

TIPOGRAFÍA EXPERIMENTAL.
PRÁCTICAS EMERGENTES
E HIBRIDACIÓN
EN EL ÁMBITO TIPOGRÁFICO.

**TRABAJO FINAL DE MÁSTER
TIPOLOGÍA 4**

**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS**

Autora: Lidia Mínguez Rabadán
Dirigido por: M^a Ángeles Parejo Sánchez [Geles Mit]

Valencia, Septiembre de 2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT



MPA
MÀSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓ
ARTÍSTICA

Palabras clave

Diseño gráfico, tipografía experimental, posmodernismo, nueva estética, alteración

keywords

Graphic design, experimental typography, postmodernism , new aesthetic, alteration

RESUMEN

Las actuales prácticas sobre experimentación tipográfica están generando un nuevo panorama de diseño posmoderno. Partiendo de las nociones que nos aproximan a la bases históricas y configuran la normativa tipográfica hasta llegar a la deconstrucción formal del tipo. Analizamos la dualidad entre formafunción y su reproductibilidad basada en un diálogo de hibridación de medios. De su estudio, se pretenden obtener puntos de vista metodológicos que nos permitan reflexionar sobre las herramientas y la elaboración de los nuevos procesos de alteración tipográficos.

ABSTRACT

Current practices on typographic experimentation are creating a new landscape of postmodern design. Based on the concepts that bring us closer to the historical bases and the typographical rules to achieve the formal deconstruction of the type. We analyze the duality between form/function and reproducibility based on dialogue hybridization. Based on their study, we try to find methodological points of view which enable us to reflect on the tools and the development of new processes for typographical alteration.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
PARTE I	
1. APROXIMACIÓN AL CONTEXTO TIPOGRÁFICO	17
1.1 Contexto histórico: de la tipografía moderna a la deconstrucción de las formas	18
1.2 Normas básicas en tipografía: nociones de forma y función	23
2. CONCEPTO Y ANÁLISIS DE LA EXPERIMENTACIÓN TIPOGRÁFICA EN LA ACTUALIDAD	27
2.1 Corrientes de aproximación a la nueva estética posmoderna	28
2.2 Alteración tipográfica: el error como concepto experimental	35
3. USOS HÍBRIDOS DE LA TIPOGRAFÍA: LA TRANSFERENCIA ENTRE MEDIOS	39
3.1 Parámetros de variación en código tipográfico. Metafont	41
3.2 La tipografía secuencial (Instalación audiovisual)	44
3.3 Casos de exploración tipográfica: Analógico-digital	46
PARTE II	
4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO PRÁCTICO	51
4.1 Metodología	52
4.2 Diseño y fases de elaboración del proyecto	57
4.3 Imágenes	67
5. CONCLUSIONES	77
6. BIBLIOGRAFÍA	81
7. APÉNDICE DE FIGURAS	87
AGRADECIMIENTOS	95

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se centra en la investigación sobre tipografía experimental, partiendo del análisis de los antecedentes históricos y de la normativa tipográfica en criterios de legibilidad. Ambos nos ofrecen una visión general de cómo la tipografía ha evolucionado desde los primeros experimentos de los dadaístas y futuristas, a través del modernismo y posmodernismo, a las tendencias tipográficas radicales que vienen desarrollándose en la última década, dentro del marco del diseño gráfico como disciplina. Nos ayuda a comprender ciertos parámetros que vinculan la tipografía en su carácter experimental y su aplicación a la práctica profesional.

El estudio se aproxima a las diferentes definiciones del término experimentación aportadas por diversos autores y cuyos puntos de vista se complementan entre sí. Nos interesa la creación tipográfica a través de la manipulación de los elementos que componen su estructura y de la utilización de diversos recursos tipográficos en torno a parámetros de distorsión, fragmentación y error, claves en el discurso del proyecto. Ésta alteración, nos permite demostrar que la tipografía es capaz de resolver formalmente y comunicar un mismo mensaje lingüístico de infinitas maneras, confiriendo originalidad y diferenciación en su representación.

El trabajo pretende realizar un análisis de las nuevas prácticas emergentes dentro del campo del diseño gráfico. De la interacción con otras áreas de conocimiento surgen nuevas formas de entender la tipografía. Por ello, hemos definido las diferentes prácticas que surgen de esa interacción, cuyo trabajo de análisis es relevante en parámetros de alteración y legibilidad tipográfica. Constituyendo un punto de partida para poder examinar más de cerca el alcance de estas nuevas prácticas y comprender mejor su alcance y futuras aplicaciones. Haremos referencia al ámbito de la programación con tipografía, cuando adquiere la característica del movimiento y entre los medios analógico-digital.

Muchos diseñadores gráficos han comenzado a trabajar desde su propia iniciativa, con nuevas formas de afrontar la profesión, a través de los diferentes casos de hibridación de medios.

Nos interesa especialmente el terreno de creación de tipografías en línea, capaces de crear fuentes con parámetros variables, utilizando Metafont como base. Esta tendencia experimental, refleja que quizá en los próximos años la mayoría de los artistas gráficos crearán sus propias tipografías mediante generadores de tipos.

Pondremos en práctica esta herramienta, ejemplificando los aspectos clave que abordados en nuestra investigación. La variación de sus parámetros y la repercusión que sufre la tipografía base. El estudio pretende realizar una aportación al tema, que sirva como punto de partida para aplicaciones futuras.

OBJETIVOS

-Generar material de interés en el ámbito de la tipografía experimental y aportar extractos novedosos sobre métodos de alteración tipográfica combinados con procesos de hibridación en la actualidad.

-Utilizando como base la experimentación; estudiar la esencia formal de la letra, los procesos deconstructivos como la distorsión y el error, para generar caracteres tipográficos mediante mensajes cortos... (función estética, persuasiva, práctica).

- Ver de qué manera la tipografía puede cumplir con una doble función, mediante la progresiva alteración de sus formas.

-Localizar las prácticas emergentes en el marco profesional y examinar sus características en el ámbito del diseño tipográfico.

-Analizar la función e importancia de la tipografía en proyectos de generación de tipos como modelo de la nueva dimensión profesional en el ámbito del diseño gráfico.

-Reproducir procesos combinados de alteración tipográfica mediante el uso de las herramientas de software (webs, apps), reflejando el potencial expresivo y la capacidad de transmisión de ideas.

METODOLÓGÍA

La metodología o proceso de trabajo utilizado para la materialización del proyecto se concreta en primer lugar, en la recopilación y análisis de las actuales prácticas emergentes en términos de experimentación tipográfica desarrollados en la última década. Seguido del estudio de la tipografía digital como herramienta en procesos de deconstrucción, que alteran la anatomía del tipo, sin atenerse a criterios de legibilidad.

Se muestran una serie de transferencias en la praxis profesional del diseño para abordar la investigación en tipografía experimental. Entre ellas, destacamos el desarrollo por medio de aplicaciones de software digital como proceso de variación de los signos y caracteres en una misma tipografía de manera ilimitada. La finalidad en el uso de esta herramienta, es la creación de material gráfico conformado por frases cortas, con una fuerte carga estética. Pretendemos realizar una aportación al tema, que sirva como proceso experimental para posibles investigaciones en términos de alteración tipográfica en la actualidad.

1. APROXIMACIÓN AL CONTEXTO TIPOGRAFICO

CAPÍTULO 1

1. APROXIMACIÓN AL CONTEXTO TIPOGRÁFICO

1.1 Contexto histórico: de la tipografía moderna a la deconstrucción de las formas

Para comprender la serie de prácticas tipográficas que se están llevando a cabo en la actualidad dentro del marco del diseño gráfico como disciplina, es necesario hacer un breve recorrido de su contexto histórico, pues ha desempeñado un papel clave en los modos de hacer y entender la tipografía actual.

A principios del siglo XX, se construyeron las bases de la tipografía moderna y las de buena parte de nuestro pensamiento tipográfico vigente. La búsqueda de nuevas formas tipográficas y modos de hacer más adaptados a las exigencias contemporáneas se sintió como un auténtico requisito provocado por el anhelo de reflejar el espíritu de una época en activa y continua transformación.

Paralelamente en Europa, surgieron movimientos de vanguardia que exploraron las posibilidades de la tipografía como material expresivo y/o vehículo de comunicación: Futurismo y Dadá, más cercanos al arte, debido a aspectos que contemplaban a la espontaneidad y la subjetividad, es decir, el factor emotivo dentro del proceso de diseño del tipo. Neoplasticismo y Constructivismo, respectivamente, encontraron en ella un lugar para la experimentación alejado de los medios artísticos tradicionales, que se irían ampliando e incorporando a la gráfica cotidiana en gran medida debido a la publicidad. La Bauhaus, al apostar por un nuevo lenguaje tipográfico marcado por la uniformidad y fundamentado en la geometría, así como una simplificación de la forma a favor de la legibilidad.

En los intentos de universalización por los que abogó esta escuela, especialmente a partir de 1923, se decantaron por las tipografías de palo seco y las propugnaron como símbolo de sus ideas mediante la creación de los denominados *alfabetos universales*, que coincidían con la defensa de la funcionalidad, para que se adaptasen a las necesidades de la industria y por lo tanto a la vida moderna.



Figura 1.
Alfabeto universal experimental
por Herbert Bayer en 1925.



Figura 2. En 1958, Lars Müller se convirtió en uno de los fundadores y editores de la revista *Neue Grafik*, responsable de la difusión mundial del Estilo Tipográfico Internacional y en la que colaboraron diseñadores como Joseph Müller-Brockmann, Richard Loshe, Hans Neuburg y Carlo Vivarelli.

Estos conceptos resumen las diversas aportaciones de la vanguardia y de los seguidores de una línea más racionalista del diseño, bajo la denominación de *Nueva Tipografía*. Un término que se aplicó para designar el trabajo de una nueva generación en la década de 1920 y que se extendió por Alemania, Rusia, Holanda, Checoslovaquia, Suiza y Hungría. Pese a que del propio surgirían también movimientos que reivindicaban la vuelta a los fundamentos tradicionales.

Aunque la denominación de «movimiento» se ha atribuido a Moholy-Nagy, numerosos escritos de la época darían las claves que apostaban por que su desarrollo debía ser impersonal e invisible. Dado su carácter meramente instrumental; su finalidad era, pues, utilitaria, funcional y no estética. Por otra parte, ambas posiciones proclamaban el valor de la objetividad y la invisibilidad de la mano del diseñador.

El Estilo Internacional se concretó en una unidad visual del diseño, conseguida mediante la organización asimétrica de los diferentes elementos sobre un sistema de retículas. la restricción en el número de tipos a emplear –a menudo sólo una familia– y el uso de tipos de palo seco: Univers de Adrian Frutiger y el surgimiento de la Helvética de Max Miedinger y Eduard Hoffman considerada la tipografía emblemática de la Escuela Suiza.

1. Véase: PELTA, Raquel: “El pensamiento tipográfico moderno” en *Monográfica* n° 04, Barcelona, Junio 2012, [en línea], [consulta: 04/05/2015]. <http://www.monografica.org/04/Art%C3%ADculo/5824>



Figura 3.
MARINETTI, Filippo: *In the Evening, Lying on Her Bed, She Reread the Letter from Her Artilleryman at the Front*, 1919.

Estos elementos fueron los símbolos principales del denominado Estilo Internacional¹, prácticamente identificado en diseño gráfico con la Escuela Suiza como uno de los principios indiscutibles de la composición tipográfica hasta, prácticamente, bien entrada la década de 1980, momento en que como otros paradigmas comenzó a ponerse en duda. En parte, como consecuencia de la influencia de la teoría de la deconstrucción de Jacques Derrida. Esta teoría puso de relieve que el diseño no es una relación de una sola vía ente diseñador y receptor, enfatizando la mutabilidad de las cosas, la limitación de los análisis objetivos y resaltando la importancia de los contextos históricos y sociales a la hora de explicar cualquiera de los objetos que nos rodean.

Sus planteamientos incidirán especialmente en los territorios de la tipografía puesto que se considera que la letra influye en la construcción del lenguaje y la cultura. La esencia posmoderna viene provocada por una reacción al buen diseño del Modernismo y la búsqueda de la libertad desde los límites de la retícula. Raquel Pelta ubica a mediados de la década de 1970 las primeras manifestaciones del pensamiento posmoderno en diseño gráfico. A partir del replanteamiento de la retícula, como una de las herramientas que garantizan la homogeneidad estilística y dificultan el progreso creativo:

Y se cuestionaba, desde luego, no por motivos de validez práctica sino por lo que implicaba para los diseñadores postmodernos: la mera fórmula, la reducción de la complejidad, el recurso que amparaba la falta de creatividad y la escasa capacidad o las ganas de investigar².

2. PELTA, Raquel: "La retícula tipográfica. De artículo de fe a instrumento eficaz" en *Monográfica* n° 04, Barcelona, Septiembre 2012, [en línea], [consulta: 08/05/2015]. <http://www.monografica.org/04/Art%C3%ADculo/7529>

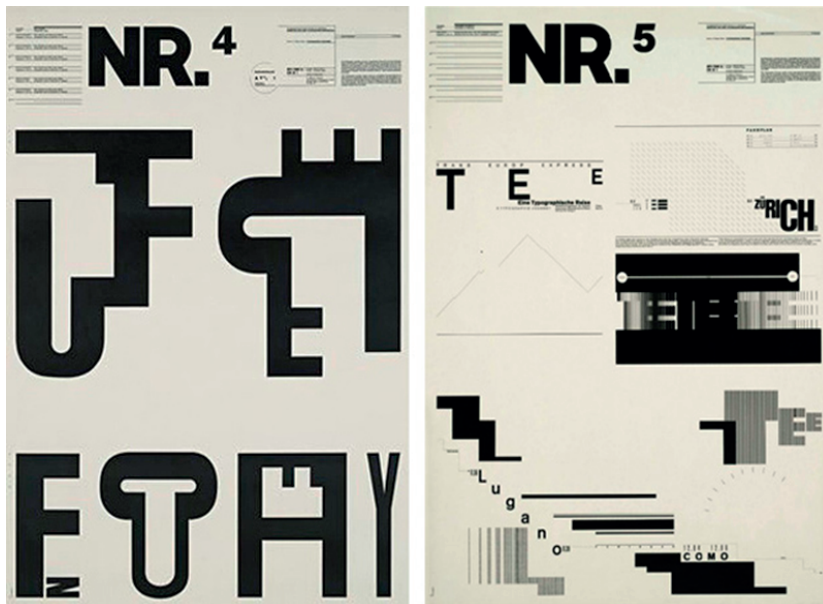


Figura 4.
WEINGART, Wolfgang: *Typographic Process n° 4 y 5*, 1974.

Los posmodernistas decidieron de esta forma volver al punto donde se separó la historia, el arte y la expresión popular del diseño gráfico valiéndose de las referencias históricas, la decoración y lo vernáculo. Su llegada fue gradual, por lo que encontramos varias direcciones: desde el Estilo Tipográfico Internacional, donde los diseñadores rompieron con la declaración del movimiento, en segundo lugar, el diseño de la tipografía de la *New Wave* conformado por diseñadores suizos de la Escuela de Basilea y encabezado por Wolfgang Weingart. Más tarde con el manierismo de la década de los ochenta, los renacimientos eclécticos y reinventiones de modelos antiguos, hasta llegar a la era de la “Revolución Electrónica” a finales de los ochenta.

El posmodernismo se establece como una nueva vía de actuación que optó por el uso de las dicotomías; de una nueva cultura hedonista, experimental y sobre todo plural. Este tipo de diseño al ser tan pluralista, provoca que en la representación visual se manifiesten una gran variedad de estilos, que por una parte, tienden a la revisión y el replanteamiento; y por otra, intentan de cualquier manera posible superar a la modernidad a través de la profusa experimentación visual.

En la clasificación de dichos estilos surge otro problema, ya que éstos tienden a mezclarse; sin embargo y pese a la proliferación visual, se han identificado cinco líneas principales en el Diseño Posmodernista³, Retro o Retrospectivo, marcado por las aportaciones en cuanto a forma de las vanguardias artísticas del siglo xx; el Vernáculo, caracterizado por las reminiscencias del arte popular, de lo manual y lo es-

3. MANCILLA, Eréndida: “La tipografía posmodernista” en *Memorias del Coloquio sobre Tipografía y Educación Superior*, Veracruz, Encuadre 2006.

pontáneo; Digital, influenciado por la revolución electrónica de la década de los ochenta donde el ordenador personal y sus posibilidades técnicas se plasman en su estética de manera evidente; el Fragmentario, apoyado por las corrientes deconstructivistas que plantean la descomposición de la forma para su reinterpretación a partir de sus propias piezas; y finalmente el Ecléctico, avivado por los replanteamientos derivados de la combinación de varios estilos y formas pertenecientes a otros discursos discordantes tanto en espacio como en tiempo.

