

DE LA FORMA A LA LETRA

YESSICA DAYANA POSADA SALAS

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO

FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO

MEDELLÍN

2018

DE LA FORMA A LA LETRA

YESSICA DAYANA POSADA SALAS

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO

FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO

MEDELLÍN

2018

DE LA FORMA A LA LETRA

YESSICA DAYANA POSADA SALAS

Trabajo de grado para optar al título de Tecnóloga en diseño y gestión de la
imagen

Asesor

Gabriel José Flórez Ríos

Diseñador Industrial

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
TECNOLOGÍA EN DISEÑO Y GESTIÓN DE LA IMAGEN
MEDELLÍN

2018

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mi familia, por apoyarme en las cosas que amo hacer, principalmente a mi madre que siempre creyó en mis sueños, a mi padre y hermana por estar conmigo en todo momento.

AGRADECIMIENTOS

Se agradece a la Institución Universitaria Pascual Bravo por confiar en el potencial de cada estudiante al permitir que se desarrollen proyectos de investigación de libre elección y gusto para aportar al conocimiento de otras personas, también a los docentes que hicieron parte de la formación durante la carrera, por su dedicación y paciencia.

CONTENIDO

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	13
IDENTIFICACION DEL PROBLEMA	15
JUSTIFICACIÓN	16
OBJETIVOS	17
REFERENTES TEÓRICOS	18
DISEÑO METODOLÓGICO	51
RESULTADOS DEL PROYECTO O DISEÑO TECNICO	53
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	55
BIBLIOGRAFÍA	56
ANEXOS	58

LISTA DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1 - Pieza caligráfica de Oriol Miró.</i>	32
<i>Ilustración 2- Esbozos y rótulo final de Laura Meseguer</i>	32
<i>Ilustración 3 - Un espécimen de la tipografía Trola, de Jordi Embodas</i>	33
<i>Ilustración 4 - Ejemplo de combinación de texto-imagen y texto-lenguaje</i>	33
<i>Ilustración 5 - Tipografía: ITC Century Bold Condensed</i>	34
<i>Ilustración 6 - Comparación de contraste entre Bodoni (izquierda) y Helvética (derecha)</i>	34
<i>Ilustración 7 - Comparación de modulaciones entre Jenson (izquierda) y Bodoni (derecha)</i>	34
<i>Ilustración 8 - Comparación de proporciones entre Baskerville (izquierda) y Franklin Gothic (derecha)</i>	35
<i>Ilustración 9 - Comparación de proporciones entre Baskerville (izquierda) y Franklin Gothic (derecha)</i>	35
<i>Ilustración 10 - Proporciones del cuadratín, medio cuadratín, un tercio de cuadratín, un cuarto de cuadratín y un octavo de cuadratín</i>	36
<i>Ilustración 11 - Comparación entre tracking cerrado o negativo, normal y abierto o positivo</i>	36
<i>Ilustración 12 - Aspecto de dos palabras sin ajuste de kerning</i>	36
<i>Ilustración 13</i>	37
<i>Ilustración 14</i>	37
<i>Ilustración 15</i>	37
<i>Ilustración 16</i>	38
<i>Ilustración 17</i>	38
<i>Ilustración 18</i>	39
<i>Ilustración 19: : No es lo mismo el carácter ‘ (1, minuto), que ´ (2, acento) o que ’ (3, apóstrofo o, también, comilla simple)</i>	39
<i>Ilustración 20: Diferentes ejemplos de tipografía geométrica</i>	42
<i>Ilustración 21 Guías genéricas para crear tipografías</i>	42
<i>Ilustración 22: Ejemplo de guía circular utilizada para la manual de creación tipográfica</i>	43
<i>Ilustración 23 Figuras universales según Angeles Arrien</i>	43
<i>Ilustración 24 Logo de Ammazza convertido en formas geométricas.</i>	44
<i>Ilustración 25 Simplificación del logo de AVICII, utilizando las letras A y V convirtiéndolas en dos triángulos</i>	44
<i>Ilustración 26 Logotipo de Google convertido a figura geométrica con algunas guías</i>	45
<i>Ilustración 27 Explicación de cómo el isotipo de TOYOTA tiene todas las letras del nombre de la marca</i>	45

GLOSARIO

Altura de equis (altura x): Medida correspondiente a la altura de las tipografías minúsculas sin ascendentes ni descendentes.

Apariencia tipográfica: Representación visible de la letra. Morfología externa que define el estilo de la tipografía.

Ápice: Ángulo superior (o pico) de la letra “A” mayúscula.

Ascendente: Trazo superior de las letras minúsculas que sobrepasa la altura de x. Ejemplos de letras con ascendentes: b d f h k l

Asta: Trazo vertical o diagonal de una letra.

Bucle (cola o gancho): Trazo curvo del sector inferior de la letra “g” minúscula.

Caja alta: Tipografías mayúsculas.

Caja baja: Tipografías minúsculas.

Contraste: Oposición, contraposición o diferencia notable entre cosas. Ejemplos: Diferencia entre trazos (Romanas Modernas). Contraste entre forma y contraforma.

Cuerpo: Define la dimensión del carácter tipográfico. Su medida refiere al tipo móvil, y corresponde al tamaño de la letra, más el espacio correspondiente al hombro superior y al hombro inferior.

Contraforma (contra-forma): Hace referencia al espacio interno y externo que rodea la forma de los caracteres. La contraforma posibilita la visualización de la letra y el reconocimiento de estilo.

Cuadratín: Es la caja de construcción de la letra. Es una medida tipográfica que equivale a un cuadrado perfecto; la M es la que se adapta perfectamente a esta forma y la N es la mitad de este cuadrado.

Descendente: Trazo inferior de las letras minúsculas que se prolonga por debajo de la línea de base. Ejemplos de letras con descendentes: g j p q y

Direccionalidad: Trayectoria que asume la línea base, donde se sustenta o apoya el texto de una composición tipográfica.

Estructura tipográfica: Esqueleto o forma básica y fundamental de la tipografía, que permite entender a la letra como tal.

Inteligibilidad: Capacidad de un texto para ser entendido y comprendido por el receptor.

Interletrado (interletra, tracking): Distancia entre las letras de una composición tipográfica. Módulo fijo que se suma o se quita al espacio entre los caracteres de una composición.

Interlineado (interlínea): Distancia entre dos líneas de texto. Su medida se toma de la base de una línea de texto a la base de la siguiente. Podemos encontrar: *Interlineado positivo*, cuando el interlineado es mayor que la medida del cuerpo tipográfico; *Interlineado sólido*, cuando es igual a la medida del cuerpo e *Interlineado negativo* cuando es menor al cuerpo tipográfico.

Kerning: Se denomina así al ajuste especial del espaciado solo entre pares de letras. Corrige problemas puntuales que no pueden ser solucionados por medio del interletrado convencional o tracking.

Línea base: Línea imaginaria donde se encuentran apoyadas todas las letras mayúsculas y las minúsculas sin descendentes. En las minúsculas con descendentes, estos traspasan la línea base.

Modulación: Hace referencia a la variación del grosor de los trazos curvos de una letra.

Serif: Trazo pequeño que remata a un asta principal de un carácter. Puede ser unilateral, es decir que se extiende a un solo lado del asta o bilateral, que se extiende hacia ambos lados del asta en forma simétrica.

Rótulo/Rotulación: Es el arte de dibujar letras y números sobre una estandarización o norma. Es toda perfección que se consigue cuando se está trazando las literales del mismo.

Terminal: Extremo de los trazos que no culminan en serif.

Tipografía: La tipografía se entiende hoy en día como la disciplina que tiene como objetivo hacer la apariencia de un texto tan atractiva y funcional como sea posible para captar la atención del lector y convertir su lectura en una experiencia eficaz y placiente.

Travesaño (Barra): Trazo que une o cruza las astas de una letra, en forma horizontal. Por ejemplo, en las letras: A H T

Variables tipográficas: Deformaciones proyectivas de la morfología tipográfica, respecto al tono o grosor del trazo (variable de tono), a la relación de proporción entre alto y ancho (variable de proporción) y a la inclinación del eje vertical de la letra (variable de inclinación).

Vírgula (virgulilla): Trazo ondulado. También puede llamarse así al trazo superior o tilde de la letra ñe.

RESUMEN

El mundo del diseño tipográfico es muy extenso, ya que hay unos elementos principales que se deben tener en cuenta para desarrollar cualquier idea, pensándola desde la utilización de varios componentes para desarrollar algo innovador, como lo plantea Wucius Wong en su libro fundamentos del diseño que habla sobre estos elementos, explica que todos están relacionados entre sí y que separados no se perciben igual, ya que reunidos le dan sentido a cualquier diseño. Esto nos lleva directamente hacia la importancia de la forma como la base de todo, esta se compone a partir de tres elementos: el punto, la línea y el plano.

La forma se presta para que interactúe de diferentes maneras según se necesite, para lograr que se transforme es indispensable tener una estructura que la soporte, ya que desde esta se realizan la mayoría de diseños, esto hace que el diseño tenga un orden y una simetría, también existen diferentes estructuras que nos permiten darle otra apariencia a estas formas y expande la utilidad que se les puede dar.

En cuanto a la distribución y dirección del diseño, las retículas toman lugar, ya que principalmente se utilizan como guías para lograr similitud principalmente en la creación de tipografías, haciendo que tengan la misma línea gráfica, también se usan para la elaboración de logos e ilustraciones.

Hablando de tipos de letra se pueden clasificar en varias, pero las principales son la tipografía, caligrafía y rotulación, estas son los conceptos principales para empezar a conocer la estructura de las letras, desde lo formal hasta lo decorativo, estas tienen también unas reglas básicas, que si se usan de la manera correcta se logra un buen trabajo tipográfico o caligráfico. La complejidad de crear letras lo hace cada vez más interesante, estas también son muy útiles para la creación de logotipos, teniendo en cuenta figuras geométricas que además algunas de estas figuras se definen como figuras universales.

INTRODUCCIÓN

Con esta investigación busca desarrollar otra alternativa para la creación de letras a través de figuras geométricas con el fin de fortalecer el campo de la tipografía.

Las formas geométricas están presentes en la naturaleza de manera biológica y también las podemos notar por obra humana, sorprende cuando se observan plantas y seres microscópicos con formas complejas que son desarrolladas de manera evolutiva y no a causa de acciones humanas, se puede comparar con la utilización de figuras en las primeras pinturas rupestres, simbologías que se encuentran en muchas rocas y cavernas en las que habitaban los humanos primitivos, de ahí no sólo se empezó a utilizar la representación geométrica para hacer interpretaciones del mundo, también se volvieron importantes al momento de comunicar, inspirarse en el desarrollo de una idea u objeto en cualquier campo de diseño ya hubiera sido industrial, gráfico, arquitectónico, etc.

Por otro lado, la comunicación escrita siempre ha sido una necesidad que se perfeccionó gracias a la iniciativa de algunas culturas antiguas, que a lo largo del tiempo encontraron la manera de simplificarlo y así el resto del mundo pudiera entender un mensaje que se quería dar de un lugar a otro. Desde esos tiempos hasta la actualidad la escritura se ha ido transformando adaptándose a los diferentes movimientos culturales de las épocas, es así como nacen varios conceptos sobre la forma de escribir o dibujar las letras.

Para analizar el problema que se está presentando es necesario mencionar algunas causas. Para empezar las personas que quieren aprender a crear letras no encuentran un archivo o libro que tenga una explicación de las cosas básicas que deben saber para empezar a crearlas. No se quita el mérito de que hay muchos libros de diseño relacionados con la tipografía y de otros temas que se deben tener en cuenta al momento de diseñar, pero lo que no se encuentra es una fusión de estos saberes en un solo libro o artículo para que sea más fácil tener los conocimientos para desarrollar las letras de manera estructurada.

