

lidad”, Colegio de Arquitectos de Catalunya, Barcelona, 2000
 - Manzini, Ezio, Artefactos, Celeste Ediciones, Madrid, 1996.
 - North, Klaus, Apuntes de Clase, Marzo 2001.

Mariela Marchisio. Mgter Arq. Instituto del Ambiente Humano. FAUD - UNC.

Signos de nuestros tiempos: tipografía digital latinoamericana

Víctor Manuel Martínez Beltrán

A manera de introducción

Desde siempre, los cambios tecnológicos han modificado la conducta y el entorno del hombre. La manera como nos comunicamos no podría ser la excepción y dentro de este campo (el de la comunicación), la palabra hablada y escrita ha pasado por un sinnúmero de cambios desde su aparición.

La palabra escrita –de alguna manera y por diferentes circunstancias– ha sido privilegio de pocos: solo a algunos cuantos se les permite acceder a la información y a la manera de representarla; los escribas egipcios, los *tlacuilos* mexicanos y los monjes copistas entre otros, son un ejemplo de cómo las ideas, las palabras y el poder se encuentran intrínsecamente vinculados.

La forma gráfica de la letra contribuye a darle un valor extra al significado de las palabras así como a un mayor o menor grado de comprensión de las ideas plasmadas en un soporte, pero no solo eso, la tipografía constituye un documento histórico que refleja el espíritu de una época, un retrato de la manera de pensar y de comunicar de un grupo de personas en una determinada circunstancia. Aún nuestros días de grandes cambios técnicos y tecnológicos, la palabra escrita y la tipografía siguen constituyendo un ingrediente fundamental en el marco de la cultura humana, pero el conocimiento de la tipografía, sus orígenes y efectos siguen siendo materia exclusiva de unos pocos.

A diferencia de otras disciplinas clásicas (posiblemente más tangibles), los innovadores en el campo tipográfico pasan casi desapercibidos y solo unos cuantos son capaces de apreciar el significado y la relevancia de su trabajo a pesar de que la tipografía aparezca de manera tan cotidiana como en un periódico o como en el empaque de un cereal; los efectos que provocan tanto el texto como la tipografía se tornan una constante en todos los campos de la actividad humana, influyen los campos de la estética y la tecnología, el arte y la ciencia. Si careciésemos de la tipografía, el rápido intercambio de información al que estamos acostumbrados sería simplemente inconcebible.

La palabra escrita constituye un hecho universalmente presente y aceptado, su origen yace en símbolos e imágenes que contienen ciertos elementos recurrentes de cultura a cultura (los jeroglíficos egipcios en las paredes de los templos y los grafismos mayas que aparecen en las estelas tienen un sistema de representación muy

similar a pesar de la enorme separación de tiempo y espacio entre ambas culturas). No sabemos con exacta certeza el significado original y primario de tales grafismos, aunque conocemos que la conexión existente entre el símbolo y la información que transmite obedece a un consenso de tipo cultural. En este sentido, no hay imágenes puras o mensajes puros, en los símbolos siempre existe algo más, la relación que existe entre la información y la forma gráfica con que esta se representa constituye la esencia de la tipografía. La tipografía es a la palabra escrita lo que la articulación es a la hablada, no se puede concebir a la una sin la otra y juntas forman aquello que percibimos como lenguaje.

Los sistemas de escritura del mundo se han desarrollado dentro de largos pero necesarios períodos de tiempo, tanto la estética dominante como los factores de tipo social han convergido en el lenguaje y la escritura, y esta a su vez se ha constituido como un símbolo de poder; quien conoce y maneja las palabras escritas tiene buena parte del poder en sus manos, las leyes, los decretos, las sentencias y los edictos deben materializarse de manera escrita para que no haya duda del mensaje que se quiere llegar a transmitir.

