

MAYO 2002



**TypoRed** Boletín tipográfico digital

**Contenidos**

---

Editorial 2-3

---

Noticias 4-8

---

Enlaces tipográficos 9

---

Novedades tipográficas 10-13

---

Bajo la lupa 14-36

---

TypoLab 37-39

---

Libros 40-41

---

Suscriptores 42

---



Celeste Regular de Christopher Burke

**TypoRed Redacción**

Joan Barjau

Allan Daastrup

Mela Dávila

Laura Meseguer

> [typored@menta.net](mailto:typored@menta.net)

**TypoRed Redacción**

**Allan Daastrup**

Graduado en 1999 por el Roehampton Institute, Londres con un BA *degree* en caligrafía. Trabaja en Barcelona como diseñador gráfico *freelance* y su principal interés está en la tipografía y el diseño de tipos. Es el diseñador de TypoRed y miembro de la redacción.

**Laura Meseguer**

Diseñadora gráfica de Barcelona. Es miembro del colectivo tipográfico Type-Ø-Tones y de la redacción de TypoRed.

**Joan Barjau**

Diseñador gráfico de Barcelona, miembro del colectivo tipográfico Type-Ø-Tones y distribuidor para España, Andorra y Portugal de los tipos de FF y Type-Ø-Tones. Es miembro de la redacción de TypoRed y patrocinador.

**Carmen Méndez**

Distribuidora, a través de Tags Solutions (Madrid), de las tipotecas Creative Alliance y Linotype en España. Es patrocinadora de TypoRed.

**Mela Dávila**

Licenciada en filología inglesa con amplia experiencia profesional en el mundo editorial. Asesora lingüística de TypoRed.

**De jabón y tipos**

En el prefacio de una reciente publicación de Underware, distribuidor de tipos holandés, en la que se presentaba su tipografía—\*Dolly—, el diseñador y tipógrafo alemán Erik Spierkermann, fundador de Metadesign, se cuestiona la necesidad de crear nuevos tipos, teniendo en cuenta que actualmente existen 30.000 tipos comercializados.

De un modo nada sereno y divertido, la retórica de Spierkermann es maravillosamente seductora; en una parte del prefacio dice: *el 90% del diseño (de una tipografía) está predeterminado por la cultura, la psicología, la tecnología, los hábitos y la tradición, sólo el porcentaje restante está abierto a la exploración creativa* — es decir, el 10%.

Como dijo una vez del lema de Metadesign — *You cannot not communicate*, (No puedes no comunicar) — suena bien y tiene sentido. Algún tipo de sentido por lo menos.

Pero Spiekermann, que debe estar en lo cierto, parece asumir que la creatividad, en un sentido artístico y expresivo de la palabra, es el objetivo principal del diseño de tipos para la composición de textos. Aunque esencialmente, en el contexto de la publicación, está promocionando y defendiendo el diseño de tipos, yo opto por verlo desde otro punto de vista.

Admitamos que la tipografía es como otras muchas cosas. En una sociedad de consumo es un producto sometido a unos mecanismos de venta similares a los del negocio de jabón. Todo un mundo de novedades con fórmulas mejoradas: *¡Resultados garantizados, adiós a la caída del cabello y a la caspa! ¡Más caracteres por línea, textos legibles a media luz incluso impresos a 72 dpi!*

Pero creo que hay que decir que el diseño de tipos, opuestamente al *diseño de jabón*, está intrínsecamente ligado a una cultura literaria y a la historia de la palabra escrita. Forma parte, tal y como yo lo veo, de un constante diálogo entre autores, editores y lectores, todos ellos involucrados en la forma de las palabras.

<sup>1</sup> Ver W.A. Dwiggins, *An Investigation into the Physical Properties of Books*, 1919, reeditado por Lund Humphries en el libro *Typographers on Type*, editado por Ruari McLean, Lund Humphries, Londres, 1995.

\* Ver TypoRed <sup>2</sup>

<sup>2</sup> Nota del libro: *Typographers on Type*, op. cit.

Desde una perspectiva estrictamente racional o consumista no necesitamos más tipos, de la misma manera que no necesitamos más novelas, más cuadros o más discos.

Las razones y las motivaciones que llevan al deseo de reinventar son tan intangibles como el intento de explicar el origen de la palabra escrita en sí misma.

En una ocasión, el artista y diseñador de tipos checoslovaco Rudolřh Ruřicka escribió, en un breve comentario sobre el diseño de tipos:

*La tentación de recolocar veintiséis soldaditos de plomo en una nueva formación es irresistible. Es la única excusa que se puede ofrecer para proponer más novedades en la aparentemente infinita lista de tipos existentes.<sup>2</sup>*

Tal como parece, de una manera irracional y seguramente no rentable, TypoRed llega a su cuarto ejemplar. Nuestros lectores, así como las personas que se dedican a esto, están una vez más invitados a participar y a disfrutar a través de las alegrías que las letras nos van a proporcionar, aunque sea en un pequeño margen del 10%.

> AD

% € ≠ abc

\* El tipo Dolly de Underware

**Cursos y seminarios**

**Taller manual de disseny tipogràfic**

El profesor es Jauma Cloet y el duración del curso es 27 horas.

Lugar: Bau, Escola de Disseny. Barcelona.

Fechas: 2-3 de julio – 2002.

> Más información: 93 4153474

**Seminario sobre identidad corporativa; Expocodig 2002**

Este año, y coincidiendo con la doceava edición de Expocodig, se celebrará un Seminario sobre Identidad Corporativa organizado por la Fundación Tipográfica Bauer y Codig.

Ante la internacionalización de las empresas españolas, conviene dar a conocer las estrategias y los instrumentos de implementación de la identidad corporativa, conocimiento a hacer extensivo no sólo a los diseñadores interesados en la realización gráfica de la imagen, sino también a los directores de comunicación de las empresas.

El seminario se celebrará por la tarde, de las 16.00 a las 20.00 h. Se pronunciarán tres conferencias de una hora cada una, con una pausa de 15 minutos entre ellas.

Los conferenciantes previstos son: Pepe Gimeno (Valencia), Miguel Ángel Echeverría, del Gabinete Técnico Echeverría (Madrid, Lisboa, Miami) y el Sr. Bruno Steinert, de Linotype Library. La especialidad de Linotype Library es el tipo corporativo. !Atención! Plazas Limitadas.

Precios Inscripción: 25 Eur. Empresa: 20 Eur. Socios: 17 Eur.

Lugar: Las Reales Atarazanas de Barcelona. Barcelona.

Fecha: 31/5/2002.

> Más información en: [http://www.codig.com/castella/expo/\\_expo.html](http://www.codig.com/castella/expo/_expo.html)

**Exposiciones nacionales**

**Artes industriales en los carteles modernistas**

Lugar: MNAC, Museo Nacional de Arte de Cataluña, Barcelona.

Fechas: 25/7/2002-22/9/2002.

## Premios Laus 02

Aún puedes visitar las exposiciones que se han inaugurado en Barcelona con motivo de los Premios Laus 02.

Lugar: Capella dels Àngels y Sala de Exposiciones del FAD. Convent dels Àngels.

Más información: ADG-FAD: 93 443 75 20

## JPG Offline

La exposición presenta una selección de la diversidad producida por diseñadores y estudios de diseño de Japón entre los que se encuentran Dainippon Type Organization, Groovisions, Power Graphix, que muestran un mayor interés por la experimentación y el riesgo, y se centra en el diseño de carteles, libros, catálogos, tipografía, revistas, publicidad y merchandising.

Lugar: Capella dels Àngels y Sala de Exposiciones del FAD. Convent dels Àngels.

Fechas: hasta el 10 de junio

## JPG Online

Selección de jóvenes valores emergentes en diseño y comunicación visual especializado en interactivos del Japón centrandolo la muestra en propuestas de carácter innovador y experimental.

Con la colaboración de la Embajada del Japón, la Japan Foundation y la editorial ACTAR

Lugar: Galería Ras

Fechas: hasta el 20 de junio

Más información en: <http://www.adg-fad.org/lauso2/forum/index.htm>

## 7<sup>th</sup> Morisawa Awards International Typeface Design Competition

El próximo Concurso Morisawa tendrá lugar en 2002. La recepción de proyectos comenzó en julio de 2001, finalizará en agosto de 2002, y los premios se otorgarán en diciembre de 2002.

>Más información: <http://www.morisawa.co.jp>

### Concursos internacionales

## Conferencias

En los próximos meses se celebrarán congresos tipográficos que, sin duda alguna, nos interesan a todos. Os facilitamos las fechas, lugares y direcciones web, donde encontraréis toda la información que podáis necesitar.

### ATypI 2002

Lugar: Roma, Italia

Fechas: del 19 al 22 de septiembre de 2002

>Más información: <http://www.atypi.org>

### International Conference on Typography

Fechas: del 26 al 30 de junio de 2002

Lugar: Tesalónica, Grecia

>Más información: <http://www.uom.gr/uompress/news.html>

### TypeCon 2002 **The medium and the Message**

Lugar: Toronto, Canadá

Fechas: del 12 al 14 de julio de 2002

>Más información: <http://www.typecon2002.com>

## Kernus

Los programadores de UEW han desarrollado una herramienta que te permitirá generar automáticamente el espaciado y las tablas de *kerning* de cualquier tipo.

Sus principales características son:

- Soporta tipos PostScript y TrueType
- Trabaja a partir del diseño y el tamaño de un tipo
- Genera valores de kerning de más de 1.000 pares de caracteres predefinidos, y puede llegar hasta 10.000 especificados por el usuario

>Más información: <http://www.urw.de/english/softw/kern-set.htm>

## Novedades en software



## Notas

Jan Tschichold, Leipzig 1902–1974

## ¡Feliz cumpleaños, I[w]an!

El día 2 de abril se conmemoró el centenario del nacimiento de Jan Tschichold.

Linotype le rinde un homenaje en su página web, con un artículo muy detallado sobre su vida y su obra. Encontraréis la dirección en el apartado de enlaces tipográficos.

Fuente: Microsoft Typography

## Premios y Nominaciones Laus 02: tipografía

Desde TypoRed siempre estamos muy atentos a cualquier premio o reconocimiento que pueda recibir el diseño de tipos que se realiza en nuestro país, tanto a nivel nacional como en el extranjero. En esta ocasión os informamos de los premios y nominaciones otorgados en el apartado de tipografía en la reciente edición de los premios Laus.

El tipo Suite **1**, realizado por Iñigo Jerez Quintana, para la revista SuiteMagazine, ha ganado el premio Laus en la categoría de diseño de alfabetos en esta edición.

Los tipos Onserif & Onsans **2**, realizados por Iñigo Jerez Quintana, para la revista OnDiseño, han sido nominados así como el tipo Pradell **3** de Andreu Balius.

El tipo Habana **4**, realizada por el estudio Lavernia, Cienfuegos y Asociados para la revista del Colegio de Arquitectos de Canarias basa, ha sido nominado en el apartado de aplicación de tipografía estática. A todos ellos ¡Enhorabuena!

## Premios Nacionales de Diseño

¡Enhorabuena a los Premios Nacionales de Diseño 2001! A la empresa Mobles 114, editora y distribuidora de productos para el equipamiento de la casa, la oficina y espacios públicos y urbanos. Y al arquitecto y diseñador Dani Freixes, integrante del colectivo “Varis arquitectes”, con más de un centenar de diseños de instalaciones efímeras y objetos.

>Más información: <http://www.spanishdesignprizes.com>

## Colin Banks, 1932-2002

Colin Banks murió el pasado 9 de marzo, a la edad de setenta años. En 1958, él y John Miles fundaron Banks and Miles, compañía con oficinas en Londres, Amsterdam, Hamburgo y Bruselas. Desarrolló su actividad principalmente en el diseño de identidad para empresas públicas y privadas. Colin Banks desarrolló una gran actividad en institu-

**Suite: Regular**

1

**Onsans Onserif**

2

**Barcelona  
Typography**

3

**HABANA**

4

**In memoriam**

ciones de diseño, incluyendo ATYPPI y la UK Chartered Society of Designers, así como en el International Institute for Information Design (IIID), donde fue miembro del Consejo de Administración. Fue Presidente de la *International Society of Typographic Designers* de 1988 a 1993, cargo que renovó en el año 2000 y que ocupaba en la actualidad. Fue galardonado con numerosos premios: Buchkunst Ausstellung, 50 Best German Books, Gold Medal Brno, Royal Society of Arts Green Award, BBC Environmental Prize, Technology and Creation Paris Cite, ISTD International, Ærespris Denmark.