La investigación se realizó por el interés de transmitir algunos conocimientos que se adquieren mientras se está estudiando y aprendiendo de otras disciplinas relacionadas con el arte, también surge por interés académico ya que en muchas ocasiones se observa que a los estudiantes les gustaría saber más sobre tipografías y herramientas que les permitan desarrollarlas desde su creatividad.

En el ámbito profesional como Diseñadora Gráfica y Gestora de la Imagen, se genera un interés a largo plazo para enseñar a futuras generaciones de diseñadores y que incluso ellos puedan perfeccionar la metodología que se está investigando.

La metodología que se está desarrollando por medio de la investigación, se realiza basándose de varias interacciones con personas de diferentes edades a lo largo del proceso de recolección de la información para el proyecto.

En estas interacciones se rinde cuenta de la necesidad que hay de tener una herramienta para que las personas que apenas están empezando su proceso como diseñadores puedan desarrollar tipografías, caligrafías y letras rotuladas, hay un interés muy alto por parte de los estudiantes de medias técnicas de diseño gráfico, manifestando que les gustaría tener la habilidad de poder hacer letras, pero esta se les dificulta mucho.

La meta de esta investigación es lograr tener los conocimientos suficientes para desarrollar una metodología que ayude a estudiantes que apenas estén aprendiendo del mundo de diseño y también para diseñadores que se interesen en el campo del diseño de letras.

IDENTIFICACION DEL PROBLEMA

Indagando sobre cómo crear tipografías y letras por medios de información diferentes, se encontró que no existen manuales concretos para hacerlas o alguna guía que facilite el paso a paso y saber en qué se puede basar para diseñarlas de diferentes formas.

Se encuentran guías para hacer fuentes manuscritas o fuentes muy parecidas a las predeterminadas basándose de familias tipográficas que ya están creadas e identificadas por características en común, es decir, siempre que se quiera crear una letra se basará una Serif, Sans serif, Slab serif, etc. La pregunta es ¿Existe alguna guía que le permita a uno crear la letra desde cero, sin basarse en otras familias tipográficas? La idea es dar esa primera herramienta que se convierta en una metodología para crear letras y que esta pueda trascender.

Analizando el campo del dibujo, hay muchas guías con las que se puede aprender a dibujar, hay guías muy elaboradas para aquellos que apenas están empezando y hay guías más sencillas para los que ya tienen un poco más de experiencia. Si se expandiera la forma de dibujar letras como se hace en el dibujo, se podría adquirir una buena habilidad para el diseño tipográfico, caligráfico y se podría aplicar al lettering que une los estilos de letras para crear composiciones.

Lo que está faltando en el mundo de la tipografía y sobre todo en tipografía decorativa, que busca darle personalidad a la letra, es una guía igual de elaborada como la de los dibujos, los dibujos tienen infinidad de guías para poder ejecutarlos, desde retículas estructuradas hasta utilizar la medida de la cabeza humana para definir qué tan alto es el cuerpo de un personaje o persona, que interesante fuera si para la creación de letras hubieran tantas guías que cualquier persona que le apasione este campo pueda hacerlas y tener una herramienta base para basarse e inspirarse en crear otras metodologías para que se haga más fácil desde su misma perspectiva y creatividad.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto nace de la necesidad de crear un manual de pasos que permita a las personas desarrollar abecedarios manuales y/o digitales propios, ya que al momento de que los diseñadores buscan crear letras de uso personal y profesional buscan referentes, estos que ya están pensados y creados por alguien más no pierde la esencia, si lo que se busca es innovar, por ejemplo, si se debe crear una tipografía para un proyecto en el cual están trabajando, el cliente muestra un tipo de letra que le gustaría utilizar o que le transmitiera lo mismo que la tipografía sugerida, como diseñador la idea es complacer el cliente, hay que tener en cuenta que el tipo de letra que se quiere tener ya es propiedad de alguien y por eso se pueden tener problemas legales, entonces como solución se tendría en cuenta crear un tipografía desde cero, que transmita lo que el cliente quiere, pero si no hay un conocimiento previo para hacer letras, no se conoce la importancia de tener en cuenta la estructura y las reglas básicas para el desarrollo de una letra, puede convertirse en algo muy complicado de ejecutar, entonces, la finalidad es que esta metodología que se está buscando implementar ayude a estimular la creatividad de una manera eficiente para este tipo de situaciones.

El proyecto es para que a las personas que les apasiona este campo de las letras, puedan crearlas a través de figuras geométricas como base, facilitando el proceso creativo y la construcción de la letra, teniendo la oportunidad de hacerla en diferentes estilos sin perder la forma de la base, es decir, la forma geométrica.

Con este proyecto se espera que cualquier diseñador pueda desarrollar un alfabeto propio, esta herramienta está pensada para facilitar la aplicación de conceptos en las letras cuando se requiera, también se espera que estas personas puedan desarrollar su propia metodología a futuro y seguirle aportando al diseño en general.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un manual para la creación de tipografías a través de guías creadas a partir de figuras geométricas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar temas relacionados con forma, estructura y letras.
- Diseñar la estructura del contenido fundamental para la creación de tipografías.
- Organizar el contenido fundamental para la presentación del manual.

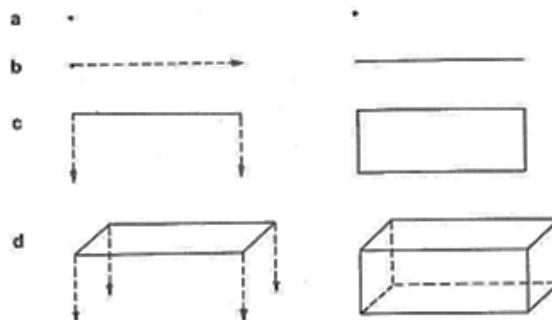
REFERENTES TEÓRICOS

ELEMENTOS DE DISEÑO

Según Wucius Wong se distinguen 4 grupos de elementos: Elementos Conceptuales, elementos Visuales, elementos de Relación y elementos Prácticos. Todos están relacionados entre sí y separados no se perciben igual, ya que reunidos le dan sentido a cualquier diseño.

Elementos Conceptuales

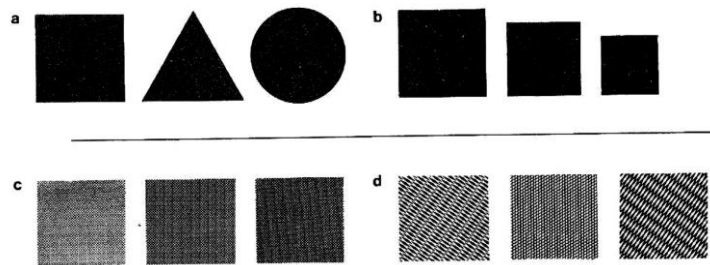
Estos no son visibles, no existen de hecho, sino que parecen estar presentes.



- a) Punto:** Indica Posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona en el espacio. Es el principio y en el fin de una línea y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan. **(Fig. a)**
- b) Línea:** Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea, tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un plano. **(Fig. b)**
- c) Plano:** El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano. Tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y Dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen. **(Fig. c)**
- d) Volumen:** Es el recorrido de un plano en movimiento. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. **(Fig. d)**

Elementos Visuales

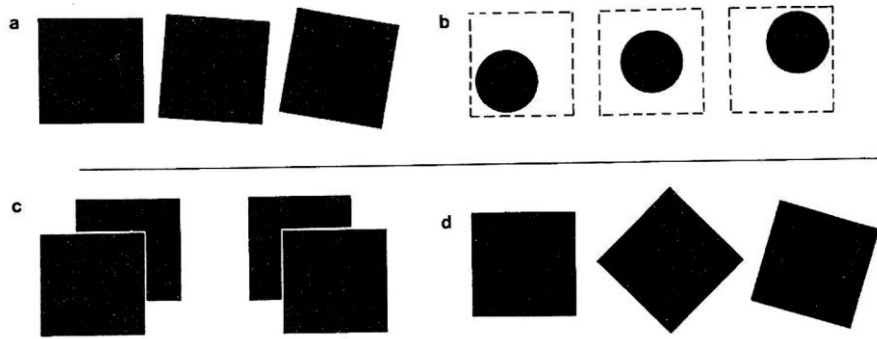
Es la línea visible del dibujo, tiene largo y ancho. Su color y textura quedan determinados por los materiales usados y como se usan. Son la parte más prominente del diseño, porque es lo que más vemos.



- a) **Forma:** Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción. **(Fig. a)**
- b) **Medida:** El tamaño de las formas. Es relativo si lo describimos en términos de magnitud y pequeñez. **(Fig. b)**
- c) **Color:** Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no solo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y así mismo sus variaciones tonales y cromáticas. **(Fig. c)**
- d) **Textura:** Se refiere a las cercanías de la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa y puede atraer tanto el tacto como la vista. **(Fig. d)**

Elementos de Relación

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño.



- a) **Dirección:** Depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas. **(Fig. a)**
- b) **Posición:** Es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura. **(Fig. b)**
- c) **Espacio:** Puede ser ocupado o vacío, liso o puede ser ilusorio para sugerir profundidad. **(Fig. c)**
- d) **Gravedad:** Esta nos es visual sino psicológica. Es la tendencia a atribuir pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas, individuales. **(Fig. d)**

Elementos Prácticos

Subyacen el contenido y el alcance de un diseño. Están más allá del alcance de un diseño.

- a) **Representación:** Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. Puede ser realista, estilizada o semi-abstracta.
- b) **Significado:** Se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.
- c) **Función:** Es el propósito para qué sirve el diseño.

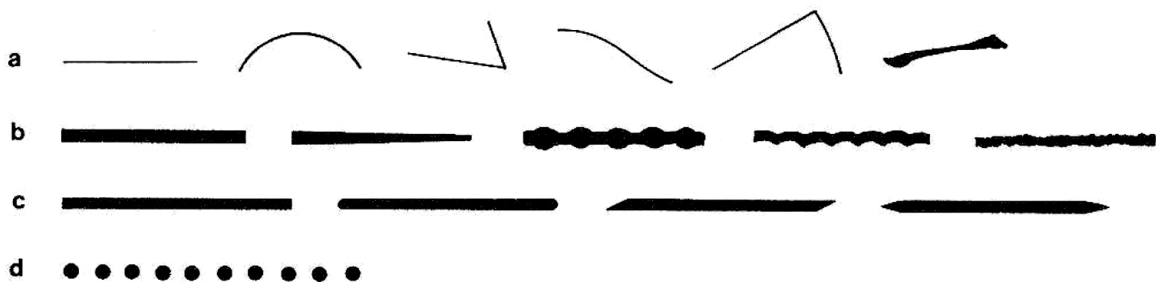
LA FORMA Y LOS ELEMENTOS CONCEPTUALES

Los elementos conceptuales del diseño no son visibles. Así, el punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma.

La forma como línea

Una forma es reconocida como una línea por dos razones **a)** su ancho es extremadamente estrecho; **b)** su longitud es prominente. Una línea por lo general, **transmite la sensación de delgadez**. La delgadez, igual que la pequeñez, es relativa. La relación entre longitud y el ancho de una forma puede convertirla en una línea, pero no existe para esto un criterio absoluto.