La esencia del proceso pensamiento-palabra-escritura (en forma de tipografía) ha permanecido casi inalterada aunque los cambios democráticos y las innovaciones tecnológicas han permitido acercarnos a una herencia tipográfica de una manera relativamente sencilla.

A través del tiempo, la escritura, la letra y por ende la tipografía, han sufrido una serie de adiciones, reformas y refinamientos. Las sutiles diferencias entre los símbolos y las formas tipográficas nos proveen de información acerca de las innovaciones estéticas y técnicas de una era en particular, muestran qué tanto y a qué velocidad han cambiado los valores en –por ejemplo– un espacio de 100 años (el recién concluido siglo XX).

La fuerza de la tipografía yace en el hecho de que enciende a la imaginación y crea identidad a través de aplicaciones diversas: un texto se puede apreciar como moderno o antiguo, serio o divertido, accesible o pesado para leer. Usualmente la tipografía coincide de una manera tan perfecta con el texto que apenas se percibe pero jamás deja de estar presente, aunque es necesario aclarar que dominar el arte de la tipografía puede llevar un largo tiempo de aprendizaje y práctica que incluye en este proceso tanto el trabajo de los tipógrafos como el de los diseñadores, así como los autores, los editores y las casas tipográficas.

(no tan) Breve historia de la tipografía

Desde el establecimiento de la imprenta de tipos móviles por Gutenberg en el siglo XV, la reproducción en

volumen empieza a ser una constante en la vida cotidiana, que se vio acrecentada por los cambios que traería la llamada Revolución Industrial de finales del siglo XVIII. Este hecho, sería el punto de partida de todos los rápidos cambios en las áreas del arte y la cultura que veríamos a lo largo del siglo XX y dentro de estos cambios la tipografía no sería la excepción. Tanto en forma como en fondo, la enorme variedad de tipos generados a lo largo del siglo nos muestran las nuevas formas de concebir al campo de la tipografía. En el pasado, se concebía como un medio estático que servía para leer y escribir, desde las dos últimas décadas del siglo XX hasta el día de hoy, los conceptos se han revolucionado, los tipógrafos (nuevos y viejos, profesionales o aficionados) han desarrollado más fuentes a través de no solamente las capacidades funcionales de su trabajo y han creado fuentes no solo para leer sino de un manera más experimental y por el simple placer de hacerlo. Este boom de la tipografía pone en evidencia la interacción que existe entre artesanía y tecnología, la teoría y la práctica, la funcionalidad y experimentación demostrando con ello que la tipografía es una parte integral y tangible de la cultura. En Europa, a principios del siglo XX las corrientes artísticas de vanguardia experimentaron enormemente con la tipografía: los Futuristas (Filippo Tommaso Marinetti), los Dadaístas (Triztan Tzara, Hugo Ball) y los Constructivistas (Alexander Rodchenko, Vladimir Maiakovski) empezaron a generar ideas que rompían con las convenciones, afirmaban que las fórmulas clásicas de balance y armonía no eran sino el resultado de un diseño aburrido. A contracorriente de los modelos estéticos ya pasados, los nuevos sistemas eran una necesidad y en respuesta a este estímulo, desarrollaron entonces nuevos órdenes; la llamada “Nueva Tipografía” retó a las antiguas reglas y estándares. La tipografía *serif* se prohibió y la composición centrada fue abolida.

La búsqueda de la relación entre el todo y sus partes, la geometría y la funcionalidad aplicados a productos de diseño, fueron algunas de las más importantes aportaciones que hiciera la Escuela Bauhaus entre los 20's y los 30's en Alemania y que algunos años más tarde formarían parte de las bases del diseño moderno del mundo. El periodo comprendido entre el fin de la 1ª y el fin de la 2ª Guerra Mundiales, en el cual proliferaron todo tipo de nuevos productos y el establecimiento de la publicidad como profesión, hizo que el diseño gráfico tradicional fluyera en la rama de la tipografía; adherirse a las tipografías tradicionales proveía continuidad con el pasado y formaba una barrera contra el futuro, además de expresar el orgullo nacionalista.

