadura: Es un signo en el cual se han unido dos o mas caracteres. en un comienzo se realizaron con el fin de economizar espacio, esto durante la escritura manual, tanto por copia como por ahorro esto paso a los tipos móviles de imprenta. Actualmente se utilizan las ligaduras por estética, para no dejar espacios extras como en la *f i* (fi), ya incluidas en muchas fuentes tipográficas, sobretodo en versiones profesionales. En otras ocasiones se utilizan por disposición histórica como es el caso del ampersand o et, más reconocido por su forma: **&**. Otro ejemplo es el de la “De” española, que en ligadura luce así: **Ð**.

Mancha tipográfica: Texto corrido dentro de algún soporte que forma un continuo en cuanto a tono. Si dicha mancha presenta muchos espacios blancos entre letras o palabras (ríos y corrales) la mancha pierde continuidad dando mal aspecto al continuo del texto.

Medianil: Existen dos posibilidades para el uso de la palabra *medianil*, la primera, y más común, es la que ubica al *medianil* como el

espacio existente entre dos columnas, ocupando un espacio conjunto con el corondel (línea poco utilizada para separar columnas, cuando no existe tal línea se habla de un corondel ciego o calle). Pero la acepción más frecuente es la que refiere al *medianil* como el espacio en blanco que existe entre dos hojas continuas.

Pantone: Es una empresa internacional dedicada a crear muestrarios de diversos tipos de mezclas de tintas para impresión (CMYK; cyan, magenta, amarillo y negro), en los que se observan acabados para diversas clases de papeles, satinados, mate, recubiertos y demás. Los muestrarios indican color y los códigos de combinación para conseguirlo a partir de las tintas ya mencionadas. Por la gran cantidad de imprentas y empresas que manejan estos códigos, se llama *Pantone* más el código a cada color dentro de dichos muestrarios, no siendo otra cosa que la indicación para crear una tinta directa, es decir, una tinta especial que se colocara junto a los tradicionales CMYK o en sustitución de alguno de ellos o incluso de todos.

Peso: Cualidad tipográfica que refiere al grosor de línea de los signos, mientras más grueso mayor peso. El *peso* se puede dividir en: *lihtg*, *boock*, *bold*, *ultrabold*, *hevy*, entre otros.

Pictograma: Representación figurativa icónica. Los *pictogramas* son de los primeros comienzos de la escritura.

Plasticidad: Propiedad que presenta algunos tipos de materia que les permite ser modelarlos o deformarlos de manera irreversible al ser sometido a una fuerza externa. Al hablar de *plasticidad* se hace referencia directa a la capacidad de modificar elementos para sacarlos de su contexto regular y extraerlo a uno nuevo, es decir, de transformarlo o modelarlos en algo diferente.

Rectángulos armónicos: Son aquellos cuya proporción establece una relación directa entre su base y su altura, la cual puede corresponder a la lanzada de un trazo en diagonal desde un cuadrado generando una extensión armónica con el mismo, ya sea extendiendo dicho cuadrado desde el centro, de la media, o de una esquina, el ejemplo más conocido y más relevante es el rectángulo áureo, Pero también existen los *rectángulos armónico* cuyas relaciones corresponden a raíces cuadradas que van desde la raíz de dos hasta la raíz cuadrada de nueve.

Scriptorium: Lugar de la época medieval donde se transcribían manuscritos. Regularmente los *scriptorium* se encontraban en monasterios por lo que los monjes solían ser los encargados de todo el proceso de creación de un libro medieval.

Tipo: Cuando Gutenberg creó la Prensa plana para impresión, también creó los tipos móviles de metal, pequeñas piezas en las que los

signos de escritura se fundían. Por consecuencia en la actualidad se le nombre tipo a todo signo de escritura proveniente de alguna fuente tipográfica, sea física o virtual.

Tipografía: Parte indispensable de la comunicación escrita, que se utiliza para reproducirla así como para transmitir información y conocimiento, misma que es susceptible a la composición y consecuente de comunicar tanto textual como morfológicamente. La tipografía es invento de Johanes Gutenberg, quien más que llamarle así a los signos de la escritura, le llamó tipografía al método de impresión y composición de tipos móviles de metal, es decir, al arte de formar textos, por lo tanto, el término tipografía integra todo lo que implica el proceso de creación y reproducción de textos como fuentes, interlineado, justificación, composición, retícula, diagramación, entre muchos otros.