En una línea deben ser considerados tres aspectos separados:



La forma total: Se refiere a su apariencia general, que puede ser descrita como recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano. **(Fig. a)**

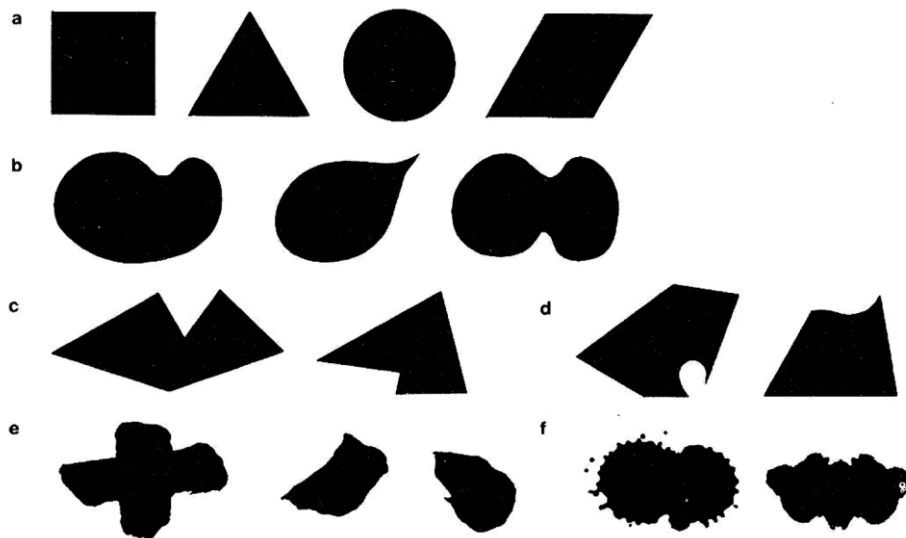
El cuerpo: Como una línea tiene un ancho, su cuerpo queda contenido entre ambos bordes. La forma de estos bordes y la relación entre ambos determinan la forma del cuerpo. Habitualmente, los bordes son lisos y paralelos, pero, pueden ocasionar que el cuerpo de la línea parezca afilado, nudoso, vacilante o irregular. **(Fig. b)**

Las extremidades: Estas pueden carecer de importancia si la línea es muy delgada. Pero, si la línea es ancha, la forma de sus extremos puede convertirse en prominente. Pueden ser cuadrado, redondos, puntiagudos o de cualquier otra forma simple. **(Fig. c)**

Los puntos dispuestos en una hilera pueden dar la sensación de una línea. Pero en este caso la línea es conceptual y no visual, porque lo que vemos es todavía una serie de puntos. **(Fig. d)**

La forma como plano

Una forma plana está limitada por líneas conceptuales que constituyen los bordes de la forma. Las características de estas líneas conceptuales, y sus interrelaciones, determinan la figura de la forma plana.



- a) **Geométricas:** construidas matemáticamente. **(Fig. a)**
- b) **Orgánicas:** rodeadas por curvas libres, que sugieren fluidez y desarrollo. **(Fig. b)**
- c) **Rectilíneas:** limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí. **(Fig. c)**
- d) **Irregulares:** limitadas por líneas rectas y curvas que no están relacionadas matemáticamente entre sí. **(Fig. d)**
- e) **Manuscritas:** caligráficas o creadas a mano alzada. **(Fig. e)**
- f) **Accidentales:** determinadas por el efecto de procesos o materiales u obtenidas accidentalmente. **(Fig. f)**

Las formas planas pueden ser sugeridas por medio del dibujo. En este caso, debe considerarse el grosor de las líneas. Los puntos o líneas, agrupados en forma densa y regular, pueden sugerir asimismo formas planas. Se convierten en la textura del plano.

Formas positivas y negativas

Por regla general a la forma que se ve como ocupante de un espacio, pero también puede ser vista como un espacio rodeado de un espacio ocupado.

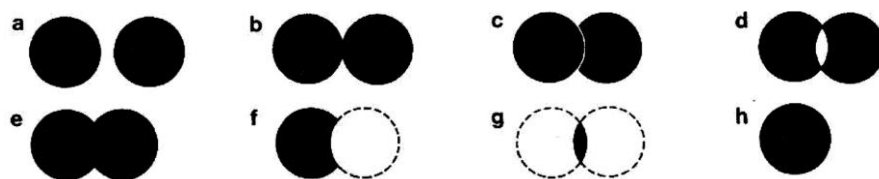
Cuando se la percibe como ocupante de un espacio, la llamamos forma “positiva”. Cuando se la percibe como un espacio en blanco, rodeado de un espacio ocupado la llamamos “negativa”.



En el diseño en blanco y negro, tendemos a considerar al negro como ocupado, y al blanco como vacío. Así, una forma negra es reconocida como positiva y una forma blanca como negativa. Pero tales formas no corresponden siempre a la realidad. Especialmente cuando las formas penetran o interfieren entre sí ya no es fácil separar lo que es positivo y lo que es negativo.

INTERRELACIÓN DE FORMAS

Las formas pueden encontrarse entre sí de diferentes maneras. Cuando una forma se superpone a otra, los resultados no son tan simples.



- a) **Distanciamiento:** Ambas formas quedan separadas entre sí, aunque pueden estar muy cercanas.
- b) **Toque:** Si acercamos ambas formas, comienzan a tocarse. El espacio que las mantiene separadas en **a)** queda así anulada.
- c) **Superposición:** Si acercamos aún más ambas formas, una se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la que queda por debajo.
- d) **Penetración:** Igual que en **c)**, pero ambas formas parecen transparentes. No hay una relación obvia de arriba y debajo entre ellas, y los contornos de ambas formas siguen siendo enteramente visibles.
- e) **Unión:** igual que en **c)**, pero ambas formas quedan reunidas y se convierten en una forma nueva y mayor. Ambas formas pierden una parte de su contorno cuando están unidas.
- f) **Sustracción:** cuando una forma invisible se cruza sobre otra visible, el resultado es una sustracción.
- g) **Intersección:** igual que en **d)**, pero solamente es visible la porción en que ambas formas se cruzan entre sí. Como resultado de la Intersección, surge una forma nueva y más pequeña.
- h) **Coincidencia:** si acercamos aún más ambas formas, habrán de coincidir. Los dos círculos se convierten en uno.
- i)

LA ESTRUCTURA

La mayoría de diseños tienen una estructura, impone orden y predetermina las relaciones internas de las formas de un diseño. ¿Podemos haber creado un diseño sin haber pensado conscientemente en la estructura?

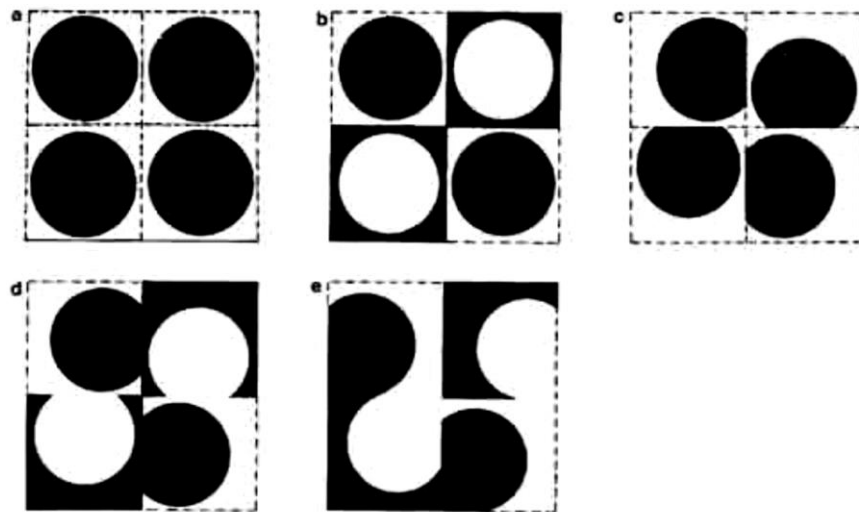
Estructura formal: Se compone de líneas estructurales que aparecen construidas de manera rígida matemática. El espacio queda dividido en una cantidad de subdivisiones, igual o únicamente, y las formas quedan organizadas con una fuerte sensación de regularidad.

Estructura semiformal: Una estructura semiformal es habitualmente regular, existiendo una ligera irregularidad, puede componerse o no de líneas estructurales que determinan la disposición de los módulos

Estructura informal: No tienen normalmente líneas rectas y equidistantes. La organización es generalmente libre o indefinida

Estructura inactiva: Una estructura inactiva se compone de líneas estructurales que son puramente conceptuales. Tales líneas estructurales son construidas en un diseño para guiar la ubicación de formas o de módulos, pero nunca interfieren con sus figuras ni dividen el espacio en zonas distintas, donde pueden ser introducidas las variaciones de color. **(Fig. a)**

Estructura activa: Se compone de líneas estructurales que son asimismo conceptuales. Sin embargo, las líneas estructurales activas pueden dividir el espacio en subdivisiones individuales, que interactúan de varias maneras.

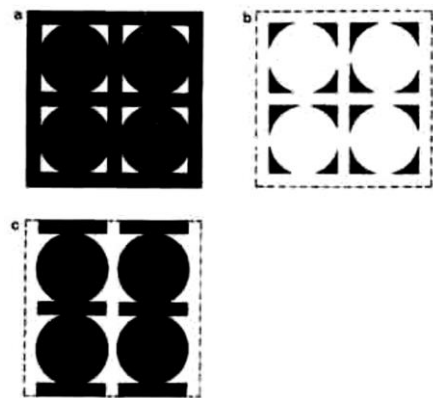


- a) **Subdivisiones estructurales**, aportan una completa independencia espacial para los módulos. Cada uno existe aislado, como si tuviera su propia y referencia de marco. Pueden tener un sin fin de técnicas como fondo de color diferente a la figura, juegos alternados, etc. **(Fig. b)**
 - b) **Dentro de la subdivisión estructural**, cada módulo puede ser trasladado para asumir posiciones excéntricas. Puede inclusive deslizarse más allá de la forma definida. **(Fig. c)**
- Cuando el Modulo Penetra en el dominio de una subdivisión estructural adyacente**, puede considerarse esta situación como el encuentro de 2 formas y puede procederse como se desee a la penetración, la unión, la sustracción o la intersección. **(Fig. d)**
- c) El espacio aislado por un módulo en una subdivisión estructural puede ser reunido con cualquier modulo o subdivisión estructural vecina. **(Fig. e)**

Estructura invisible: En la mayoría de los casos, las estructuras son invisibles, sean formales, semiformales, informales, activas o inactivas. En las estructuras invisibles, las líneas estructurales son conceptuales, incluso sin cercenan un fragmento de un módulo. Tales líneas son activas, pero no son líneas visibles, de un grosor mensurable.