Hacia los 50's, el Estilo Internacional Suizo marcaría las pautas a seguir: uso de retículas de construcción de páginas y letras, la limpieza y geometría ante todo; en estos mismos años, la fotocomposición iniciaría como el estándar de reproducción tipográfica que duraría por casi 30 años. A finales de los 70's se popularizó el uso de primitivas computadoras y fotocomponedoras que sustituyeron poco a poco a los linotipos (invento de Otto Mergenthaler, que con sus tipos fundidos en plomo eran una herencia directa del tipo móvil inventado por Gutenberg en el siglo XV). Estas nuevas máquinas permitían un acceso relativamente sencillo a diferentes

fuentes así como correcciones casi inmediatas, acortando con ello tiempos de producción.

Un hecho fundamental sin el que no se podría entender el boom de la tipografía contemporánea (o posmoderna) es la aparición de los sistemas de cómputo aplicados a las artes gráficas y la edición. La aparición de la computadora personal trajo consigo un nuevo modelo a seguir en relación con la puesta en página y la tipografía.

En sus inicios la variedad de tipografía digital estaba limitada a un número muy reducido de fuentes pixeladas (o bitmapeadas), cuyos bordes se veían aserrados o hechos mediante una pequeña retícula de cuadros. Pero, no sería sino hasta el año 1984 con la aparición de la primera computadora personal Macintosh que el término *Desktop Publishing* o Auto Edición se acuñaría dentro del lenguaje de diseñadores, directores de arte y tipógrafos entre otros. Es a partir de entonces que un proyecto de carácter editorial puede –y en muchos casos es– resuelto por una sola persona, desde el planteamiento de la página, el manejo de tipografía y aún el diseño y la manipulación de imágenes hasta –en muchos casos– la salida final (positivos, negativos, impresión digital...) todo ello, consiste en gran parte de la cotidiana labor del diseñador gráfico.

Si bien la computadora era un invento ya utilizado desde los 50's en diferentes campos de la vida humana, la aparición de la Mac (como comúnmente se le conoce), presentó una serie de innovaciones radicales: una interfaz gráfica que de forma icónica metafóricamente instrumentos y acciones relacionados con el campo del diseño y una enorme facilidad de uso que no requería de mucho más que un instructivo y mucha imaginación para poner en práctica.

Aunque no muy accesible en términos económicos, la Mac pronto se popularizó entre estudios de diseño y agencias de publicidad a pesar de sus limitaciones: poca memoria, dispositivos de salida de poca calidad y –en términos tipográficos– una gran crudeza al desplegar los tipos en la pantalla. Todas estas limitantes fueron tomadas como reto por algunos diseñadores de la Costa Oeste de Estados Unidos, específicamente en el área de Berkley en California; Zuzana Licko y Rudy Vanderlans retomaron el trabajo de tipógrafos experimentales anti-estilo internacional suizo como Armin Hoffman y Wolfgang Weingart (quienes retomaron ideas dadaístas y además experimentaron con formas y acomodos de tipografía a la par de dar clases en la Escuela de Diseño de Basilea en Suiza) y lo plasmaron en su propio trabajo que estaba más basado en la apariencia poco convencional que en la investigación visual, en romper con las reglas tanto de legibilidad como de orden e información de manera lógica.

Las influencias de estos diseñadores pioneros (April Greiman, John Hershey, los mencionados Licko y Vanderlans, Rick Valicenti, por nombrar unos pocos) mezclaban tanto elementos de los años 20's (figuras geométricas usadas como letras, líneas con diferentes ángulos de inclinación, etc.), como las posibilidades deconstructivas que les permitía la nueva herramienta (transformaciones a la letra, a la posición y el tamaño con gran rapidez), la estética del movimiento Punk de los 70's (ir contra el buen gusto y lo establecido, la filosofía

del método DIY (*Do It Yourself*—hazlo por ti mismo—) y los preceptos acerca de la cultura de masas postulados de manera gráfica por Andy Warhol, Jasper Jones y Robert Rauschenberg.

