

## Proceso para el diseño de tipografía

*Fabio Ares*

A continuación repasaremos una serie de elementos a tener en cuenta a la hora de generar un sistema de signos tipográficos. No se trata de una receta única sino de una propuesta básica para guiarlos durante el proceso. El proceso no es lineal e involucra la observación y la comparación.

### DECISIONES PREVIAS

Antes de comenzar a bocetar es necesario establecer qué **peso** tendrá nuestra letra, es decir si será una tipografía liviana o más bien pesada; qué **modulación**, si sus trazos son uniformes o se engrosan y adelgazan, y respondiendo a qué angulatura; qué **contraste**, o sea la diferencia entre finos y gruesos; y qué tipo de **herramienta** la trazará (pluma chata, flexible, pincel, etc).



Diferencias de peso



Modulación según el ángulo de trazado.



Contraste de Bodoni y Helvética.

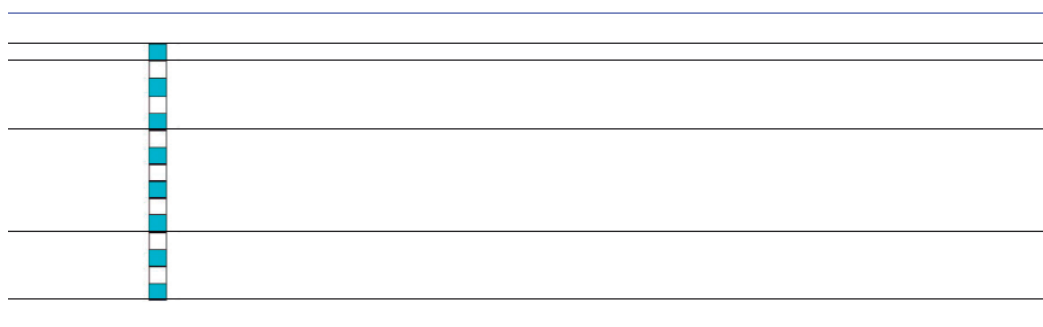


Algunos tipos de herramienta.

### PROPORCIÓN

#### ▪ Líneas guía

No dibujamos letras sobre el papel en blanco. Debemos trazar las líneas que definirán sus relaciones internas dentro del alto del cuerpo. Tendremos líneas básicas y otras complementarias.



▪ **En el alto**

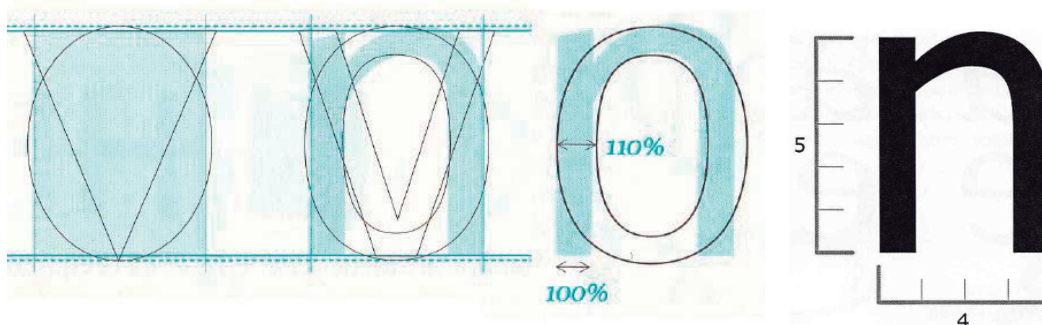
Definirán la altura de la x, la altura y profundidad de ascendentes y descendentes, la posición de los signos de puntuación, etcétera. Recuerden que esto determinará el **tamaño aparente**.



Comparación de proporciones entre Baskerville y Franklin Gothic, para el mismo cuerpo.