Estructura visible: A veces un diseñador puede preferir una estructura visible. Esto significa que las líneas estructurales existen como líneas reales y visibles, de un grosor deseado. Tales líneas deben ser tratadas como una clase especial de módulos. Ya que poseen todos los elementos visibles y pueden interactuar con los módulos y con el espacio contenido por cada una de las subdivisiones estructurales. **(Fig. a)**. Las líneas estructurales negativas son consideradas como visibles **(Fig. b)**

Todas las líneas horizontales pueden ser positivas, y todas las verticales pueden ser negativas **(Fig. c)**

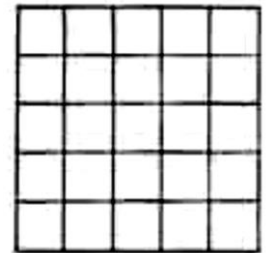


Estructura de repetición: Cuando los módulos son colocados regularmente, con un espacio igual alrededor de cada uno, puede decirse que están en una 'estructura de repetición'

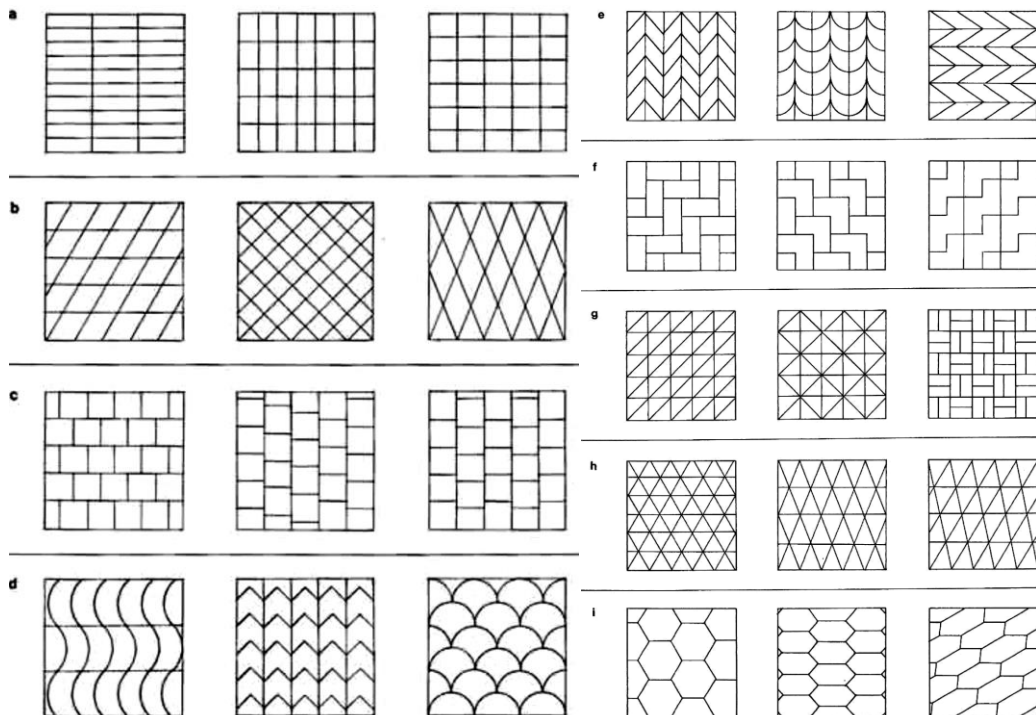
Esta estructura de repetición es formal, y puede ser activa o inactiva, visible o invisible. En este tipo de estructura, toda la superficie del diseño (o una parte elegida en ella) queda dividida en subdivisiones estructurales de exactamente la misma forma y tamaño, sin intervalos espaciales disparejos entre ellos.

RETÍCULA BÁSICA

Se puede definir como una plantilla, impone orden, uniformidad y coherencia, transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado, desestructurado o caótico. Es el más frecuentemente usado en las estructuras de repetición. Se compone de líneas verticales y horizontales, parejamente espaciadas, que se cruzan entre sí, lo que resulta en subdivisiones de igual medida.



Variaciones de retícula básica



- a) **Cambio de Proporción:** las subdivisiones cuadradas de la retícula básica pueden ser sustituidas por rectangulares. **(Fig. a)**
- b) **Cambio de Dirección:** Todas las líneas verticales u horizontales, pueden ser inclinadas a cualquier ángulo. Esto puede provocar la sensación de movimiento. **(Fig. b)**
- c) **Deslizamiento:** Cada fila de subdivisiones estructurales puede ser deslizada en una u otra dirección, regular o irregularmente. **(Fig. c)**
- d) **Curvatura o quebrantamiento:** Todo el conjunto de líneas, verticales u horizontales o ambas, en forma regular, lo que hace que las subdivisiones continúen siendo de la misma forma y el mismo tamaño. **(Fig. d)**
- e) **Reflexión:** Una fila de subdivisiones estructurales, puede ser reflejada y repetida en forma alternada o regular. **(Fig. e)**
- f) **Combinación:** Las subdivisiones estructurales en una estructura de repetición pueden ser combinadas para integrar formas mayores o más complejas. **(Fig. f)**
- g) **Divisiones ulteriores:** Las subdivisiones pueden ser nuevamente divididas en formas más pequeñas y más complejas. **(Fig. g)**
- h) **Retícula triangular:** La inclinación de la dirección de líneas estructurales y su nueva división en las subdivisiones que así se forman, permiten obtener un enrejado triangular. **(Fig. h)**
- i) **Retícula hexagonal:** Combinando seis unidades espaciales adyacentes de un enrejado triangular se obtiene un enrejado hexagonal. Puede ser alargado, comprimido o distorsionado. **(Fig. i)**

LA SIMILITUD

Es cuando las formas no son idénticas, sino parecidas. Estos se encuentran fácilmente en la naturaleza, (hojas de un árbol).

Similitud de figura: No significa que las formas parezcan más o menos las mismas ante nuestros ojos. A veces es reconocida cuando todas las formas pertenecen a



una clasificación común.



a) **Asociación:** Pueden ser agrupadas de acuerdo a su tipo, familia, significado o su función. Ejemplo: El Alfabeto (**Fig. 27**)



b) **Imperfección:** Es cuando una figura es deformada, transformada, mutilada, cortada o quebrada. (**Fig. 28**)



c) **Distorsión Espacial:** Es cuando la forma es rotada, curvadas o retorcidas y crean una figura nueva. (**Fig. 29**)



d) **Unión o Sustracción:** Una forma puede está compuesta por 2 formas







más pequeñas que son unidas u obtenidas sustrayendo una forma menor de una mayor. (**Fig. 30**)

e) **Tensión o Comprensión:** Es cuando la forma es estirada o apretada, lo que deriva a una serie de módulos de similitud. (**Fig. 31**)

¿DONDE NACEN LAS LETRAS?

HISTORIA DEL ALFABETO

El término alfabeto procede del griego ἀλφάβητον (alfábeton), derivado de las dos primeras letras griegas ἄλφα (alfa, α) y βῆτα (beta, β), derivadas a su vez de las letras fenicias 'alp y bēt, que significaban 'buey' y 'casa' respectivamente, los fenicios empezaron a tener mucha popularidad por ser comerciantes de madera especialmente el cedro, los egipcios requerían de este material para poder construir ataúdes y otros objetos. A comienzos del III milenio A. C. los fenicios instalados en Byblos eran los principales exportadores de madera, a partir de esto ellos tuvieron una gran influencia de la literatura egipcia a través del comercio, entonces lo que hicieron los fenicios fue tomar elementos fonéticos de los jeroglíficos para poder crear su propio sistema de comunicación escrito, por ejemplo Casa en jeroglíficos tenía esta forma (□□), con este también se hacía referencia a el sonido de la B, de igual forma la A, en este caso era el signo de una cabeza de buey (⤵), pero entonces ¿Por qué las letras tuvieron que girar estos símbolos en el alfabeto? La respuesta a esto es por la manera de dibujar los símbolos, estos se fueron girando gradualmente con el tiempo ya que cada vez se cambiaba el sentido en el que se ponía la mano al copiar, los fenicios compartieron esta escritura con griegos y romanos, después de ellos se expandió por todo el mundo; después de esto las letras se empezaron a transformar a lo que son en la actualidad y se han añadido nuevas letras.

Egipcio	Protosinaítico	Fenicio	Latín
			A
			B

TIPOGRAFÍA, ROTULACIÓN, CALIGRAFÍA Y LETTERING:

La caligrafía hace referencia a la generación de letras usando una herramienta de escritura, mediante la cual se realiza un trazo para cada parte esencial de la letra. Puede ser un lápiz, un pincel, una pluma o una barra de labios, por ejemplo. Es decir, la caligrafía está relacionada con el acto de escribir.



Ilustración 1 - Pieza caligráfica de Oriol Miró.

En cambio, cuando hacemos rotulación, estamos más cercanos al acto de dibujar letras que al acto de escribirlas. Con el lettering construimos signos alfabéticos con una herramienta de dibujo, usando tantos trazos como necesitamos para obtener la forma que queremos. Generalmente podemos esbozar, borrar, corregir, añadir y quitar tantas veces como queramos para generar el rótulo perfecto. A veces un trabajo de rotulación tiene una fuerte base caligráfica que ha ido refinándose progresivamente con los redibujados y trazados posteriores.



Ilustración 2- Esbozos y rótulo final de Laura Meseguer

Finalmente, hablamos de tipografía cuando está relacionada con las máquinas y la automatización.



Ilustración 3 - Un espécimen de la tipografía Trola, de Jordi Embodas

Factor lingüístico y factor gráfico:

Dentro del mundo del diseño gráfico existe una división importante en cuanto a las letras: la tipografía de edición y la tipografía creativa. La primera tiene en cuenta, por encima de todo, los factores que optimizan el proceso de lectura. Por otro lado, la tipografía creativa entiende la comunicación de otra manera, como si se tratara de una metáfora visual, donde el texto no solo tiene una función lingüística, sino que también funciona como imagen.

Si observamos un libro, por ejemplo, veremos que la cubierta y otros elementos como las portadillas o los títulos pueden clasificarse como tipografía creativa, mientras que la maquetación de los interiores, el texto de cuerpo o texto corrido se corresponde más con lo que denominamos tipografía de edición.

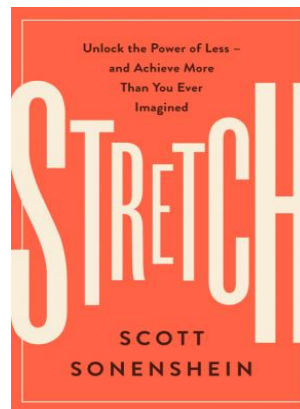


Ilustración 4 - Ejemplo de combinación de texto-imagen y texto-lenguaje

ANATOMÍA DEL TIPO

Partes y elementos de los caracteres:

Las partes fijas de las letras son aquellas de las que no podemos prescindir porque definen el carácter. Algunos elementos fijos importantes son: **vértice (1), larguero o asta transversal (2), asta (3), contrapunzón o contraforma (4), descendente (6), ascendente (7), arco u hombro (9), espina (10)**, etc.

Los elementos gráficos opcionales son los que no definen partes estructurales de la letra, pero aportan riqueza formal al carácter. Las partes opcionales más importantes son remate, **cola (5), gracia o serifa (8), uña o gancho (11), lágrima o gota (12), cuello (13)**, etc.



Ilustración 5 - Tipografía: ITC Century Bold Condensed

Rasgos fundamentales: contraste, eje y ojo medio:

El **contraste** es la diferencia entre los trazos gruesos y finos de la letra.



Ilustración 6 - Comparación de contraste entre Bodoni (izquierda) y Helvética (derecha)

El **eje o modulación** es la distribución del contraste en el carácter, sugerida por la posición de los trazos finos y gruesos.



Ilustración 7 - Comparación de modulaciones entre Jenson (izquierda) y Bodoni (derecha)

El **ojo medio** es la altura de la minúscula respecto a la mayúscula, sin tener en cuenta los ascendentes y descendentes.



Ilustración 8 - Comparación de proporciones entre Baskerville (izquierda) y Franklin Gothic (derecha)

Componentes de la fuente: letras, números y caracteres especiales:

Los tres principales conjuntos de caracteres de una fuente son la **caja baja** (minúsculas), la **caja alta** (mayúsculas) y las **versalitas** (que son una versión especial y más pequeña de los caracteres mayúsculos, que tienen la altura x del tipo.)



Ilustración 9 - Comparación de proporciones entre Baskerville (izquierda) y Franklin Gothic (derecha)

PALABRA

El espaciado del tipo y el cuadratín:

El cuadratín es una unidad de medida no absoluta que equivale a un cuadrado. Esta unidad relativa de medida es una herencia tipográfica anterior a la digitalización de las letras. En los inicios de la tipografía la letra m ocupaba toda la pieza de metal y formaba un cuadrado perfecto dentro del tipo (em en inglés), y la letra n equivalía al medio cuadratín (en).