En un principio los pasos fueron cautelosamente dados, pero así como el tipo móvil transformó para siempre el carácter de la forma impresa, la tipografía digital cambió la estructura básica del diseño tipográfico de finales del siglo XX. Tomó algo de tiempo el poder darse cuenta de que la tipografía digital había llegado para quedarse y aunque los primeros intentos de la misma eran de apariencia ruda y aún primitiva, contaban con un gran espíritu y carácter individual. La tipografía generada en Mac con caracteres de baja resolución como Oakland Six, Oakland Eight, Oakland Ten, Oakland Fifteen, Universal Eight, Universal Nineteen, Emigre Eight, Emigre Fifteen y Emigre Nineteen (todas diseñadas por Licko en 1985, antes del establecimiento del lenguaje PostScript), rápidamente se convirtieron en “símbolos” de la tipografía de esta nueva era al empezar a ser comercializadas e inaugurar con ello oficialmente la era de la tipografía digital.

Con el rápido desarrollo del software para diseñar tipografía (Fontographer, FontLab), las fuentes personalizadas no solo fueron posibles sino que apareció una gran cantidad de permutaciones de manera casi inevitable. Mientras más diseñadores empezaron a diseñar alfabetos propios, las nacientes casas tipográficas como Emigre, Font Bureau y Font Shop ofrecieron espacios para estos nuevos contribuyentes.

Esta primera oleada de tipógrafos y diseñadores posmodernos daría las primeras muestras de su trabajo a través del proyecto *Emigre*, una revista de corte cultural (en sus inicios) donde las influencias del Modernismo Abstracto, la Bauhaus, el movimiento DeStijl, el Art Deco y el Punk compartían espacio y tiempo con la tipografía y la gráfica formada a través de píxeles. *Emigre* fue (y de alguna manera lo sigue siendo, ya que no se puede hablar del diseño y la tipografía digital de finales del siglo XX sin mencionarles), la fuente de inspiración de la experimentación tipográfica y el diseño, probando y forzando los límites de la tipografía desde varios puntos: legibilidad, balance, color, superposición, etc.

La búsqueda y experimentación con el nuevo medio de la computadora, no era una exclusiva del área de California, en la parte norte del mismo país (en la Escuela de Diseño de Cranbrook en Michigan) diseñadores como Edward Fella y P. Scott Makela intentaban llevar al límite las posibilidades del nuevo instrumento.

Los Fontographers, como se empezó a conocer a esta nueva camada de tipógrafos, fue prodigiosa: durante los 90's fieles digitalizaciones y versiones de fuentes antiguas y clásicas a la par de novedosos diseños aparecieron en el mercado a la vez que emergió el diseño experimental de fuentes que abandonaba su carácter subterráneo y contracultural, para brincar a las páginas de revistas, logotipos y hasta cortinillas para televisión y cine.

Matthew Carter, otro de los pioneros de la fundición digital, diseñó fuentes para computadora que estaban firmemente basadas en la tradición (en cuanto a forma, peso, posición, etc.) pero que cuyas posibilidades de crecimiento eran casi ilimitadas. Sumner Stone de Adobe Systems—uno de las primeras compañías en de-

sarrollar software para diseño gráfico como Illustrator y Photoshop—, estableció un departamento de diseño tipográfico que adaptó las formas clásicas a la par que desarrolló nuevas tipografías.