▪ **En el ancho**

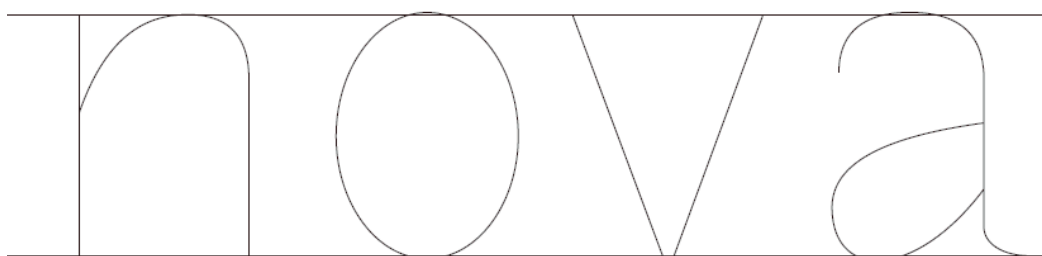
Las letras de una misma fuente no tienen el mismo ancho (existen grandes y pequeñas diferencias entre ellas). La letra "n" es el parámetro que determina la relación alto-ancho para la normal; el cánón actual por lo general determina una relación de 5:4.



**SECUENCIA**

▪ **Partir de los signos fundacionales**

Empezamos a bocetar en monolínea (línea uniforme) y por las minúsculas. Y por los signos fundacionales "n, o, v, a". En ellos se aplicarán muchas decisiones que compartirá el sistema.



Signos fundacionales para la caja baja.

▪ **Definir el estilo y sus lógicas de trazado**

A partir de la estructura básica que define la monolínea (*cursus*) definimos el *ductus*, que es lo que va a “vestir” a nuestra letra de “alambre”, atendiendo a **lógicas caligráficas** (ángulo de trazado, velocidad, tensión de curvas, etc.) y al **estilo** histórico (clasificación tipográfica).



*Cursus.*

*Ductus para sans serif y para romana.*

▪ **Trabajar de manera secuencial**

De las letras fundacionales salen las otras, a partir de las lógicas que comparten. Un cambio en una seguramente impactará sobre el resto. Podemos agruparlas por sus características formales (rectas, curvas, oblicuas y sus combinaciones).



Secuencia para el diseño de minúsculas.

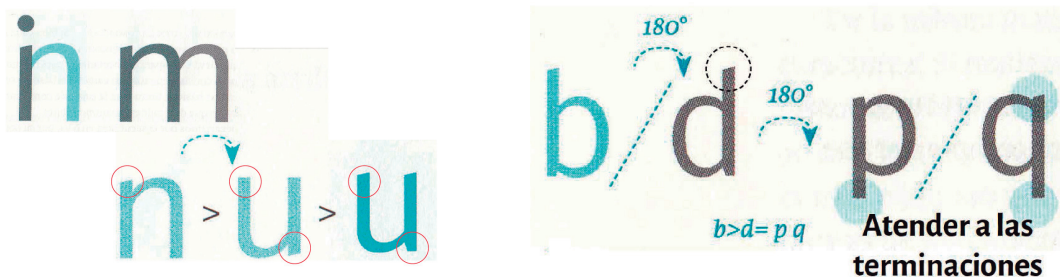


Secuencia para el diseño de mayúsculas.