Colin Banks era *Principal Design Consultant* en el British Council, y estuvo involucrado en programas de desarrollo en la India e Indonesia y de educación en Reino Unido, Dinamarca y USA. Conferenciante y colaborador de periódicos de todo el mundo.

## Herbert Spencer, 1924-2002

El fundador de la revista *Typographica* nos ha dejado. Diseñador, editor, escritor, fotógrafo y tipógrafo, fue uno de los más influyentes e innovadores diseñadores de su tiempo.

En 1946 se unió a la asociación London Typographical Designers y encontró la profesión de diseñador tan absorbente que abandonó su idea inicial de convertirse en pintor. Uno de sus primeros clientes fue el Institute of Contemporary Arts. Fundó *Typographica* a los veinticinco años en 1949, y la editó y diseñó durante los dieciocho años siguientes.

Al final de los años cuarenta conoció a diseñadores relevantes como Max Bill, Imre Reiner, Piet Zwart y Willem Sandberg. Consolidó su influencia en el mundo del diseño editando la prestigiosa *Penrose Annual for Lund Humphries* (1964-73) y *Pioneers Of Modern Typography* (1969), y sus estudios tipográficos han sido ávidamente consumidos por generaciones de jóvenes diseñadores.

Su primer libro, *Design In Business Printing* (1952), se convirtió en una biblia para los estudiantes de diseño; en los años cincuenta enseñó tipografía en la Central School of Arts and Crafts de Londres. En 1966 desempeñó labores de investigación en el Royal College of Art, donde, con *The Visible Word* (1968), hizo una importante contribución a los estudios de legibilidad. De 1978 a 1985 fue profesor de artes gráficas en el RCA.

Ya retirado siguió trabajando como consultor, asistido por su hija Mafalda, también diseñadora.

Seleccionados por  
Rosa M. Martín Sol

## Tipografía.cl

Muy recomendable el taller de caligrafía en el que las animaciones describen tanto los elementos como los procesos. Todavía no está acabado; se supone que se está elaborando actualmente. Buena relación de libros en su listado bibliográfico, documentos y artículos de opinión.

<http://www.tipografia.cl>

## Fontexplorer

El sitio web de Linotype, donde encontrarás de todo: artículos, juegos sobre tipografía, catálogos de fuentes, biografías de tipógrafos, incluso un explorador de tipos.

Desde la home ahora puede accederse a un artículo para conmemorar el centenario del nacimiento de Jan Tschichold (02/04/1902)

<http://www.fontexplorer.com>

## Typotheque

Artículos, entrevistas, utilidades. Desde el listado de sus fuentes podemos ver todos los caracteres que la forman en sus distintos pesos, así como ejemplos de texto compuesto con ellas, tanto en formato para visualizar en pantalla como para descargar en pdf.

<http://www.typotheque.com/>

## Euro.tipo *los diez principales*

Una curiosidad. *Top Ten Typography*, un listado de una encuesta sobre las tipografías.

<http://euro.typo.cz/entree.html>

## Typolis

Pequeño tour sobre tipógrafos para aquellos que deseen tener una visión general de los más conocidos.

<http://privat.schlund.de/t/typolis/engl/typolis.htm>



La silueta de John Baskerville

## Quimera Nueva tipografía de Alejandro Lo Celso

Nos complace informar sobre la nueva tipografía de Alejandro Lo Celso: Quimera, un tipo para titulares, humilde homenaje al genial artista y diseñador francés Roger Excoffon, autor, entre otras, de la grandiosa Antique Olive de principios de los sesenta. Quimera es audaz, pero posee una serifa fina que le da una apariencia elegante y sólida a la vez. Está declinada en cuatro pesos, más una versión compacta para títulos. Las fuentes ya están disponibles en el sitio [MyFonts.com](http://MyFonts.com), en los formatos adecuados para entornos Windows y Macintosh.

> Para más información: [www.myfonts.com](http://www.myfonts.com)

Q Q Q Q Q  
1 2 3 4 5

**Quimera,**  
nuestra nueva tipografía,  
es audaz, desprejuiciada y  
caprichosa. Pero elegante.  
¡mucho cuidado!  
**te va a gustar.**

Hamburgefonstiv

Quimera Regular

Hamburfontstiv

Antique Olive Regular

Hamburgefonstiv

Quimera Black

## [\*] Linotype Univers®

*Hng*  
Hng

*Hng*  
Hng

**Hng**  
**Hng**

---

*a* → *a*

---

## Linotype Platinum Series

Platinum es una colección de alta calidad publicado por Linotype y algunos de los principales creadores de tipografía del mundo. Se trata de una revisión de algunas de las familias clásicas más populares realizada por sus propios creadores. El resultado son familias tipográficas de alta calidad más completas, con mejores contornos, mejor espacio entre caracteres y kerning.

### Linotype Univers

Linotype Univers es una versión completamente nueva de la familia de tipos Univers original, diseñada por Adrian Frutiger hace cuarenta años. Incluye 59 pesos de Linotype Univers y 4 pesos monoespaciados de Linotype Univers Typewriter. Todos los tipos contienen el símbolo actual del euro. Habiendo empezado con la versión 3.0, Linotype Univers también estará disponible en una versión optimizada para pantalla en formato True Type.

### Frutiger Next

En la familia de tipos Frutiger clásica, que constantemente crecía con nuevos pesos, los pesos de trazo se aumentaron por doblaje matemático. De este modo, el contraste óptico entre pesos como “light” y “roman” era mayor que el contraste entre “bold” y “ultrabold”. Linotype Frutiger Next tiene ahora tres estilos: “regular”, “italic” y “condensed” cada uno con seis pesos. Los pesos ya no son matemáticamente lineares sino que están basados en el criterio óptico y estético del concepto del tipo.

Los pesos de la negrita son más concisos y el tipo tiene un carácter individual, no construido. Más pesos significa más posibilidades.

## Linotype Syntax black

1 **black**

2 *italic*

3 **old style figures**

4 *old style figures italic*

1 **Qq** 2 **Rr** 3 **01** 4 **83**

---

LINOTYPE SYNTAX LAPIDAR DISPLAY

ΛΙΝΟΤΥΡΕ ΣΥΝΤΑΧ ΛΑΡΙΔΑΡ ΤΕΧΤ

---

## Linotype Syntax Letter black

1 **black**

2 *italic*

3 **old style figures**

4 *old style figures italic*

1 **Qq** 2 **Rr** 3 **01** 4 **23**

### Syntax

El diseñador de tipos Hans Eduard Meier trabajó con Linotype para rediseñar y desarrollar su Syntax, perfeccionando la legibilidad y las posibilidades de diseño de éste tipo clásico. Con 6 pesos, sus respectivas itálicas, así como versalitas y números de estilo antiguo, la familia de tipos incluye un total de 30 pesos, todos con su respectivo símbolo del euro. La nueva Linotype Syntax se complementa perfectamente con Linotype Syntax Letter y Linotype Syntax Serif.



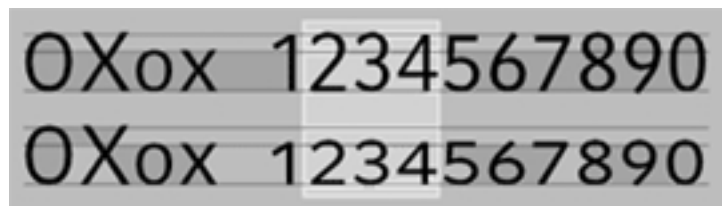
### Linotype Compatil

Linotype Compatil es el primer sistema exhaustivo de tipografía que permite la utilización de todos los efectos tipográficos para llevar a cabo una comunicación total. Cuatro estilos tipográficos con un total de 16 pesos que se combinan en una red tipográfica única. Ya no hay límites a la creatividad del usuario. El sistema es producto de la innovación tecnológica y constituye un nuevo acercamiento al diseño que resuelva los estándares estéticos más altos. Durante casi dos años, un equipo de expertos de Linotype Library ha trabajado con el profesor Olaf Leu (el que lo empezó) bajo la supervisión de Silja Bilz y del profesor Reinhard Haus para crear el sistema de tipos Linotype Compatil. El concepto estético de Linotype Compatil combina diferentes formas emocionales de expresión con estilos de tipos compatibles. Compatil Text — por su específico perfil

# Linotype Compatil Exquisit Linotype Compatil Fact Linotype Compatil Letter Linotype Compatil Text



Como podemos ver en el carácter 'a' la expresión formal de Linotype Compatil está presente en todos los estilos. Esto garantiza la máxima precisión, el requisito más importante para asegurar que el concepto que hay detrás de un sistema tipográfico es viable.



La perfecta combinación de función y elegancia —una comparación entre los números normales y los de las versalitas— revela que todas las cualidades de su diseño permanecen en los pequeños caracteres.

semántico — está a medio camino entre lo “narrativo” y lo “objetivo”. Se podría calificar como “referente, reservado, riguroso”. Compatil Fact puede definirse como “objetivo” e “informativo” y resulta “sobrio, funcional y estable”. Compatil Letter es “perspicaz, estable” y se puede situar entre los parámetros “informativo” y “poético”. Compatil Exquisit completa el sistema tipográfico ocupando una posición entre “poético” y “narrativo” y se caracteriza por ser “representativo y de alta calidad”

Linotype Compatil combina la usabilidad máxima con un diseño simple pero eficiente y con la composición altamente innovadora del diseño. La facilidad de uso y la posibilidad de intercambiar caracteres de diferentes estilos del mismo peso, hace que no haya límites del creatividad de diseño del tipógrafo.

Las familias Platinum se presentan en un nuevo embalaje. Están disponibles para Mac y PC, en PostScript y TrueType.

> Para más información: [Carmen Méndez, Type & Graphic Solutions. tagsolutions@jet.es](mailto:tagsolutions@jet.es)

## Entrevista con Christopher Burke

Tipógrafo, escritor y diseñador de tipos.

*En números anteriores de TypoRed, en la sección titulada “Bajo la lupa” el autor ha tenido el privilegio y el placer de expresar su opinión y “diseccionar” el trabajo de indefensos diseñadores de tipos, y más aún, de tipos indefensos. Con esta entrevista nuestra intención es enmendar esta actitud; por eso, le hemos dado a Christopher Burke, tipógrafo, escritor y diseñador de tipos, la oportunidad de hablar de sí mismo y de sus tipos. El señor Burke se entrevistó con nuestro reportero en Gràcia (Barcelona) para hablar sobre la Celeste, sobre el diseño digital de tipos, sobre el presente y el futuro.*

**P** Entonces, ¿de dónde crees que procede tu primer interés por la tipografía?

**R** Es difícil decirlo; siempre me ha interesado el dibujo, y quizás más el que podría llamarse dibujo técnico que el dibujo artístico. No soy muy bueno haciendo arte figurativo, pero solía dibujar siempre cosas con líneas rectas, lo cual me condujo hacia las letras de una forma natural. Por eso, antes de formarme como tipógrafo ya había dibujado bastantes letras sin saber realmente qué era lo que estaba haciendo... Siempre tenía un cuaderno de dibujo en el regazo, y siempre estaba dibujando algo. Y al mismo tiempo, siempre me ha interesado también el lenguaje mismo, la escritura; el significado del lenguaje, y también su aspecto. Supongo que es como una combinación ideal para convertirse en diseñador de tipos: te interesa la forma de las letras, y también cómo se componen para formar palabras.

**P** ¿Has practicado también la escritura creativa?

**R** Sí, claro... Supongo que como muchas otras personas, lo he intentado en determinados momentos. Me gusta tanto escribir como diseñar; a menudo tengo la impresión de que son dos actividades bastante parecidas, en el sentido en que escribir es como si fuera diseñar el lenguaje, si lo haces bien. Así que he desarrollado ambos intereses en los textos que he escrito sobre tipografía, y asimismo en los tipos que he diseñado.

**P** Así que te impulsa una especie de deseo de dar forma a tus propias palabras...

**R** No son sólo mis propias palabras, pero al tener ciertas ambiciones yo mismo en el

ámbito de la escritura, y al preocuparme por el lenguaje —por que reciba el tratamiento adecuado en su forma visual—, ése es el tipo de sensación que me produce el diseño de tipos, y ésta es básicamente la razón por la que diseño tipos para texto. Supongo que ahí radica mi especialización; lo que más me interesa de la tipografía es que sea muy legible para texto, porque me gusta el lenguaje impreso.