La teoría de la deconstrucción tendrá particular resonancia en el diseño gráfico a partir de las experiencias de la Cranbrook Academy of Art hacia 1983, un ejemplo de escuela posmoderna cuya filosofía redefinió los términos del diseño mediante lo que señala Samara: “expresiones visuales chillonas, *naïve* y populares como los *drive-ins* y los casinos [...] para conectar con su público a un nivel más personal”⁴.

A lo que añade: “Desde el punto de vista de muchos diseñadores que formaban parte de ese *establishment* en el diseño, el trabajo de Cranbrook se consideraba simplemente feo o moralmente equivocado, en tanto que rechazaba el progreso que la modernidad se había esforzado tanto en conseguir”.

Esto sumado al lanzamiento del ordenador personal Macintosh en su aplicación al diseño, evidenciará la naturaleza dual de tipografía. En las dos últimas décadas del siglo XX nos encontramos en un mundo cada vez más visual, las letras se han transformado en imágenes, cargándose de asociaciones y nuevos significados. En los diseñadores ha reaparecido la conciencia de que las letras son algo más que signos abstractos. La tecnología electrónica, plasmada en la obra de diseñadores como David Carson, quien, como sugiere Samara, ignoraba completamente la idea de estructura: “Sus maquetas improvisadas se basaban en una forma intuitiva de situar los elementos que tenía más que ver con la interpretación de la experiencia del contenido que con una forma racional o imparcial de organizarlo”⁵.

En los años 90, los diseñadores retoman tipos de letra tradicionales, para reproducir tipografías con aspecto *grunge*, manual o elementos de alteración como la fragmentación o el error para persuadir al espectador, produciendo una sobrecarga de imágenes, en la que la tipografía generada en esos años se convierte en un reclamo visual.

4. SAMARA, Timothy: *Diseñar con y sin retícula*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002.

5. *Ibid*, p. 5.

1.2 Normas básicas en tipografía: nociones de forma y función

El diseño en su significado más amplio conlleva proyectar para resolver problemas, si la finalidad es que la forma se adecue perfectamente a la función, uno de los elementos de los que se vale para concretarlo es la forma tipográfica, que vendrá determinada por la naturaleza del texto. Existen una serie de normas establecidas en cualquier proyecto independientemente de su calibre, criterios inamovibles que establecemos en base a la legibilidad. –tamaño, composición de párrafo, interlineado, etc...– que se mezclan con opiniones que solo son estéticas referidas a tendencias actuales y al gusto tipográfico.

En palabras de Alberto Carrere *la tipografía es el instrumento más específico y propio de toda labor comunicativa. Nos referimos a ella como la gráfica de la letra, su representación visual y, así se considera, un signo visual de la misma capaz de promover significados (contenidos) desde esa sustancia visual*⁶.

Hay tipografías y maneras de utilizarlas que consideramos adecuadas para ciertos temas, cada familia tipográfica ha sido creada para un medio determinado y hemos de tener en cuenta cómo va a reproducirse. En cualquier proyecto nos bastarán un par de familias tipográficas para comunicar, siempre pensando en su adecuación al medio al que van destinadas. Es necesario buscar el contraste entre dos tipos de letra escogidos, mejor que buscar una combinación de

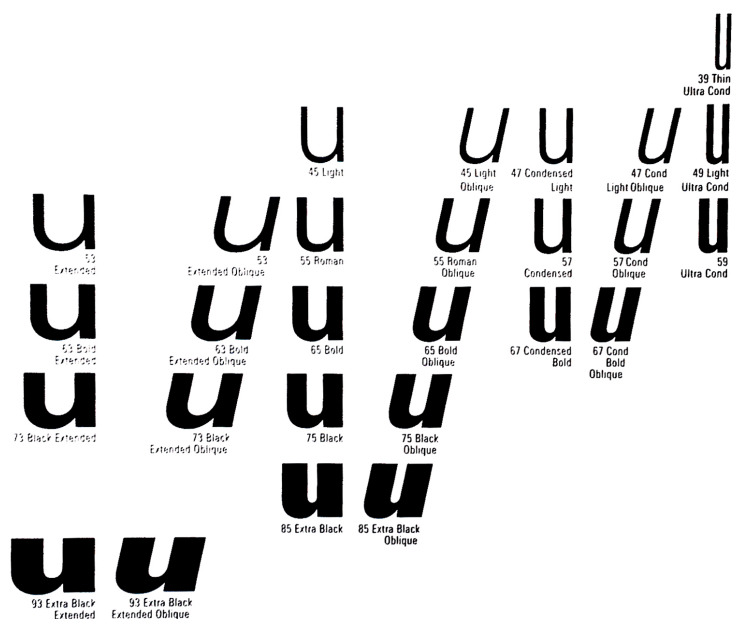


Figura 5. Estilos de la familia Univers diseñada por Adrian Frutiger, 1957.

6. CARRERE, Alberto: *Retórica Tipográfica. Cuadernos de imagen y reflexión n° 8*, Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, 2009.

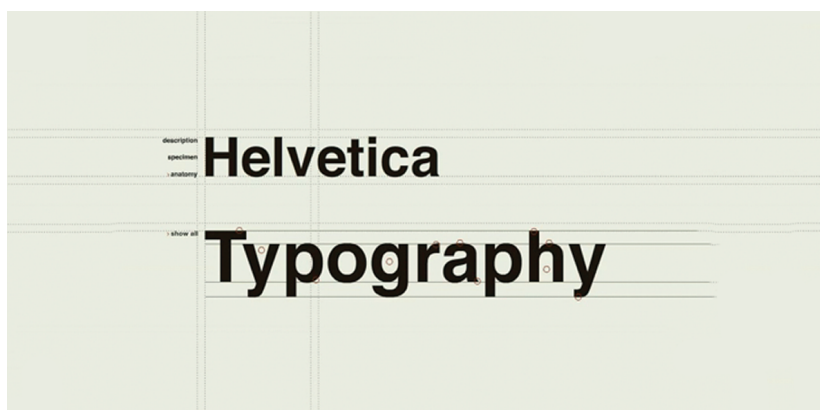


Figura 6.
Anatomía de la Helvética.

estilos similares, al igual que fuentes con distintos anchos de letra no funcionan entre sí (grados de condensación). Encontramos para ello algunas fuentes modernas que son tan versátiles como para resistir cualquier medio, la mayoría de fuentes clásicas fueron creadas para tipos móviles de impresión y es frecuente el error de utilizar su versión digital para componer textos largos⁷.

La relación entre la forma y la función en una tipografía es el producto de un amplio estudio y análisis conceptual, en el contexto de un método proyectual. Toda fuente tipográfica constituye una forma autónoma que expresa por medio de su morfología un mensaje particular, por lo tanto el tipo comunica a través de su apariencia.

En la práctica, la carga semántica de una fuente tipográfica debe coincidir con la filosofía del proyecto, que puede servirnos como pretexto para experimentar en la tarea de manipulación morfológica del alfabeto tipográfico mediante diferentes niveles de actuación. Alterando desde un carácter, que confiera unidad al resto, hasta el diseño completo de una fuente tipográfica, como elemento con identidad propia. De tal modo, existe una gran diferencia en el planteamiento de diseño entre tipografías creativas utilizadas en textos cortos y las conferidas para lectura en textos de mayor longitud.

Para la creación de una tipografía de lectura hemos de asegurar además del respeto por la estructura básica de la letra, unos requerimientos proyectivos: la aplicación eficaz de las correcciones ópticas, y una construcción vectorial y de espacios desarrollada con precisión. Requerimientos que pueden pasar a un segundo plano en la construcción de una tipografía decorativa o experimental.

La creación de un alfabeto puede desempeñarnos un ejercicio complejo debido a la extensión de caracteres que lo

7. Conclusiones extraídas de JARDÍ, Enric: *Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán)*, Barcelona, Actar, 2007.

componen, los cuales se multiplican si pretendemos desarrollar una fuente con propósito de comercialización, además del añadido de variaciones de una propuesta, y el desarrollo de grupos de signos especiales.

A su vez las letras presentan una doble función como valor intrínseco: adquieren un significado verbal que tiene que ver con su componente lingüístico por medio de un sistema de signos, que corresponden a diversos fonemas o sonidos generando palabras. Su constitución morfológica adquiere sentido en determinados contextos. Y poseen una dimensión semiótica visual que es de tipo gráfico referida al contenido semántico que tienen por sí mismos los rasgos tipográficos, que incorpora por connotación significados complementarios a la palabra.

Entendemos por tanto, que la tipografía mantiene la capacidad de ser leída de forma verbal y visual al mismo tiempo, generando significados propios más complejos que el mero significado semántico de la palabra. Cuando la tipografía funciona como imagen genera un mayor grado de interpretación por parte del receptor, que se incrementará cuanto más nos acerquemos a la prioridad gráfica. Además de tener una función informativa, aporta una función expresiva y persuasiva. En este caso la presentación gráfica de las letras intentará llamar la atención y reforzar el significado de la palabra transmitiendo una idea.

2. CONCEPTO Y ANÁLISIS DE LA EXPERIMENTACIÓN TIPÓGRFICA EN LA ACTUALIDAD

CAPÍTULO 2

2. CONCEPTO Y ANÁLISIS DE LA EXPERIMENTACIÓN TIPOGRÁFICA EN LA ACTUALIDAD

2.1 Corrientes de aproximación a la nueva estética posmoderna

En la actualidad hay ciertos parámetros que vinculan la tipografía experimental con proyectos que vienen desarrollándose en la última década, provocando un cambio en los modos de hacer en el marco del diseño posmoderno. Nos interesa su vinculación a la creación tipográfica mediante la alteración de sus formas como método de investigación, y desarrollo de conceptos como la distorsión, la fragmentación y el error, claves en el discurso del proyecto. Para ello analizaremos primero cuáles son algunas de esas corrientes ligadas a las tendencias de la *New Aesthetic*. Entre ellas aludimos al término conocido como arte *post-internet* referido a uno de los últimos movimientos de vanguardia adscrito en el panorama del arte contemporáneo.

Al tratarse todavía de una tendencia, hay una búsqueda por concretar su definición como movimiento que genera opiniones contrarias entre los que la consideran una moda efímera o una simple banalidad, donde interviene un profundo cambio en la relación entre el arte de nuevos medios y el mundo del arte contemporáneo. En la era web 2.0, las redes de datos ocupan un alto porcentaje en nuestra actividad cotidiana, somos testigos de cómo se desarrolla simultáneamente en un mismo espacio lo real e internet. Se han superado los primeros planteamientos de internet como un espacio específico según el planteamiento de los artistas del primer *net art* en los años 90.

El término *post-internet* fue destacado en 2009 y según lo describe el crítico de arte Gene McHugh en su blog *Post internet*⁸: “el concepto internet ha cambiado en los últimos años y el término post internet se aplica a este cambio”, a pesar de que apareció en las definiciones de Lev Manovich de la estética post-media en 2001. En las notas de McHugh se encuentran diversas definiciones del término, entre las cuales destaca la aportación de la artista Marisa Olson quien lo introdujo hacia 2007, para describir la necesidad y la influencia de internet en la vida cotidiana y, posteriormente, la práctica del arte junto con su propia práctica artística

8. El blog de McHugh, alojado en <http://122909a.com> ya no está activo. El libro que compila todos los artículos del blog ha sido publicado bajo el título: *Post internet*, Brescia, LINK Editions, 2011.



Figura 7.
El uso de Tumblr (survivaltips.tumblr.com) como archivo de artista, a partir del cual su creadora Katja Novitskova ha compilado el libro impreso, *Post Internet Survival Guide*, 2010.

realizada justo después de navegar en la web bajo la influencia de sus contenidos.

La sintáctica y las cualidades semánticas de “post” son intercambiables con el posmodernismo que significan “en reacción a”, “después”, “en el estilo de”, o “una extensión” de internet⁹. El término post-internet no pretende que internet quede obsoleto. De hecho, hay muchos intereses coincidentes entre el *net art*, *post-internet*, y los de la *New Aesthetic*, ideas que se desarrollaron continuando el uso artístico de internet como medio de comunicación, y la traducción de las ideas que sustentan en espacios físicos.

Uno de los rasgos de la lógica post-medios es la poca cohesión de estilos, dificultando el intento de sintetizar las prácticas de los artistas cuyas obras existen en línea o tratan con la cultura de internet. Esta podría ser resumida en el *Tratado sobre el archivo digital variable* de Artie Vierkant, donde *una misma idea alude a múltiples modos no fijados de representación*¹⁰.

En 2013 hubo una reconsideración de lo que el término post-internet quería decir; provocado por la exposición, *Post-Net Aesthetics* organizado por Rizoma en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres, se puso en revisión si el término encajaba adscrito en relación a lo posmoderno, creándose una separación entre la teorización y la práctica del arte de internet.

La distribución de arte post-internet depende fuertemente de las plataformas de redes sociales, el espacio personal y profesional están conectados más que nunca.

9. OLSON, Marisa: “Postinternet” en *Foam Magazine* n° 29, Amsterdam, Noviembre 2012, p. 59-63. [en línea], [consulta: 10/05/2015], <http://issuu.com/foam-magazine/docs/all>

10. VIERKANT, Artie: *The Image Object Post-Internet*, en *jstchillin.org* 2010, [en línea], [consulta: 10/04/2015]. http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_post-internet_us.pdf



Figura 8. Erik Brandt en el espacio de exposición para el proyecto *Ficciones tipografika*, en su casa en Minneapolis, Minnesota. Junto con la obra de Nick O'Brien, *Ficciones tipografika*, 589-591 (24"x36"), instalado el 30 de julio 2014. Se puede ver el proyecto completo en <http://ficciones-typografika.tumblr.com/>

Este momento cultural particular se define por una formación en la identidad digital que oscila entre dos extremos: el auto-comisariado y el uso indiscriminado de compartir en línea.

Olia Lialina describe el usuario contemporáneo como “un agente universal que se adapta a las tecnologías existentes para satisfacer necesidades específicas, individualizadas”¹¹.

La popularidad y la conveniencia de las plataformas social media existentes, ha llevado a su uso como un medio artístico. Los resultados de estas prácticas se obtienen a partir de la recopilación de imágenes basura de la red, de la compresión y descompresión de artefactos digitales que convierten la recopilación en algo informativo, con un matiz abstracto y visualmente atractivo, aludiendo a la premisa de “si todo se ha hecho ya, sólo se puede hacer mejor”. El arte post-internet se puede interpretar en última instancia como la traducción filosófica de la cultura en línea y sus prácticas en el mundo físico. Estas prácticas post-internet se caracterizan por la hibridación y la hiper-mediación de géneros existentes, una plataforma orientada a la actividad y la dualidad entre la salida formal de los entornos digitales y físicos, y táctica *web surfing*.

Este contexto post-internet tiene conexión directa con el desarrollo de la tipografía postmoderna actual, pues encontramos varias vías de producción: numerosos artistas plásticos que las ubican en el contexto de su obra, plataformas en línea de difusión como *Typographic posters* o *Ficciones tipografika* o instituciones como la escuela de diseño *Werkplaats Typografie*, fundada en 1998 (en Arnhem, Países Bajos) por Karel Martens y Wigger Bierma, y concebida como una escuela alternativa en la que el proceso de diseño, toma un papel informal para acercarse al mundo real, libre de las reglas formales. Se centra en tareas de investigación mediante la edición, producción, presentación y comunicación de proyectos que forman parte de una exploración de las preocupaciones e intereses en relación a la posición del estudiante como diseñador gráfico.

En ella se desarrollan prácticas experimentales, como la creación de tipografías de gran relevancia en el panorama del diseño actual. Es el caso de *Lýno*, una tipografía diseñada por los ex-alumnos Karl Nawrot y Radim Pesko entre 2009 y 2012. Está disponible en cuatro estilos que negocian las libertades digitales de su producción a través de tipologías lúdicas.