**S** letra independiente

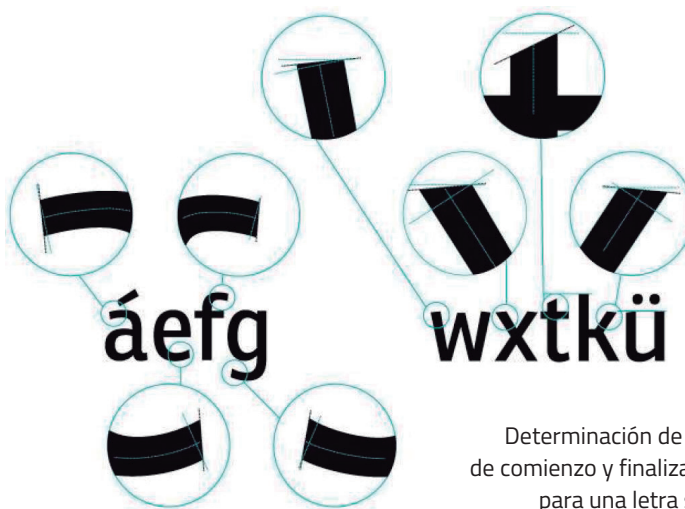
▪ **Operaciones en la secuencia**

Dijimos que las letras comparten lógicas y formas. Por lo tanto, para generar una a partir de otra, podemos recurrir a la **repetición**, a la **rotación** o al **espejado**. Pero con atención porque estas operatorias podrían afectar algunos criterios de trazado.

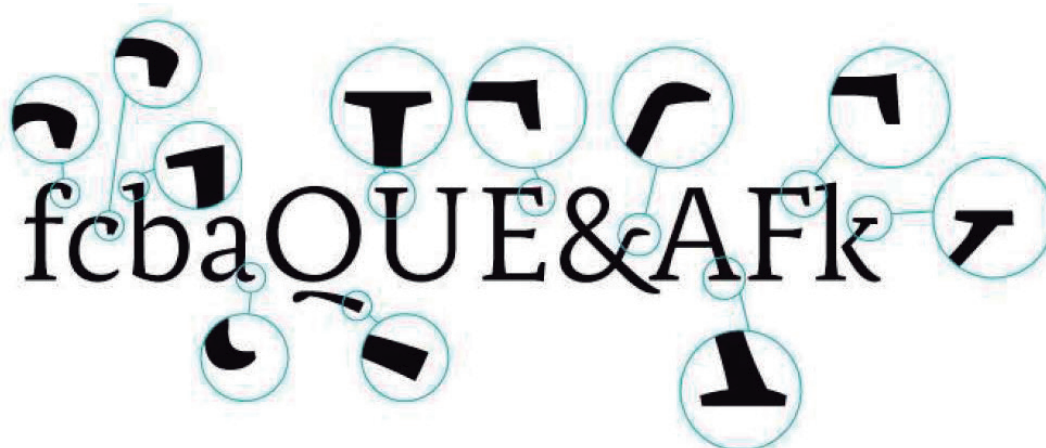


▪ **Definir comienzos y terminaciones**

Los sistemas tipográficos abiertos contemplan una mayor cantidad de decisiones de diseño. En ellos podremos encontrar trazos que comienzan y/o terminan de manera diferente. Esto, por lo general, tiene que ver con lógicas caligráficas como el ángulo de trazado, el estilo y la herramienta utilizada.



Determinación de los ángulos de comienzo y finalización de trazos, para una letra sin serif.

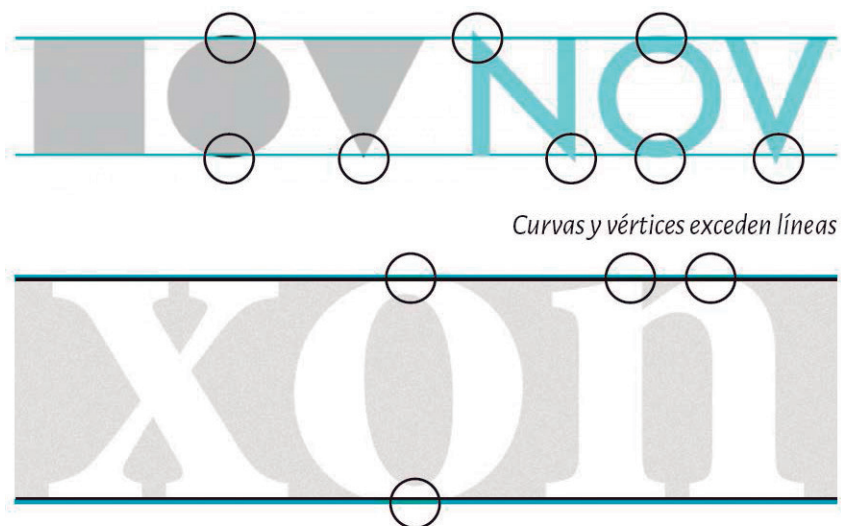


Definiciones para una fuente con serif.