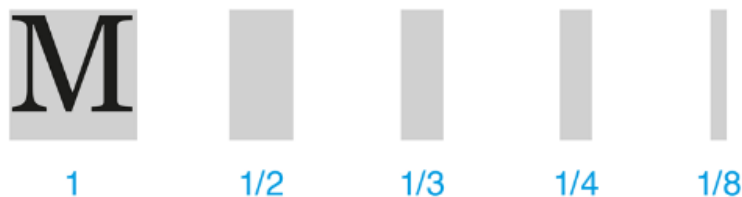


Ilustración 10 - Proporciones del cuadratín, medio cuadratín, un tercio de cuadratín, un cuarto de cuadratín y un octavo de cuadratín

INTERLETRAJE

tracking y kerning:

Llamamos **tracking** o prosa a la cantidad de espacio en general que separa los caracteres, lo que determina la regularidad y la legibilidad de un texto.

**The quick brown fox jumps over
The quick brown fox jumps over
The quick brown fox jumps**

Ilustración 11 - Comparación entre tracking cerrado o negativo, normal y abierto o positivo

El **kerning** se refiere al espacio existente entre un par de letras concretas en una fuente.

VALÈNCIA
aeroport

Ilustración 12 - Aspecto de dos palabras sin ajuste de kerning

LEGIBILIDAD

Diseño regularizado contra decorativo

Las letras de una tipografía con diseño regularizado suelen tener formas más abiertas y claras que facilitan la lectura, mientras que un diseño más decorativo tiene características poco usuales o extrañas que pueden distraer al lector.

legibilidad legibilidad

Ilustración 13

La tipografía Baskerville (ilustración 13 izquierda), creada por John Baskerville en 1757, se caracteriza por su gran delicadeza, elegancia y claridad, y es muy apropiada para libros de texto. Por el contrario, Harting (ilustración 13 derecha) tiene formas poco claras y desdibujadas.

Contraste y serifas

El contraste o diferencia de grosor en los trazos de las letras produce menos confusión al lector que los trazos uniformes. Las serifas mejoran el flujo horizontal de la vista a lo largo de la línea. De hecho, hay una preferencia importante por los tipos con serifa para la composición de textos continuos.

legibilidad legibilidad

Ilustración 14

Una tipografía con contraste en los trazos y serifas como Baskerville (ilustración 14 izquierda) es mucho más legible que una con trazos completamente uniformes y sin serifas, como Futura (ilustración 14 derecha). Futura, diseñada por Paul Renner en 1927, es uno de los tipos de letra más conocidos y utilizados de las tipografías modernas y se caracteriza por estar basada en formas geométricas, lo que hace que sus letras puedan confundirse con más facilidad (per ejemplo, la a con la o).

legibilidad legibilidad

Ilustración 15

Podemos encontrar tipografías lineales muy legibles, como la Meta (ilustración 15 izquierda), diseñada por Erik Spiekermann en 1991, porque sus trazos tienen un

poco de contraste y ciertas terminaciones que funcionan casi como serifas. Mientras que otras tipografías con serifa, como la Bodoni (ilustración 15 derecha), pueden ser menos legibles porque llevan al extremo el contraste en los trazos.

Caja baja contra caja alta

Las formas más individualizadas de las letras de caja baja son más legibles. Las formas de la caja alta tienen una alineación horizontal uniforme que es difícil de leer cómodamente y el lector las recuerda menos. La caja alta debe usarse con moderación en textos continuos.

legibilidad LEGIBILIDAD

Ilustración 16

CRÍMENES TIPOGRÁFICOS

Abusar de las tipografías de fantasía y script

Es cierto que la tipografía tiene una doble función: lingüística y gráfica, pero si exageramos la segunda estaremos minimizando la primera. Cuando escogemos una tipografía el objetivo principal es que el mensaje textual sea leído, y una vez conseguida dicha misión, ya consideraremos qué nos transmite su forma. La tipografía debe ser el tono con el que pronunciamos las palabras, así que no es buena idea utilizar tipos de fantasía por la misma razón que no es aconsejable hablar a alguien a gritos o imitando un acento extravagante.



Ilustración 17

Realizar cambios de escala arbitrarios

En diseño generamos contraste y jerarquía mediante la combinación de escalas entre los elementos de la página (bloques de texto, imágenes, titulares, etc.). Los cambios de tamaño generan dinamismo y profundidad, a la vez que expresan diferentes niveles de importancia.



Ilustración 18

Por eso es necesario ajustar con detenimiento y decisión las proporciones y los espacios entre los elementos tipográficos, para que las composiciones no parezcan arbitrarias y confusas.

ORTOTIPOGRAFÍA

La ortotipografía es el conjunto de pautas por las que se rige la escritura con signos tipográficos. Se trata de un campo que se encuentra entre la ortografía y la tipografía y que, por lo tanto, varía según la lengua. Un texto con errores de ortotipografía es incorrecto y puede llevar a malentendidos.



Ilustración 19: : No es lo mismo el carácter ‘ (1, minuto), que ´ (2, acento) o que ’ (3, apóstrofo o, también, comilla simple)

La tipografía y su complejidad creativa

La preocupación por el idioma es fundamental, no olvidemos que la mayoría de las fuentes que utilizamos hoy en día fueron diseñadas para escribir otros idiomas, por ejemplo, el inglés, el alemán, el francés, el italiano, etc. No hay un trabajo trascendente hecho por los españoles para el castellano y los latinoamericanos sufrimos esa carencia” (Fontana, R. 2008). Es por eso que en Latinoamérica en los últimos años el diseño tipográfico ha ido en ascenso, apoyándose de la riqueza cultural de cada uno de los países que la conforman. Por su parte, el tipógrafo ha tomado su lugar y hace manifiestas las capacidades creativas y el talento que se tienen en esta parte del mundo, debido a que en años pasados esta rama tan atractiva del diseño no era muy reconocida a pesar del excelente trabajo que Latinoamérica había desarrollado. “Los diseñadores de tipografía en Latinoamérica tienen, a nuestro juicio, tres cualidades distintivas. Por un lado, y solo de forma comparativa con el viejo mundo, la tipografía es una disciplina nueva en Latinoamérica. Por otra parte, y a consecuencia de aquello, no existe un abordaje metodológico claramente definido respecto al quehacer tipográfico. Estas dos consideraciones lejos de ser una flaqueza se constituyen en las características más alentadoras de la realidad presente. Debemos agregar como tercera característica y, una vez más, probablemente a consecuencia de aquellas dos, la creciente noción de comunidad alimentada desde los diferentes países de la región, con el consiguiente tráfico de conocimientos y aportes” (Lamónaca, V. 2008).

En la actualidad los medios de comunicación han evolucionado y en consecuencia la tipografía ha tenido que adaptarse a un nuevo mundo de la comunicación con nuevas formas. De hecho, a partir de “la década de los ochenta gracias a la revolución digital comenzó a ser posible diseñar y probar nuevas fuentes de forma rápida y fácil” (Ambrose, H. 2007: 48), y más concretamente desde los noventa, sus posibilidades morfológicas, creativas, de reproducción y divulgación como son el multimedia o la World Wide Web, se han visto ampliadas de forma anteriormente inconcebibles. Por ello, con la introducción de las ventajas que el mundo digital nos

ofrece, cabe plantearse si realmente ha acontecido en la tipografía una transformación en relación a su estructura anatómica y estética, pues, además, gracias a los nuevos soportes de presentación, denotamos una clara evolución en su aplicación mucho más dinámica y versátil que en siglos anteriores, en las que se muestra la creatividad y el talento de los diseñadores gráficos.

Desde Colombia: tipográfico.org

Gracias a la Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia (adgcolombia.org) nace el Colectivo colombiano de tipógrafos aficionados (tipografico.org). Y surge en Bogotá en el año 2007 ante el creciente interés por la profundización y especialización en torno al diseño de y con letras. Su objetivo principal es promover el diseño de fuentes tipográficas digitales, así como compartir experiencias y descubrimientos que cada uno de los integrantes e invitados hagan en este campo. Adicional a esto se busca impulsar la participación del país en eventos como la Bienal de tipografía latinoamericana, Tipos Latinos.

Como estrategia se desarrollan reuniones mensuales en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia en donde se exponen proyectos individuales de invitados (nacionales e internacionales), se realizan talleres sobre técnicas tanto manuales como digitales y se debaten metodologías y experiencias de los participantes presentes y través de un foro virtual para los inscritos; estas acciones han fortalecido la democratización teórico-práctica aportando nuevas y distintas maneras de pensarse como profesionales. Muestra de ello es el incremento de especialistas que año con año vienen elevando el nivel de producción con propuestas de creación de letras de excelente definición para texto y experimentales que ya están siendo reconocidas alrededor del mundo.

Desde el campo tipográfico

Se puede deducir que esta técnica que se plantea en el proyecto es una nueva forma de diseñar letras, debido a que si buscamos en la web por tipografía geométrica encontramos los siguientes ejemplos.

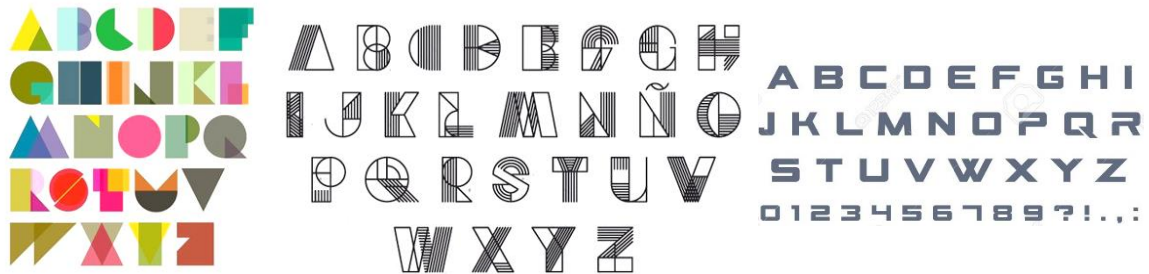


Ilustración 20: Diferentes ejemplos de tipografía geométrica

Si buscamos guías para hacer una fuente tipográfica aparecen las siguientes:

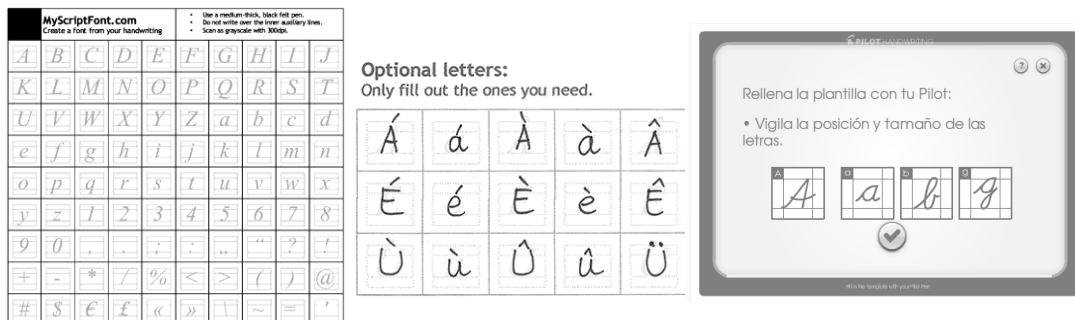
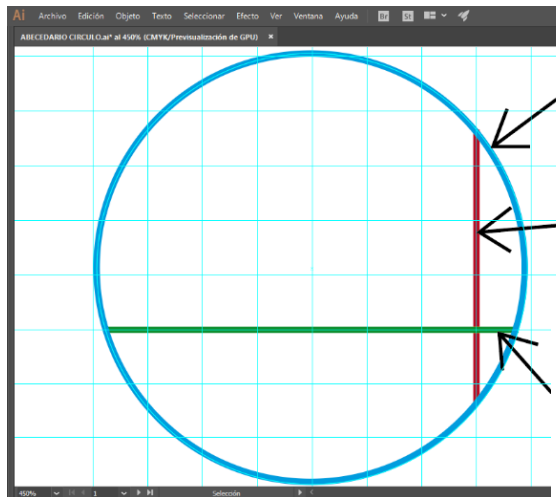


Ilustración 21 Guías genéricas para crear tipografías

No hay una guía para hacer la forma de la letra, en estos casos solo existen guías para realizar tipografía manuscrita, aunque con la tipografía manuscrita también se puede trabajar, hay la posibilidad de que la legibilidad de la letra se pierda debido a la complejidad de construcción para las mismas.