11. LIALINA, Olia: “Turing Complete User” en *Contemporary Home Computing*, Octubre 2012, [en línea], [consulta: 05/04/2015]. <http://contemporary-homecomputing.org/turing-complete-user/>

POETRY COMICS, PROFLEWENT LINGERING, AND TWO WORKS BY BIANCA STONE

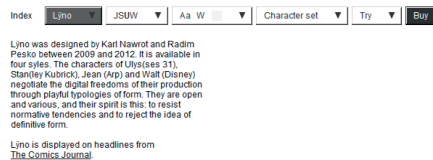


Figura 9.
Tipografía Ljno diseñada por Karl Nawrot y Radim Pesko.
Puede adquirirse en <http://www.radimpesko.com/fonts/ljno>

Sus formas permanecen abiertas, diversas y su espíritu resiste las tendencias normativas rechazando la idea de forma definitiva.

Encontramos en su aplicación, una impactante combinación de Ljno presentada como letra iridiscente junto con la composición en degradado de Rafael Rozendaal para la portada número 366 de *Idea Mag*. Se trata de un magazine japonés principalmente visual, un compendio sobre la comunicación visual en el post-internet que muestra algunos de los creativos más referenciados.

Sus obras se basan en la producción digital o que de alguna manera utilizan Internet como una importante herramienta de comunicación. La primera parte más visual presenta una selección extravagante de obras visuales. La segunda profundiza más en el diseño de impresión, seguido de algunas páginas desplegadas sobre *All Possible Futures*, una de las exposiciones más importantes sobre diseño de ficción que tuvo lugar en el SOMArts Cultural Center en 2014.

El comisario de la exposición Jon Sueda describe la exposición como un conjunto de proyectos que incluye propuestas de diseño, que fueron rechazadas y que nunca llegaron a implementarse, así como proyectos de investigación y una serie de entrevistas en las que los diseñadores gráficos dan su opinión sobre que puede llegar a significar el término especulación en el ámbito del diseño gráfico. Entre sus apartados se recoge, *Few Possible Typefaces* dedicado exclusivamente a la tipografía.



Figura 10.
El proyecto se puede ver online en:
SUEDA, Jon: *All Possible Futures*, 2014.
[en línea], [consulta: 05/04/2015]. <http://allpossiblefutures.net/>

Encontramos también la posibilidad de ubicar en este contexto el proceso de distorsión y digitalización de una familia tipográfica llevada a su uso gratuito. Es el caso de *Times New Roman* (2015), una tipografía diseñada por Ryder Ripps, director creativo de OKFocus y reconocido artista de internet por el *New York Times*. A partir de una anécdota en tono de humor en las redes sociales, deconstruye las formas de la *Times New Roman* mediante filtros digitales confiriéndole una extraña y difícil sensación de lectura. En su lanzamiento, en 1931 fue lo que se dijo sobre la fuente original *Times New Roman* (ni moderna ni romana) y ahora es universalmente conocida.

Algunos de estos artistas vinculan el texto a través de la poesía como contenido emocional en contraposición a la predominancia irónica en la *New Aesthetic* de la era de la información. Entre las formas de estos poemas internet, encontramos algunos sin manipulación alguna: *screencaps* o estilización informal mediante software en un intento de incluir “la mano” del artista sobre las imágenes apropiadas.

Estos artistas enfatizan sobre cómo podemos aplacar nuestras emociones a través de las tecnologías. Se crean macros imágenes poético/subversivas colocando imágenes anacrónicas con el texto. La creación de imágenes digitales basadas en texto recorre toda la gama, pero su mayoría sobre la ironía, el humor y cliché, y por otro lado, declaraciones incorporadas más o menos distantes, sinceras, en tono poético y creativo. A menudo, los artistas alternan ambos recursos.

También en el ámbito específico del diseño podemos observar que ha surgido una nueva tendencia gráfica en los últimos años; se trata de un movimiento ecléctico vinculado a la posmodernidad cuyas prácticas están orientadas principalmente a la ruptura o la transgresión de las normas del diseño convencional (retícula, jerarquía, orden o simplicidad), mediante múltiples recursos: referencias al pasado, plasmar las nuevas tecnologías como parte sustancial del mensaje y de su significado, la combinación de elementos digitales y analógicos a través de la incorporación de elementos artesanales, recurso a la ironía o inclusión de motivos populares, entre otros.

Elementos que introducen deliberadamente una falsa apariencia de imperfección o dejadez y que han generado numerosas críticas a los amantes del diseño tradicional, pues se están forjando como una alternativa gráfica que sirve de inspiración a numerosos diseñadores generando un lenguaje potencialmente innovador.



Figura 11.
Portada "Visual Communication in the
Post-Internet Age" en *Idea Mag* n° 366.



Figura 12. Interior del reportaje “Visual Artifacts: Works from the Post-Internet Age” donde aparecen los artistas BACON y OKFocus como ejemplo de alteración tipográfica en el ámbito post-internet en *Idea Mag* n° 366.

En cuanto al papel del diseñador en este contexto lo encontramos como traductor o autor con voz propia sobre la clásica hrelación entre forma y función.

En su vinculación, encontramos conceptos como el feísmo o el *kitsch*, mediante la apropiación, reinterpretación y la síntesis de muchos atributos de etapas anteriores. Combinados en un contexto diferente, adquieren nuevos significados, siempre orientados a la provocación o a la sorpresa y que han contribuido a generar un estilo propio frente a manifestaciones anteriores. Desde una aproximación a esta corriente aludimos a la tipografía, desde sus dos dimensiones fundamentales (microtipografía y macrotipografía).

Para Burgoyne encontramos “Tipos estirados, colores fluorescentes y un flagrante desprecio por las normas: ¿estamos asistiendo a una reacción instintiva a la monotonía o a un verdadero cambio cultural?”¹¹. El no-diseño, el postdiseño que Burgoyne menciona para aludir al “diseño sin diseño” o el *New Ugly*, se considera el término más oportuno para denominar el movimiento.

En su aplicación, encontramos un completo archivo de proyectos tipográficos bidimensionales del estudio de diseño TwoPoints.Net (2012) como un universo representativo del *New Ugly*. Así lo describe Burgoyne (2012): “Tipografía intencionadamente ‘mala’, usando tipos del sistema como Arial, Helvetica o Times, estirándola; dejando mucho o poco interletrado; deformando los caracteres en un escáner o una fotocopiadora”¹².

11. BURGOYNE, Patrick: “The Pretty New Ugly” en *Creative Review*, 2012, [en línea], [consulta: 30/06/2015]. <http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2012/may/pretty-ugly-or-plain-ugly>

12. *Ibíd.*

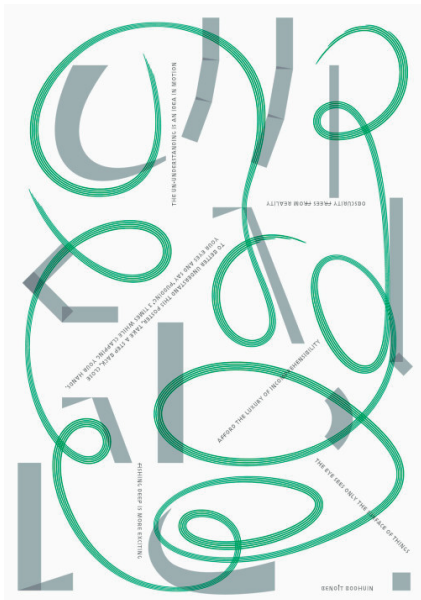


Figura 13.
BODHUIN, Benoît: "le poids de l'œil"- Póster
89.5 × 128 cm en *Soirée graphique* nº6.

13. Para Rick Poynor precisamente, el eclecticismo, la flexibilidad, "las desviaciones y los errores" propios de estas nuevas soluciones frente a la rigidez de las convenciones son las principales armas del nuevo diseño posmoderno, en el que "los pensadores de diferentes disciplinas desafiaron las ideas restrictivas y normatizadas, así como las tendencias totalizadoras de cualquier tipo". (2003: 38)

Hay una continua alteración de la proporción de las formas mediante la aguda distorsión de los componentes, que resulta en estructuras líquidas y deformes. Los propios elementos tipográficos reflejan este hecho: se estiran, rotan y sufren violentas manipulaciones; en las propuestas más moderadas, se emplean sus variantes *condensed* o *extended* de forma aparatosa o se manipula aún más su escala.

Esta misma sorpresa se observa en el cuerpo del texto base de muchos productos editoriales, que hacen caso omiso a muchas leyes de legibilidad y apuestan por tamaños considerablemente más grandes de lo habitual. Atendiendo específicamente a la terminología tipográfica, destaca la apuesta por tipos normalmente denostados, a veces con variantes extremas de proporción y grosor. Igualmente, con la intención de procurar el mayor dinamismo, se observan multitud de texturas, algunas construidas a base de *patterns* (que salpican de forma aleatoria el espacio compositivo).

Las propias formas tipográficas comparten estos mismos atributos: la distorsión de sus estructuras (como en las familias tipográficas Chamber Display, de Wing Lau, y Kiosk Grotesk, de Hegi-Weidmann). La desviación de la línea base hacia direcciones más extravagantes y de mayor actividad plástica (oblicuas y diagonales) o una insistencia en subrayar el contorno del tipo mediante líneas objetuales, son algunos de los principios que más a menudo se aplican.

Entre los recursos sintácticos encontramos la preferencia por las líneas y direcciones diagonales y oblicuas, las formas espontáneas y aleatorias, las frecuentes texturas, la absoluta libertad y la nostalgia en el uso del color, la a tensión compositiva (en desplazamiento del centro geométrico), los ritmos discontinuos, las desproporciones o las escalas insólitas. La complejidad, la variación, la fragmentación, la distorsión y, fundamentalmente, la actividad y la espontaneidad como síntesis y objeto de las anteriores.

Entre las causas que han podido originar el movimiento tenemos una posible reacción al poco reconocimiento de la calidad del trabajo del diseñador, o una respuesta a la homogeneidad de las propuestas actuales. De este modo, el principal rasgo, se manifiesta en ofrecer una cierta apariencia de torpeza encubierta con la finalidad de provocar un impacto al espectador. Las conclusiones de la investigación demuestran la flexibilidad tipográfica del New Ugly¹³ y refuerzan su definición como fenómeno plásticamente muy ecléctico, condicionado por una filosofía de libertad y transgresión que rige toda solución visual.

2.2 Alteración tipográfica: el error como concepto experimental

En el campo del diseño gráfico y la tipografía, experimentar como nombre se utiliza para designar cualquier cosa nueva y poco convencional, desafiando una fácil categorización, o unas expectativas de confusión. Como verbo, experimentar es a menudo sinónimo del proceso de diseño en sí. El término experimento también puede tener la connotación de una renuncia implícita; sugiriendo no tomar responsabilidad por el resultado que se pretende mediante la creación de ciertas formas.

Estamos destinados a encontrar e inventar cosas nuevas, la comunicación visual de hoy no puede prescindir de la aparición de nuevos medios y herramientas. En última instancia, esto es el resultado de las infinitas posibilidades de obtención de la información. Los hábitos de lectura también cambian, de una forma más lenta o permanecen estáticos cuando los aspectos de identidad formal son relevantes, pero cuando se centra en el recurso de la atención, los nuevos medios y los cambios son los catalizadores¹⁴.

La tipografía experimental adquiere una doble función complementaria: lingüística y visual, donde la percepción es el aspecto más subjetivo. Por lo que su aplicación se limita al uso en textos cortos que la hacen adquirir su propia autonomía. Tiene un uso especial en el diseño, ya que el papel del diseñador se centra en potenciar visualmente la transmisión de conceptos de la manera más atractiva y eficaz posible. En esa transgresión de la norma, mediante creaciones concretas con los elementos de la tipografía, se definen a través de desvíos —respecto a esas expectativas que el espectador puede tener sobre la forma de las letras: articulación visual y convenciones—, que originan sus funciones estética y persuasiva.

Encontramos así el recurso de la retórica, que transforma las palabras para favorecer un determinado efecto en el receptor permitiendo la decodificación del mensaje. Implica imaginación, dar forma a las ideas y usar las letras adecuadamente para reforzar los argumentos de un texto y comunicar más conceptualmente. Para ello se vale de una gran variedad de recursos gráficos y combinaciones que priorizan la expresión, la interpretación y la comunicación por encima de la legibilidad.



Figura 14.
Tipografía Kiosk Grotesk de
Hegi-Weidmann.

14. BIL'AK, Peter: "Experimental typography. Whatever that means" en *Items* n° 01, *Typotheque*, 2005 [en línea], [consulta: 09/11/2014]. https://www.typotheque.com/articles/experimental_typography_whatever_that_means

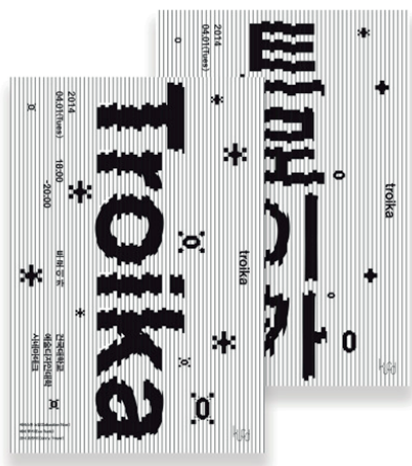


Figura 15.
CHO, Joony Hyun: *Troika Lenticular poster*.
Troika seminar. Konkuk univ en *Etapes magazine* n° 221, Abril 2014.

“La experimentación por su propia naturaleza significa intentar cosas nuevas. La legibilidad depende de lo que estamos acostumbrados a la lectura, por lo que cuando se introduce algo nuevo, éste será menos legible, por un tiempo al menos”¹⁵.

Dentro de sus cualidades específicas de la tipografía como signo, los de escritura son utilizados como elementos gráficos con un valor estético por sí mismos, permitiendo una doble lectura, visual y verbal al mismo tiempo, y poniendo mayor o menor peso en la función persuasiva de la tipografía según el caso.

Desde diversas interpretaciones en el campo del diseño tipográfico¹⁶, cabe destacar algunas nociones sobre experimentación¹⁷. Un experimento no tiene ninguna idea preconcebida de los resultados; sino determinar una relación de causa-efecto. Constituye un método de trabajo contrario al diseño de producción, cuyos resultados pueden alimentar a otros experimentos y adaptarse a las actividades comerciales. Una vez asimilada, el producto ya no es experimental, sólo lo es el proceso de su creación.

A través de la manipulación de los elementos que componen su estructura y de la utilización de diversos dispositivos visuales, la tipografía experimental es capaz de resolver formalmente y comunicar un mismo mensaje lingüístico de infinitas maneras. Dicha cualidad confiere originalidad y diferenciación en su representación, aportando un valor sugestivo. A través de ellos generará significados más complejos que el mero significado lingüístico de la palabra. Algunos ejemplos de estos recursos tipográficos, son parte del objetivo de esta investigación, son: la distorsión y fragmentación de los caracteres, la alteración de sus tamaños, la variación del espacio entre las letras, el giro, transparencia, etc.

La explotación de las posibilidades estéticas del error como concepto clave permite desarrollar estos aspectos de la tipografía experimental: la alteración mediante filtros digitales introduce en el mensaje una serie de características visuales convirtiéndolo en una imagen gráfica enriquecida que transmite más ideas. Los filtros aumentan el nivel de complejidad del diseño original, las herramientas digitales facilitan la distorsión y el manipulado de las tipografías, como ondular, reflejar, condensar o expandir. En su experimentación pueden incorporar nuevos valores, dotándolos de justificación a través de una aportación significativa.

El recurso fragmentario utiliza la destrucción del tipo, en cuanto a estructura y forma, para poseer la información

15. Bruno Maag expone lo esencial del compromiso entre la legibilidad y la experimentación que se enfrenta a los diseñadores en su intento de equilibrar el progreso contra la utilidad.

16. Algunos diseñadores, como David Carson, sugieren que “la naturaleza del experimento radica en la novedad formal del resultado”.