**P** *¿Cuándo te diste cuenta de que acabarías implicándote profesionalmente en el mundo de la tipografía, y qué fue lo que te ayudó a ser consciente de ello?*

**R** Bueno, acabé licenciándome en Tipografía y Comunicación Gráfica, lo cual lleva de una forma natural a profesionalizarse en este ámbito —supongo que es lo que te han enseñado a hacer—, aunque no creo que estuviese limitado a tomar únicamente esa dirección. Me imagino que ahí radica el fundamento de mis habilidades profesionales: en la educación en tipografía que recibí en la Universidad de Reading. O sea que sí, he ejercido como tipógrafo, pero en lo que se refiere a mi trabajo profesional siempre he mezclado más o menos las tres cosas: escribir sobre diseño y tipografía, utilizar la tipografía y diseñar tipos. En realidad, para mí es difícil separarlas. Convertirme en diseñador de tipos profesional fue algo que desarrollé por propia iniciativa, además de haber sido formado para ser tipógrafo. No recibí ninguna educación específica para el diseño de tipos mientras estaba estudiando para ser tipógrafo, pero creo que una formación en tipografía constituye una buena base para ser diseñador de tipos, porque, además de las cuestiones básicas que aprendes sobre tipografía —cómo ha funcionado a lo largo de la historia, y cómo debería funcionar—, también desarrollas una conciencia visual de los tipos. Si observas en profundidad y con detalle lo que tienes a tu alcance, ello no sólo te convierte en un buen tipógrafo, sino que puede también hacerte llegar a ser diseñador de tipos, porque sabes qué hay, y sabes cómo puedes contribuir aportando algo diferente.

**P** *¿Entonces no has tenido ningún maestro en el diseño de tipos?*

**R** No.

**P** *¿Quién ha ejercido la mayor influencia en tu trabajo?*

**R** ¿En el diseño de tipos?

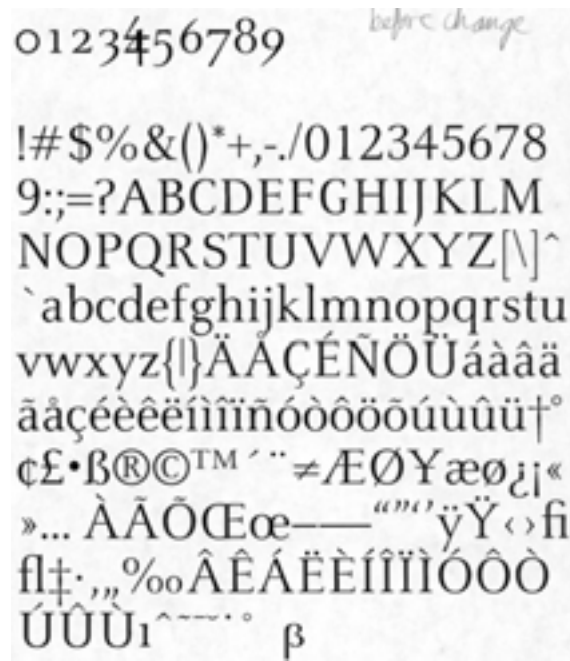
**P** Bueno, quiero decir que a veces das con un profesor que quizás te impulse a adoptar una actitud particular, o te oriente hacia determinados ámbitos de la práctica...

**R** Creo que mis estudios en Tipografía y Comunicación Gráfica en el departamento del mismo nombre, en la Universidad de Reading, fueron un período formativo para mí, y que allí se respira cierta filosofía que a veces me ha dado la sensación de ser como una filosofía tradicional-moderna sobre diseño funcional, con algunos de cuyos puntos estoy en desacuerdo en la actualidad, pero constituyó una forma muy influyente de aproximarse al diseño para mí, en aquella época. Lo que me enseñaron allí ha sido fundamental para desarrollar mi propia perspectiva sobre el diseño; aprendí un montón sobre tipografía. No puedo mencionar a ningún profesor concreto, pero toda la educación que recibí fue muy estimulante. El hombre que había creado el departamento y que era como la “luz y guía” de aquel lugar, era Michael Twyman; ha escrito mucho sobre algunos aspectos de la tipografía y la historia de la imprenta, y tiene muchos talentos y opiniones firmes; y él construyó el departamento y su filosofía por sí solo. Fue algo único durante bastantes años...

**P** ¿Fue él mismo quien desarrolló el currículum académico?

**R** Sí, y de él dependían también las primeras conferencias y los primeros cursos, básicamente. Fue durante los años sesenta cuando la profesión del diseño tipográfico moderno empezó a madurar; era evidente que había personas que eran tipógrafos que no eran también impresores, ni artistas. En mi opinión, seguramente ese momento ya ha pasado, y todo este ámbito ha vuelto a cambiar, y ahora son los empleados de oficina quienes trabajan mucho con tipografía, porque tienen los mismos equipamientos que los diseñadores profesionales.

**P** Es obvio que Reading es un lugar interesante, por lo que yo he visto y oído. Creo que sería interesante saber cuál fue tu primer intento de diseñar letras para un uso tipográfico, y qué fue lo que te impulsó a empezar a diseñar tipos.



(fig. 1) La FF Celeste cuando fue terminada como proyecto académico, en 1991, unos tres años antes de ser publicada oficialmente por FontFont, en 1994.

**R** Creo que fue durante mi tercer año de estudios en tipografía (que duraban cuatro años) cuando tuve que definir y realizar un proyecto amplio y autodirigido, para mi evaluación final; y escogí diseñar un tipo, lo cual no era muy frecuente. En aquel momento yo fui el único que lo hizo...

**P** ¿En qué año fue esto?

**R** En 1990 o 1991... y aquel proyecto acabaría convirtiéndose en la Celeste. Así que el principio de aquel proyecto fue mi primer intento de diseñar un tipo (fig. 1); en realidad, yo empezaba desde cero, porque no había recibido ninguna tutela formal para saber cómo hacerlo, así que simplemente empecé a dibujar y mis primeras tentativas fueron tan malas como las de cualquier otra persona: intentar inventar una forma de letra completamente nueva que nadie hubiera siquiera soñado antes, lo cual me parece ahora casi imposible; y aquello, obviamente, no funcionó...

**P** ¿Fue esa la actitud con la que empezaste? ¿Cierta deseo de inventar?

**R** Sí, me imagino que es la misma idea que tienen muchos otros cuando empiezan a diseñar tipos; tú tal vez no, porque tienes una formación caligráfica en la que has aprendido muchísimo sobre la historia de las letras, pero digamos una persona... un diseñador gráfico cualquiera, que tenga algunos dibujos para un nuevo tipo, suelen ser una chifladura, cosas realmente extrañas basadas en su propia caligrafía o en cualquier otra cosa, porque la gente cree que la idea fundamental en el diseño de tipos radica en hacer algo diferente, porque conoce los tipos normales, los ha utilizado, y no ve nada especial en ellos... Así que uno piensa que tiene que hacer algo nuevo. Yo intentaba trabajar con variaciones de la tradición en el estilo de letra, así que desde el principio siempre hice formas de letra legibles, pero tuve algunas ideas extrañas que implicaban que aquello no funcionaba.

**P** ¿Cuáles, por ejemplo?

**R** Oh, no me gustaría entrar en detalles. En aquel entonces teníamos un viejo sistema Ikarus con una tableta digitalizadora, e hice primeras pruebas de algunas letras, y después hice algunas pruebas de texto; inmediatamente resultó obvio que no estaba

Humanista hamburgefonts

De transición hamburgefonts

Didone hamburgefonts

hamburgefonts

(fig. 2) En orden cronológico desde arriba:

Adobe Garamond, Berthold Baskerville, Bauer Bodoni y FF Celeste.



(fig. 3) Comparación de las direcciones de trazo en la FF Celeste y la Bauer Bodoni.

haciéndolo bien. Así que entonces continué y empecé a relajarme un poco, a dibujar letras sin grandes planes de inventar el tipo definitivo que no se había diseñado antes, sólo con la intención de hacer algo que fuese un poquito diferente. Y ello, finalmente, acabó convirtiéndose en Celeste, que tiene algunas diferencias sutiles y algunos aspectos originales en relación con la tradición de tipos para texto: elementos y combinaciones que no se habían realizado antes de esa forma en particular.

P Como, por ejemplo...

R Por ejemplo... Supongo que la idea de Celeste es que es una clase determinada de tipografía moderna, y cuando digo “moderna” me refiero, en cierto modo, a una clasificación tipográfica<sup>1</sup> (fig. 2): hace más énfasis en lo vertical; no está basada en la caligrafía, pero tiene una noción de ciertos remates caligráficos, y —por utilizar los términos de los teóricos suizos— tiene la combinación de los principios estáticos y dinámicos;<sup>1</sup> y también tiene esa forma particular de la serifa... que yo no he visto que se utilice nunca en esta categoría concreta de tipos.

P ¿Qué rasgos de la Celeste, en concreto, te parecen caligráficos?

R Hay determinados remates que en cierto modo evocan un pincel ancho, las terminaciones caligráficas; digamos, por ejemplo, en la curva superior de la ‘a’ minúscula, y también en letras como la ‘e’ minúscula, cuya terminación inferior no se gira sobre sí misma para cerrarse en un círculo, como ocurre en un tipo Bodoni, por ejemplo, sino que se abre hacia fuera hacia la derecha, y crea un sentido de izquierda a derecha... ésa era la idea (fig. 3). En aquel momento yo era, y soy todavía, un gran admirador de los tipos Baskerville; siempre he pensado que son unos tipos de texto muy sólidos, y desde un punto de vista visual me gustan, porque me parecen un buen ejemplo de tipografía británica sólida, y me imagino que yo estaba intentando hacer una tipografía británica sólida, aunque no de forma consciente, sólo porque ocurría que yo también era británico. De manera consecuente, hace poco he descrito la Celeste como si fuera un tipo que retorna al lugar donde están las Baskerville. Quién sabe qué estaría pensando Baskerville cuando diseñaba aquellas letras que ahora nosotros denominamos “de transición”, pero en su época él no estaba en transición, porque no sabía qué vendría

page

hamburgetype

(fig. 4) Arriba: la FF Celeste superpuesta a la Monotype Baskerville y la Berthold Baskerville Book. Debajo: Comparación de la Monotype Baskerville y la FF Celeste. Aunque la Celeste no se deriva directamente de ningún tipo Baskerville, se puede detectar una ligera influencia tal y como muestra la ilustración superior. (Para realizar una comparación seria de los dos tipos, es necesario examinar el juego completo de caracteres y páginas de texto compuestas en varios cuerpos de letra.)

hamburgetype

hamburgetype

después de él. Así que en cierto modo estaba trabajando —o él o bien su abridor de punzones, no creo que fuese él quien cortaba personalmente los tipos— sobre la base de la vieja tradición tipográfica —puedes ver elementos de Garamond en Baskerville—, pero partiendo de un principio diferente, y con una estética diferente. Se nos dice que Baskerville era un maestro de la escritura con pluma de punta fina, y en sus construcciones está esa clase de lógica, y hay ciertos elementos de ese tipo de principios que probablemente pueden verse en la Celeste, pero ello no es particularmente consciente... (fig. 4)

**P** Sí, la Celeste también me causó la impresión de tener cierto aire de Baskerville... pero volviendo a la cuestión de la caligrafía y los principios caligráficos, siempre tiendo a pensar que el principio caligráfico está más relacionado con la modulación del trazo que con los remates reales de las letras...

**R** Así que tal vez, cuando hablo de caligrafía, a veces lo único que quiero decir es el movimiento trazado a mano, y también me refiero a una dinámica en las letras. De la misma forma, podría decirse que existe cierta dinámica caligráfica en un tipo como Syntax debido a su estructura: una estructura básica, en lugar del contraste de trazos. En términos del contraste de trazo, mi intención era que la Celeste tuviese diferencias visibles entre las partes finas y las gruesas, pero que aún así fuese un tipo de texto relativamente ligero y bastante elegante... pero también quería que las partes finas no fuesen demasiado finas. Eso es lo que pasa con Baskerville, incluso; creo que la versión Monotype no está tan mal, pero en realidad no hay ninguna versión digital muy buena de las Baskerville, y ello era en parte mi intención: hacer un tipo de la categoría de, digamos, los tipos de transición, que fuese totalmente adecuado para la tecnología contemporánea, que no tuviese partes demasiado finas y que hiciese bailar los ojos.