En el manual que se propone se construirán unas guías parecidas a las anteriores, con la gran diferencia de que se puede indicar en qué posición se quiere poner cada elemento de la letra.



Guía geométrica: Delimitante y forma que toma la letra

Guías verticales: Define donde estará el Asta de la letra

Guías horizontales: Define donde estará el Asta transversal de la letra.

Ilustración 22: Ejemplo de guía circular utilizada para la manual de creación tipográfica

TEORÍA APLICADA AL DISEÑO DE LOGOS

A través del tiempo, se han usado un poco de figuras sencillas en el arte de las culturas: el círculo, la línea intersecante, el triángulo, el cuadrado y el espiral. La antropóloga cultural, Angeles Arrien, investigó y documentó características comunes en las formas de artes culturales durante varias décadas y encontró formas geométricas consistentes impregnadas en todo tipo de arte. Ella llamó a estas figuras “Las cinco figuras universales”.

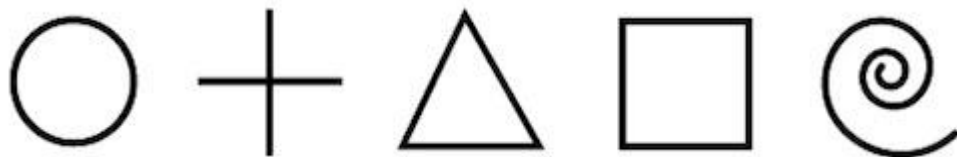


Ilustración 23 Figuras universales según Angeles Arrien

Cada forma fundamental nunca varía en su función básica porque cada una cumple un propósito. Un círculo da vueltas libremente, las líneas viajan y se cruzan, un triángulo se siente con seguridad mientras señala a los costados, una forma con cuatro lados es inmediatamente estable y un espiral se enrolla con una persistente elegancia. No permitas que la simplicidad de estas formas te engañe. Porque son

simples, tienen la habilidad de escalar constantemente y de ser usadas como bloques de construcción de la naturaleza y el mundo creado por el hombre. También brindan un mensaje consistente en el diseño de logos.

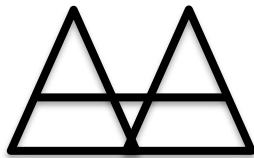
A continuación, unos ejemplos de cómo se puede aplicar las figuras geométricas en la creación de logotipos.

AMMAZZA

Es un restaurante y pizzería de la ciudad de Medellín, con sedes en Laureles, Provenza y Avenida Las palmas.



Enfocándonos en que cualquier forma puede ser una guía; la M sería la guía base para el logo, y dentro ella hay dos letras A (AA), que a su misma vez forman la M, y también son dos triángulos seguidos uno del otro.



Si se busca tener la guía de cómo se pudo haber hecho el logo y aplicando la teoría de la investigación anterior se reduciría a esta forma.

Ilustración 24 Logo de Ammazza convertido en formas geométricas.

AVICII

Tim Bergling (Estocolmo, 8 de septiembre de 1989-Mascate, hasta 20 de abril de 2018),² más conocido por su nombre artístico “Avicii”, fue un disc-jockey, productor y remezclador sueco famoso por la canción LEVELS.

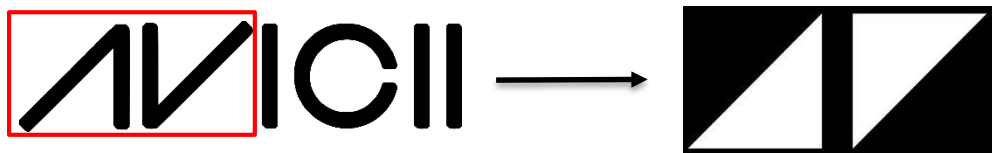


Ilustración 25 Simplificación del logo de AVICII, utilizando las letras A y V convirtiéndolas en dos triángulos

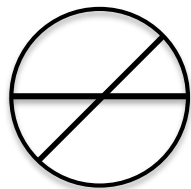
En este se puede ver claramente que son dos triángulos que salen de las 2 primeras letras del nombre artístico del Disk Jockey, lo interesante es que se transforma una A y una V en formas triángulos no cerrados con efecto inclinación.

GOOGLE

Google LLC es una compañía principal subsidiaria de la multinacional estadounidense Alphabet Inc., cuya especialización son los productos y servicios relacionados con Internet, software, dispositivos electrónicos y otras tecnologías.



Si se busca tener la guía de cómo se pudo haber hecho el logo y aplicando la teoría de la investigación anterior se reduciría a esta forma.



Si se busca tener la guía de cómo se pudo haber hecho el logo y aplicando la teoría de la investigación anterior se reduciría a esta forma.

Ilustración 26 Logotipo de Google convertido a figura geométrica con algunas guías

TOYOTA

Toyota Motor Corporation (en japonés: トヨタ自動車株式会社, Toyota Jidosha Kabushiki-gaisha'), es un fabricante de automóviles japonés con sede en Toyota (Aichi), Japón.



Este logo es un gran ejemplo de cómo se pueden adaptar las letras a una guía.

La guía de las letras de la marca TOYOTA es el logo en forma de óvalo con otros 2 óvalos en su interior.

Ilustración 27 Explicación de cómo el isotipo de TOYOTA tiene todas las letras del nombre de la marca

CÓMO HACER UN MANUAL DE USUARIO

Los manuales detallan cómo y porqué cada cosa funciona de tal o cual manera. En dicho documento se mencionan ciertos detalles de manera más precisa, con el propósito de que el usuario pueda entender el sistema y sea capaz de resolver los posibles problemas que el mismo pueda presentar.

1. Una guía individual debe durar alrededor de 25 minutos en su lectura y ejecución; ya que la experiencia nos indica que más allá de este tiempo, el alumno se desconcentra y pierde interés. En el caso de guías grupales es distinto ya que la interacción va regulando los niveles de concentración.
2. Para escribir un manual de usuario exitoso, se debe desarrollar un perfil de usuario, ya sea de manera formal, creando un perfil escrito, o de manera informal.
3. El lugar donde los usuarios utilizarán la guía de usuario, como por ejemplo en casa, en la oficina, en un lugar de trabajo remoto o en el auto. Esto puede determinar, no solo el contenido, sino también el estilo que tome el manual de usuario.
4. Escribir y darle un formato a la guía de modo tal que sea comprensible para todos los usuarios. A menos que el usuario tenga antecedentes técnicos, es posible que sea mejor evitar el lenguaje muy técnico para lograr explicaciones más claras y simples. El texto debe estar organizado de manera similar a como piensa el usuario; a menudo, tiene más sentido enumerar las características del producto agrupándolas por sus funciones que señalar solo aquellas que se utilizan más seguido.
5. Incluir la portada y las carátulas adecuadas. Debe incluir una portada para cualquier guía de usuario mayor a una hoja de referencia, así como una carátula para cualquier manual que cubra más que la superficie de una hoja de papel doblada (4 o más páginas de largo).
6. Si el manual tiene la protección de los derechos de autor, se debe incluir un aviso de derechos de autor en la portada y en la carátula.

7. Si existen términos y condiciones para usar el manual y el producto asociado a este, colócalos en la portada interior.
8. Si el manual excede las 10 páginas, incluye un índice de contenidos.
9. Poner las instrucciones o los procedimientos y los materiales de consulta en el cuerpo del manual. En la mayoría de los casos, los procedimientos y los materiales de consulta tienen sus propias secciones, aunque dentro de una sección puedes indicarle al usuario que consulte un contenido específico de la otra. De este modo, el usuario puede encontrar más rápidamente la información que esté buscando.
10. Los procedimientos deben escribirse con una estructura consistente a lo largo de la sección de instrucciones del manual. Comienza con un resumen de la tarea, luego describe qué debe hacer el usuario y qué resultados debe observar. Los pasos deben ser numerados y comenzar con acciones verbales del mismo modo que están escritos los pasos en cada sección de este artículo.
11. Los materiales de consulta pueden incluir una lista de opciones, consejos para la resolución de problemas y las preguntas más frecuentes. Los glosarios y los índices pueden añadirse cerca del final del manual, aunque se puede colocar una lista de términos utilizados frecuentemente al principio. Puede omitirse el índice si el manual tiene menos de 20 páginas.
12. Los procedimientos deben escribirse con una estructura consistente a lo largo de la sección de instrucciones del manual. Comienza con un resumen de la tarea, luego describe qué debe hacer el usuario y qué resultados debe observar. Los pasos deben ser numerados y comenzar con acciones verbales del mismo modo que están escritos los pasos en cada sección de este artículo.
13. Los materiales de consulta pueden incluir una lista de opciones, consejos para la resolución de problemas y las preguntas más frecuentes. Los glosarios y los índices pueden añadirse cerca del final del manual, aunque se puede colocar una lista de términos utilizados frecuentemente al principio. Puede omitirse el índice si el manual tiene menos de 20 páginas.

14. Elegir algunas fuentes legibles. Aunque las computadoras permiten utilizar muchas fuentes diferentes, el objetivo de un manual de usuario es ser fácilmente legible. Para lograrlo, lo mejor es elegir un número reducido de fuentes que se vean bien juntas. Las fuentes pueden dividirse en dos grupos: las fuentes serif y las fuentes sans serif.
15. Las fuentes serif tienen pequeñas líneas de adorno al final de los trazos principales que forman la letra. Algunas fuentes serif son Times New Roman, Baskerville, y Book Antiqua. Las fuentes serif funcionan mejor en grandes fragmentos de texto impresos en el cuerpo principal del manual de usuario en un tamaño de 10 o 12 puntos.
16. Las fuentes sans serif solo tienen trazos que forman las letras, sin adornos. Algunas fuentes sans serif son Arial, Calibri y Century Gothic. Las fuentes sans serif se pueden utilizar en grandes fragmentos de texto en tamaños de 8 a 10 puntos en un PDF o en un manual en Internet, aunque la falta de serifs hace que las oraciones escritas en tamaños de 12 puntos o más sean difíciles de leer. Sin embargo, se pueden utilizar de manera efectiva en tamaños más grandes para los títulos y encabezados, y además son muy buenas en tamaños más pequeños para pies de página y números en columnas y tablas.
17. Por lo general, debes elegir fuentes simples como Arial o Times New Roman para tu manual de usuario, aunque puedes elegir una fuente decorativa para las citas apartadas o los títulos si escribes un manual de usuario para un videojuego con una temática fantástica o de ciencia ficción (en el caso de las citas al margen, a menudo puedes utilizar alguna de las fuentes sencillas y mostrar la cita apartada en cursiva).
18. Una vez que hayas elegido las fuentes que vayas a utilizar, crea una página de muestra para verificar que las fuentes se vean bien juntas en el papel. También deberías mostrarle esta muestra a la persona que deba aprobar la apariencia del manual antes de continuar escribiéndolo.
19. Pensar bien la distribución. Una vez que hayas elegido las fuentes del manual de usuario, deberás decidir dónde colocas cada cosa en las páginas.