17. Michael Worthington añade, “La verdadera experimentación significa tomar riesgos”.

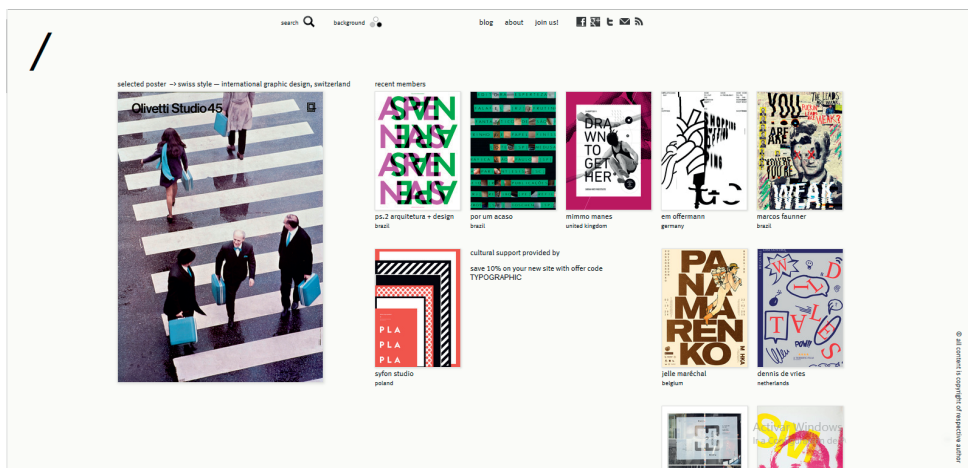


Figura 16. *Typographic posters* es una plataforma colectiva de diseñadores que concibe carteles enfocados a la tipografía y composiciones gráficas expresivas y experimentales, con la intención de servir de inspiración y promoción de la cultura del cartel tipográfico. Fundada por Felipe André en Noviembre de 2008. [en línea] [consulta 04/06/2015]. <https://www.typographicposters.com/about/>

desprendida de ese proceso, y aplicarla en la construcción de nuevas formas, de manera independiente o a partir del mismo elemento; es por tanto, “una descomposición del todo para lograr una destrucción del orden que mantiene la unión”. Lo que ocasiona que se subvierta en ese orden, y con ello, se cuestionen y rechacen las convenciones del diseño tipográfico en cuanto a la forma y manejo del tipo. El objetivo “no es destruir la forma sino desmantelarla y reinscribirla, cambiar su estructura y hacerla funcionar de un modo distinto”. Para mostrarnos las singularidades y los encuentros, los choques y las rupturas, que derivan en la complejidad y el caos visual, sacrificando la legibilidad del signo tipográfico al dotarlo de expresión y vitalidad.

El fallo, tiene en consecuencia connotaciones negativas, en la medida que suponen fracturas en una lógica comunicativa, desde esta perspectiva, insistir en el error sería una forma de abrirse a lo imprevisible y recomponer el sistema. En su estudio-manifiesto sobre el Glitch Art (*Glitch Studies Manifiesto*, 2011) Rosa Menkman lo define como una actividad crítica que expone las bases materiales de la tecnología digital. Sin embargo el término y sus usos son ambiguos, si de lo que aquí se trata es de apropiarnos del error para otorgarle una dimensión estética se corre el riesgo de complicidad con el propio orden al que se quiere subvertir.

La reelaboración de los códigos, el software, los archivos informáticos dañados, ofrecen posibilidades crítico-estéticas exploradas por una variedad de creadores en el ámbito del diseño gráfico, apropiaciones del error y el desajuste como las de Suzanne Bakkum y Joony Hyun Cho son un punto de partida que perfila nuevos territorios plásticos.

3. USOS HÍBRIDOS DE LA TIPOGRAFÍA: LA TRANSFERENCIA ENTRE MEDIOS

CAPÍTULO 3

3. USOS HÍBRIDOS DE LA TIPOGRAFÍA: LA TRANSFERENCIA ENTRE MEDIOS

El diseño gráfico como disciplina está experimentando nuevas conexiones más allá de sus límites. Diseñar implica tener una multiplicidad de perspectivas, por lo que necesita de otros campos de estudio para solucionar determinados problemas más complejos y al mismo tiempo nutrirse de ellos. Las soluciones y los enfoques dependen principalmente de la naturaleza del problema sin olvidar la concepción por parte del diseñador; lo que ha generado una nueva actitud en el papel del diseñador gráfico quien, ha asumido múltiples roles y preocupaciones.

Nos encontramos en un cambio de paradigma visible desde los múltiples proyectos que se están iniciando desde esta perspectiva, que abren un nuevo futuro donde las iniciativas se llevan a cabo de forma autónoma, desde la teoría del diseño se habla así de “estudio transdisciplinario”¹⁸.

Entre estas transferencias nos interesan solo aquellos casos de experimentación, cuyo trabajo de análisis es relevante en cuanto a parámetros de alteración y legibilidad, constituyendo un punto de partida para poder examinar más de cerca el alcance de estas nuevas prácticas. Al mismo tiempo comprenderemos mejor su alcance y futuras aplicaciones. Por lo que haremos referencia al desarrollo tipográfico en combinación con otras disciplinas emergentes: llevado al ámbito de la programación, cuando adquiere la característica del movimiento y entre la transferencia de medios analógico-digital.

La inmediatez que nos permiten los ordenadores personales y el *World Wide Web* ha elevado el nivel de exploración del tipo como herramienta para estirar las fronteras tipográficas y crear nuevos patrones digitalizados para imprimir o mostrar en línea. La aplicación de algoritmos está alcanzando relevancia en el campo del diseño gráfico, ya que la tipografía digital no requiere necesariamente fuentes o aplicaciones de software informático. También puede construirse a partir de formas gráficas sencillas, y definirse mediante un código duro, que consiste en la manipulación del código fuente de un programa informático. Mientras que los diseñadores gráficos suelen utilizar aplicaciones de software existentes para generar sus diseños, los programadores utilizan entornos de programación para definir las soluciones mediante lenguajes de código como Perl, C++ o Java.

A mediados de la década de los 90, se promovió el concep-

18. COLES, Alex: *The Transdisciplinary Studio*, Alemania, Sternberg Press, 2012.



Figura 17.
Interfaz del editor visual en línea *Metaflop*. <http://www.metaflop.com>

to de crear soluciones tipográficas mediante código duro. Provocando la inclusión de los programadores en el campo del diseño tipográfico, que desarrollaron sus herramientas desde cero.

En *Tipografía Digital* de Donald Knuth, interpretamos el potencial que la automatización de los procesos de composición tipográfica y la modificación de los parámetros puede tener sobre la adaptación a una variedad de contextos, la progresión de la forma en la interpolación como un sistema, e incluso la creación de nuevas formas de experimentación visual.

“El diseño tipográfico es causa de diversión, especialmente cuando nos equivocamos”¹⁹.

3.1 Parámetros de variación en código tipográfico. Metafont

El diseño de tipografías es un proceso que requiere tiempo, en los editores visuales, ajustar la apariencia de cada letra se realiza manualmente. Una solución para el problema es el uso de lenguajes de marcado especiales, capaces de crear fuentes con parámetros variables. Combinar las ventajas de un lenguaje de marcado y un editor visual, permite la creación de tipos de letras simples que son modificables a través de estos parámetros.

19. KNUTH, Donald E: *Digital Typography*, Stanford, Center for the Study of Language and Information, 1999. P.13

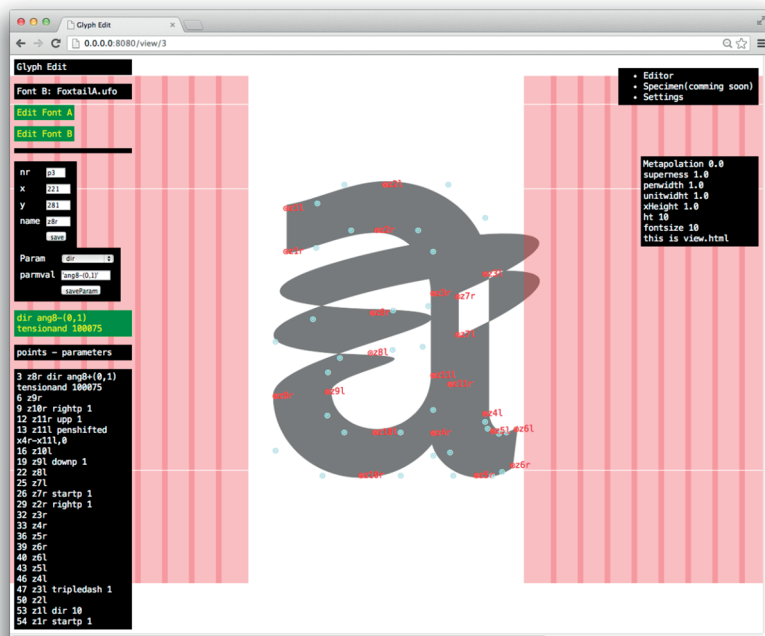


Figura 18.
 Uno de los resultados experimentales
 publicados en Tumblr por Simon Egli.
 Más en <http://metapolator.tumblr.com/>

Debido al crecimiento en la creación de tipografías en línea que utilizan Metafont como base, los diseñadores tipográficos están construyendo sus propios generadores de tipo y las aplicaciones de creación de fuentes en línea como *Metaflop* están creciendo. Esta tendencia experimental refleja que quizá en los próximos años la mayoría de los artistas gráficos estarán creando sus propias tipografías mediante generadores.

Se muestra como caso de estudio la emergente práctica en el desarrollo de fuentes paramétricas, que nos permiten el desarrollo de infinitas posibilidades de variación formal de una tipografía, como ejemplo, encontramos el diseño de la fuente MTDBT2F desarrollada por Dexter Sinister. Posteriormente, la necesidad de convertir esta tendencia en una herramienta de creación de tipografías en el ámbito profesional, ha hecho que estos principios se revisen y se cree una corrección conocida como *Metapolator*.

20. “Por lo tanto una fuente completa de letras y otros símbolos se puede especificar de manera que cada carácter se adapta a las condiciones variables de una manera apropiada. Los experimentos iniciales con un lenguaje preciso para los movimientos de la pluma sugieren que el diseñador de la fuente no debe simplemente diseñar alfabetos aislados; el desafío será explicar de manera precisa cómo cada diseño debe adaptarse satisfactoriamente a una amplia gama de cambios en la especificación.” (Knuth, 289)

El nombre Metafont se construye a partir del prefijo –Meta- que significa en griego “después”. Posteriormente, el significado de la palabra ha cambiado a “desde una posición superior”. -Font se utiliza para recoger el conjunto de signos y símbolos de una familia de signos. Metafont²⁰ fue inventado como un lenguaje de programación para definir y generar nuevos tipos de letra y símbolos mediante la interpretación de su propio idioma.

Primero proporciona un vocabulario y luego decodifica su sintaxis al lenguaje binario, por lo que podemos denominarlo como una fuente que describe una fuente.



Metafont fue desarrollado a finales de los años 70 por Donald E. Knuth y es rescatado por varios diseñadores de actualidad. Fue pensado originalmente como una aplicación de ayuda para TeX, el sistema de composición electrónica que facilita la creación de tipografías de alta calidad. Los caracteres pueden ser contruidos usando trazos de pluma definidos por las ecuaciones geométricas, permitiendo variar los parámetros continuamente. Incluyendo la relación de aspecto, la inclinación de fuente, el ancho de trazo, tamaño serif, y así sucesivamente como parámetros de entrada en cada definición de glifo. Por lo tanto, cambiando el valor de uno de estos parámetros en una ubicación en el archivo Metafont, se puede producir un cambio constante a través de toda la fuente.

La tipografía MTDBT2F, que significa *Meta-the-difference-between-the-two-font*, fue diseñada por Dexter Sinister en 2010, gracias a su uso derivado de Metafont, manteniendo sus principios fundacionales. Aunque el resultado puede parecer el mismo, supera a su predecesor, además de la aplicación de software, la nueva versión incorpora su historia de fondo intelectual. Los parámetros con los que trabaja son: *weight* en el eje x, *slant* en el Y, *superness* en el Z, y *curliness* como un cuarto factor. La pluma, se concibe como una semilla digital que determina la forma y el ángulo fundamental de la línea en un momento dado.

La implementación de *Metafonts* en la aplicación web de código abierto Metaflop, está permitiendo a los usuarios modificar los parámetros Metafont para exportar los resultados a formatos de tipo en el mismo momento.

Todas las tipografías podemos descargarlas de forma gratuita como webfont, o opentype (.otf) y ser usadas en cualquier sistema operativo o aplicación una vez instaladas. Metaflop es un proyecto open source. El código fuente de la aplicación y el de las tipografías están disponibles en Github para su descarga.

Figura 19.
Dddd es un proyecto de instalación de Chris Lange y Rouzbeh Akhbari, que explora las maneras de defender la privacidad de la comunicación personal mediante el uso de la tecnología y de tácticas accesibles como alternativa al cifrado. La instalación forma parte de la reciente tesis de Lange, titulada *Typographic Obfuscation*. Su trabajo se centra en el significado y la estructuración del lenguaje, y las intervenciones tipográficas. Consta de unas piezas de texto y audio. Ganador de la medalla en diseño gráfico en los premios OCAD 2014. Más en <http://8eleven.org/Dddd/>

En marzo de 2013, Simon Egli y Dave Crossland se reunieron en la ciudad de Nueva York para discutir el proyecto Metaflop en el que Simón estaba colaborando, en respuesta al debate sobre si este podría convertirse en una forma nueva y poderosa para desarrollar familias tipográficas en su uso profesional; un intento de superar la limitación inherente de introducir texto para gráficos de salida, lo que ha impedido a Metafont ser verdaderamente útil para los diseñadores de tipos. De esta manera surge Metapolator como la interfaz gráfica de usuario basada en web para el lenguaje de programación de fuente paramétrica Metafont. Comenzó con una base de código PHP y publicó algunos resultados experimentales en Tumblr. El desarrollo continuó durante el verano, con la publicación de los trabajos en curso y de los debates sobre la comunidad de diseñadores y desarrolladores de Metapolator en Google Plus. El futuro será continuar la implementación de la aplicación diseñada como una herramienta web abierta para la próxima generación de diseño tipográfico.

3.2 La tipografía secuencial (instalación audiovisual)

Los métodos de programación para crear tipografías se determinan principalmente en función de las posibilidades técnicas y no en respuesta a que formas de expresión tipográfica propiciarían una comunicación eficaz en entornos digitales, lo crucial es el modo de percibir la información tipográfica. Debido a la sobrecarga de datos a la que estamos expuestos, dejamos de apreciar el proceso de lectura. La tipografía secuencial, es el término para definir las formas tipográficas que cambian dinámicamente a lo largo del tiempo. Pueden aplicarse modulaciones en el tamaño, grosor y la posición de la letra para potenciar la expresividad de los mensajes tipográficos. Surge como un híbrido de la tipografía y la animación digital, en cambio, estos términos no nos ofrecen la exploración adecuada de las formas tipográficas que se transforman y su cambio de identidad.



Figura 20.
Video realizado por Dexter Sinister sobre la historia de *Meta-the-Difference-Between-the-Two-Font-4-D* a partir de MetaFont, originalmente diseñado para generar un número infinito de fuentes ajustables a parámetros simples en diferentes puntos en el tiempo. Su intención es aprovechar la inteligencia esencial de las letras, convirtiendo el tiempo en uno de esos parámetros.

Para hacer frente a la actual falta de comprensión de la transformación de tipo, aludimos a formas que escapan a una constancia del significado, ya que parecen transformarse entre polos lingüísticos y visuales. La terminología se puede aplicar en el examen de las formas fluidas en la tipografía temporal, lo que nos lleva a una comprensión de las formas en que los comportamientos de transformación

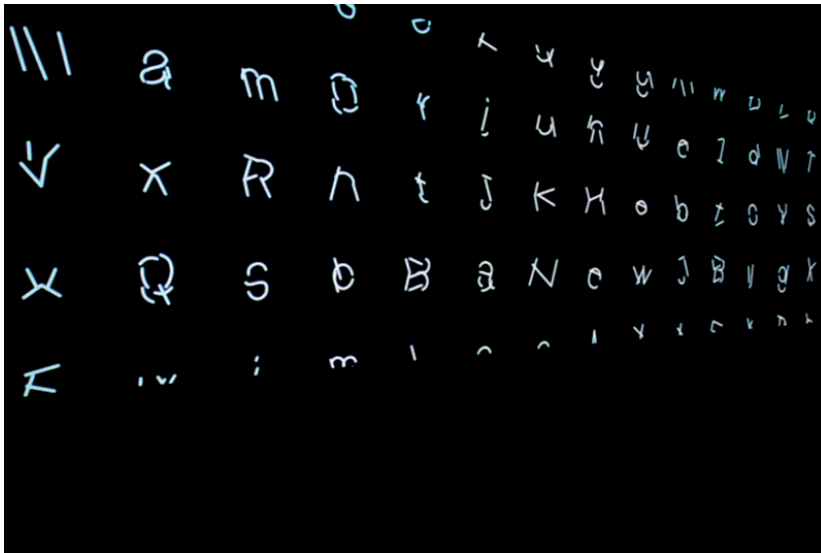


Figura 21.
The Moment creado por Hyun Ju Song y Mi Lyoung Bae, es una exploración del lenguaje, sobre cómo se forma el significado de las palabras. Este proyecto deconstruye las formas del tipo desde su estado inicial, donde el alfabeto latino se concibe como geometría abstracta. Las letras se desmontan, transforman y se utilizan como un medio visual. Utiliza 3 pantallas de proyección, desarrollado mediante processing y Max / MSP.

difieren de movimiento simple o elasticidad. Para su representación, hay artefactos de exhibición que sólo son temporalmente tipográficos, y se transforman con el tiempo para adoptar nuevas identidades, escapando de esta manera la fijeza que hemos llegado a esperar de la mayoría de signos basados en pantallas, que desafían la definición de acuerdo con la terminología establecida.