Un poco más tarde en Inglaterra, Neville Brody (director de arte de la revista *The Face*) haría lo propio al diseñar tanto tipografía digital como páginas generadas en computadora basadas en el trabajo tanto del Estructuralismo Ruso de Alexander Rodchenko como de la Bauhaus. Brody generó un foro de proyección para tipógrafos digitales a través del proyecto *Fuse*, (el primer laboratorio de tipografía digital), un sitio experimental donde la tipografía aparecía en muchos casos como una forma abstracta que se combinaba con arte, literatura y música. Siguiendo el ejemplo de *Emigre*, el proyecto *Fuse* se convirtió en un lugar de búsqueda tanto de la forma tipográfica como de su función. Muchos de los tipos mostrados en *Fuse* eran ostensiblemente funcionales, mientras que muchos otros experimentos se aventuraban para probar la tolerancia de los hábitos de lectura, hechos que constituyeron la fuente de inspiración para creativos como David Carson.

Por su parte, Edward Fella y Bob Aufuldish interpretaban formas tipográficas nuevas (y en muchos casos muy experimentales) bajo la premisa de que “el lenguaje debe ser un continuo tipo de evolución”.

En contraparte, como sucede con todos los cambios de cualquier índole, la transición hacia esta nueva forma de expresar y ver el mundo no fue fácil. Con la aparición de tipografías novedosas y composiciones atrevidas, la crítica no tardó en llegar y diseñadores como Massimo Vignelli (quien afirma que “de todo el universo tipográfico, solamente 10 fuentes valen la pena”), declaró que el trabajo que estaba emergiendo no era sino una “degradación de la cultura” y “basura visual”. Este tipo de posturas acerca de una novedosa concepción en el campo tipográfico no son nada nuevo, habrá que recordar de lo más común y corrientes fueron catalogadas como monstruosas (la conocidísima Futura, una tipografía de palo seco geométrica entró en la clasificación del “arte degenerado” por Hitler por el simple hecho de haber sido producida durante la época de la Bauhaus).

La crítica basó sus argumentos en la rigidez de la forma, la verdad y la belleza pero sobre todo en la legibilidad; en otras palabras, en cuestiones de tipo estilístico. La mera sugerencia de que los tiempos habían cambiado y que con ello la tipografía debería cambiar era prácticamente inaceptable; al tratar de equilibrar de una manera tan rígida el lenguaje con la tipografía solo lograba colocar a esta última en un nicho inalcanzable para—casi—cualquier mortal.

Haciendo un paréntesis en este tema, —la legibilidad—, Licko y Vanderlans afirman que “uno lee mejor lo que se lee más”, esto —explican— es que durante el medioevo la tipografía gótica era la única existente, por lo que todo material que se publicaba (esto es, se hacía público) estaba escrito con esta tipografía y por ende la letra “del diario” y que se leía de corrido era esta misma; en nuestros días la falta de costumbre para leer caracteres góticos la vuelven “ilegible” y en contraparte los textos generados en computadora (y que vemos diariamente

en casi todos lados) hacen que la Arial o la Times New Roman sean de lo más legible.

Regresando a la historia, el surgimiento del lenguaje PostScript (descripción matemática a partir de ecuaciones de curvas llamadas de Bèzier, rellenos y colores que permite la fácil transmisión de datos entre la computadora y la impresora o fotocomponedora), así como la introducción de impresoras o fotocomponedoras de alta resolución como la Linotronic, hicieron que la tipografía fuera más viable en esta nueva realidad. También se introdujeron opciones tipográficas que antes eran inconcebibles. Durante la era de la tipografía “de metal” y las primeras fotocomponedoras, los diseñadores gráficos realizaron tanto su trabajo como el del tipógrafo aunque la puesta en práctica del diseño gráfico permaneció como un proceso más bien artesanal. Mediante el uso del lenguaje PostScript, la experimentación de muchos tipógrafos se fue refinando y su trabajo pudo reconocerse ya no solo en campos experimentales sino en proyectos de tipo comercial. El trabajo de Margo Chase reinterpreta letras manuscritas medievales y partes de la arquitectura Gótica y combina estos elementos con caligrafía y símbolos de la alquimia. Mezcla fuentes ya existentes con un trabajo personalizado hecho a mano y los coloca dentro del marco de la cultura popular. Los logotipos para músicos como Madonna o Prince o la tipografía distintiva para la película *Drácula* de Francis Ford Coppola constituyen muy buenos ejemplos de esta combinación de elementos del pasado reinterpretados con herramientas y puntos de vista contemporáneos.