- 20.** Por lo general, es conveniente poner el título del manual o del capítulo en el encabezado o en el pie de página colocando el título del manual en la página izquierda y el título del capítulo en la página derecha. También es conveniente colocar el número de página en el encabezado o en el pie de página, ya sea en el lado externo (del encabezado o del pie de página) o en el centro (únicamente en el pie de página). Es conveniente diferenciar la primera página de cada sección o capítulo de las otras páginas colocando su número de página en el centro del pie de página y en las páginas siguientes, ponerlo en la esquina exterior del encabezado.
- 21.** Es conveniente colocar el texto de las referencias de las imágenes en colores o en recuadros sombreados para separarlo del resto del texto. Asegurarse de elegir un color o un nivel de sombreado que permita leer el texto con facilidad.
- 22.** Dejar unos márgenes razonablemente amplios a los lados, con un espacio extra en los bordes en los cuales vayas a unir todas las páginas.
- 23.** Elige el tipo de encuadernación para el manual de usuario. Si el manual de usuario tiene más de 4 páginas, será necesario unir las páginas de algún modo. Aunque los documentos de uso interno pueden engraparse en las esquinas, los manuales de usuario de uso externo que se entregan con un producto pueden encuadernarse en una de estas 3 formas:
- Engraparse a los lados resulta apropiado para los manuales compuestos por hojas de papel dobladas de 21 x 27,5 cm (8,5 x 11 pulgadas), 21 x 35 cm (8,5 x 14 pulgadas) o 27,5 x 42,5 cm (11 x 17 pulgadas). La mayoría de los manuales baratos de 48 páginas o menos se encuadernan de este modo.
 - Es más común utilizar el cosido a caballo para las guías de consulta para terceros que para los manuales de usuario que se entregan con los productos que no sean automóviles, aunque algunas guías de usuario más largas se encuadernan de este modo (inicialmente, cuando JASC software producía el Paint Shop Pro, entregaban manuales de usuario encuadernados mediante el cosido a caballo).

- La encuadernación con espirales es más adecuada para las guías de usuario que estén diseñadas para entornos más hostiles como en exteriores, en donde los manuales encuadernados con grapas o cosidos a caballo se desarmarían. Algunos manuales encuadernados con espirales también pueden tener páginas laminadas para evitar que se arruine el manual si se moja o se ensucia.

24. Diseña una plantilla de documento para tu manual de usuario. Muchos procesadores de texto y programas de autoedición ofrecen la posibilidad de crear plantillas de documentos para los manuales de usuario, así que a medida que escribas, el texto se mostrará automáticamente en la fuente que hayas elegido para la parte del manual en la que estés trabajando (de hecho, este artículo fue escrito inicialmente utilizando una plantilla de Microsoft Word). La mayoría de estos programas también incluyen un conjunto de plantillas predefinidas que puedes modificar según lo necesites, en vez de crear la plantilla desde el comienzo.

- Los procesadores de texto y los programas de autoedición también ofrecen la posibilidad de crear “estilos”, que son tipos y tamaños de fuente predefinidos para los títulos, los pies de páginas, los encabezados y el cuerpo del texto. Puedes elegir uno de los nombres de estilo predefinidos (por ejemplo, “Encabezado1”, “Normal”, “Cita”) o crea tu propio estilo con su propio nombre. Si tienes muchos estilos para la misma clase de texto, sigue las convenciones para los nombres de estilo tanto como sea posible (por ejemplo, Microsoft Word llama a los estilos de texto para los títulos como “Título1”, “Título2”, etc., para todos los títulos desde el principal hasta varios niveles de subtítulos). Intenta crear anticipadamente todos los estilos que puedas necesitar, así no tendrás que detenerte para crearlos mientras estés escribiendo realmente el manual.

DISEÑO METODOLÓGICO

La propuesta está basada en la época moderna, buscando que las personas que les guste aprender conceptos y aplicación de la creación de letras para puedan entender cómo se comporta la letra utilizando otros elementos del diseño.

La propuesta es que a través de una guía ellos puedan aprender e identificar los elementos primordiales de la letra, cómo funciona cada uno de ellos para comprender algunos factores de comunicación y evitar un error de legibilidad, en esta podrán ver la descripción paso a paso de cómo se pueden crear las letras.

El plan de trabajo es diseñar la guía de tal manera que la persona pueda tener conocimientos previos antes de empezar a crear letras ya que la base de esto es que la persona tenga claros los conceptos básicos.

La investigación se apoya en que existe la necesidad de innovar en este campo y que cualquier persona que le interese aprender también lo puede hacer.

Tipo de estudio: Exploratoria: Ya que este tema de la creación de tipografía está muy ausente en los medios de investigación ya que solo se habla de creación digital y no hablan una estructura base o de cómo podemos hacerlo en un programa de vectores, ya que el tema de las tipografías geométricas es muy nuevo es bueno hacer aportes a este campo y también inspirar a que otras personas ideen nuevas formas de creación.

Método: Observación: Ya que el diseño de la tipografía es más estético y visual, se haría de esta manera para poder tener una concepción más clara de todo lo relacionado con la creación desde las cualidades de cada elemento a estudiar.

POBLACIÓN

Esta investigación va dirigida a todo el campo de diseño, ya que las guías no solo se pueden utilizar para realizar tipografías, también sirven como fuente de inspiración para otras áreas de creación y diseño que manejen cualquier línea basada en algún concepto, principalmente se piensa en ese diseñador que apenas

está empezando a aprender, se enfoca para los estudiantes interesados en este campo en la ciudad de Medellín y sus alrededores.

Técnicas e instrumentos para la recolección de información

Fuentes de información:

Las fuentes que usaremos son primarias y secundarias, ya que trabajaremos en nuestro entorno comparando diseños de tipografía creativa para analizar cómo se podría transformar y compararemos la información con otras investigaciones para tener una certeza del proyecto respectivamente.

Técnicas de recolección:

A través de una Recopilación de datos mediante la observación directa para obtener información completa, ya que se toman varios ejemplos de familias tipográficas para entenderlas y saber de su clasificación y también de cómo usarlas en diferentes espacios, también se muestra el cómo utiliza también las figuras geométricas de otras maneras en la creación de abecedarios, para tener una información más concreta se usará también una encuesta corta.

También se tomará en cuenta la interacción directa con personas que estén viviendo el proceso de aprendizaje en cuanto a las artes y el diseño gráfico.

Instrumentos para registro de información:

A través de un formulario electrónico con la encuesta para analizar las respuestas de las personas entrevistadas para describir, comparar o explicar preferencias, sentimientos, conocimientos, conductas. y así sacar las conclusiones de la investigación en cuanto a la elaboración del manual propuesto para resolver el problema identificado. Se tendrán en cuenta conversaciones y experiencias contadas sobre el tema, que se ha dado sin planificarlo.

RESULTADOS DEL PROYECTO O DISEÑO TECNICO

La alternativa de solución considerada para el problema analizado en la investigación, fue la elaboración de un manual con los conceptos básicos que debe saber una persona, para empezar a construir su propio estilo como diseñador, se dan algunas definiciones de los elementos a tener en cuenta para aplicar la metodología desarrollada en el manual sobre la creación de letras a partir de figuras geométricas.

Se pensó en tener el manual tanto digital como físico, para facilidad de personas que no siempre cuenten con disponibilidad de internet o para aquellos que se les dificulta el transporte para obtener esta información del manual. Para este proyecto se destinó presupuesto bajo ya que lo único que generó gasto fue la impresión del manual físico.

Para continuar plenamente con la investigación se esperó el promedio de respuesta de la encuesta entregada a algunas personas del medio artístico y académico que se enfocan en el diseño gráfico.

CONCLUSIONES

Podemos concluir de la investigación que hay muchos elementos del diseño que sirven para poder expandir conocimientos en muchos campos del diseño en general si se busca generar una idea nueva sobre algo, es importante tener los fundamentos del diseño en cuenta.

Se pudo lograr el objetivo general de la investigación con buenos resultados y aceptación por las personas interesadas en conocer la metodología diseñada a través de figuras geométricas.

Las figuras geométricas son muy útiles en cualquier campo del diseño a modo de inspiración para fabricar o crear una idea, en este caso son perfectas para usarlas como guías para hacer letras.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que la información recopilada en la investigación sea tenida en cuenta en cualquier proceso de creación en el campo del diseño, no solo la parte de forma, estructura, retícula y similitud. Todos los fundamentos del diseño planteados por Wucius Wong sirven para infinidad de casos en los que se debe pensar de forma coherente una idea, todo es según el enfoque de cualquier proyecto.

La tipografía, caligrafía, rotulación y lettering aún tienen muchas posibilidades de evolucionar, así como se identificó que había la posibilidad de aportarle algo a este campo del diseño a partir de varios elementos y combinarlos con geometría básica, cualquier persona que vea la necesidad de aportar lo puede hacer libremente.

La reproducción del manual se puede hacer siempre y cuando sea para fines educativos y de referente para crear tipografías, es importante mencionar todos los autores que se tuvieron en cuenta para que esta metodología fuera posible.

BIBLIOGRAFÍA

Jacobo, E. (2014). *Cartilla didáctica para la formulación de proyectos*. Medellín: GRUPO INVESTIGACIÓN QUALIPRO

Eduardo, P. (2010). *Glosario de términos tipográficos*. *tiposformales.com*. Recuperado de <https://tiposformales.com/2010/08/30/glosario-de-terminos-tipograficos/>

Wucius, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional*. (7ma. Ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Monografias.com. (2006). *Diseño bidimensional*, Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos29/disen-bidimensional/disen-bidimensional.shtml>

Paulina, G. (2014). *Retícula*. Recuperado de <http://mimente.com.mx/blog/reticula/>

Thrashgu I. (2013). *Cartago y los fenicios. El origen del alfabeto*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eQZ0ei7VN3U&t=638s>

Wikipedia. (2018). *Alfabeto*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Alfabeto>

La nube artística. *Origen y evolución de la tipografía*. Recuperado de http://www.lanubeartistica.es/Diseno/DI2_U2_T4_Contenidos_v02/1_origen_y_evolucin_de_la_tipografa.html

Juan José, P. e Inés, B. (2016). *Tipografía*. Recuperado de <http://disseny.uoc.edu/recursos/tipo/es/>

Paco, C. (2012). *Desde Colombia: tipográfico.org*. Recuperado de <http://www.unostiposduros.com/desde-colombia-tipografico-org/>

Sandra, C. (2007). *La tipografía y su complejidad creativa*, Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/ADC080.pdf

Victor, P. (2010). *Guía para crear tu propia tipografía de tu puño y letra*. Recuperado de <https://www.nobbot.com/redes/crea-una-tipografia-de-tu-puno-y-letra/>

Alvy. (2015). *Cómo crear tu propia tipografía «manual» fácilmente*. Recuperado de <https://www.microsiervos.com/archivo/arte-y-diseno/como-crear-tu-propia-tipografia-manual.html>

Luigi S. (2015). *Cómo la geometría influencia el diseño de logos. Primera parte*. Recuperado de <https://www.staffdigital.pe/blog/como-geometria-influencia-diseno-de-logos-primera-parte/>

Wikipedia. (2017). *Avicii*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Avicii>

Wikipedia. (2016). *Google*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Google>

Wikipedia. (2012). *Toyota*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Toyota>

Diferencia entre. (2015). *Diferencia entre manual y guía*. Recuperado de <http://diferenciaentre.info/diferencia-entre-manual-y-guia/>

Fundar. (2001). *¿CÓMO HACER GUÍAS DIDÁCTICAS?* Recuperado de http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf

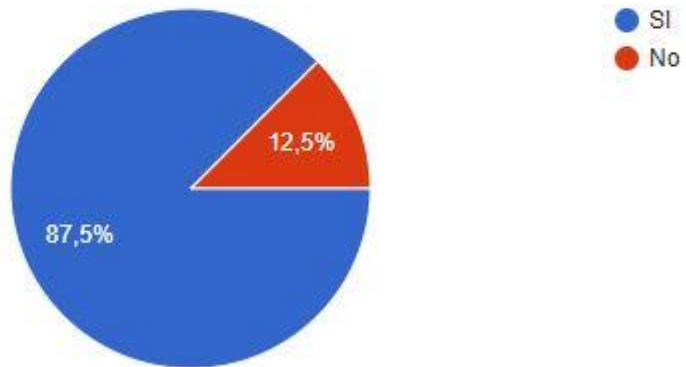
WikiHow. (2007). *Cómo hacer un manual de usuario*. Recuperado de <https://es.wikihow.com/hacer-un-manual-de-usuario>

ANEXOS

1. Encuesta

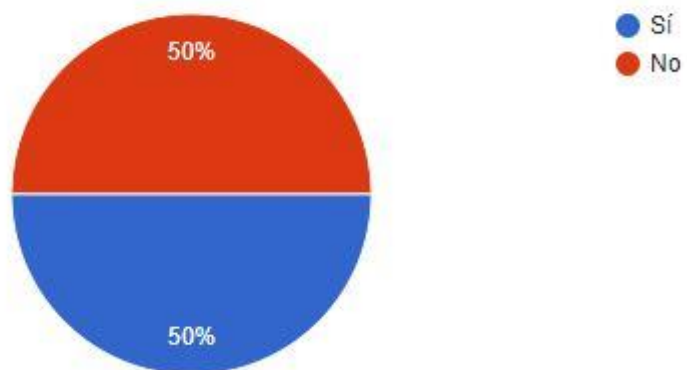
¿Te gusta la tipografía?