Traking, interpalabra: Muy parecido al Kerning pero interpretado como espacio entre palabra, pues ya no sólo indica la posibilidad de ajustar pares de letras, sino un conjunto de las mismas, incluso párrafos enteros, esto con la finalidad de mejorar la lectura, enfatizar un mensaje o crear una composición particular.

Variación: Son los diferentes estilos que presenta una determinada fuente tipográfica, el cual no afecta el grosor de los signos pero si altera ligeramente la forma. Las variaciones más comunes son: itálicas o cursivas, versalitas, condensadas, extendidas. Se utilizan para crear énfasis en ciertas palabras o títulos, así como para resaltar dentro de un texto nombres propios, palabras extranjeras, títulos de obras, etc.

Fuentes sin tipos, las de consulta

Bibliografía

- AMBROSE, Gavin y HARRIS, Paul. *Fundamentos de la tipografía*. 2ª ed. Barcelona: Parramón, 2009.
- AMBROSE, Gavin. *Diccionario visual de tipografía*. España: Index Book, 2011.
- ALAÑÓN Fernández, Félix. Et. Al. Cap. I Anatomía y fisiología del aparato ocular. En su: *Oftalmología en atención primaria*. 2ª ed. España: Formación Alcalá, 2003.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. México: Alianza forma, 1997.
- ÁVILA, Raúl. *De la imprenta a la Internet: la lengua española y los medios de comunicación masiva* México: El colegio de México, 2009.
- BERLO, David K. *El proceso de la comunicación*. Buenos Aires: El Ateneo, 2008.
- BODONI, Giambattista. *Manuale Tipografico*. [en línea] Parma: Bridwell Library, 1818. . [fecha de consulta: 18 junio 2012] Disponible en: <http://www.rarebookroom.org/Control/bodtip/index.html>
- CARTER, Rob. *Experimental Typography*. . England: Roto Vision, 1999.
- CASLON, Henry. *Specimen of printing types* [en línea]. London: Caslon Letter Foundry, 1841. [fecha de consulta: 15 marzo 2012] Disponible en <http://www.circuitousroot.com/artifice/letters/press/noncomptype/typography/index.html>)
- CASLON, William. *Specimen of printing types* [en línea]. London. Caslon Letter Foundry, 1785. [fecha de consulta: 15 marzo 2012] Disponible en <http://www.circuitousroot.com/artifice/letters/>

- press/noncomptype/typography/index.html
- COREN, Satanley, WARD, Lawrence y ENNS, James. *Sensación y percepción*. 5ª ed. México: McGraw-Hill, 2001.
- CÓZAR, de Rafael. *Poesía e imagen: Poesía visual y otras formas literarias desde el siglo IV aC. hasta el siglo XX*. [en línea] Sevilla: El Carro de la nieve, 1991. [fecha de consulta: 24 marzo 2012] Disponible en: http://boek861.com/lib_cozar/portada.htm
- CRUZ Revueltas. Juan Cristóbal. *Imagen ¿Sino, icono o idolo?*. México: Siglo xxi, 2009.
- Enciclopedia de Psicología y Pedagogía*. España: Océano, 1998.
- FAWCETT-TANG, Roger. *Diseños tipográficos*. España: Index Book, 2007.
- FERRITER, Roger. *Typformance*. California: Communication Arts Books, 1983.
- FISCHER, Steven. *A history of writing*. Great Britain: Reaktion Books, 2001.
- FRASCARA, Jorge. *Diseño gráfico y comuniación*. Buenos Aires: Infinito, 2000.
- FRUTIGER, Adrian. *En torno a la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- FRUTIGER, Adrian. *Signos, símbolos, marcas y señales*. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- GARONE, Marina. et al. *Ensayos sobre diseño tipográfico en México*. México: Designio, 2003.
- GIBSON, James. *La percepción del mundo visual*. Buenos Aires: Infinito, 1974.
- GILL, Eric. *Un ensayo sobre tipografía*. España: Campgrafic, 2004.
- GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. 4ª ed. Barcelona: Anagrama, 2007.
- HELLER, Steven. *Icons of Graphics desing*. London: Thames & Hudson, 2008.
- HEMINGSON, Vince. *Alphabets and scripts tattoo desing directory*. London: Quintet, 2010.
- HILLNER, Matthias. et al. *Virtual Tipography*. Singapore: AVA Book., 2009.
- JURY, David. *¿Qué es la tipografía?*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2007.
- MARX, Melvin y HILLIX, William. *Sistemas y teorías psicológicos contemporáneos*. México: Paidós, 1992.
- MARGOLÍN, Victor. *Las rutas del Diseño: estudios sobre teoría y práctica*. México: Designio, 2003.
- MARCH, Marion. *Tipografía creativa*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.
- Marina, José Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora*. 8ª ed. Barcelona: Anagrama. 1996.
- Martínez Meave, Gabriel. et al. *Diseño, tipografía y lenguaje*. México: Designio, 2007.
- MATLIM, Margaret. *Sensación y percepción*. México: Prentice Hall, 1997.
- MEGGS, Philip. *Historia del diseño gráfico*. México: Trillas, 1999