## AJUSTES ÓPTICOS

### ▪ Rebasamiento

Para que las letras se **perciban** como del mismo **tamaño**, es necesario que tanto los trazos curvos como los vértices y ápices, traspasen levemente las líneas imaginarias que contienen al signo.

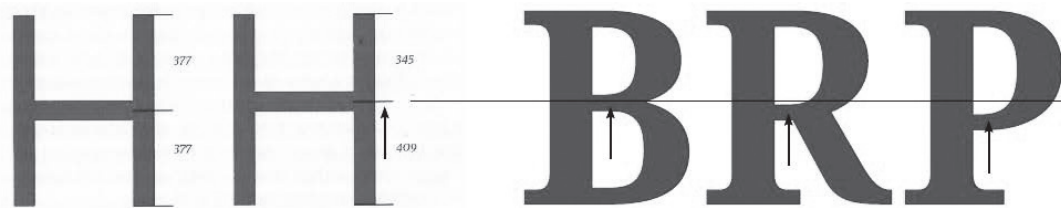


*Curvas y vértices exceden líneas*

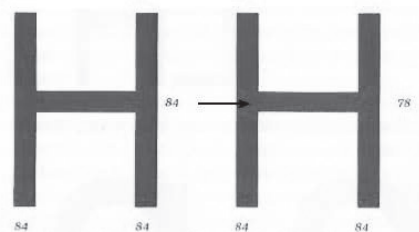
Rebasamiento para mayúsculas y minúsculas.

### ▪ Alejarse de la geometría

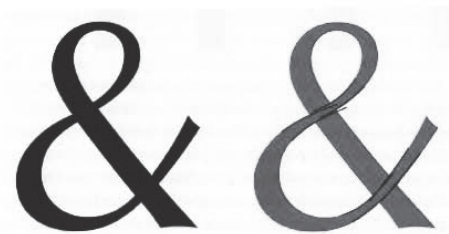
El diseño de tipografía **no es matemático**. Tenemos que recurrir a la **observación**, con el fin de **compensar** huecos y asegurar **continuidades**, buscando la **armonía** y el **equilibrio** visual en un juego de **forma** y **contraforma**.