**P** En realidad, yo tenía una pregunta relacionada con este tema: hablando de tipos de texto y de tecnología contemporánea, en mi casa hay muchos libros de los cuales gran parte se ha compuesto en tipos de plomo, y algunos que se han compuesto con tipos digitales; y lo que me interesa es que con las supuestas mejoras de la tecnología de impresión, lo cierto es que no acabo de ver una mejora generalizada en la calidad de la producción bibliográfica. ¿No crees que nuestras prioridades, en

1 Bembo 10/13 pt.

Lorero dolut adiam, sed ming er ing eriliquamet dolum dui alit aliquat inisim iriureriure magna commodolut vendre modionsecte ver sequatem digna feugait, velenit aliquat in velit, quam vullaore dolobor incidunt ad ent adit ad delesed eu feugait accum velis ero ent augiamet, qui bla feugue tat volobore ea faccummy nim nos num in henit luptatie min veraestrud ex etue magnisl eugue.

2 Garamond 3 10/13 pt.

Lorero dolut adiam, sed ming er ing eriliquamet dolum dui alit aliquat inisim iriureriure magna commodolut vendre modionsecte ver sequatem digna feugait, velenit aliquat in velit, quam vullaore dolobor incidunt ad ent adit ad delesed eu feugait accum velis ero ent augiamet, qui bla feugue tat volobore ea faccummy nim nos num in henit luptatie min veraestrud ex etue magnisl eugue.

3 Linotype Didot 9/13 pt.

Lorero dolut adiam, sed ming er ing eriliquamet dolum dui alit aliquat inisim iriureriure magna commodolut vendre modionsecte ver sequatem digna feugait, velenit aliquat in velit, quam vullaore dolobor incidunt ad ent adit ad delesed eu feugait accum velis ero ent augiamet, qui bla feugue tat volobore ea faccummy nim nos num in henit luptatie min veraestrud ex etue magnisl eugue.

4 Spectrum 10/13 pt.

Lorero dolut adiam, sed ming er ing eriliquamet dolum dui alit aliquat inisim iriureriure magna commodolut vendre modionsecte ver sequatem digna feugait, velenit aliquat in velit, quam vullaore dolobor incidunt ad ent adit ad delesed eu feugait accum velis ero ent augiamet, qui bla feugue tat volobore ea faccummy nim nos num in henit luptatie min veraestrud ex etue magnisl eugue.

(fig. 5) Para más referencias, ver la nota 2 al final del artículo.

estos primeros años de tipografía digital, están un poco confusas...?

**R** No lo sé. Es decir, en un principio la prioridad de los fabricantes de tipos, los primeros grandes fabricantes, como Monotype y Linotype, que todavía eran poderosos en los primeros años de la revolución (tipográfica) digital, radicaba en ofrecer en formato digital los tipos de plomo clásicos, y esto lo llevaron a cabo, y no siempre se hizo de una forma muy inteligente, o demasiado buena. De hecho, algunos de estos tipos se arruinaron, me parecen imposibles de utilizar en su formato digital, algunos de los tipos clásicos de plomo.

**P** ¿Algunas versiones de la Garamond, por ejemplo?

**R** La Garamond, la Bembo... se vuelven demasiado finas porque no se realizó un proceso de adaptación adecuado (fig. 5). Si esto era del todo intencionado en el caso de los tipos de plomo, lo cierto es que no lo sé, pero en ellos se daba aquel aumento del grosor de la imagen de la letra que los hacía un poco robustos, y que estoy seguro de que contribuía a su legibilidad, en ciertos casos; y esto se perdió en muchas de las adaptaciones a las técnicas digitales. Pero ha habido algunas adaptaciones inteligentes desde entonces, y creo que, digamos, tras quince o veinte años de tipografía digital, ahora ya se han diseñado algunos tipos básicos de texto muy decentes.

**P** Ello me hace pensar en el hecho de que primero tú diseñaste la Celeste, por lo que yo sé, y después la Celeste Small Text. ¿Fue la experiencia en el uso de tu propio tipo lo que creó la necesidad de desarrollar otra versión de Celeste que quizás sea un poco más robusta?

**R** Sí. Cuando estaba diseñando la Celeste, como he dicho, era como si la estuviese inventando a medida que avanzaba, porque con el proceso iba aprendiendo; cometí muchos errores, y me llevó unos cuantos años, pero creo que al final salió bien. Pienso que desde el principio quería que sirviese para cuerpos de texto normales para los libros, digamos 10-11 puntos, y más o menos está optimizada para esos cuerpos. Es un tipo de texto relativamente fino y abierto, y cuando me tocó diseñar el libro que escribí sobre Paul Renner, obviamente quería utilizar mi tipo y, al haber tenido desde siempre sensibilidad para la escala óptica en la tipografía, de forma instintiva sabía que la Celeste, si la reducía a 6 o 7 puntos para las notas a pie de página, no funcionaría

agn

# hamburfontstiv

## hamburfontstiv

(fig. 6) Comparación de la Celeste y la Celeste Small Text compuestas con la misma altura x.

### CELESTE

Lorem quat. Duisl dolut iriureet lore feugait alis acing et praesent iustrud exerciduisit dolor sum ipsum iure min volorper sequat, quatisi tisisit vulputpat nostis nisi. Lor sismolorper seniscidu smodiat praessisim eummy nulput aut wis et ipsum dolorercipis nulla faccum in eum diat ullamet velisi exerci tem il ing et wis ad eugait, sequat lute doluptate dionsequa iscinisl er am quatet, quissi. Duip sumsandreet nos del dit atie dolorerostrud tem ipsusam utat est.

### CELESTE SMALL TEXT

Lorem quat. Duisl dolut iriureet lore feugait alis acing et praesent iustrud exerciduisit dolor sum ipsum iure min volorper sequat, quatisi tisisit vulputpat nostis nisi. Lor sismolorper seniscidu smodiat praessisim eummy nulput aut wis et ipsum dolorercipis nulla faccum in eum diat ullamet velisi exerci tem il ing et wis ad eugait, sequat lute doluptate dionsequa iscinisl er am quatet, quissi. Duip sumsandreet nos del dit atie dolorerostrud.

(fig. 7) Celeste y Celeste Small Text compuestas con la misma altura x de 7 pt, con un interlineado de 9,5 pt.

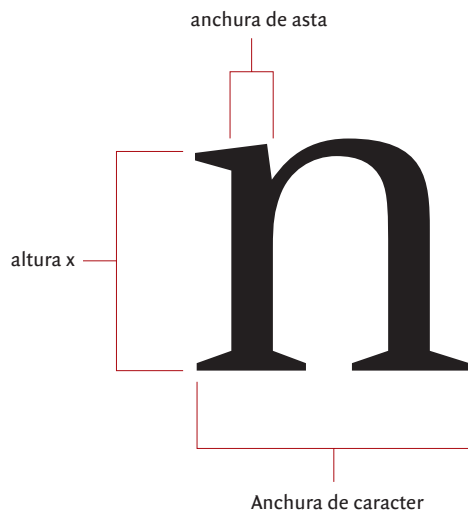
demasiado bien, no sería demasiado legible, así que inmediatamente comencé a diseñar una versión compensada ópticamente, para las notas de aquel libro. Hay un artículo muy bueno sobre la escala óptica en el diseño tipográfico, que escribió el gran estudioso Harry Carter,<sup>3</sup> con algunas ilustraciones muy buenas, en el que Carter establece los principios que rigieron su utilización durante quinientos años de fundición de tipos; explica que los diseñadores de tipos harían los cuerpos menores un poco más gruesos, y quizás las proporciones de las letras un poco más anchas, y la altura x sería relativamente un poco mayor... cosas que incluso es probable que ellos mismos ni siquiera articulasen. Era sólo que al trabajar literalmente con aquellos tamaños, al grabar físicamente sobre pequeñas piezas de metal, y al tener que ponerlas a prueba para ser funcionales en aquellos cuerpos, al final salían de esa forma, y parecía que funcionaba. En mi opinión, la observación demuestra que habría que hacerlo de esa forma, así que más o menos yo sigo esos principios. Adapté la Celeste para pies de página y al final acabó convirtiéndose en la Celeste Small Text. Así que es una versión del mismo tipo, sencillamente compensado de diversas formas (fig. 6-7).

**P** *Creo que esto nos lleva a cuestiones que tienen que ver con los tipos de texto y la legibilidad; con lo que precisamente hace que un tipo de texto sea bueno. Ahora, en relación con la Celeste, me gustaría preguntarte si había elementos en este tipo que tuvieses que cambiar a lo largo del proceso de diseño; quiero decir, elementos que advirtieses y que quisieses desarrollar de un modo determinado, para contribuir a la legibilidad de un tipo y mejorarlo.*

**R** *Para la Celeste yo tenía en mente un peso de trazo optimun determinado; no demasiado fino, pero lo suficiente para que el tipo fuese elegante y abierto; y recuerdo que en las primeras pruebas de texto digitales que hice, el color era demasiado claro, porque, igual que todo el mundo, yo estaba dibujando letras a un tamaño mayor, digitalizándolas y reduciendo su escala, y al ser un diseñador de tipos novato no sabía, hasta que lo hice, qué ocurriría al reducirlas a un cuerpo 10.*

**P** *¿Qué quieres decir cuando te refieres a los caracteres como “abiertos”? ¿Se trata de una cuestión de anchura de trazo en relación con la altura x...? (fig. 8).*

**R** *Sí. También quiero decir que los espacios internos son bastante grandes, y por eso el*



# counterspace counterspace

(fig. 8) Además de la modulación del trazo, lo que decide el peso óptico de un tipo en primera instancia es la relación entre tres factores: la altura  $x$ , la anchura de asta y el ancho de la contraforma. La palabra *counterspace* compuesta en FF Quadraat Sans y FF Quadraat Sans Condensed, tiene en ambos casos, la misma altura  $x$  y casi el mismo ancho de asta, pero difiere en ancho de carácter, lo que hace que la segunda palabra parezca mucho más oscura que la anterior.

espaciado de la Celeste es quizás más suelto, en general, que en algunos tipos; no suelen gustarme los tipos que están poco espaciados, creo que las letras necesitan cierto espacio para respirar. Así que la contraforma era bastante grande y abierta, lo cual es, obviamente, una cuestión bastante básica para la legibilidad, y que algunas partes de las letras no entran en otras letras, ni corren peligro de convertirse en otras letras.

**P** Durante el proceso de diseño de la Celeste, ¿cómo hiciste pruebas para evaluar el tipo?

**R** Desde el principio —tan pronto como pude—, porque el tipo tenía la intención de ser para texto, compuse una hoja Din A4 con dos columnas con texto de cuerpo 10. Para mí ésa es la parte más emocionante del diseño de tipos: conseguir digitalizar y espaciar casi toda una familia de cajas bajas, que ya te permita hacer texto. Desde ese momento, todo va cuesta abajo: puede ser muy mecánico, y un poco aburrido. Evidentemente, también hice pruebas de letras en cuerpos más grandes, para ver las formas y para saber qué pasaba con los perfiles.

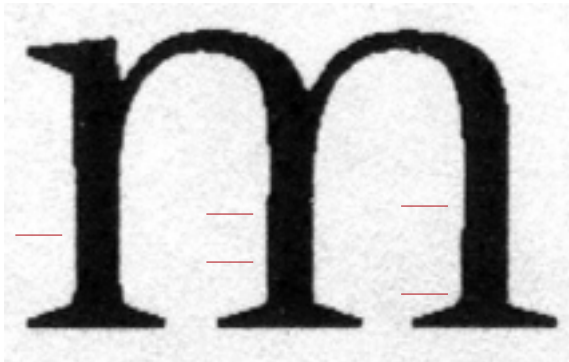
**P** ¿En una impresora láser?

**R** Sí, en una impresora láser, en una máquina de 300 dpi al principio, que no es demasiado útil, así que como quería que fuese un tipo profesional, para ser utilizado con filmadoras de alta resolución, tan pronto como pude hice también pruebas en alta resolución, y en ellas observé que el peso del trazo era, por lo general, ligeramente estrecho, así que tuve que retocar todo en Fontographer y reforzar los trazos, lo cual, en aquel momento, resultó ser muy laborioso. Pero, como te decía, iba aprendiendo a medida que avanzaba. Ahora, más o menos sé con qué grosor hay que dibujar las letras cuando estás dibujando en un cuerpo grande; mucho más de lo que uno esperaría en principio para que funcionasen en un cuerpo pequeño. Es fácil de probar imprimiendo un tipo determinado, cuyo peso te guste para textos, en un cuerpo muy grande, y entonces observando los pesos de los trazos, y ese tipo de cosas.