Uno de los diseñadores gráficos contemporáneos más polémicos e influyentes es sin duda David Carson, quien argumenta que la televisión y las computadoras (entre otros estímulos) han provocado que la gente ya no lea; por bien que esté construida la página y la elección tipográfica sea la óptima, quien no quiere leer no lo hará jamás. Carson aplica entonces la psicología inversa y desarrolla tanto proyectos editoriales como tipografías “ilegibles” que requieren de un gran esfuerzo a nivel del espectador para ser decodificados y a la larga provocan la lectura y una mayor retención de datos. Estas ideas las plasmó primeramente en la revista *Beach Culture* (revista acerca de la cultura Surf) pero sobre todo, lo llevaría al límite en *Ray Gun* (revista de cultura contemporánea: música, estilo y arte) donde dio forma a extrañas composiciones tipográficas, interlineados muy cerrados o muy abiertos, medianiles translapados y fuentes con un alto grado de expresividad que llegaban –inclusive– a sustituir letras por números o dibujos.

Durante los primeros años de los 90's, los diseñadores contratados por las nacientes casas tipográficas, se dieron cuenta que las computadoras y su tecnología (software para desarrollo de fuentes, comunicación vía internet) hacían posible para cualquiera que diseñara fuentes el establecer su propia casa tipográfica. Nuevas casas tipográficas aparecieron en el mundo virtual de internet (o al menos distribuyeron sus catálogo por este medio): T-26, Thirstype, Garage Fonts, Font Boy y House Fonts están entre los que, pisando las huellas de *Emigre*, desarrollaron catálogos de tipografías originales, raras, con caracteres excéntricos y dingbats (tipografías hechas a partir de dibujos para ser utilizados como figuras ornamentales).

La facilidad de uso de la computadora y su rápido esparcimiento por el mundo, así como los medios de comunicación veloces y masivos trajeron como resultado que el trabajo de los nuevos tipógrafos floreciera en diferentes lugares. Muy pronto la experimentación tipográfica y la nueva manera de expresarse tendría dignos representantes en diferentes locaciones del orbe: Max Kinsman, Just van Rossum y Erik van Blokland en Holanda, Javier Mariscal y Joan Mass en España, Manfred Klein y Dirk Uhlenbrock en Alemania, inclusive México entraba a la posmodernidad tipográfica con el trabajo de Gabriel Martínez Meave, Nacho Peón y David Kimura (entre otros) quienes han aportado buenos ejemplos de la tipografía generada en el corto espacio de fines de siglo.

Como aquellos grabados en madera que sirvieron como base a los primeros diseños de letra, estas nuevas propuestas de tipografía estaban inspiradas en eventos históricos y contemporáneos. Dentro de este ámbito posmoderno, la tipografía nos habla, a nivel semiótico, acerca de la cultura, el momento histórico y la vida cotidiana. La tipografía Template Gothic de Barry Deck para *Emigre* que se volvió un referente obligado de la “Nueva Tipografía Posmoderna”, fue inspirada en un letrero de una lavandería automática y dibujada a partir de una plantilla de plástico comprada en una papelería. Por su parte, Interstate de Tobias Frere-Jones, se desarrolló a partir de la observación de las letras con que se componían las señales de las carreteras de Estados Unidos. En Gestalt, Jonathan Hoefler representó una metaforización de una teoría desarrollada por el psicólogo Carl Gustav Jung. Dead History de P. Scott Makela señalaba el fin de una era de las fuentes producidas de manera tradicional y personifica la tipografía híbrida como resultado de las capacidades de la computadora. Franz Heire realizó el alfabeto Motion a partir de garabatos y fue hecho, según lo explica “solo por diversión”. En México, ejemplos como Santo Domingo (con sus pesos Chile, Dulce, Manteca y Pátzcuaro) de Pablo Robalo hace clara referencia a los carteles populares de la zona centro del Distrito Federal; Aztlán y Neocodex de Gabriel Martínez Meave retoman formas aztecas y mayas, y Luchita Payol de Enrique Ollervides y Pancracia de José Luis Cóyotl, homenajean a la lucha libre.