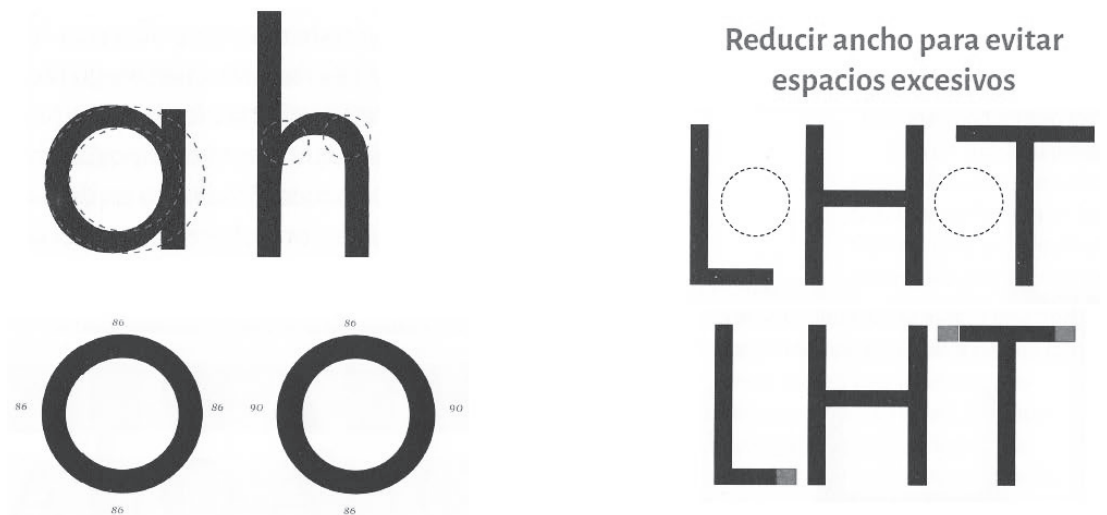
**Elevar horizontales**



**Adelgazar horizontales**

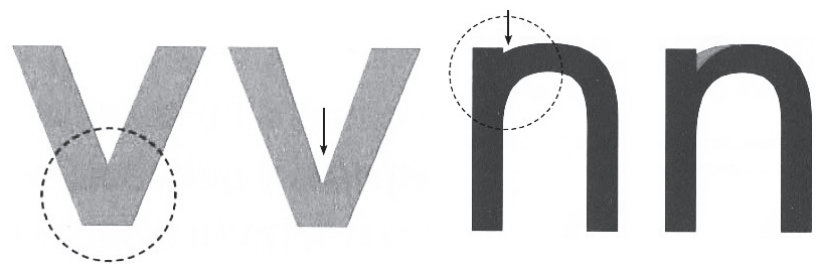


**Asegurar continuidad de los trazos**

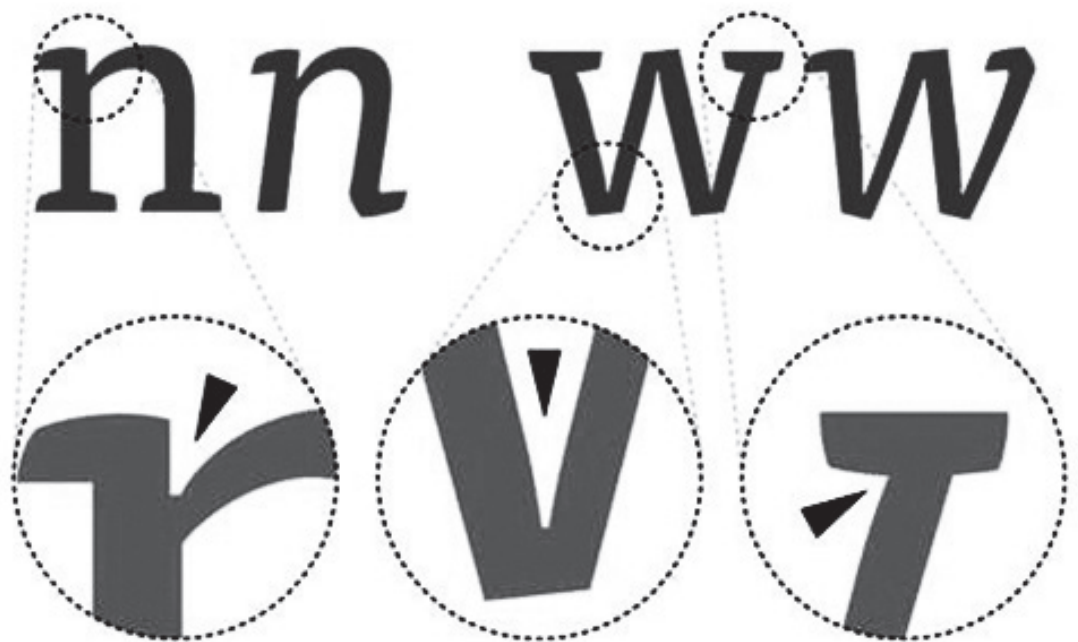


▪ **Evitar nudos visuales**

Para obtener un **color tipográfico** homogéneo y **evitar el empaste** visual en el encuentro de los trazos debemos compensar ópticamente, reduciendo las astas en los puntos de conjunción.