- NOORDZIJ, Gerrit. *El trazo, teoría de la escritura*. Valencia: Campagráfic, 2009.
- PAOLI, Antonio. *Comunicación e información*. México: Trillas, 2009.
- PETERMANN, S. y LEHMANN, F. *Maclaim : Finest Photorealistic Graffiti*. Alemania: Publikat Verlags, 2006.
- RODRÍGUEZ Díaz, Joaquín. *La palabra como signo creativo*. México: COEDI MEX, 2009.
- RUDER, Emil. *Manual de diseño tipográfico* Barcelona: Gustavo Gili, 1983.
- ROSART, Jacques François. *Epreuve des caracteres* [en línea]. 2ª ed. Bruselas: Fonderie de Jacques François Rosart, 1768. [fecha de consulta: 15 marzo 2012] Disponible en <http://www.circuitousroot.com/artifice/letters/press/noncomptype/typography/index.html>
- ROSENTSWIEG, Gerry. *Typefaces*. New York: Madison Square Press, 1995.
- SESMA, Manuel. *Tipografismos*. Barcelona: Paidós, 2004.
- SNYDER, Gertrude y PECKOLICK, Alan. *Herb Lubalin: Art Director, Graphic Designer and Typographer*. New York: American Showcase, 1985.
- TUBARO, Antonio. *Tipografía: estudios e investigaciones*. Milán: Universidad de Palermo, 1994.
- WONG, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. 6ª ed. México: Gustavo Gili, 1986.
- ZAVALA Ruiz, Roberto. *El libro y sus orillas*. 3ª ed. México: UNAM, 2005.

Hemerografía

- COSTA, Joan y SICILIA, Claudia. *La Gestaltheorie*. Algarabía (67): 36-43, 2010.
- GÓMEZ, Fernández, Diego. *Apuntes para una lingüística de la metáfora*. *Revista de fisiología y su didáctica*. (7): 29-75, 1984.
- LAUREDA, Óscar. *De la función metalingüística al metalenguaje*. *Revista Signos*. Volumen 42 (71): 317-332, 2009.
- LUESAKUL, Pasuree. *Los animales prodigiosos: último eslabón de la evolución del bestiario medieval*. *Taller de letras* (42): 143-158, 2008.
- MARTÍN Montesinos, José Luis y MAS Hurtuna, Montse. *De prejuicios y mitos: Sobre los orígenes de la tipografía moderna*. *Bastarda: Revista del Congreso Internacional de Tipografía de Valencia*(0): 74-77, 2010.
- MARTÍNEZ Sánchez, José Manuel. "Emoticonos o la codificación emotiva de la comunicación hipertextual" [en línea], *Revista digital universitaria*. Volumen 8 (8). 2007. [fecha de consulta: 20 abril 2012] Disponible en <http://www.revista.unam.mx/vol.8/num8/art57/int57.htm>, recuperado:
- MEYER-MINNEMANN, Klaus. *Formas de escritura ideográfica en Li-po y otros poemas de José Juan Tablada*. *NRFH* (36): 433-454, 1988.