Se analiza el proceso de lectura, cuyo entendimiento nos permite evaluar mejor la tipografía transitoria en el contexto de la comunicación visual, que trata de generar soluciones sensatas para transmitir mensajes textuales de manera gradual y efectiva en entornos comunicativos. Cualquier presentación de textos novedosa exige un nuevo modo de percepción. A simple vista, un pasaje informativo resulta extraño y críptico. El lector debe reorientarse para extraer información. La tipografía virtual presenta una calidad estética fundamentalmente nueva, podemos esperar encontrarla en la ligera extrañeza que evoluciona a partir de su aparición secuencial. El desvelado paulatino de significados exige una modalidad distinta de presentación del texto de la alimentada por el hipertexto convencional. El tiempo de presentación de la información nos determina su calidad estética porque prepara al destinatario para el contenido. El modo de transición puede contemplarse por tanto como un elemento estético acoplado al contenido informativo verbal.

El contexto de la instalación audiovisual nos permite la materialización de todas las ideas de un proyecto y adquiere un valor significativo para conformar su aspecto físico. La percepción sensorial: lumínica, sonora o de movimiento confiere el matiz que únicamente mediante este medio podemos conseguir para resaltar el ámbito de la experimentación tipográfica dentro de las nuevas prácticas emergentes del campo del diseño gráfico y de la hibridación de medios.

3.3 Casos de exploración tipográfica. Analógico-digital

Los procesos tradicionales de creación se han beneficiado del actual diálogo entre arte y tecnología en el que simultáneamente coexisten nuevas formas de ver, interpretar y producir con un amplio abanico de referencias del lenguaje plástico y visual, y que trae consigo la posibilidad de experimentar con diversos y novedosos materiales y herramientas.

En palabras de Otl Aicher: “La comunicación analógica produce comprensión porque está acoplada a la percepción sensorial, ante todo con el ver”²¹.

De esta simbiosis, surge un cambio de estética que determina la forma y el contenido de nuevos modos de crear imágenes con tipografía. Dentro de estas prácticas, nos extenderemos en un par de casos cuyo análisis es relevante en cuanto a parámetros de alteración y legibilidad tipográfica en los que creando una especie de hibridación entre ambos medios, evidencian el papel como diseñador y como artista mediante la materialización de una tipografía que combina lo analógico y lo digital.

Es el caso de *Reflexió* (2015), un proyecto tipográfico experimental desarrollado por el estudio catalán Ramón Carreté, que nos ofrece un punto de vista sobre el cambio de era producido en la construcción de tipos de letra. Una invitación a reflexionar acerca de cómo generar imágenes con tipografía y sobre las relaciones entre las posibilidades del trabajo tipográfico analógico y digital, creando una especie de hibridación entre ambos, que abre el debate sobre el cambio en la estética tipográfica que ha acarreado el mundo digital.

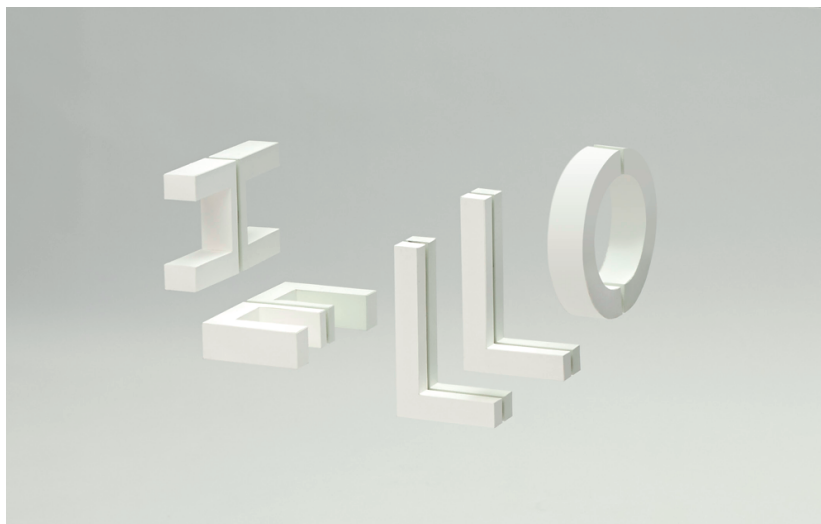


Figura 22.
Reflexió, de Estudi
Ramon Carreté, 2015.

21. AICHER, Otl: *Analógico y digital*, Barcelona, Gustavo Gili, 2001.

En este proyecto se combinan la construcción de letras de papel cortadas por uno de sus ejes de simetría sobre un espejo, creando nuevas realidades basadas en el reflejo. Las dos y las tres dimensiones se confunden en un juego de espacios y profundidades entre lo real y el engaño. Se pretende mediante esta investigación, retroalimentar el imaginario tipográfico tradicional sobre papel desde el mundo del píxel, teniendo en cuenta que las reglas de la construcción en papel han sido la base desde la que se han desarrollado las digitales, o de otra manera, simular el píxel con papel cuando estamos acostumbrados, precisamente, a lo contrario²².

Otro proyecto que refleja dichos parámetros de creación es *83M80*, surge como una exploración sobre la influencia de la tecnología en la comunicación visual actual, aplicando la tipografía letterpress a la era internet. Se centra en el error como concepto conservando estas señales estéticas materializadas en una tipografía móvil²². Se trata de un proyecto personal iniciado por Gonzalo Hergueta y MRKA, dos diseñadores gráficos de Madrid, que residen actualmente en Nueva York, EE.UU. Con la finalidad de mostrar unas inquietudes que evidencien el doble papel diseñador/artista, materializado en una tipografía, exposición y un documental, que intentan transmitir el aprendizaje del proceso y generar un vínculo más fuerte con el espectador.

El proceso creativo juega un papel muy importante gracias a la experimentación. Fue concebido como un proyecto rápido, iniciado desde cero, que permitiese trabajar alejado de alguna forma del ordenador. En primer lugar, la búsqueda de referencias visuales dio la clave, un referente para el proyecto se glitcheó o estropeó durante su impresión en papel accidentalmente, un *glitch* es un error en el ámbito de la informática o los videojuegos que no afecta negativamente al rendimiento; así el glitch es un error digital que ocurre en la pantalla, ocurre un segundo, no es algo físico ni permanente, y con el atractivo añadido de que no se conocen precedentes de objetos o esculturas glitcheadas.

La contraposición de crear una caja de letterpress que lleva años como algo invariable y aplicarle algo tan esporádico, configura un oxímoron interesante como punto de partida, aportando longevidad a las piezas, mediante la yuxtaposición de ambos conceptos: letterpress y *glitch*. *83M80* significa BEMBO, representado con números que hacen referencia a códigos. Y Bembo es la tipografía escogida para aplicar los glitches ya que es por excelencia la tipografía clásica serif. Al igual que en la actualidad hay diferentes tendencias en cuanto a tipografía serif, antes el estándar era Bembo, pese que la



Figura 23. Algunos resultados que se pueden ver en la web del proyecto 83M80.com.

22. QUINTELA, Héctor: "Reflexió, investigación tipográfica de Estudi Ramon Carreté", en *Experimenta Magazine*, 2015. [en línea], [consulta: 05/06/15]. <http://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/reflexio-investigacion-tipografica-de-estudi-ramon-carrete-4948>

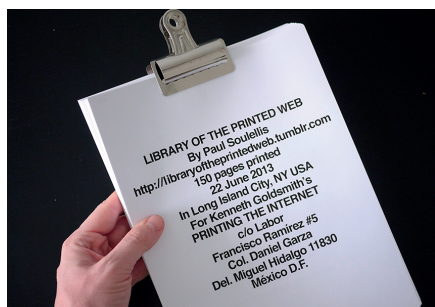


Figura 24.
SOULELLIS, Paul: *Library of the Printed Web*.
22 June 2013, NY USA . [en línea], [consulta:
07/07/15]. <http://libraryoftheprintedweb.tumblr.com>

esencia formal en su traspaso al digital, ha perdido relevancia.

El atractivo de combinar ambos mundos es patente, ya que solo es frecuente ver imágenes de tipografía glitcheada en tipografías modernas. Es indiscutible el interés de hacer colisionar los dos mundos, por lo que justifica el uso del estándar clásico de tipografía. El diseño como disciplina en la actualidad se caracteriza por una rapidez en su producción y el frenético desarrollo de sus herramientas, en contraposición al *letterpress*, una técnica que hace 50 años era radicalmente diferente, caracterizada por ser minuciosa y lenta.

Para su aplicación contaron con la colaboración del diseñador gráfico Alex Trochut, el graffitero *glitch* Felipe Pantone, el experto en *letterpress* Earl Kallemeyn y especialista en *glitch* Shay Moradi y es el primer proyecto de una trilogía llamada RGB Trilogy, 83M80 es el azul y continuaran en la misma línea con el rojo y verde. Lo que comenzó como un proyecto de una sola pieza derivó en el montaje de una gran exposición, cuya finalidad no era la de ir a la galería con el producto final si no dejar constancia en el proceso creativo y la investigación como parte de la obra, confiriendo gran importancia en el *background* del proyecto y el montaje definitivo del documental que resume la propuesta²³.

Por último, cabría mencionar una de las prácticas en el campo del diseño gráfico de hibridación de medios analógico-digital que está forjándose como una tendencia cada vez más mayoritaria y visible en el panorama actual. Nos referimos a la autopublicación y autoedición de magazines, libros o fanzines. Aportando un nuevo enfoque en el papel de la autoría del diseñador, que es quien pasar a tomar un el papel activo en el ámbito de escritor y editor o distribuidor, y que ha permitido a muchos diseñadores alcanzar una mayor autonomía, esto llevado al campo de la experimentación tipográfica confiere una eclecticismo de tendencias tipográficas vinculadas a proyectos alternativos en la web.

Esta tendencia se manifiesta desde los últimos cinco años en formas de bibliotecas que se alojan y difunden desde la red, una clara evidencia de una fuerte práctica artística emergente *web-to-print* es *Library of the Printed Web*, fundada en 2013 por Paul Soulellis, recoge una colección de obra de artistas contemporáneos que utilizan la captura de pantalla, la apropiación de imágenes, la extracción de información de sitios web, y los motores de búsqueda como motivo para crear contenido en forma de publicación impresa alojada en la web. Se incluyen libros de artistas autoeditados, álbumes de fotos, textos y otros trabajos impresos que se reúnen en

23. *Letterpress in the Digital Era (Letterpress en la era digital*. Dir. Gonzalo Hergueta & MRKA). The 83M80 Consortium. 2015, [en línea], [consulta: 05/06/15]. <https://vimeo.com/130495262>



Figura 25.
Not a type explica el proceso de creación de MTDBT2F a través de Metafont, en *The Serving Library*. [en línea], [consulta: 05/04/15]. <http://www.servinglibrary.org/>

torno al concepto de “buscar, recopilar y publicar.” utilizando amplios paisajes de datos donde recoger y transformar la información digital y visual en la experiencia analógica, que comparten la producción común y técnicas de publicación. En lugar de establecer límites o definir una nueva estética, la colección se presenta como una herramienta de referencia para el estudio de las relaciones cambiantes entre la web (como cultura), el artista (como archivista) y la publicación impresa (como un nuevo / viejo esquema de autoservicio para expresar el archivo). La colección existe como un archivo físico ubicado en una vitrina en Long Island City, Nueva York. Su exposición atrae regularmente la atención de los interesados en el *net art*, libros de artista y la edición experimental siendo la primera publicación dedicada al arte y el discurso *web-to-print*, publicada semestralmente por *Library of the Printed Web*. Printed Web # 1 y # 2.

El colectivo “Dexter Sinister”, formado Stuart Bailey y David Reinfurt se han dedicado durante más de una década a la creación de diferentes proyectos enfocados principalmente a la edición y publicación de magazines, centrándose en el diseño gráfico como una práctica crítica. Posteriormente continuarían el proyecto desde una nueva plataforma de publicaciones y ediciones *online*: “The Serving Library”. En la actualidad el proyecto se desarrolla en Nueva York en un espacio que actúa como biblioteca y lugar de encuentro para talleres y conferencias. Al mismo tiempo, a través de The Serving Library publican ensayos bajo el nombre “Bulletins of The Serving Library”, estos se distribuyen gratuitamente en formato pdf desde su página web.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO PRÁCTICO

CAPÍTULO 4

4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO PRÁCTICO

4.1 Metodología

La aplicación práctica de esta investigación, se centra en el desarrollo de fuentes paramétricas como caso de estudio. Esta práctica emergente, nos permite el desarrollo de infinitas posibilidades de variación formal de una tipografía. Nos centraremos en el uso del editor en línea Metaflop, como herramienta en los nuevos modos de creación de tipografías en línea. Está basado en Metafont, un lenguaje de programación para la composición tipográfica creado por Donald Knuth en 1979, como vimos en el apartado 3.1.

En la web de Metaflop, encontramos un apartado llamado *Modulator*, es la herramienta donde ajustaremos los parámetros en función del resultado que queramos conseguir. A partir de los 3 tipos disponibles de Metafonts: *Adjuster*, *Bespoke*, y *Fetamont*.

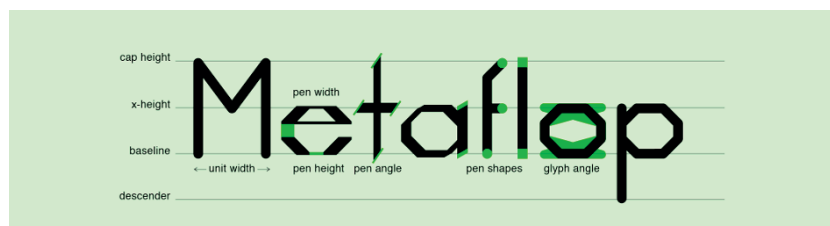


Figura 26.
Parámetros de variación en la anatomía del tipo en Metaflop.

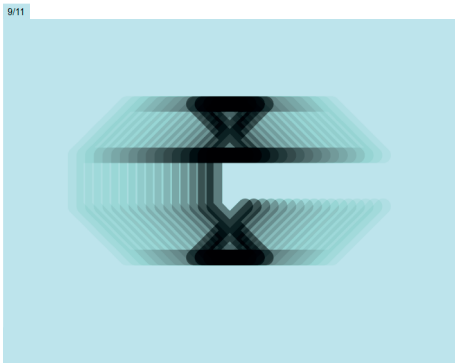


Figura 27.
Adjuster. Letra e.
Transformación en la anchura de unidad de 0,2 a 5,0 puntos.

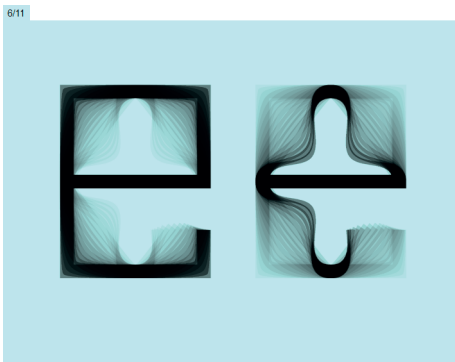


Figura 28.
Bespoke. Letra e.
Transformación de la curva en *Superness* de 1,0pt a 0,3pt y viceversa.



Figura 29.
Fetamont.
Variación de pesos de una misma tipografía.

MF Adjuster, es una forma básica, muy funcional. Sigue una estricta retícula y alude a una política sin curvas, junto con un conjunto reducido de parámetros. La sofisticación de la fuente deriva del ángulo y el parámetro de la pluma (círculo, cuadrado o cuchilla). La codificación de *MF Adjuster* contiene 256 caracteres soportados en varios idiomas europeos con escritura latina.