A manera de conclusión

Aunque la teoría juega un rol muy importante en el diseño de fuentes posmodernas, es el instinto lúdico –por diversión– como Heine sugiere, lo que permea la gran mayoría de las fuentes contemporáneas. El juego es un factor que cuenta mucho en una gran cantidad de las fuentes novedosas de la historia. En los 60's, Victor Moscoso, el innovador diseñador de carteles y letras psicodélicas, se dio cuenta que alfabetos antiguos podían ser fácilmente convertidos en piezas contemporáneas con tan solo variar su peso, balance y cambiar los colores. Mientras mantenía la seriedad en su trabajo, el proceso de creación no estaba tan basado en un profundo análisis perceptual sino en algo más allá de lo que se veía y “sentía” bien, dentro de cierto marco visual. De la misma forma, los creadores de tipografía actual prueban intuitivamente las capacidades de la computadora

hasta encontrar las formas más placenteras (o molestas o contestatarias o...).

La computadora reta a los diseñadores a explorar nuevas formas de hacer letras que raramente habrían emergido con tecnologías anteriores. Una fuente que se va degradando en forma continua, una fuente que se vuelve más un “ruido visual” que un elemento para la lectura, o bien una fuente que nunca repite un mismo carácter dos veces (Beowulf de LettError) son algunos ejemplos de las nuevas formas de diseñar –¿y por qué no? de jugar– con las formas y las letras.

El juego con la tipografía y sus formas no ha sido una exclusiva de diseñadores y tipógrafos, los artistas plásticos también han entrado en prácticas similares en pinturas y collages. Ahora, con la democratización y la enorme disponibilidad de las fuentes además de la extensa disponibilidad de la computadora como una poderosa herramienta de creación, la tipografía ha adquirido un status de medio artístico ganado por derecho propio. Lo digital, entonces, se ha convertido en un nuevo terreno de expresión para el artista y la tipografía constituye una parte muy significativa en su paisaje.

Una nueva camada de artistas, crecidos con la cultura pop y criados con los medios de comunicación masivos, ha encontrado en el diseño de tipografía un nuevo terreno que explorar. Las fuentes experimentales son el nuevo nexo donde lo artístico y lo comercial convergen, donde una herramienta comercial encuentra un nuevo sentido en lo meramente expresivo. Muchos de los tipógrafos más prolíficos de los años más recientes expresan una visión individual, creando formas por ellos mismos. El diseñador y tipógrafo Elliot Earls es uno de los que usa la impresión como un lienzo para pintar y a la tipografía como pintura para crear imágenes abstractas a través de la palabra.

Los nombres simpáticos, curiosos y –a veces– hasta “tontos” de las nuevas tipografías revelan tanto un manejo de la cultura popular como la desacralización acerca de la tipografía tradicional. Claro es que para muchos críticos contemporáneos, la mayoría de las tipografías constituye lo contrario de lo que al “buen diseño” se refiere. Quizá algunas presentan formas demasiado extrañas para darles un uso mucho mayor a una palabra en un gran formato (la llamada tipografía para display).

El lenguaje quizá no haya cambiado tan radicalmente como se hubiera querido antes de que aparecieran nuevas formas tipográficas, lo que sí lo ha hecho es la actitud acerca de la naturaleza y función de la letra y la tipografía.