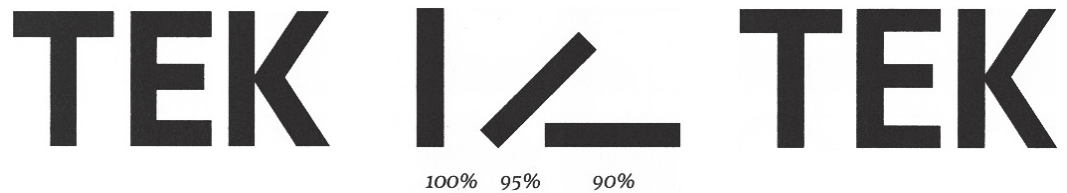
Adelgazamiento para evitar nudos visuales.



Apertura para evitar nudos visuales.

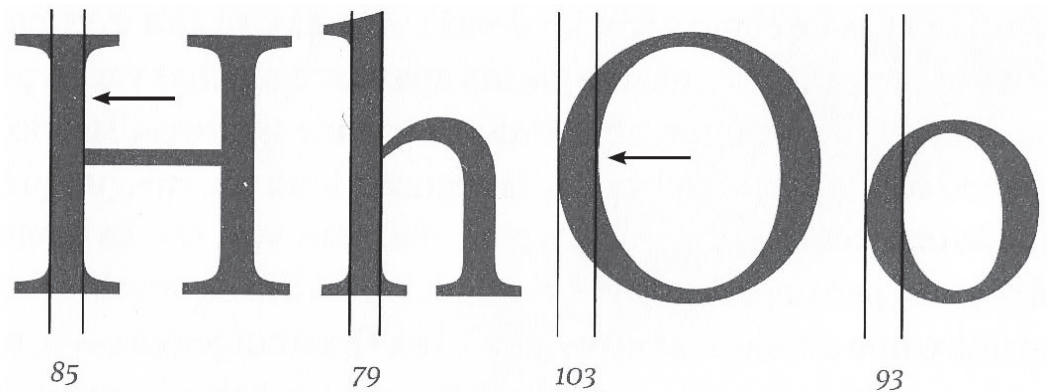
▪ **Ajustes horizontales y oblicuos**

Las astas horizontales se perciben más gruesas que las verticales, por lo tanto debemos recurrir a su **adelgazamiento**. Las oblicuas suelen tener valores intermedios.



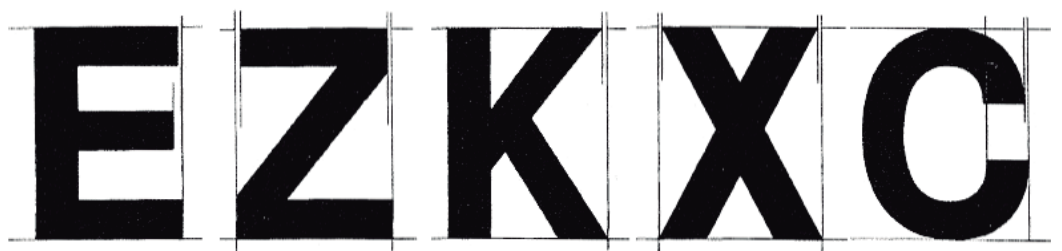
▪ **Ajustes en el peso**

Se deben engrosar las curvas verticales en relación a las astas verticales con el fin de equiparar el peso visual entre ambas.



▪ **Ajustes en la verticalidad**

Se deben reducir las partes superiores ya que sino se verán más anchas.



**Fuentes consultadas**

HENESTROSA, Cristóbal, Laura MESEGUER y José SCAGLIONE (2012). *Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla*. Madrid, España: Tipo e.

NOVARESE, Aldo (2009). *El signo alfabético*. Valencia, España: Campgrafic.