MF Bespoke está enfocado a la construcción de fuentes *sans serif*. Esta metafont consta de 14 parámetros ajustables agrupados en clases de dimensión, proporción y forma. Mediante el uso de esta gama de parámetros se puede obtener una gran variedad de derivados. El tipo de letra estándar y la fuente de la caja tiene el tamaño de 10 puntos de unidad.

MF Fetamont es una versión extendida del logotipo elíptico de Knuth. Los 11 parámetros, incluyendo *superness*, *slanting* (inclinación) y *randomness* (aleatoriedad), amplían el logotipo a una tipografía completa con una gran variedad de derivados. La fuente contiene una codificación T1 de 256 caracteres en varios idiomas europeos con escritura latina.

En cada una de estas fuentes se establecen los parámetros con los que trabaja: *weight* en el eje X, *slant* en el Y, *superness* en el Z, y *curliness* como un cuarto factor.

Por lo tanto, nos interesa el hecho de que cambiando el valor de uno de estos parámetros en una ubicación en el archivo Metafont, se puede producir un cambio constante a través de toda la fuente y su posterior descarga gratuita en formato webfont o opentype (.otf).

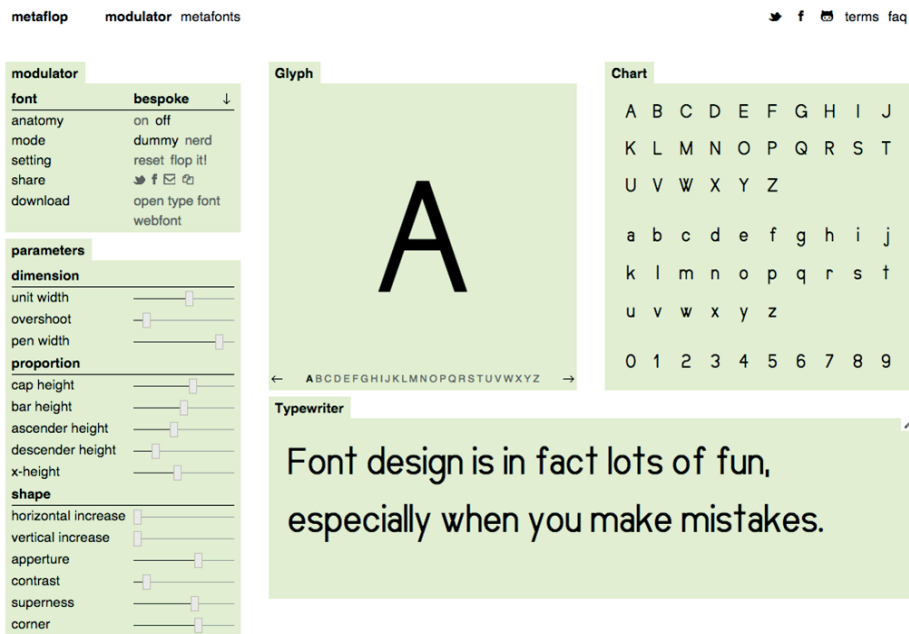


Figura 30. Interfaz del *modulator* de Metaflop. Desarrollado por los diseñadores suizos Marco Müller y Alexis Reigel en 2012.

En resumen, con la variación de caracteres pretendemos generar una serie de resultados en términos de experimentación tipográfica. La siguiente producción busca explorar la progresión y la reducción de la legibilidad en formas tipográficas basadas en código dentro de las posibles técnicas de cifrado, a favor de la alteración formal.

Estas conclusiones se exportaran a la creación de una tipografía y sus variantes, aplicada a una marca gráfica que materialice el proceso en torno a ciertos parámetros de alteración que definiremos posteriormente. En dicho proceso, aplicaremos los conocimientos obtenidos durante la realización de este trabajo final de máster, junto con mi práctica profesional como diseñadora, dirigida hacia el interés y el desarrollo de proyectos tipográficos experimentales. Tiene como objetivo impulsar la investigación como método para el desarrollo de metodologías proyectuales en diseño tipográfico. Estos resultados van dirigidos a estudiantes o profesionales que deseen profundizar en el campo del diseño experimental con código tipográfico.

Objetivos

- Investigar ciertos parámetros de código tipográfico mediante la herramienta Metaflop.
- Comparación y limitaciones entre la variación en determinados parámetros de una misma fuente.
- Conseguir rapidez en la generación de fuentes como alternativa al diseño tipográfico convencional.
- Que los resultados sean de inspiración para la aplicación de algoritmos en el campo del diseño gráfico.
- Potenciar la capacidad expresiva de la tipografía y definir aspectos límites de legibilidad de la aplicación.
- Abrir nuevos caminos de experimentación para la creación de mensajes cortos.
- Aplicación de los resultados a la creación de una identidad gráfica.
- Continuar el debate sobre diseño de tipo paramétrico a la luz de las tecnologías centradas en la web hoy en día.
- Potenciar el uso de este tipo de herramienta web abierta, como tendencia experimental en su futura implementación en el ámbito profesional.

Bespoke-qEF0ATa0ID
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789\$%&?!*

Figura 31.
 Tipografía Bespoke-qEF0ATa0ID.
 Superness 0.4pt.

Bespoke-ymQGCIOfV0
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789\$%&?!*

Figura 32.
 Tipografía Bespoke-ymQGCIOfV0.
 Superness 0.7pt.

Bespoke-JZQmqEokR
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789\$%&?!*

Figura 33.
 Tipografía Bespoke-JZQmqEokR.
 Superness 1.3pt.

Bespoke-zyomlzE4
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789\$%&?!*

Figura 34.
 Tipografía Bespoke-zyomlzE4.
 Superness 1.8pt.

4.2 Diseño y fases de elaboración del proyecto.

En primer lugar, a la hora de definir los parámetros de variación en el panel *modulator*, debemos establecer unas pautas en función de nuestro objetivo.

En nuestro caso, la metafont elegida para el desarrollo de la aplicación práctica ha sido *Bespoke* que significa “hecho a medida”. En nuestro *briefing*, partiremos de 4 tipologías diferentes de la fuente, descargadas en formato opentype (.otf). Hemos usado los parámetros establecidos y aleatorizados de Metaflop, con el fin de comprender el texto en los límites legibles en relación a su variación formal.

Para ello, debemos situarnos en el panel lateral izquierdo y establecer el parámetro con el que vamos a trabajar. En este caso, trabajaremos a partir de la distorsión de la curva tipográfica para intentar definir los límites legibles.

En la categoría *shape*, encontramos el parámetro de variación que hace referencia a la relación de la curva, denominado *superness*, en el eje Z.

El parámetro *superness* se mueve entre los valores (0-1 pt), el programa nos permite rebasar ese nivel, donde entra en

juego el concepto del error. Puede valernos como método para cifrar la comunicación con diseño tipográfico.

Establecemos un mínimo de 4 valores diferentes en el *superness* de una misma metafont: 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt. Produciendo las tipografías con las que confeccionaremos la carga gráfica del proyecto.

En la siguiente imagen observamos cómo afecta la variación del parámetro, en función de estos valores.

Figuras 35, 36, 37, 38.

Bespoke. Variación del parámetro *superness*, 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente en la letra S.

The image shows a web-based font design interface for 'Bespoke'. At the top, there are navigation links: 'metaflop', 'modulator', 'metafonts', and a warning icon. On the right, there are social media icons for Twitter, Facebook, and a dollar sign, along with 'about' and 'faq' links.

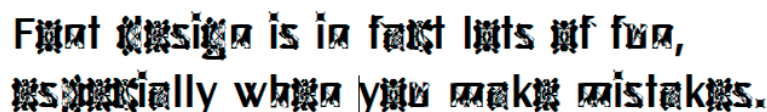
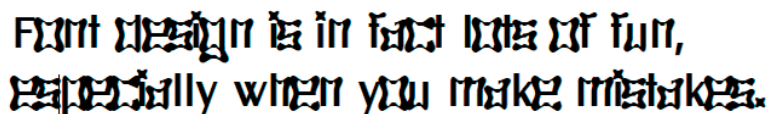
The interface is divided into several sections:

- modulator**: A control panel with a 'font' dropdown set to 'bespoke'. It lists various settings like 'anatomy', 'glyph / chart', 'mode', 'setting', 'share', and 'download' with toggle or dropdown options.
- parameters**: A section with sub-sections:
 - dimension**: 'unit width' (1.36) and 'pen width' (0.9).
 - proportion**: 'cap height' (0.78), 'bar height' (0.54), 'ascender height' (0.84), 'descender height' (0.28), and 'x-height' (0.81).
 - shape**: 'horizontal increase' (0.24), 'vertical increase' (0), 'contrast' (1.6), 'superness' (0.4), and 'slanting' (0).
 - optical corrections**: 'corner' (1) and 'overshoot' (0.1).
- glyph**: A large viewer showing a stylized letter 'S' with a wavy, organic shape.
- chart**: A grid of characters from A to Z, including lowercase letters and numbers, showing their corresponding stylized forms.
- typewriter**: A preview window showing the text 'Font design is in fact lots of fun, especially when you make mistakes.' in a typewriter-style font.

At the bottom, three smaller 'glyph' viewers show the letter 'S' at different 'superness' values: 0.4pt (a simple, clean 'S'), 0.7pt (a slightly wavy 'S'), and 1.3pt (a highly stylized, complex 'S' with multiple loops and curves).

A continuación intentamos establecer los límites legibles mediante la variación del *superness*. Hemos establecido como límites los valores: 1.3pt, y -1.3pt, pese a la fuerte distorsión de sus formas, en frases cortas todavía es posible su lectura.

Como ya sabemos, la aplicación está definida por ecuaciones geométricas, aunque descubrimos que unos mismos valores, a veces provocan resultados distintos. En la práctica, hemos definido valores extremos al azar, con la finalidad de traspasar los límites legibles, a favor de la abstracción formal. Observamos entonces que la tipografía funciona como imagen, y aporta una función expresiva y persuasiva.



Figuras 39 y 40.
Bespoke.
Para los valores 1.3pt y -1.3pt del *superness*, todavía presentan rasgos legibles.



Figuras 41 y 42.
Bespoke.
En los valores 1.8pt y 4pt del *superness*, se transpan los límites legibles.

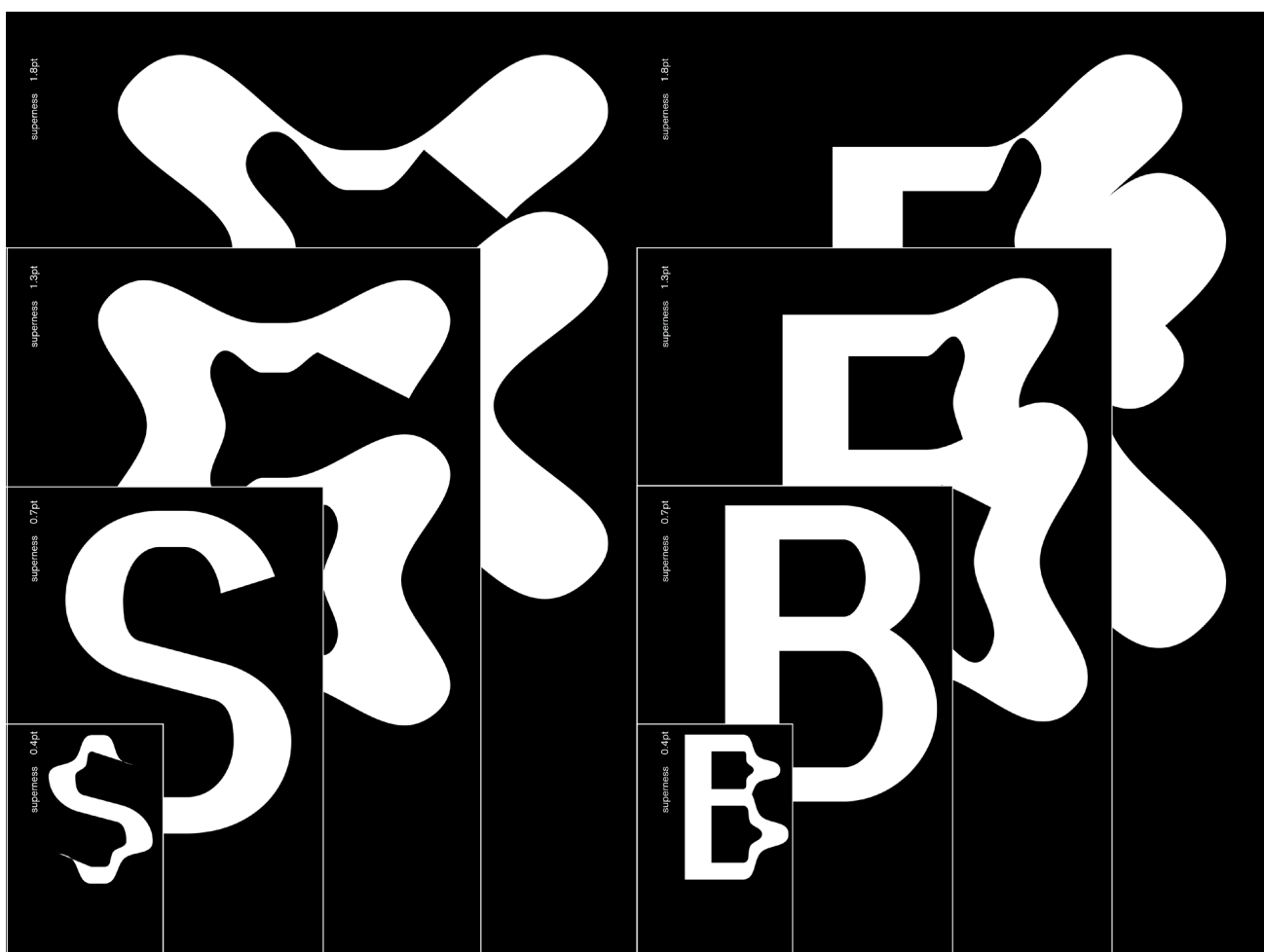
Figura 43.
Bespoke
Variación del *superness* en la letra S
0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.



Figura 44.
Bespoke
Variación del *superness* en la letra B
0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.



Figura 45.
Bespoke.
Esquema comparativo de la variación del *superness* entre S y B.
0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.



Si observamos la anatomía de los caracteres en cada variable, pese a la sensación aleatoria que nos producen, podemos extraer ciertas conclusiones basadas en los resultados obtenidos:

- La variación del parámetro *superness*, supone una progresiva distorsión de las formas curvas de los caracteres. En los valores negativos se contrae y en positivos se expande.
- Como hemos visto anteriormente, en patrones aleatorios dicho movimiento genera la codificación de los mensajes.
- La distorsión afecta exclusivamente a las curvas de los caracteres, las rectas permanecen estáticas.
- Supone un medio que favorece la experimentación continua.

Figura 46.
Bespoke
Variación del *superness* en el punto.
0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.



Figura 47.
Bespoke
Variación del *superness* en la barra.
0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.



Figura48.
Bespoke.
Esquema comparativo de la variación del *superness* entre . y /
0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.