- MEYER-MINNEMANN, Klaus. Octavio Paz: Toponemas. Elementos para una lectura. NRFH (40): 1113-1134, 1992.
- OTTA, Tilsa. Poema en forma de poesía visual. La sombra del hombre, 1 (1): 40-47, 2008.
- OVIEDO, Gilberto. La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría de la Gestalt. Revista de estudios sociales (18): 89-96, 2004
- PINEDA, Armando y KLOSS, Gerardo. Una metáfora tipográfica. Encuadre, 2 (13): 61-83, 2008.
- RODRÍGUEZ Álvarez, Fernando. Octavio Paz y el diseño. [en línea], [fecha de consulta 1 de mayo de 2012] Disponible en <http://foroalfa.org/articulos/octavio-paz-y-el-diseno>
- Tiypo. México, año 6, (12). 2008.
- Tiypo. México, año 7, (13). 2010.
- U&Lc. [e-book] New York. Volumen 1 (1). 1973. Disponible en <http://blog.fonts.com/2010/10/25/ulc-back-issues-to-be-made-available/>
- U&Lc. [e-book] New York. Volumen 1 (2). 1974. Disponible en <http://blog.fonts.com/2010/10/25/ulc-back-issues-to-be-made-available/>

Fuentes electrónicas

- http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?item_id=OFL_fonts
- <http://comicansproject.tumblr.com/>
- <http://tryhelvetica.tumblr.com/>
- <http://www.valladolidwebmusical.org/graffiti/>
- <http://www.artium.org/Portals/0/Exposiciones/Documentos/eaf92f51-c6cc-473c-b046-552cb6c2ba4c.pdf>
- <http://www.circuitousroot.com/artifice/letters/press/noncomptype/typography/index.html>
- <http://archive.org/details/>
- <http://www.britannica.com/>
- <http://www.elcodigoascii.com.ar/>
- <http://www.unostiposduros.com>
- <http://www.gutenberg.org/files/19002/19002-h/19002-h.htm>
- <http://www.elcodigoascii.com.ar/> [fecha de consulta: 27 febrero 2012]
- <http://www.proyectocruzdelsur.com.ar/index.php/categoryblog/142-poesia-concreta>
- Manual para redactar citas bibliográficas según norma ISO 690 y 690-2. Santiago: Sistema de Bibliotecas DuocUC, 2007. Disponible en: http://biblioteca.duoc.cl/bdigital/sistema/MANUAL_DE_CITAS_BIBLIOGRAFICAS.pdf
- PECK, Harry Thurston. Harpers Dictionary of Classical Antiquities. [en línea], [fecha de consulta 29 de abril de 2012] disponible en

<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0062:id=graffiti-harpers>

Project Gutenberg's. *Alice's Adventures Under Ground*, by Lewis Carroll.

[en línea], [fecha de consulta 03 de abril de 2012] Disponible en

<http://www.gutenberg.org/files/19002/19002-h/19002-h.htm>

TORRES i Vilatarsana, Marta. *Funciones pragmáticas de los emoticonos*

en la comunicación mediatizada por ordenador. [en línea] Revista

TEXTOS de la CiberSociedad (1). [fecha de consulta: 20 abril

2012] Disponible en <http://www.cibersociedad.net/torres/pragma.htm>

Treccani, *l'enciclopedia italiana* [en línea], [fecha de consulta: 20

marzo 2012] disponible en <http://www.treccani.it/enciclopedia/raffaele-garrucci/>

Entrevista y Pláticas:

Edgar López Valdez (Edune), Bailarín, coreógrafo Hip-Hop, artista gráfico (grafitero). Realizada el 15 de abril de 2012.

Marina Soria. Diseñadora y Calígrafa. Realizada el 07 de febrero de 2011.

Miguel Ángel Padriñan, Diseñador y Tipógrafo. Realizada el 03 de octubre de 2011.

Oscar López Valdez (Balock), Bailarín, artista gráfico (grafitero). Realizada el 15 de abril de 2012.

Rubén Armando Garibay, Diseñador gráfico, bailarín, coreógrafo, artista escénico, artista gráfico (grafitero,). Realizada el 15 de abril de 2012.

Sabino Gáinza Kawano, Diseñador, tipógrafo, artista visual, profesor de asignatura. Realizada el 25 de mayo de 2012.

El diseño editorial de la presente tesis fue realizado por Miriam Gisela Álvarez, para lo cual se utilizó la tipografía Simonetta OLF (11.1 / 13.625) como fuente principal y OLF Mill Goudy (puntaje e interlineado variable) como fuente complementaria para pies de imagen y títulos, ambas de la familia de las Humanas o Venecianas.
El tiraje consta de 15 ejemplares.
Junio 2013.