**P** Pero, volviendo al tema de la legibilidad en relación con las formas de las letras — es obvio que, a primera vista, un montón de tipos para texto parecen muy anónimos, pero de hecho hay bastantes elementos en ellos, como ciertos remates y otros detalles que son determinantes en esta cuestión—,

has mencionado la apertura del tipo, y el contraste (el que los trazos sean demasiado finos o demasiado gruesos)...

**R** Bueno, éstas son intuiciones que yo tenía; en mi formación como tipógrafo había leído algunos estudios sobre la legibilidad, y los conocimientos básicos —que datan de finales del siglo XIX— sobre los peligros que amenazan la legibilidad de una letra, y también había aprendido que básicamente reconocemos la mitad superior de las letras... ese tipo de cosas. Había asimilado todo esto. Pero en lo que se refiere al diseño de una letra para una legibilidad óptima, no actué de una forma muy científica, todo fueron intuiciones. Me gusta pensar que, cuando miro pruebas de un tipo que estoy diseñando, soy capaz de mirarlas con ojos que no sólo son míos, sino que puedo imaginar que alguien más está mirando esta cosa; y también puedo imaginar los riesgos de que una letra no sobreviva muy bien en determinadas circunstancias de impresión o de lectura, o que no parezca ser ella misma debido a un trazo o un rasgo determinado... todo esto es intuitivo de verdad para alguien que está comprometido con la idea de un texto legible. Cuando leo un texto largo, no me gusta que unas letras en cierto modo extrañas o peculiares me molesten o interfieran en mi lectura.



(fig. 9) Aunque esta imagen está escaneada y reproducida en baja resolución, los problemas que derivan de las impresiones en baja resolución con impresoras láser son evidentes en las curvas sutiles que muestran las astas de las primeras versiones de prueba de la FF Celeste.

**P** ¿Puedes citar alguna forma concreta de la Celeste que tú advirtieses que tenías que cambiar en fases avanzadas del diseño, para tener una idea de lo que podría ser un rasgo de esas características?

**R** El estado en que estaba Celeste —aunque entonces no se llamaba así— cuando me licencié en Tipografía no era exactamente el mismo en que fue publicada, en 1994. Al principio no tenía prácticamente líneas rectas, ni siquiera la parte inferior de las serifs era plana, creo recordar. Yo tenía la idea, quizás como una vuelta más de la tradición tipográfica moderna, de que todos los troncos más estrechos en la parte central o bien tienen cierto tipo de entasis inverso, lo cual, cuando se hacen pruebas con los tipos en impresoras de 600 dpi, y desde luego con las de 300 dpi, les hace tener unos bordes rotos y sencillamente arruina el tipo en cuestión (fig. 9). Y entonces pensé, “bien, habrá diseñadores que prueben este tipo (antes de ser impreso) en estas impresoras de baja resolución, así que, ¿de verdad quiero que tenga este aspecto cuando la observen?” Y me pregunté a mí mismo si aquellas curvas sutiles hacían algo, en realidad, en un tipo digital que debería utilizarse en un cuerpo 10. Así que eliminé todas aquellas curvas tan sutiles,



(fig. 10) Dirección de los trazos en la caja baja de la Monotype Erhardt y en la FF Celeste.



(fig. 11) Grupo mixto. Varias soluciones para la 'a' minúscula, ordenadas más o menos cronológicamente.

Desde la izquierda: Adobe Garamond, Bembo, Centaur, Plantin, Erhardt, Adobe Caslon, Berthold Baskerville, Spectrum, Bauer Bodoni, Meridien, FF Celeste, FF Quadraat, FF Scala.

y no tuve la sensación de haber perdido nada; de hecho, me gustó más cómo quedaba. Pero, hablando de letras específicas, creo que la 'a' minúscula es una letra especialmente difícil de poner a funcionar; el equilibrio de las dos contraformas (si ambas pueden denominarse así) en una "a" romana. Ambas curvas — la superior y el ojo, son muy difíciles de combinar. Bueno, algunos diseñadores tienen una forma ideal para el diseño de la 'a' minúscula. Cuando miran las pruebas de tipos, sucede a menudo que los diseñadores dicen "Ah, esta 'a' es muy parecida a la 'a' de una Frutiger; quiero decir que las 'as' de Frutiger son, en gran medida, variaciones sobre un tema; son todas versiones de una misma letra, y más o menos Frutiger encontró una solución que funciona (fig. 11). Pero al impartir clases de diseño gráfico descubrí que es una letra que a algunas personas les cuesta conseguir, porque a veces es difícil que las direcciones de las partes casi horizontales, por ejemplo los trazos ascendentes de la 'a', funcionen con la direccionalidad de tu tipo (fig. 10).

**P** ¿Qué parte, exactamente?

**R** En concreto estas dos curvas [señalándonos la 'a' de la Celeste]. Puede ser difícil relacionar la forma de la curva con las curvas que hay en otras letras del tipo, porque es una letra muy especial, en contraste con el parecido que hay entre la 'n', la 'm' y la 'h', o entre la 'i' y la 'l', por ejemplo. Quizás la 'a' y la 'g' sean las letras minúsculas más difíciles, o las más interesantes, yo creo. Para mí la 'g' es la más atractiva; siempre me lo paso muy bien con la 'g' minúscula; la 'a' me pareció más difícil, tal vez porque me resultase un poco menos divertida, por los problemas que me dio. Pero también la 'g'; la 'g' minúscula, en la Celeste, no me causó ningún problema pero me llevó cierto tiempo aprender que el ojo inferior de la 'g' no se alinea necesariamente con las alineaciones básicas del tipo, como la línea de base y la línea descendente, cosa que también sucede en los grandes tipos clásicos. Me refiero a que si observas estos tipos puedes darte cuenta de que el ojo de la 'g' minúscula no suele extenderse tanto por debajo de la línea de base; no baja hasta llegar a la profundidad máxima de los trazos descendentes, como en la 'p' o en la 'q', y es obvio que éste es un rasgo visual que durante quinientos años los lectores han logrado entender, un equilibrio de las dos formas de los ojos. Recuerdo que cuando estaba diseñando la 'g' minúscula de la Celeste, en un momento dado la miré y



(fig. 12) Comparación de la alineación horizontal de los caracteres en la FF Celeste.

pensé que tenía una apariencia demasiado alargada, que bajaba mucho; y entonces la arreglé.

**P** Hoy en día existe una especie de convención, hablando de la 'g', según la cual el primer trazo del ojo inferior debería descansar, más o menos, sobre la línea base. ¿Te referes a eso?

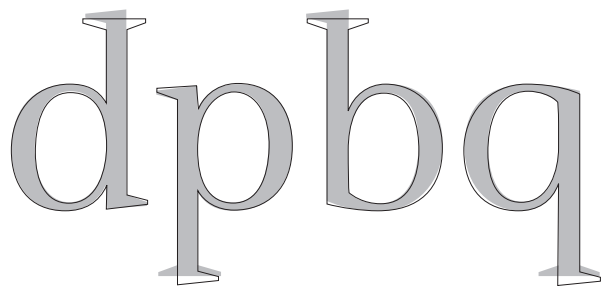
**R** Sí, pero no tiene que ser así necesariamente. De hecho, creo que es el caso de la Celeste, pero sé que la parte inferior del ojo inferior no llega tan abajo como otros trazos descendentes. Otro tipo que he diseñado hace poco no tiene, creo, ninguna de esas alineaciones, porque quería que los trazos descendentes fuesen muy cortos. Así que, como ocurre con la tipografía en general, a menudo resulta útil tener alineaciones y guías para diseñar cosas, pero al final las letras tienen que tener buen aspecto a la vista, lo cual no sigue las líneas invisibles que subyacen al tipo. Estoy hablando de romper las reglas, y de los lugares donde se pueden romper las reglas sin dañar la integridad de un tipo dado, pero para romper las reglas primero tendrás que aprenderlas (fig. 12).

**P** ¿Qué referencias le darías a alguien que quiera convertirse en diseñador de tipos?

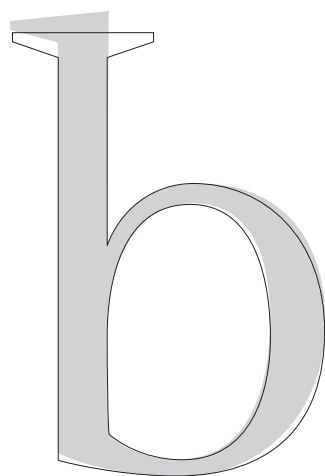
**R** Bueno, que observe en profundidad y mida los tipos ya existentes, y también que lea lo que se ha escrito sobre el proceso de diseño tipográfico, que no es tanto; pero algunas cosas que han escrito Jan Van Krimpen y William Dwiggins, o Walter Tracy, han sido buenas fuentes de información para mí, en concreto. (Véase la bibliografía)

**P** También has hablado de la relación entre las curvas que tiene la Celeste. ¿Dirías que las curvas reales de un tipo, como por ejemplo el ojo de la 'a', indican o destacan un camino que añade fluidez a la forma en que las letras se relacionan? Por ejemplo, la unión superior del ojo de la 'a' [lo dibujamos en una servilleta], ¿puede dirigir la vista en una dirección diagonal, en lugar de horizontal? ¿Y de qué forma se vincularía a la serifa superior de una 'n', o de una 't'? (fig. 10)

**R** Sí, me refiero a la forma en que funciona en combinación con las demás letras, porque el diseño de tipos es, hasta cierto punto, el diseño de letras como entidades aisladas, pero para que de verdad funcione, hay que verlas todas en sus combinaciones, y es obvio que el ritmo, o el flujo direccional de un tipo, se crea mediante ciertos trazos direcciones, o bien mediante la forma en que el trazo de la 'a' tiene que concordar con un ritmo



(fig. 13) Diferencias entre las formas y las contraformas de cuatro caracteres de la FF Celeste: d, p, b y q. Los contornos superpuestos son letras giradas: 'p' sobre 'd', 'd' sobre 'p', 'q' sobre 'b', y finalmente 'b' sobre 'q'.



(fig. 14) Ampliación de la 'q' rotada 180° y superpuesta a la 'b'. Las sutiles diferencias ayudan a crear una dinámica de líneas "activa" que afecta al ritmo del tipo, y en último término a la lectura.

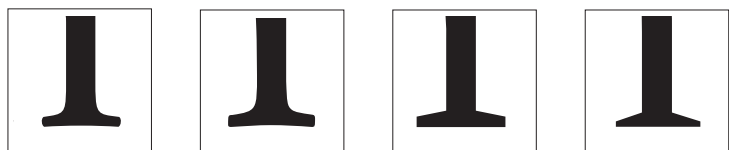
determinado, o por lo menos contribuir a crearlo. Si hablas de un tipo para texto y no quieres que la 'a' destaque, entonces tiene que armonizar con el ritmo que crean las curvas del resto de los caracteres.

**P** Al observar la Celeste, me di cuenta de que algunos caracteres que son bastante clave, como la 'b', la 'p', la 'q' y la 'd', comparándolos con otras curvas que quizá sean un poco más relajadas, tienen una orientación especial que en realidad a la Celeste le aporta un dinamismo y un flujo agradables, y crea un equilibrio con otras cualidades más estáticas de este tipo.

**R** Sí, esa era la intención: hacer, por así decir, que esas curvas no fuesen simétricas, y creo que algo que se puede hacer en el diseño digital de tipos es crear por lo menos dos de esas letras a partir de al menos otras dos letras, rotándolas 180° puedes hacer enseguida una 'q' a partir de una 'b', por ejemplo. Sobre todo si tu tipo tiene una influencia muy caligráfica, puede que eso funcione para empezar pero después, es evidente, tal vez querrás cambiarlo un poco. Sin embargo, creo que no hice eso en absoluto cuando diseñé la 'b', la 'd', la 'p' y la 'q' de la Celeste; dibujé curvas propias para cada una de ellas desde el principio, y quería darles una especie de energía o de aspecto asimétrico que se sumase, de una forma sutil, a la dinámica del tipo (fig. 13-14). En aquel momento no fue nada consciente, pero ahora que lo estamos comentando, veo qué quieres decir. Sin embargo era parte de la idea global el no hacer que esas curvas fuesen imágenes especulares o versiones rotadas de otros caracteres.