Haciendo un paralelismo con cuestiones religiosas, dentro del campo de la tipografía hay creyentes, fundamentalistas, reformistas y herejes y aunque la tipografía permanece neutral, solo unos cuantos permanecen neutros ante ella, la amas o la odias pero jamás puedes ignorarla.

La tipografía es la herramienta más básica del diseñador para comunicar ideas, transforma caracteres en palabras y palabras en mensajes. Las fuentes están cargadas con poderes simbólicos evidentes en un mayor o menor caso (la tipografía Fraktur, por ejemplo, será asociada a

lo Nazi y actualmente a la cultura chicana y de pandillas y a la cultura gótica y *darkie*).

Quizá estamos en un momento en el que la tipografía y su reglas están dejando de ser “sagradas” e intocables, tal vez la neutralidad tipográfica está dejando ser la mayor virtud con la que cuenta una fuente. Quizá en una época donde estamos inmersos en todo tipo de “ruidos visuales” (los espectaculares, las revistas, la televisión, internet...) mientras más fuerte sea el “grito visual” más atención obtendrá.

Para un público no diseñador, este tipo de cuestiones puede resultar una trivialidad: ¿cómo una simple tipografía puede ser algo tan intangible pero a la vez tan poderoso? Pero además de su funcionalidad y sus manifestaciones estéticas y estilísticas, es depositaria de historia, ideología y hasta dogma. Asuntos como la legibilidad son llevadas a la mesa de discusión más como artículo de fe que como cuestión funcional, la tipografía perfecta dicen los “defensores de la fe” es aquella que puede ser fácilmente leída, mientras que aquella que ofrece un poco de dificultad no solo es imperfecta, es corrupta; pero al final es aquel quien la usa para comunicar eficazmente algo y aquel quien recibe de igual forma el mensaje, quien tiene la última palabra.

Referencias bibliográficas

- Blackwell Lewis, Brody Neville. G1 New Dimensions in Graphic Design. Rizzoli, 1998, Nueva York, ny, eua.
- Blackwell Lewis, Carson David. The End of Print. Chronicle Books, 1994, San Francisco, Cal. eua.
- Blackwell Lewis. Second Sight. Chronicle Books, 1996, San Francisco, Cal. eua.
- Drate Spencer, Salavezt Jutka. Extreme Fonts. Madison Square Press, 2000, Nueva York, ny, eua.
- Friedl Frederich. Ott Nicolaus. Stein Bernard. Typo. Könemann Press, 1999, Berlín, Alemania.
- Gale Natan. Type 1. Rizzoli, 2002, Nueva York, ny, eua.
- Harper Matt. Radical graphics, Graphic radicals. Chronicle Books, 1994, San Francisco, Cal. eua.
- Pacific Design Center. This rimy river: Vaughan Oliver and V23. Booth Clibborn, Editions, 1994, California, eua.
- Poynor Rick. Vaughan Oliver: Visceral Pleasures. Booth Clibborn, Editions, 2001, California, eua.
- Ray Gun Publishing. Ray Gun: Out of Control. Booth Clibborn, Editions, 1997, California, eua.
- Seller Steven. FinkAllen. Faces on the Edge: Type in the Digital Age. Van Nostrand Reinhold, 2000 Nueva York, ny, eua.
- Swann, Alan. Layout Source Book. Weeflet Press, 1990, Chicago, Ill, eua.
- Vanderlans Rudy, Licko Zuzana. Emigre: Graphic Design into the Digital Realm. Van Nordstrom Reinhold, 1994, Nueva York, ny, eua
- Wozencroft, Jon. The Graphic Language of Neville Brody. Thames and Hudson, 1991, Londres, Inglaterra.
- Wozencroft, Jon. The Graphic Language of Neville Brody 2. Rizzoli, 1994, Nueva York, ny, eua.
- Revista Matiz. Gráfico del Diseño Internacional. No. 9 (México Tipográfico 1998). Print Link, s.a. de c.v. 1997, México, df.
- Revista Tippo. Números varios. Tippo 2001-2005, México, df.