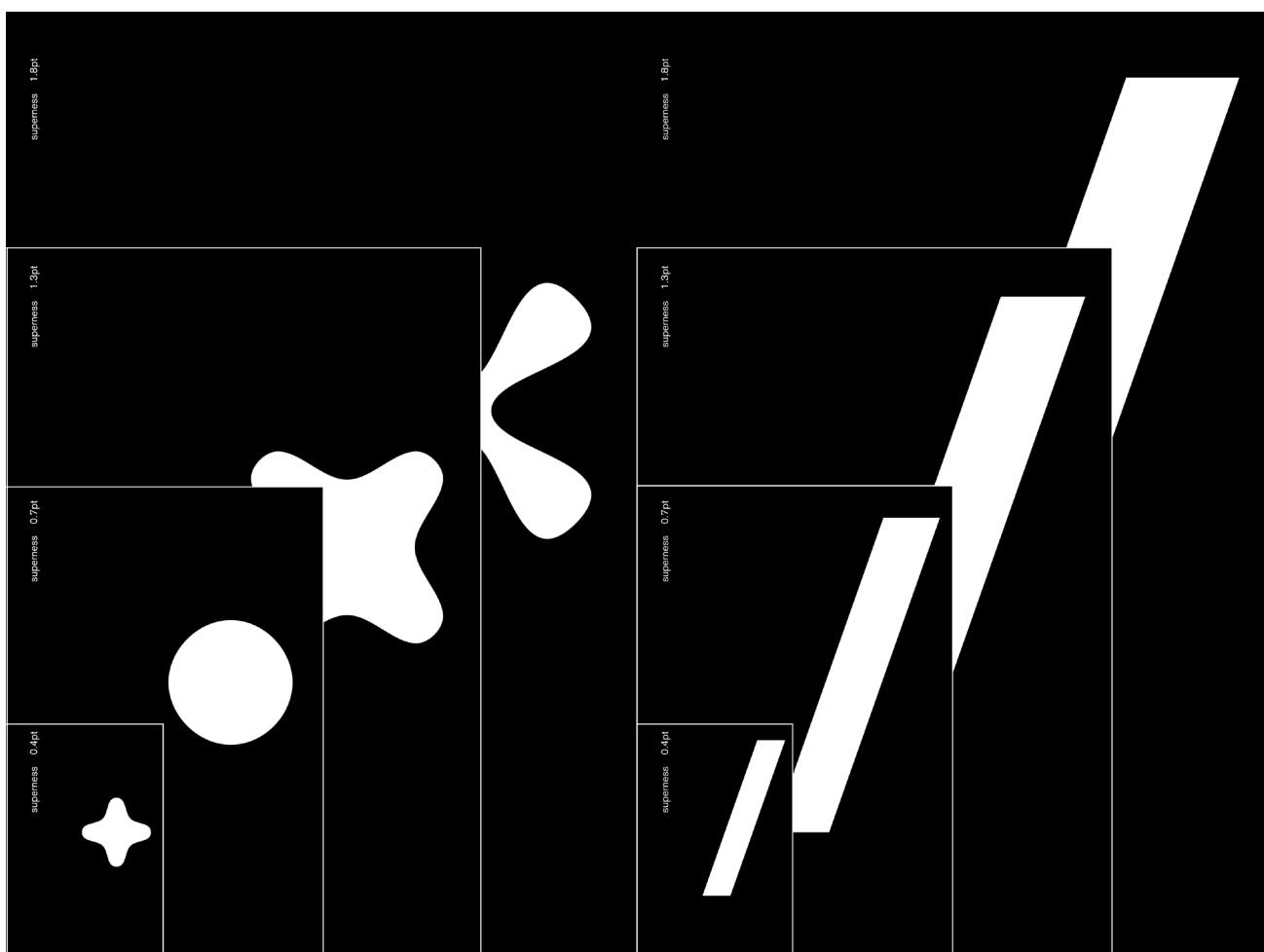


Figura 49.
 MT Bespoke.
 Esquema visual comparativo del *superness*
 en -1.3pt, 0pt, 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, en el desarrollo
 gráfico del naming.

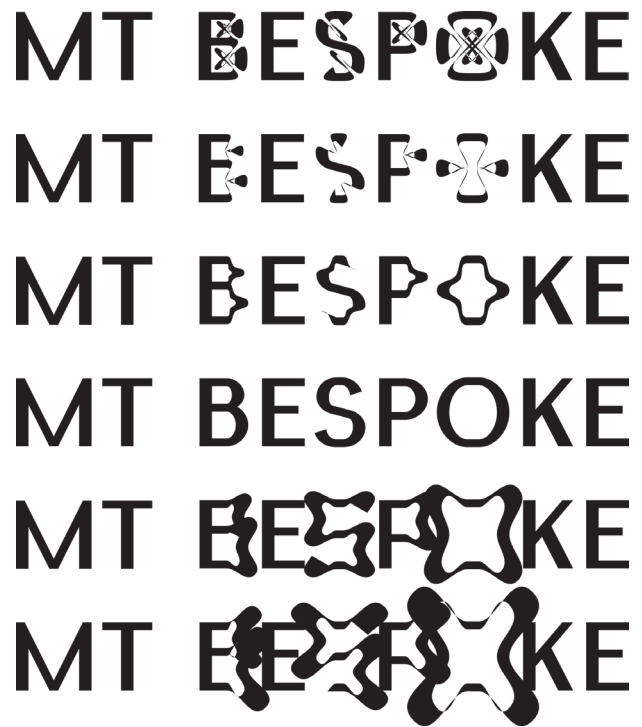


Figura 50.
 MT Bespoke.
 Diseño definitivo formado por los valores 0.4pt, 0pt, 1.3pt.
 del *superness*.





Figura 51.
MT Bespoke.
Póster promocional. Variación del *superness*
en 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt. en B.



Figura 52.
MT Bespoke.
Póster promocional. Variación del *superness*
en 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt. en *superness*.

Estas pautas tienen como finalidad el desarrollo de una identidad tipográfica y sus aplicaciones, demostrando que se puede construir una metodología creativa a partir de la variación de código en línea con Metaflop.

Para definir la personalidad del diseño, trabajaremos los conceptos clave que sustentan nuestro discurso. En definitiva, desarrollaremos un estilo sencillo, actual y muy visual, en torno a criterios de alteración y legibilidad tipográfica, generando imágenes de gran carga estética y persuasiva.

Pretendemos que refleje la filosofía de un proyecto tipográfico experimental y a la vez otorgarle un valor diferenciador del resto de tendencias actuales. Para transmitir estos valores, crearemos la identidad y la adaptación de la gráfica a elementos físicos para su promoción en diferentes áreas del diseño gráfico: diseño editorial, cartelería, publicidad, etc.

Demostrando que es posible la implementación de las tipografías generadas como medio de difusión y reconocimiento.

Para entender el proceso de creación, explicaremos los elementos que componen el diseño, así como el código de color y variaciones en la tipografía.

En la figura 49, mostramos los estilos definidos para la aplicación gráfica del naming, MT Bespoke, es la *metafont* que da nombre al proyecto, diseñada por Marco Müller y Simon Egli en 2012. El resultado es una combinación de los valores 0.4pt, 0pt, 1.3pt. del parámetro *superness*.

En cuanto a la gama de colores optamos por en el contraste monocromático, con especial uso de soportes metalizados con los que experimentaremos formalmente. Esta gama refuerza el estilo sobrio, neutro, limpio, internacional, y experimental que perseguimos. Los elementos dominantes son: las líneas rectas y sinuosas, los cambios de forma o tamaño, la combinación o repetición de formas o figuras, mediante formas tipográficas simples.

Hacemos referencia al desarrollo tipográfico en combinación con las disciplinas emergentes revisadas en el capítulo 3: llevado al ámbito de la programación con el uso de *metaflop*, en la transferencia de medios analógico-digital y cuando adquiere la característica del movimiento.

En las figuras 53-56, nos referimos a la autopublicación de un proyecto editorial alternativo que recoge las variantes tipográficas desarrolladas en el proyecto. Aportando un nuevo enfoque en el campo de la experimentación tipográfica desde nuestra propia autonomía.

En las figuras 57-62, aplicamos las tipográficas a elementos de identidad y como medio de difusión: papelería, *merchandising*, cartelería, etc.

Para finalizar, abordaremos el terreno de la videoinstalación, mediante un ejercicio práctico como fórmula para materializar el movimiento de las formas tipográficas que adquieren valor significativo en una secuencia de tiempo, situándonos en el terreno de lo artístico.

4.3 Imágenes

Figura 53.
Aplicación tipográfica a un proyecto editorial, realizado con las variantes de MT Bespoke, se vincula así la tipografía a la transferencia de medios analógico-digital.





Figura 54.
Póster promocional. Variación en B.
El punto fuerte es la repetición de los elementos como esquema comparativo, nos permite deformar plásticamente el soporte, evidenciando la naturaleza experimental del proyecto

Figura 55.
Póster promocional en soporte físico.
Vaciación en *superness*.



Figura 56.
Doble página interior del proyecto editorial,
recoge las variables gráficas y experimentos del proceso de creación.

Figura 57.
Autopromoción. Aplicación de las variables tipográficas en moleskine.



Figura 58.
Autopromoción. Aplicación de las variables tipográficas en bolsa de tela.

Figura 59.
Autopromoción. Aplicación de las variables tipográficas en camiseta.



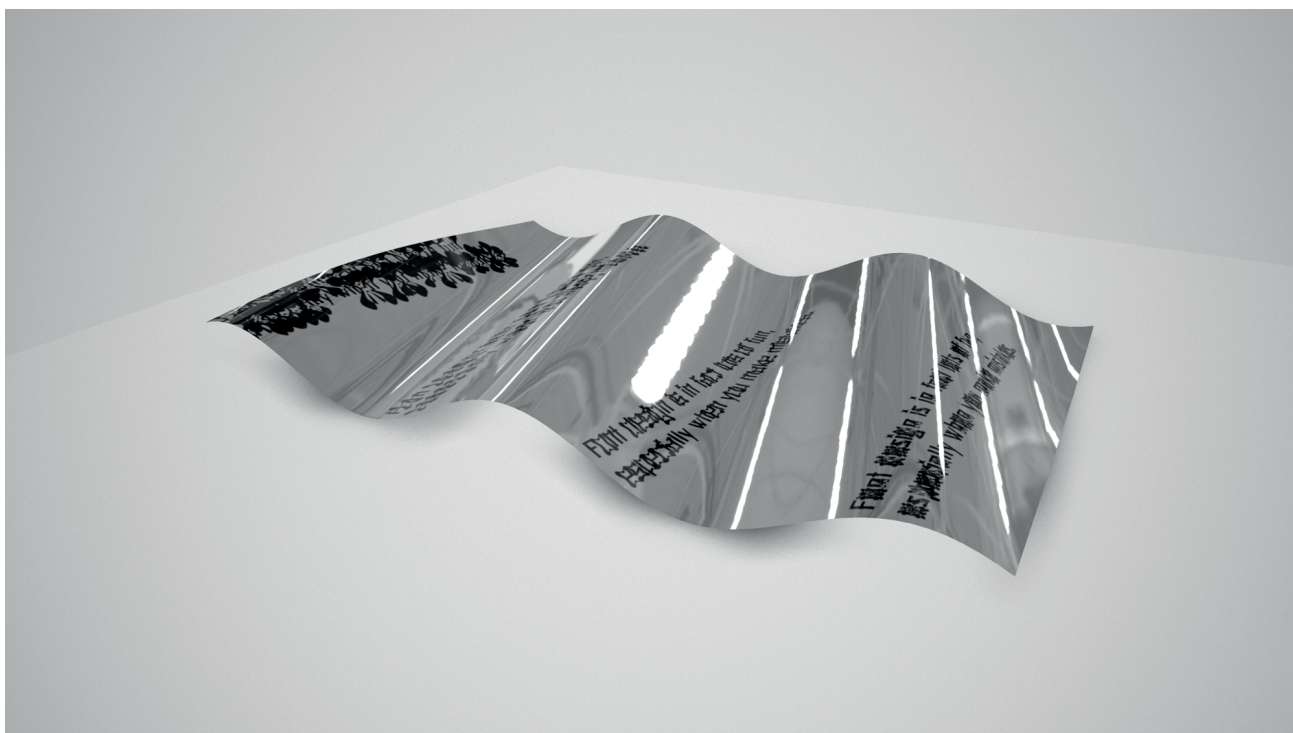


Figura 60.
Póster como elemento de difusión.
El soporte físico establece un juego de alteración formal y lumínica.



Figura 61.
Flyer como elemento de difusión.
Las características del material se evidencian mediante la distorsión del soporte.



Figura 62.
Otra modalidad de *flyer* aplicado.



Figura 63.
Simulación de la videoinstalación.
Superness -1.3pt.
Solo algunos caracteres son legibles
parcialmente.



Figura 64.
Otro fotograma de la videoinstalación.
Superness 1.3pt.
Las formas tipográficas son ilegibles.

En el contexto de la videoinstalación, las formas tipográficas adquieren un valor significativo. La percepción sensorial: lumínica, sonora y de movimiento, nos confiere el matiz que únicamente podemos conseguir a través de este medio para materializar su aspecto físico.

Nuestra instalación consta de una proyección de video en *loop* de unos segundos de duración, en formato *gif*. La secuencia muestra un mensaje de texto encriptado en pantalla que cambia su aspecto formal progresivamente, jugando con variantes de software generadas con metaflopp. Favorece la pérdida de la función comunicativa a favor de la distorsión formal del tipo.

Hemos utilizado los ángulos y esquinas para continuar el discurso del error y la distorsión en los procesos comunicativos. Para el montaje final, ha sido necesario un proyector orientado a crear un ángulo con las paredes de la sala.

El recorrido del espectador a lo largo de la instalación es clave para entender dicho discurso, favoreciendo la multiplicidad en los puntos de vista del circuito. El texto que articula la composición provee un nivel narrativo, transferido al espectador para que sea éste, en última instancia, quien construya un recorrido visual.

5. CONCLUSIONES

CAPÍTULO 5

5. CONCLUSIONES

Nuestro estudio sobre las prácticas emergentes dentro del ámbito del diseño gráfico como disciplina, revela que se está produciendo un cambio de tendencia en relación a la creación tipográfica en la praxis profesional.

Mientras que en la década de 1970 hubo una producción de unos cientos de tipos de letra, en la actualidad es una tendencia en alza, donde podemos elegir entre miles de fuentes. Cada desarrollo tipográfico es la búsqueda de un medio específico para mensajes e intenciones.

Uno de los factores determinantes que ha provocado este crecimiento, es el alto grado de independencia expresiva como motor para su creación. Así que la reflexión sobre el texto escrito más allá del alfabeto es una motivación esencial que se presenta a sí misma con fuentes que muestran la naturaleza de los sistemas de signos. Muchas fuentes en pantalla representan formas individuales de expresión artística, pero algunos de los diseños también se centran en cuestiones particulares como las de la legibilidad, simplicidad y funcionalidad.

Por otra parte, las vías de distribución han cambiado completamente. Hoy en día, encontramos tipos de letra comercializados que podemos adquirir en línea con facilidad y rapidez, combinados con nuevos sistemas de difusión, como las aplicaciones de modificación de tipografías online.

A través del análisis de diferentes definiciones del término experimentación, nos acercamos a las tendencias que están cambiando a un ritmo cada vez más rápido, y que al parecer están influenciadas por la ambición de desarrollar siempre algo nuevo.

Encontramos una nueva escena del diseño tipográfico que recientemente ha comenzado a consolidarse. Estos diseñadores de tipos, tienen una adecuada red de trabajo en funcionamiento y se esfuerzan por ir más allá de la creación de experimentos de diseño individuales o como una simple moda. Desarrollan tipos de fuentes como cuerpo de texto o reconstruyendo tipografías históricas. Su objetivo son declaraciones fundamentales, y por el uso de éstas quieren ganar profesionalismo en su campo, bajo nuevas condiciones técnicas y estéticas.

Se presenta, una recopilación de teorías y casos relaciona-

dos con las posiciones actuales en el campo del diseño tipográfico ejemplificados con imágenes representativas, proporcionando una oportunidad para la reflexión y el debate.

Nuestra investigación, demuestra que se puede construir una metodología orientada a la experimentación con tipografía fundamentada en nuevas aplicaciones de generación de tipos.

En la producción práctica, exploramos la progresión y la reducción de la legibilidad de las formas tipográficas basadas en código a favor de la alteración formal. Las conclusiones se exportan a la creación de una tipografía y sus variantes en dimensión, proporción y forma, aplicada a una identidad gráfica que materializa el proceso.

Observamos que en casos de profunda distorsión, la tipografía funciona como imagen, resaltando su función expresiva y persuasiva. Hemos creado una base de aproximación, desde un aporte metodológico experimental, que puede variar en función de premisas e intereses particulares.

Nuestra investigación, persigue ampliar nuestros conocimientos sobre tipografía experimental dotándolos de nuevas herramientas para su aplicación profesional en las diferentes áreas del diseño gráfico. El proyecto aporta un material interesante y atractivo, como síntesis de las nuevas prácticas e hibridaciones en el panorama tipográfico actual.

6. BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULO 6

AICHER, Otl: *Analógico y digital*, Barcelona, Gustavo Gili, 2001.

BLACKWELL, Lewis: *La Tipografía del siglo XX*, Barcelona, Gustavo Gili, 1993.

CARRERE, Alberto: *Retórica Tipográfica. Cuadernos de imagen y reflexión n° 8*, Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, 2009.

COLES, Alex: *The Transdisciplinary Studio*, Alemania, Sternberg Press, 2012.