**P** Por lo tanto, ¿trabajaste las letras individualmente?

**R** En parte de forma intencionada, y en parte por ignorancia, sin saber cómo acelerar el proceso y cómo facilitármelo a mí mismo; pero al final, puede que eso le añadiese algo positivo al tipo. En el diseño digital de tipos, gracias al método de cortar-y-pegar, existe la tentación y la posibilidad de crear tipos bastante modulares, o formas que sean exactamente la repetición de otras formas, y ello puede contribuir, potencialmente, a cierta falta de vida, creo, en un tipo digital. Este es un punto de vista discutible, y sé que muchos diseñadores de tipos buenos y respetados no estarían de acuerdo conmigo, y que piensan que el diseño de tipos, al menos de tipos para texto, trata sobre cómodas repeticiones de formas, y que la exactitud de la tecnología digital puede contribuir a



(fig. 15) Comparación de las serifas (del trazo derecho de la 'n'). Desde la derecha: Adobe Garamond, Berthold Baskerville Book, Trump Medieval y FF Celeste.

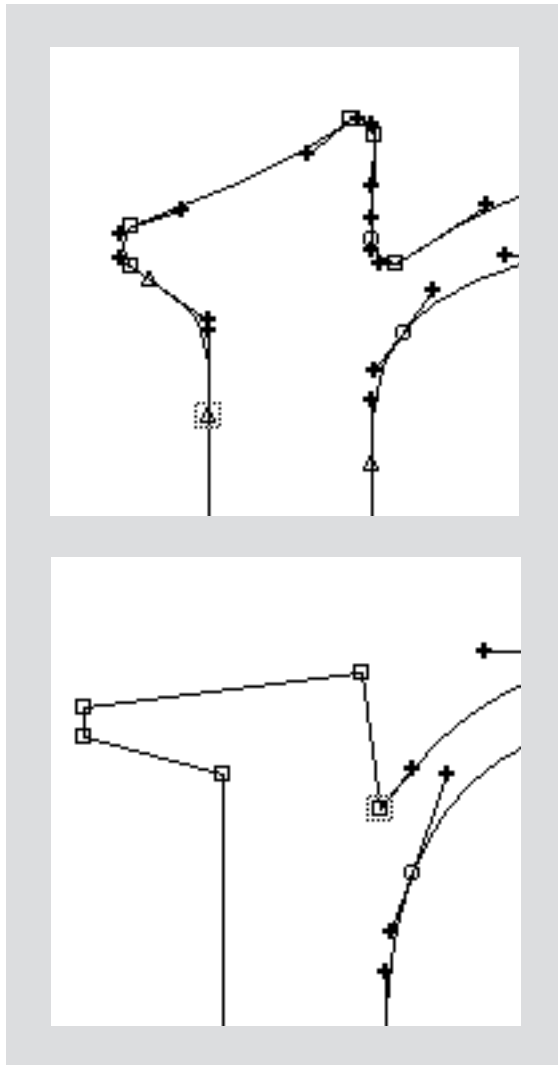
acentuarlo como algo positivo. Pero mi opinión es que a veces puede ser ventajoso introducir un elemento humano, no repetitivo. Dado que la Celeste se incluye, en cierta medida, en la tradición tipográfica moderna, y que tiene un aspecto muy modular, incluso muy regular, en lo que se refiere a los trazos verticales y a su forma de funcionar en una línea, pensé que algún tipo de estructura asimétrica aportaría la diferencia, la impredecibilidad —si esa es la palabra— en el ritmo, y la volvería más atractiva que un simple tipo estrictamente moderno.

**P** ¿Relacionas este fenómeno —en lo que acabas de mencionar— a la reproducción de letras, a veces incluso demasiado precisa, con las calidades de alta resolución de las imprentas modernas en offset?

**R** Creo que sí. En el tipo que he estado diseñando últimamente, he intentado hacer algunas formas un poco más suaves, que se parezcan más a los perfiles ligeramente más borrosos que se obtienen con los tipos de plomo, porque no siempre me gusta la reproducción perfecta, realmente vívida, que se obtiene con las técnicas de offset y litografía.

Creo que está muy bien que hoy en día tengamos una tecnología tan precisa que pueda reproducir las formas que crean los diseñadores de tipos. Quizás sea la época más favorable para el trabajo de los diseñadores de tipos, porque la tecnología es tan precisa; pero a veces, ya que puede reproducir cualquier tipo de forma, me aburren un poco las cosas muy limpias y tan vívidas.

Sí que aproveché la posibilidad de esta precisión con las serifas de la Celeste, por ejemplo, que son formas puras rectilíneas y ortogonales; no tienen ninguna curvatura inferior en el pie, están hechas de meros bordes rectos y de cortes limpios. Es una forma de serifa que no es muy antigua; el primer tipo que conozco, o el primero donde creo que se incluyó este rasgo, fue el Trump Medieval,<sup>4</sup> y también se utilizó en la Swift,<sup>5</sup> el tipo de Gerard Unger, unos años más tarde. Así que me pareció un tipo de serifa que todavía podía dar sus frutos, y que podía prestarse a usos novedosos (fig. 15). Pero, como ya he dicho antes, al principio había un montón de curvas sutiles en esta serifa, aunque siempre le di unos acabados afilados porque quería conseguir cierto aire de frescura, como esa parte de la tradición tipográfica moderna, pero al final decidí hacerlas



(fig. 16) Detalle de los dibujos vectoriales de contorno en Fontographer de la Adobe Garamond (arriba) y FF Celeste. Advértase el contraste entre la complejidad y la sencillez de una y otra.

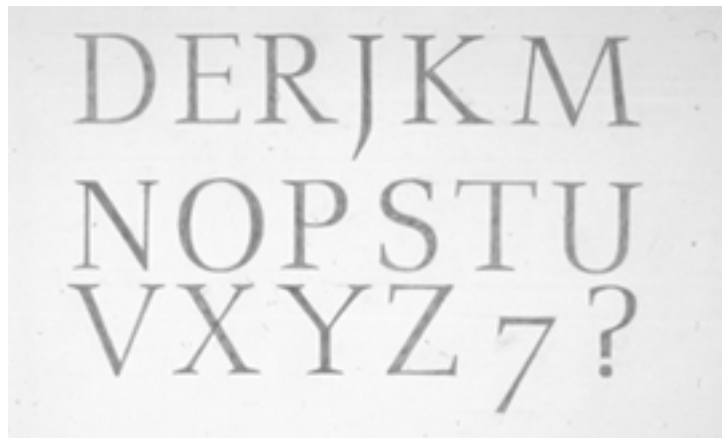
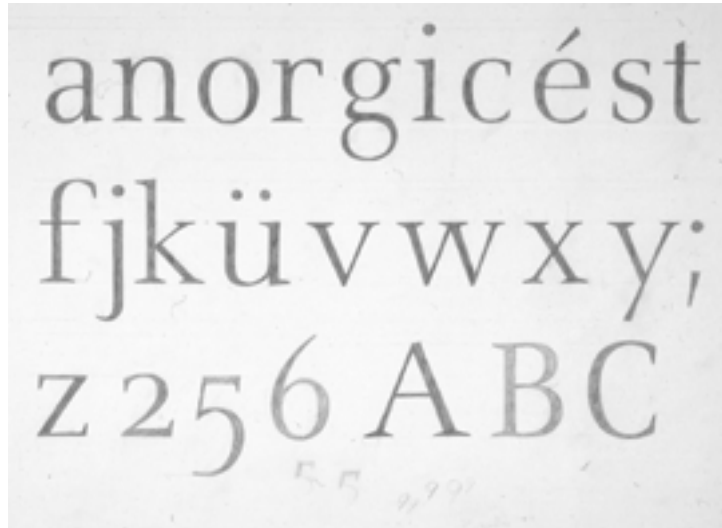
simplemente de rectas puras. Es como una forma natural para un tipo digital, porque si estás diseñando un tipo nuevo en un medio digital, tendrías que tener alguna intención concreta para actuar de otro modo. Quiero decir, hacer serifas que tengan la parte inferior curvada y sean redondeadas en los extremos, como en algunas adaptaciones digitales de las Garamond, por ejemplo. Esas formas son muy complejas en la tipografía digital, porque están constituidas por todo tipo de juicios históricos sobre cómo eran aquellas formas... interpretaciones de modelos de tipos en plomo, y ese tipo de cosas. Mientras que si estás diseñando una nueva serifa digital, entonces lo más fácil de hacer, es tomar algunos puntos de ángulo; da menos problemas, y también te aporta una cualidad limpia y vívida en el tipo que siempre podrías decir que es, tal vez, propia de los tipos digitales (fig. 16).

**P** Me fijado en que cuando se observan las serifas en cuerpos muy pequeños, resultan ser mucho más parecidas al tipo de serifa Garamond que acabas de mencionar cuando ha pasado, por ejemplo, por una impresora láser...

**R** Sí, seguramente eso empieza a emborronar los perfiles, dependiendo del nivel de tinta en el tóner y de muchas otras cosas: condiciones de humedad, que podrían resultar en una imagen un poco más distorsionada. Si estás diseñando un tipo para imprimirlo en papel, en mi opinión nunca se obtienen impresiones completamente fiables. Si observas una impresión que has sacado de una impresora láser, en comparación con otra impresión diferente de hace algunos años, podrías obtener una imagen completamente distinta. Depende del color y la calidad del papel, y de muchas otras cosas.

¿Quién podría afirmar que cuando Garamond cortaba tipos de cuerpo 10 no quería que sus serifas tuviesen terminaciones muy afiladas? Sencillamente, era físicamente imposible para él lograrlo con un punzón, y trabajando en una pieza de acero de cuerpo 10. Incluso si lo hubiera hecho así, en cuanto se imprimiese aquella letra se volvería ligeramente redondeada, porque era una pieza de metal que se clavaba sobre un papel húmedo. Así que en una interpretación como la Adobe Garamond, que tiene unas terminaciones muy sutiles y redondeadas en las serifas; es una interpretación muy compleja de lo que la gente piensa que sería el ideal de letra serifa para Garamond. Y puede que esto sólo sea una forma de adivinación, no podemos saberlo a ciencia cierta a

menos que tengamos una máquina del tiempo para poder volver atrás y preguntarle... en francés antiguo.



(fig. 17) Dibujos originales de Christopher Burke para la FF Celeste.

**P** *¿Tienen sentido, para ti, estas recreaciones intencionadas de tipos? No me refiero a la interpretación libre de un tipo más antiguo, sino más bien a los revivals que pretenden ser fieles al original.*

**R** Sí, no veo por qué no tendrían que tenerlo. Creo que la Adobe Garamond está muy bien hecha, y que es un revival muy bonito, o una bella interpretación de una Garamond, pero si se observan los tipos originales de Garamond, no son iguales a ésta, y es posible que no puedan serlo porque están hechas en una época muy distinta, y con una tecnología completamente diferente. Creo que es útil hacer reproducciones bien pensadas de grandes tipos, porque son geniales aún cuando tengan un aspecto contemporáneo. Quiero decir que las formas básicas de los tipos romanos no han cambiado demasiado durante quinientos años, y que los tipos de aquella época todavía funcionan; quizás sean los que mejor funcionan, así que por qué no tener buenas versiones de estos tipos para poder usarlas.

**P** *Volviendo a la Celeste, pienso que desde 1990 el proceso de diseño de la Celeste ha sido largo, pero me pregunto si podrías explicar cuál fue este proceso, cuáles fueron las fases más importantes... ¿Tuviste que hacer bocetos, o dibujos? ¿Qué clase de pruebas necesitaste para evaluar el tipo...?*

**R** Empecé dibujando letras a lápiz, con una altura capital de unos cinco centímetros (fig. 17). Primero dibujé las cajas bajas, seguramente porque todavía me parecen más interesantes. Recuerdo que entonces tenía la sensación de que cuando hubiese terminado las cajas bajas tendría que hacer las mayúsculas, y eso sería un poco aburrido... [Risas] Después, en realidad no utilicé el Ikarus para hacer la Celeste; escaneé mis dibujos y entonces los importé como mapas de bits al Fontographer, y tracé las letras manualmente. Así que gran parte del trabajo de afinar y rediseñar los perfiles —digamos, las formas de las letras— se hizo en la pantalla del ordenador. Cuando logré algunos dibujos básicos buenos del tipo y los hube escaneado, creo que sólo volví a dibujar en papel cuando llegó el momento de hacer la cursiva, para la que utilicé la romana como base, hasta cierto punto; recurriendo a las posibilidades que ofrece la

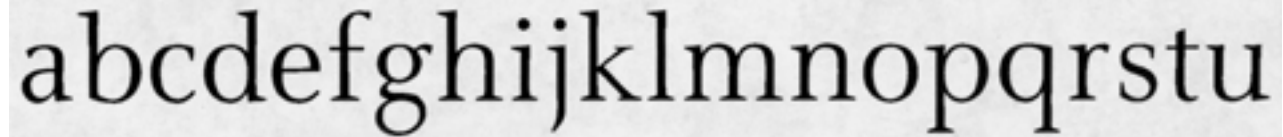


(fig. 18) Comparación entre los dibujos originales y la versión final de FF Celeste.

tecnología digital para dar curvatura a las letras, etc. Pero algunas de las letras tenían que ser diferentes, algo que yo, en aquel momento, no podía crear en la pantalla; no era capaz de hacer las formas que yo quería dibujándolas en pantalla con el ratón, así que tuve que volver atrás y dibujar algunas letras sobre papel (fig. 18). Pero en su mayor parte, todo se hizo en el ordenador. Es obvio que imprimí los juegos de caracteres completos y de algunas letras que resultaban problemáticas en cuerpos grandes, digamos las letras de una altura  $x$  de más o menos cuatro o cinco centímetros, en impresoras láser. En cuanto pude, me puse a hacer pruebas de texto de un cuerpo 10, evaluando el resultado de la letra en texto con ese cuerpo, y realmente esa fue la forma principal de evaluar el tipo, haciendo pequeños ajustes a las estructuras, los pesos y la forma a partir de lo que veía en las pruebas de texto, a ser posible pruebas de texto en alta resolución. Y a continuación hay que ponerse e interpretar cuánto hace falta alterar una forma que estás viendo a gran tamaño en una pantalla, y qué diferencia ocasionará cuando la hagas en un cuerpo menor, y después vuelves a imprimir y puede que haya funcionado, o puede que no, y tal vez haya que volver a empezar. Todo es un proceso de prueba y error.