HILLNER, Matthias: *Tipografía virtual*, Barcelona, Parramón Ediciones, 2009.

JARDÍ, Enric: *Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán)*, Barcelona, Actar, 2007.

KNUT, Donald E: *Digital Typography*, Stanford, Center for the Study of Language and Information Publications, 1999.

MARSHALL, Lindsey y MEACHEM, Lester: *Cómo utilizar la tipografía*, Barcelona, Blume, 2012.

MCHUGH, Gene: *Post internet*, Brescia, LINK Editions, 2011.

NOVITSKOVA, Katja: *Post Internet Survival Guide*, Amsterdam, Resolver Publishing, 2010.

POYNOR, Rick: *No más normas. Diseño gráfico posmoderno*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003.

SAMARA, Timothy: *Diseñar con y sin retícula*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002.

SUEDA, Jon: *All Possible Futures*, London, Bedford Press, 2014.

TSELENTIS, Jason: *Typo, forma y función: Manual ilustrado de los principios fundamentales de la tipografía (en papel)*, Barcelona, Promopress, 2012.

TWOPOINTS: *Pretty Ugly Visual Rebellion in Design*, Berlin, Gestalten, 2012

TESIS

MARTÍNEZ, M^a Jesus. "Manual de recursos tipográficos. Una guía para experimentar con tipografía", Trabajo Fin de Máster, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2012 [en línea], [consulta: 04/11/15], DOCUMENTO PDF, <http://hdl.handle.net/10251/35647>

SANCHEZ, Dionisio. "Del ideal social a las tácticas híbridas. Estudio de las nuevas prácticas emergentes en el ámbito del diseño gráfico", Trabajo Fin de Máster, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2014 [en línea], [consulta: 09/11/15]. DOCUMENTO PDF, <http://hdl.handle.net/10251/48710>

ARTÍCULOS

CHAN, Jennifer: "Notes on Post-Internet" en KHOLEIF, Omar: *You Are Here: Art After the Internet*, Manchester, Cornerhouse Books, 2014, pp 106-123, [en línea], [consulta: 08/05/2015]. https://www.academia.edu/7508373/Notes_on_Post-Internet

MANCILLA, Eréndida: "La tipografía posmodernista" en *Memorias del Coloquio sobre Tipografía y Educación Superior*, Veracruz, Encuadre, 2006.

MARTÍNEZ LUNA, Sergio: "Malfunction! The Glitch... and How to Get It" en *Mincho* n°05, Madrid, Junio-Agosto 2015.

OLSON, Marisa: "Postinternet" en *Foam Magazine* n° 29, Amsterdam, Noviembre 2012, p. 59-63. [en línea], [consulta: 10/05/2015]. <http://issuu.com/foam-magazine/docs/all>

PELTA, Raquel: "El pensamiento tipográfico moderno" en *Monográfica* n° 04, Barcelona, Junio 2012, [en línea], [consulta: 04/05/2015]. <http://www.monografica.org/04/Art%C3%ADculo/5824>

PELTA, Raquel: "La retícula tipográfica. De artículo de fe a instrumento eficaz" en *Monográfica* n° 04, Barcelona, Septiembre 2012, [en línea], [consulta: 08/05/2015]. <http://www.monografica.org/04/Art%C3%ADculo/7529>

SHINKOSHA, Seibundo: "Visual Communication in the Post-Internet Age" en *Idea Mag* n° 366, Tokio, Septiembre 2014. [consulta: 20/04/2015].

ARTÍCULOS ONLINE

BIL'AK, Peter: "Experimental typography. Whatever that means" en *Items* n° 01, Typotheque, 2005 [en línea], [consulta: 09/11/2014]. https://www.typotheque.com/articles/experimental_typography_whatever_that_means

BURGOYNE, Patrick: "The New Ugly" en *Creative Review*, 2007, [en línea], [consulta: 22/06/2015]. <http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2007/august/the-new-ugly>

BURGOYNE, Patrick: "The Pretty New Ugly" en *Creative Review*, 2012, [en línea], [consulta: 30/06/2015]. <http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2012/may/pretty-ugly-or-plain-ugly>

EASWAR, Tapas: "Culture of Indiscriminate Over-sharing" en *Medium*, Julio 2013, [en línea], [consulta: 10/04/2015]. <https://medium.com/i-m-h-o/ba2d21c0145c>

LEIBY, Sofia: "I am such a failure poetry on around and about the internet" en *Pool*, 2011, [en línea], [consulta: 16/06/2015]. <http://pooool.info/i-am-such-a-failure-poetry-on-around-and-about-the-internet/>

LIALINA, Olia: "Turing Complete User" en *Contemporary Home Computing*, Octubre 2012, [en línea], [consulta: 05/04/2015]. <http://contemporary-homecomputing.org/turing-complete-user/>

QUINTELA, Héctor: "Reflexió, investigación tipográfica de Estudi Ramon Carreté", en *Experimenta Magazine*, 2015. [en línea], [consulta: 05/06/15]. <http://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/reflexio-investigacion-tipografica-de-estudi-ramon-carrete-4948>

VIERKANT, Artie: *The Image Object Post-Internet*, 2010, en jstchillin.org [en línea], [consulta: 10/04/2015]. http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_post-internet_us.pdf

WEBS

83M80, *Letterpress in the digital era* [en línea], [consulta: 20/05/15].
<http://83m80.com/>

DEXTER SINISTER, *The Serving Library*, [en línea],[consulta: 05/03/15].
<http://www.servinglibrary.org/>

DOMO, A inspiration blog, [en línea], [consulta: 05/10/14].
<http://domoa.tumblr.com/>

Etapes, [en línea], [consulta: 07/11/14].
<http://etapes.com/darious-ou-autotypography>

Ficciones Typografika, [en línea], [consulta: 20/11/14].
<http://ficciones-typografika.tumblr.com/>

Many Stuff, [en línea], [consulta: 02/12/14].
<http://www.manystuff.org/?m=201011&paged=2>

SUEDA, Jon: *All Possible Futures*, 2014. [en línea], [consulta:10/04/15].
<http://allpossiblefutures.net/>

The Dark Side Of Typography. [en línea], [consulta: 04/03/15].
<http://andren.tumblr.com/>

The Poster Diary, [en línea], [consulta: 08/11/14],
<http://theposterdiary.tumblr.com/>

Type Only [en línea], [consulta: 05/10/14].
<http://typeonly.tumblr.com/>

Typografika [en línea], [consulta: 09/10/14].
<http://typografika.tumblr.com/>

Typographic Posters. [en línea], [consulta: 08/12/14],
<https://www.typographicposters.com/>

Vazja N'kuti [en línea], [consulta: 20/01/15].
<http://inspiringrafik.tumblr.com/>

Weird-oh Split [en línea], [consulta: 18/11/14].
<http://weird-oh---spit.tumblr.com/>

7. APÉNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 7

Figura 1.	18
Alfabeto universal experimental por Herbert Bayer en 1925.	
Figura 2	19
En 1958, Lars Müller se convirtió en uno de los fundadores y editores de la revista <i>Neue Grafik</i> , responsable de la difusión mundial del Estilo Tipográfico Internacional y en la que colaboraron diseñadores como Joseph Müller-Brockmann, Richard Loshe, Hans Neuburg y Carlo Vivarelli.	
Figura 3.	20
MARINETTI, Filippo: <i>In the Evening, Lying on Her Bed, She Reread the Letter from Her Artilleryman at the Front</i> , 1919.	
Figura 4.	21
WEINGART, Wolfgang: <i>Typographic Process n° 4 y 5</i> , 1974.	
Figura 5.	23
Estilos de la familia Univers diseñada por Adrian Frutiger, 1957.	
Figura 6.	24
Anatomía de la Helvética.	
Figura 7.	29
El uso de Tumblr (survivaltips.tumblr.com) como archivo de artista, a partir del cual su creadora Katja Novitskova ha compilado el libro impreso, <i>Post Internet Survival Guide</i> , 2010.	
Figura 8.	30
Erik Brandt en el espacio de exposición para el proyecto <i>Ficciones tipografika</i> , en su casa en Minneapolis, Minnesota. Junto con la obra de Nick O'Brien, <i>Ficciones tipografika</i> , 589-591 (24"x36"), instalado el 30 de julio 2014. Se puede ver el proyecto completo en http://ficciones-tipografika.tumblr.com/	
Figura 9.	31
Tipografía Ljño diseñada por Karl Nawrot y Radim Pesko. Puede adquirirse en http://www.radimpesko.com/fonts/ljno	
Figura 10.	31
El proyecto se puede ver online en: SUEDA, Jon: <i>All Possible Futures</i> , 2014. [en línea], [consulta: 05/04/2015]. http://allpossiblefutures.net/	
Figura 11.	32
Portada "Visual Communication in the Post-Internet Age" en <i>Idea Mag</i> n° 366.	

Figura 12. **33**

Interior del reportaje “Visual Artifacts: Works from the Post-Internet Age” donde aparecen los artistas BACON y OKFocus como ejemplo de alteración tipográfico en el ámbito post internet en *Idea Mag* n° 366.

Figura 13. **34**

BODHUIN, Benoît: “le poids de l’œil”- Póster 89.5 × 128 cm en *Soirée graphique* n°6.

Figura 14. **35**

Tipografía Kiosk Grotesk de Hegi-Weidmann.

Figura 15. **36**

CHO, Joony Hyun: “Troika Lenticular poster”. Troika seminar. Konkuk univ en *Etapas magazine* n° 221, Abril 2014.

Figura 16. **37**

Typographic posters es una plataforma colectiva de diseñadores que concibe carteles enfocados a la tipografía y composiciones gráficas expresivas y experimentales, con la intención de servir de inspiración y promoción de la cultura del cartel tipográfico. Fundada por Felipe André en Noviembre de 2008. [en línea] [consulta 04/06/2015].
<https://www.typographicposters.com/about/>

Figura 17. **41**

Interfaz del editor visual en línea *Metaflop*. <http://www.metaflop.com>

Figura 18. **42**

Uno de los resultados experimentales publicados en Tumblr por Simon Egli. Más en <http://metapolator.tumblr.com/>

Figura 19. **43**

DDDD es un proyecto de instalación de Chris Lange y Rouzbeh Akhbari, que explora las maneras de defender la privacidad de la comunicación personal mediante el uso de la tecnología y de tácticas accesibles como alternativa al cifrado. La instalación forma parte de la reciente tesis de Lange, titulada *Typographic Obfuscation*. Su trabajo se centra en el significado y la estructuración del lenguaje, y las intervenciones tipográficas. Consta de unas piezas de texto y audio. Ganador de la medalla en diseño gráfico en los premios OCAD 2014. Más en <http://8eleven.org/DDDD/>

Figura 20. **44**

Video realizado por Dexter Sinister sobre la historia de *Meta-the-Difference-Between-the-Two-Font-4-D* a partir de MetaFont, originalmente diseñado para generar un número infinito de fuentes ajustables a parámetros simples en diferentes puntos en el tiempo. Su intención es aprovechar la inteligencia esencial de las letras, convirtiendo el tiempo en uno de esos parámetros.

Figura 21.	45
<i>The Moment</i> creado por Hyun Ju Song y Mi Lyoung Bae, es una exploración del lenguaje, sobre cómo se forma el significado de las palabras. Este proyecto deconstruye las formas del tipo desde su estado inicial, donde el alfabeto latino se concibe como geometría abstracta. Las letras se desmontan, transforman y se utilizan como un medio visual. Utiliza 3 pantallas de proyección, desarrollado mediante processing y Max / MSP.	
Figura 22.	46
<i>Reflexió</i> , de Estudi Ramon Carreté, 2015.	
Figura 23.	47
Algunos resultados que se pueden ver en la web del proyecto 83M80.com.	
Figura 24.	48
SOULELLIS, Paul: <i>Library of the Printed Web</i> . 22 June 2013, NY USA . [en línea], [consulta: 07/07/15]. http://libraryoftheprintedweb.tumblr.com	
Figura 25.	49
Not a type explica el proceso de creación de MTDBT2F a través de Metafont, en <i>The Serving Library</i> . [en línea], [consulta: 05/04/15]. http://www.servinglibrary.org/	
Figura 26.	52
Parámetros de variación en la anatomía del tipo en Metaflop.	
Figura 27.	53
<i>Adjuster</i> . Letra e. Transformación en la anchura de unidad de 0,2 a 5,0 puntos.	
Figura 28.	53
<i>Bespoke</i> . Letra e. Transformación de la curva en <i>Superness</i> de 1,0 a 0,3 puntos y viceversa.	
Figura 29.	53
<i>Fetamont</i> . Variación de pesos de una misma tipografía.	
Figura 30.	55
Interfaz del <i>modulator</i> de Metaflop. Desarrollado por los diseñadores suizos Marco Müller y Alexis Reigel en 2012.	

Figura 31.	57
Tipografía Bespoke-qEF0ATa0ID. <i>Superness</i> 0.4pt.	
Figura 32.	57
Tipografía Bespoke-ymQGClOFV0. <i>Superness</i> 0.7pt.	
Figura 33.	57
Tipografía Bespoke-JZQmqEokR. <i>Superness</i> 1.3pt.	
Figura 34.	57
Tipografía Bespoke-yzyomlzE4. <i>Superness</i> 1.8pt.	
Figuras 35, 36, 37, 38.	58
Bespoke.Variación del parámetro <i>superness</i> , 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente en la letra S.	
Figuras 39 y 40.	59
Bespoke. Para los valores 1.3pt y -1.3pt del <i>superness</i> , todavía presentan rasgos legibles.	
Figuras 41 y 42.	59
Bespoke. Para los valores 1.8pt y 4pt del <i>superness</i> , se transpan los límites legibles.	
Figura 43.	60
Bespoke Variación del <i>superness</i> en la letra S 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.	
Figura 44.	60
Bespoke Variación del <i>superness</i> en la letra B 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.	
Figura 45.	61
Bespoke. Esquema comparativo de la variación del <i>superness</i> entre S y B. 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.	

Figura 46.	62
Bespoke Variación del <i>superness</i> en el punto. 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.	
Figura 47.	62
Bespoke Variación del <i>superness</i> en la barra. 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.	
Figura 48.	63
Bespoke. Esquema comparativo en la variación del <i>superness</i> entre . y / 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, respectivamente.	
Figura 49.	64
MT Bespoke. Esquema visual comparativo del <i>superness</i> en -1.3pt, 0pt, 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt, en el desarrollo gráfico del naming.	
Figura 50.	64
MT Bespoke. Diseño definitivo formado con los valores 0.4pt, 0pt, 1.3pt. del <i>superness</i> .	
Figura 51.	65
MT Bespoke. Póster promocional. Variación del <i>superness</i> en 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt. en B.	
Figura 52.	65
MT Bespoke. Póster promocional. Variación del <i>superness</i> en 0.4pt, 0.7pt, 1.3pt, y 1.8pt. en <i>superness</i> .	
Figura 53.	67
Aplicación tipográfica a un proyecto editorial, realizado con las variantes de MT Bespoke, se vincula así la tipografía a la transferencia de medios analógico-digital.	
Figura 54.	68
Póster promocional en soporte físico. Variación en B. El punto fuerte es la repetición de los elementos, nos permite deformar plásticamente el soporte, evidenciando la naturaleza experimental del proyecto.	
Figura 55.	68
Póster promocional en soporte físico. Variación en <i>superness</i> .	

Figura 56.	69
Interior del proyecto editorial, recoge las variables gráficas y experimentos del proceso de creación.	
Figura 57.	70
Autopromoción. Aplicación de las variables tipográficas en moleskine.	
Figura 58.	71
Autopromoción. Aplicación de las variables tipográficas en bolsa de tela.	
Figura 59.	71
Autopromoción. Aplicación de las variables tipográficas en camiseta.	
Figura 60.	72
Póster como elemento de difusión. El soporte físico establece un juego de alteración formal y lumínica.	
Figura 61.	73
<i>Flyer</i> como elemento de difusión. Las características del material se evidencian mediante la distorsión del soporte.	
Figura 62.	73
Otra modalidad de <i>flyer</i> aplicado.	
Figura 63.	74
Simulación de la videoinstalación. Superness -1.3pt. Solo algunos caracteres son legibles parcialmente.	
Figura 64.	75
Otro fotograma de la videoinstalación. Superness 1.3pt. Las formas tipográficas son ilegibles.	

AGRADECIMIENTOS

A Geles Mit, al profesorado del Máster en Producción Artística, a Marcel, familia y amigos.