Está claro que para hacer pruebas de texto tienes que haber dotado a tu tipo de algún espaciado básico. El espaciado es una parte tan importante del diseño de tipos como la creación de las formas de las letras en sí mismas. Y esto es algo que se hace a medida que vas avanzando, y me parece que si tienes que hacer pruebas de texto, no puedes hacerlas sin darle al tipo un espaciado básico decente. Los ajustes de las estructuras y formas particulares, igual que el peso de los troncos, por ejemplo, y las variaciones o las mejoras en el espaciado relativo de las letras, son cosas que se van haciendo al mismo tiempo. Si ves que hay una inconsistencia, o algo que interrumpe el ritmo del tipo, y que se debe al espaciado, entonces lo corriges a medida que avanzas. Hablo de diseñar una fuente de un tipo cada vez; cuando empecé a diseñar la Celeste como proyecto de estudiante, todo lo que hice fue el set de caracteres básico de la versión regular. Después sólo tienes, digamos, un veinticinco por ciento del trabajo que se requiere para una familia de texto estándar, porque entonces hay que seguir por lo menos para hacer una cursiva, y probablemente una negrita, y la negrita cursiva. Al hacer la cursiva, dado que

soy perezoso por naturaleza, opté por la vía más fácil y la empecé inclinando la regular; pero sabía que quería que fuese una cursiva con una inclinación relativamente regular, aunque tenía que ser una cursiva adecuada, con formaciones de trazo determinadas y con formas de letras diferentes a las de la regular (fig. 19)



(fig. 19) Parte de una muestra de caracteres de FF Celeste Regular impresos con impresora láser. La hoja data del 16 de diciembre de 1991.

**P** ¿Cuáles, por ejemplo...?

**R** La 'a' y la 'g' minúsculas. Recuerdo que me llevó bastante tiempo deducir cuáles serían la longitud, el ángulo y la forma de la terminación del trazo descendente, por ejemplo, en el lado derecho de la 'n'; el pequeño trazo hacia arriba es una curva bastante fina y alargada en las cursivas convencionales de tipos modernos como, por ejemplo, la Bodoni, lo cual les da un énfasis muy vertical.



(fig. 20) Parte de una muestra de la FF Celeste Italic impresa en una impresora láser. Adviértase la diferencia en el concepto de las serifas, tal como se aprecia en el último trazo descendente de la 'i', 'm' y 'n'. La hoja data del 16 de diciembre de 1991.

En un principio empecé con una serifa derecha de la forma de la regular inclinada hacia arriba, y eso no me parecía de conseguir una letra suficientemente cursiva, así que entonces la modifiqué para convertirla en una especie de terminación redondeada (fig. 20). Pero decidir la longitud, la anchura y el ángulo de esta parte es una cosa bastante básica para una cursiva, porque se repite muchas veces. Y por supuesto que ese ángulo tiene que encajar con el ángulo del trazo vertical, el trazo que empieza las curvas de letras como la 'n', la 'm', la 'h' y la 'r'. Y ambas cosas tienen que estar vinculadas entre sí y crear un ritmo regular, o tal vez irregular, así que esto es algo que me llevó bastante tiempo elaborar, y lo hice probando en pantalla y luego haciendo pruebas impresas. Ésa

---

**Baskerville, John** – b.28.1.1706 in Wolverley, Worcestershire, England, d. 8.1.1775 – *typesigner, writingmaster, printer* – 1725: Moves to Birmingham. 1733–37: writingmaster in Birmingham. 1750: sets up his own typefoundry and printing-works. 1757: his first printed book is published, an edition of Virgil. 1758: Publishes an edition of John Milton’s “Paradise Lost”. 1758: appointed printer to the University of Cambridge. Here he produces several editions of the “Book of Common Prayer” and in 1763 a New Testament in a Greek type he designs. 1770–73: Produces a four-volume edition of Ariosto’s “Orlando Furioso”, 1953: Baskerville’s original letter stamps and matrices are donated to Cambridge University Press. – *Publication*: Ralph Straus and Robert K. Dent “John Baskerville”, Cambridge 1907.

---

(fig. 21) FF Celeste ST puesta a prueba (7/11 pt.). Este texto sobre John Baskerville está sacado de la obra enciclopédica *TYPO*, escrita por Friederich Friedel, Nicolaus Ott y Bernard Stein, y muestra el potencial de la Celeste ST para resolver problemas tipográficos complejos.

es otra de las cosas buenas de trabajar con medios digitales: puedes hacer variaciones bastante rápido y con una facilidad relativa, puedes copiar y pegar nuevas formas de serifa e ir probando.

**P** ¿Les echaste un vistazo a otras cursivas, o a otros diseños, para intentar descubrir cómo funcionan?

**R** Claro. Siempre te influyen muchas cosas a medida que vas trabajando; no puedo recordar nada conscientemente, pero siempre estoy buscando otros tipos y tomando ideas prestadas, cuando encuentro algo que me gusta cómo funciona; o bien cuando, por el contrario, no me gusta cómo funciona. Pero recuerdo que tenía una idea propia y concreta —no muy original en especial— sobre cómo quería que funcionase la cursiva de la Celeste. No tenía que ser demasiado cursiva, ni muy condensada. Tenía que ser marcadamente inclinada en comparación con la regular, pero no tenía que ser una cursiva de aspecto muy manual como las cursivas de la tipografía moderna y también las de las tipografías antiguas, que pueden ser muy cursivas. Tenía que ser una cursiva adecuada en lo que hace a su estructura, pero también debía diferenciarse sobre todo por el ángulo, de tal modo que produjese una interrupción relativamente tranquila en el ritmo de la versión regular; una diferenciación que no fuese muy estridente. Yo tenía ideas muy apacibles sobre la estructura: quería que la Celeste funcionase bien en textos largos, y que todas sus partes armonizasen bien. Puede decirse que una cursiva que se diferencie mucho puede ser útil en determinadas circunstancias, y estoy de acuerdo contigo, pero creía que en otras situaciones sería bueno tener una cursiva que no interrumpiese demasiado el ritmo, si hubiese un texto con una gran cantidad de cursiva, como algunos tipos de diccionarios, o listados, o cosas de este tipo, casos en los que me parece útil (fig. 21). Hay una edición de la *Oxford Guide to English Literature* que utiliza la Celeste, y en ese libro este tipo funciona bastante bien en este sentido, me parece, porque hay un montón de títulos de libros en cada párrafo, en cada entrada.

**P** De hecho, es una cualidad concreta que es muy propia de la Celeste.

**R** Sí, pensé que esto es algo que la destaca, algo que la gente no notaría demasiado. Y he visto usos de la Celeste en los que a la gente no le gusta que la cursiva tenga una

*Texto extraído de*

**HARRY CARTER**

## Orígenes de la tipografía

*Punzones, matrices y tipos de imprenta*

*(Siglos XV y XVI)*

---

«El cobre es un metal muy duradero y de hecho muchas matrices de cobre fabricadas en el siglo XVI están todavía en uso. Los señores Enschedé conservan matrices en buenas condiciones para un tipo que se utilizó en 1492 (fig. 9), la gótica bastarda inglesa en «english» [atanasia] de Henric Pieterzoon de Lettersnijder, de Rotterdam.<sup>57</sup> Estas matrices encarnan formas tardías para algunas letras y probablemente se fabricaron a principios del siglo XVI. Son exactamente como las fabricadas hace sesenta años.»

---

De la traducción de *A View of Early Typography*, publicado originalmente en inglés en 1969 y editado por acuerdo con Oxford University Press.

*Edición de*

**JULIÁN MARTÍN ABAD**

*Publicado por*

**OLLERO & RAMOS**

(fig. 22) Muestra de texto compuesto en FF Parable diseñado por Christopher Burke y publicado por FontFont en el 2002.

anchura de letra relativamente amplia, en comparación con otras cursivas, y la condensan; probablemente usan el Fontographer para compensarla, y me parece bien, pueden hacer lo que quieran. También es ésa la intención que yo tenía cuando diseñé las letras capitales de la Celeste, que se atienen la sabiduría convencional hasta cierto punto, en tanto que no son tan altas como los trazos ascendentes de las minúsculas; pero a la vez apenas tienen un trazo más ancho que las minúsculas. En tipos clásicos más antiguos, las mayúsculas suelen ser mucho más pesadas; y yo quería que las capitales no destacasen demasiado. Todavía sigo pensando que el espíritu de un tipo radica sobre todo en las letras minúsculas, y no quiero enfatizar demasiado las mayúsculas; no creo que deban sobresalir demasiado.

**P** Bien, algunas preguntas más para concluir. Quizás podrías explicar la diferencia entre la Celeste y el nuevo tipo en el que estás trabajando actualmente.

**R** Hace poco terminé de redigitalizar mi tipo sanserif Pragma, que ya está disponible en Neufville Digital. Y estoy a punto de terminar un nuevo tipo que se llama Parable (fig. 22), y que será editado por Fontshop International. Es bastante diferente a la Celeste. Creo que el otro día descubrí los dibujos originales que hice para esta letra hace ocho años, y ha pasado por varias versiones desde entonces, cambiando de forma significativa respecto a aquellos dibujos originales. Este nuevo tipo está optimizado para textos que necesiten cuerpos de letra muy pequeños, como los diccionarios o las biblias, o cosas así, y he intentado hacerlo muy robusto y legible en cuerpos pequeños. En consecuencia, la versión regular es bastante negra; no tiene mucho contraste en los trazos, y tiene trazos ascendentes y descendentes relativamente cortos. Pero en lo que se refiere a su estilo, es básicamente un tipo humanista, así que la estructura de las letras es bastante distinta de las de la Celeste, y tiene una itálica que es más cursiva.

**P** ¿La inclinación del ojo?

**R** Sí. Algunas de las primeras versiones tenían cierto aire gótico en algunas de las curvas rotas. Pero se ha alejado de eso hasta cierto punto. Espero que sea un tipo útil para texto, pero también puede usarse con cuerpos mayores. No se parece nada a la Celeste.

**P** He seguido la publicación de las nuevas fuentes de FontFont y de otros distribuidores de tipos

digitales, y una de las que han salido últimamente, la FF Atma, itiene unas cincuenta y seis variantes en cuatro pesos! Realmente, ¿exige la demanda de comunicación visual hoy en día una paleta tipográfica tan extensa, o es más bien una excusa para crear una especie de campo de juegos tipográfico para aquellos que disfrutan con este tipo de actividad?

**R** Creo que la gente que domina la técnica digital del diseño de tipos puede hacer algo así con relativa facilidad, crear decenas o incluso cientos de variaciones de un tipo. Personalmente, como tipógrafo, es probable que yo nunca use todas las versiones. Podría ser útil en determinado momento —que no puedo imaginar ahora— tener muchos pesos intermedios y diferentes versiones de un tipo, pero me siento cómodo cuando tengo un repertorio básico sólido de entre seis y diez variantes de un tipo, porque... no sé, no estoy seguro de que el lector pueda asimilar tantas distinciones como el diseñador tipográfico. Existe cierta reacción contra estas cosas, y he hablado con diseñadores de tipos y con estudiantes que dicen: “Lo que yo quiero hacer es algo útil, con familias de tipos no muy extensas; no veo ninguna razón para esta proliferación masiva de pesos.” Puede ser confuso, en mi opinión, para los tipógrafos; no es mi intención convencer a nadie para que no lo haga, me parece bien, pero nunca le he encontrado un uso estupendo en mi propio trabajo. No tengo ninguna opinión firme que defender respecto a ello, sencillamente es algo que yo no haría, porque me llevaría demasiado tiempo. [Risas.]

**P** En nombre de TypoRed y en el mío propio, muchas gracias por acompañarnos hoy.

FF Celeste

.,!?"&\*[»(µ)%\$£@¶†§

FF Celeste Regular

ñçæœøå f i f l 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ñçæœøå

*ñçæœøå f i f l 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ñçæœøå*

ÑÇÆŒØÅ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*ÑÇÆŒØÅ*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

.,!?"&\*[»(µ)%\$£@¶†§

FF Celeste Bold

ñçæœøå f i f l 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

*ñçæœøå f i f l 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

**ÑÇÆŒØÅ**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

***ÑÇÆŒØÅ***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

## SELECCIÓN BIBLIOGRÁFICA

**Burke, Christopher**, *Paul Renner, Maestro tipógrafo*, Valencia 2000, Campgràfic Editors. (Originalmente publicado en 1988 por Hyphen Press, Londres y Princeton Architectural Press, Nueva York.)

**Dwiggins, William Addison**, *WAD to RR: A Letter about Designing Type*. Cambridge, Mass., Harvard College Library, 1940

**Krimpen, Jan van**, *On Designing and Devising Type*. Nueva York, The Typophiles, y Londres, Sylvan Press, 1957

**Krimpen, Jan van**, *A Letter to Philip Hofer on Certain Problems Connected with the Mechanical Cutting of Punches*. Boston, David R Godine, 1972

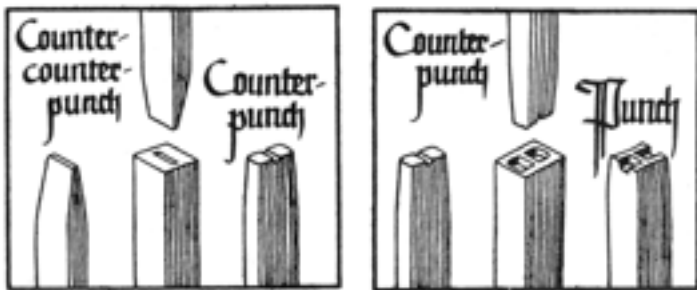
**Tracy, Walter**, *Letters of Credit: A View of Type Design*. Londres, Gordon Fraser, 1986

## NOTAS

- 1 Los términos *estilo antiguo*, *de transición* y *moderno* se han utilizado con frecuencia en tipografía para diferenciar estilos de letras diversos. Por lo general, la terminología aceptada en español deriva del sistema de clasificación establecido por Maximilien Vox (seudónimo de Samuel William Théodore Monod) en 1955.
- 2 (fig. 5) **1 Bembo**: basada en tipos diseñados a finales del siglo xv por Francesco Griffo y Giovanantonio Tagliente, fue editada por primera vez en 1929 por Monotype, que posteriormente la digitalizó. **2 Garamond 3**: basada en tipos de Jean Jannon, un abridor de punzones francés de la época barroca. Más tarde sus tipos fueron identificados de forma errónea como obra de Claude Garamond, de ahí viene la denominación equivocada. M. F. Benton dibujó los “originales” para la ATF (American Type Founders), que editó este tipo en 1918-1920, y más tarde lo digitalizó. **3 Linotype Didot**: tipo romántico de gran contraste diseñado por Firmin Didot a finales del siglo xix, y después interpretada y redibujada por Adrian Frutiger para ser publicada en formato digital por Linotype en 1991. **4 Monotype Spectrum**: diseñada por el holandés Jan Van Krimpen en los años cuarenta y editada por Enschedé y Monotype en 1952. Fue publicada en formato digital por Monotype.
- 3 Trump Medieval fue diseñada por el tipógrafo y diseñador de tipos alemán Georg Trump en 1958-1960.
- 4 Swift fue diseñada en 1995 por el diseñador (tipo)gráfico Gerard Unger.

Recientemente, al autor de esta sección se le ocurrió que la palabra escrita ha viajado, en un período de veinticinco siglos, de la pizarra y la tableta de cera a una superficie borrrable de capas infinitas, o sea, la pantalla del ordenador. Partiendo de esta reflexión se le ocurrió también que quizá las generaciones más jóvenes (si es que no lo hacen ya) verán las letras como imágenes planas, intangibles. Dedicamos este TypoLab a irradiar alguna luz guía sobre la esencia histórica, generalmente olvidada pero muy tangible, del arte de tallar letras a partir del acero.

Ni el punzón de acero ni el proceso de fundir trozos de metal en un molde es exclusivo de la fabricación de tipos, y las técnicas y herramientas básicas empleadas existían desde mucho antes de la época de Gutenberg, ya que pertenecían al arte del herrero y del joyero. Así como la pluma de punta ancha influenció la forma de las letras durante más de mil años antes de la invención del tipo móvil, fueron el buril y las técnicas del abridor de punzones y del impresor los que los harían en los 400 años siguientes.



(fig. 1) El proceso de la producción de punzones, ilustrado por Rudolph Koch.

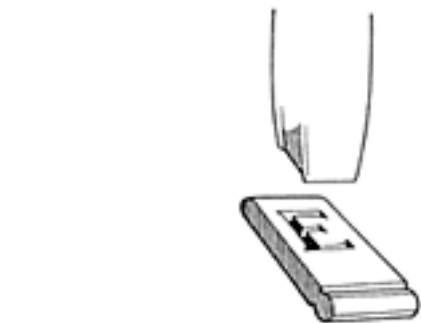
La fabricación tradicional de tipos de plomo de calidad se puede describir en tres etapas principales: 1) la fabricación de punzones, 2) el golpe de la matriz, 3) la fundición del tipo.

## El punzón

En primer lugar describiré brevemente el proceso de fabricación de un punzón y su uso apropiado, comenzando con esta definición, extraída del libro *El arte de la tipografía*, de Paul Renner:

Punzón || Barra de acero de superficie totalmente plana y lisa sobre la que se talla el ojo del carácter con la figura que deberá tener la letra. Cuando la talla queda perfecta, el punzón se endurece y se estampa sobre un bloque de cobre, el cual a su vez sirve de molde en la fundición de la letra de imprenta.





(fig. 4) Matriz y punzón.



(fig. 5) Molde y cuchara con plomo líquido.

### La cuestión de la escala

La exactitud de las herramientas de dibujo digitales puede ser considerada una ventaja, y en algunos casos creo que lo es. Ciertamente, en el diseño del tipo la exactitud es crucial. Pero no es tanto la exactitud matemática como la elocuencia, deliberación y el uso controlado de las herramientas lo que importa. En el trabajo con caracteres a gran escala en un entorno digital, es necesario establecer un vínculo imaginario entre la imagen relativamente grande de la pantalla y el tamaño de la impresión much mas pequeño, para saber qué hacer con las herramientas. Puedes dibujar cualquier forma imaginable en la pantalla pero no hay garantía de que funcione a diferentes escalas. Los grabadores de punzones trabajaban con una lupa de escala 1:1. Desarrollaron todo un sentido con los efectos que sus herramientas tenían en el aspecto final del caracter, sin percibir las variaciones causadas por el trabajo manual (y definitivamente de la prensa) como limitaciones.

El tema de la traducción del tipo de metal en forma digital, apuntado por Fred Smeijers en su libro *Counterpunch, Making Type in the Sixteenth Century Designing Typefaces Now...* es clave para entender y evaluar la calidad y las características de los tipos comercializados actualmente.

Parece que después de casi dos décadas usando y leyendo tipos digitales, los diseñadores y hasta cierto punto los usuarios están marcando nuevas preferencias hacia la integración de lo que son los aspectos digitales y mecánicos de los tipos. O de lo que deberían ser.

Así pues, cuando la distancia entre lo virtual y la realidad se hace muy grande, conviene recordar las palabras de Eric Gill:

### LETTERS ARE THINGS AND NOT PICTURES OF THINGS

\*Las letras son objetos, y no imágenes de objetos

Jan Tschichold *El abecé de la buena tipografía*

**Impresos agradables con una buena tipografía**



Como no podía ser de otra manera, en el centenario del nacimiento de uno de los grandes tipógrafos del siglo xx, nuestra sección “Libros” de este mes dedica una parte a esta publicación editada en castellano por Campgràfic.

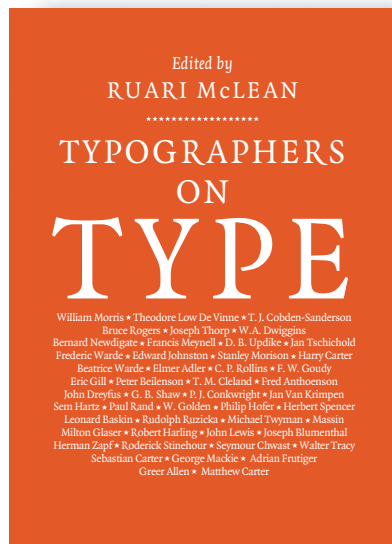
Este libro parte de la traducción de *Erfreuliche Drucksachen durch gute Typographie*, de Jan Tschichold, publicado en 1960 por Otto Maier Verlag GmbH, Ravensburg (Alemania). Según la nota de los editores, la edición reproduce las características del original. Mantiene el formato, la caja, los márgenes, el cuerpo y el interlineado.

Jan Tschichold, prestigioso tipógrafo del siglo xx, nos da las pautas necesarias y suficientes para que tanto legos como profesionales reconozcamos un tipo bien dispuesta, lúcida y coínguientemente bella: “Quizá las enseñanzas contenidas en este opúsculo puedan contribuir a disminuir el número de engendros tipográficos, a reducir la suma de rótulos horrendos que se encuentran en tiendas, calles y estaciones, y puede que alcancemos paulatinamente cierta cultura tipográfica.”

La ciencia ha querido que —como dice Andrés Trapiello— todos los que escriben en un ordenador se conviertan, de la noche a la mañana, en tipógrafos aún sin saberlo. Por ello todos deberíamos aprender a reconocer los inconvenientes de una disposición errónea de la letra, y ser capaces de juzgar si los caracteres están bien formados, si el ritmo es afortunado.

Jan Tschichold, *El abecé de la buena tipografía*  
Campgràfic Editors, Valencia, 2002

ISBN 84-931677-7-0



## Ruari McLean

### *Typographers on Type*

Ruari McLean, diseñador y destacado escritor de temas relacionados con el diseño, es el responsable de esta antología de escritos clave sobre las artes tipográficas.

Estos textos, reunidos por primera vez en una sola publicación y extraídos de una amplia colección de libros y periódicos de ámbito internacional, han sido seleccionados por ser la expresión de algo “importante, interesante y /o divertido sobre tipografía”.

Estos ensayos nos proporcionan una visión del desarrollo de la tipografía en la era moderna y cubren temas que reflejan aspectos actuales, así como atemporales: desde “Aims in Founding the Kelmscott Press”(1895) de Willian Morris, hasta “Computers and Printing” (1984) de Roderick Stinehour. Por orden cronológico, los ensayos nos muestran los diferentes avances tecnológicos que han tenido lugar en la industria de la imprenta del siglo xx desde una única perspectiva: la del tipógrafo que ha presenciado y experimentado estos cambios. A cada escrito le precede una pequeña introducción sobre la vida y obra del tipógrafo, muchas ilustradas con ejemplos de tipos.

Una fascinante colección. *Typographers in Type* será de gran valor para todos aquellos que tengan interés en los principios y el desarrollo de la tipografía en el siglo xx.

Ruari McLean (ed.), *Typographers on Type*

Lund Humpries Publishers, Londres, 1995

ISBN 0-85331-657-0

**Nota de los editores**

Al cierre del cuarto número de TyoRed, la lista de suscriptores está empezando a ocupar más espacio incluso que los contenidos. Aunque nos halaga mucho haber logrado, siendo como somos una revista especializada, tal grado de atención, esta lista se ha vuelto muy poco práctica. Por ello, hemos decidido colgarla de la página web [www.type-o-tones.com/typored](http://www.type-o-tones.com/typored). Esperamos que no os suponga ninguna molestia.