48 respuestas



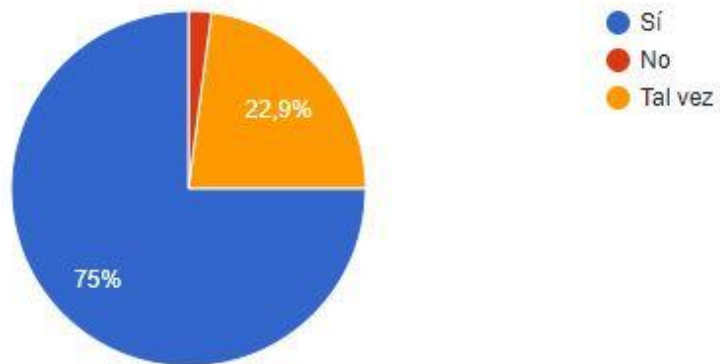
¿Conoces de alguna guía para crear letras?

48 respuestas



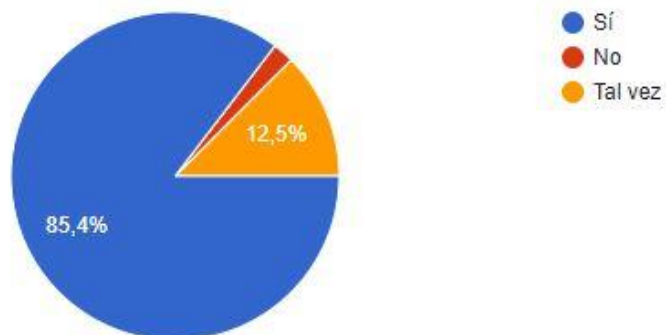
¿Te gustaría aprender más sobre tipografía, caligrafía y rotulación?

48 respuestas

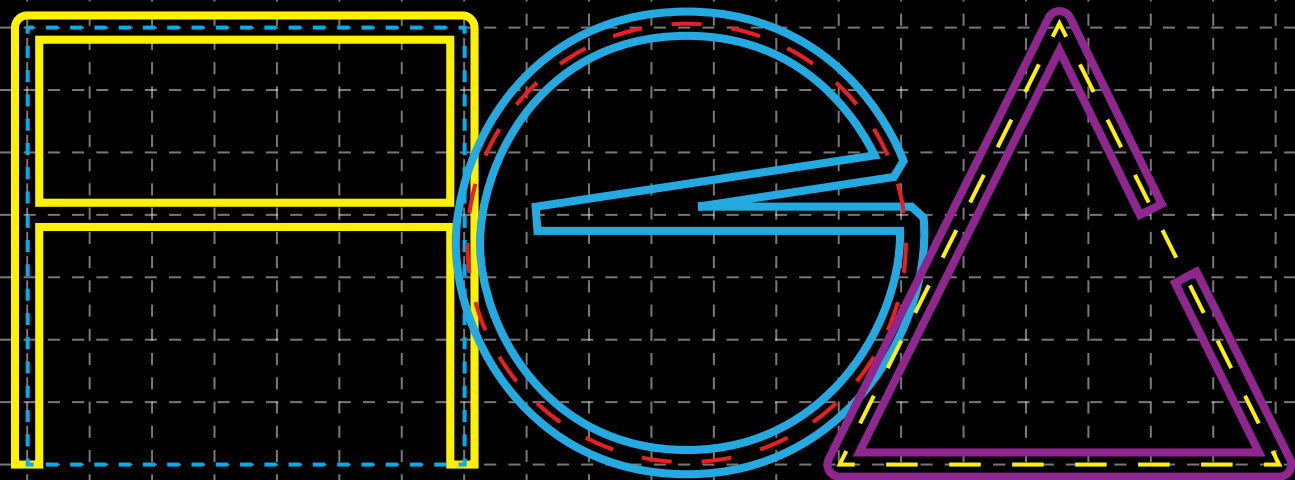


Si hubiera un manual que te explicara mejor los conceptos anteriores y también como puedes crear letras de una manera más fácil ¿lo usarías?

48 respuestas



DE LA FORMA A LA LETRA



Yessica Posada

REN

Yessica Posada Salas

De la forma a la letra

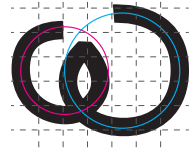
Metodología para la creación de
tipografías a través de figuras
geométricas

Prohibida su reproducción sin
autorización previa

“El universo no puede ser leído hasta que no hayamos entendido el lenguaje en el que está escrito. Está escrito con matemáticas, y las letras son triángulos, círculos y otras figuras geométricas, sin las cuales es humanamente imposible comprender una sola palabra.”

—Galileo Galilei—

CONTENIDO

A decorative graphic consisting of several overlapping circles in shades of blue, purple, and pink, centered over a light gray grid pattern.

- 7 Presentación
- 9 Las figuras geométricas
- 10 La retícula
- 12 El alfabeto
- 13 Caligrafía
- 14 Rotulación
- 15 Tipografía
- 16 Conociendo las letras
- 20 Morfología de las letras
- 21 Las guías
- 22 La metodología
- 23 Antes de empezar
- 24 Construcción de la guía
- 25 Creación de la letra
- 26 Atreverse a experimentar
- 27 Crear un alfabeto
- 28 Alfabeto desarrollado con la metodología
 - 28 Mayúsculas
 - 29 Minúsculas
- 30 Bibliografía

PRESENTACIÓN

Este manual tiene como objetivo ser una guía de aprendizaje para la creación de letras a partir de figuras geométricas de una manera muy fácil, también sirve para estimular la creatividad y mejorar habilidades en cualquier campo de diseño. El contenido está relacionado con los conocimientos básicos que se deben tener en cuenta para entender cómo se aplica la metodología “de la forma a la letra”.



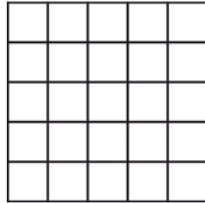
LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

En la geometría se distinguen componentes tales como el plano, el punto, la línea - recta, curva, quebrada, la superficie, el segmento y otros de cuya combinación nacen todas las figuras geométricas. La observación de la naturaleza nos muestra la existencia de variadas formas en los cuerpos materiales que la componen. Por necesidades prácticas, el desarrollo de técnicas usadas para medir, construir o desplazarse, llevaron al hombre a hacer uso de las diversas propiedades de las figuras geométricas. Una vez adquiridas estas nociones y prescindiendo de su origen práctico, la geometría (medición de la tierra), de ser un conjunto de técnicas, pasó a constituir una disciplina matemática formal, donde la figura geométrica es un objeto abstracto y sus propiedades el objeto del estudio de la geometría, por ejemplo, la rueda es una de las invenciones más importantes de la historia, que evolucionó hasta ser circular.

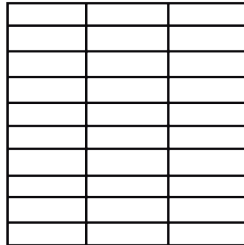
LA RETÍCULA

Se puede definir como una plantilla, impone orden, uniformidad y coherencia, transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado, desestructurado o caótico. Se compone de líneas verticales y horizontales, parejamente espaciadas, que se cruzan entre sí, lo que resulta en subdivisiones de igual medida. La mayoría de diseños tienen una estructura, impone orden y predetermina las relaciones internas de las formas de un diseño.

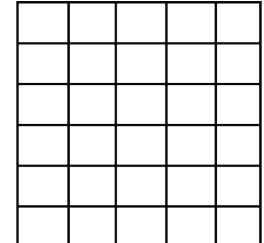
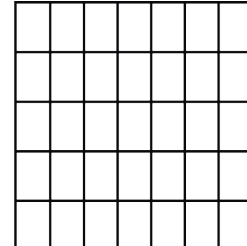
Algunos ejemplos son:

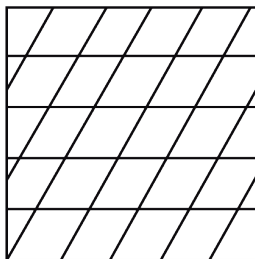


Reticula básica

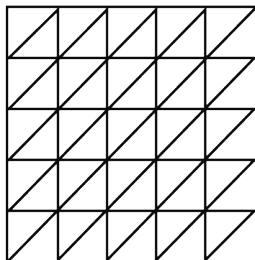
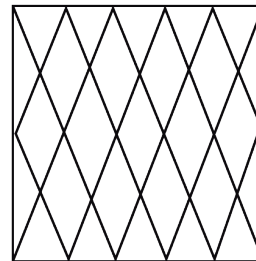
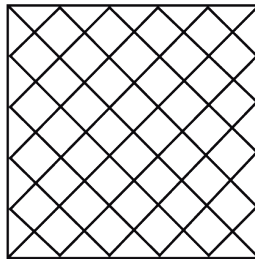


Reticulas con cambio de proporción

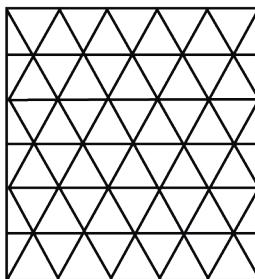
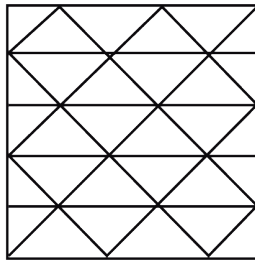




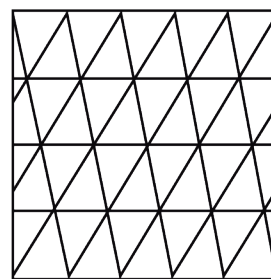
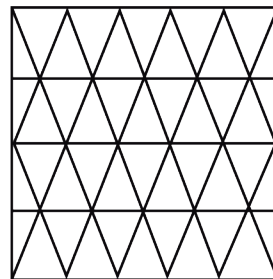
Reticulas con cambio de dirección





Reticulas ulteriores



Reticulas triangulares



EL ALFABETO

El término alfabeto procede del griego ἀλφάβητον (alfábeton), derivado de las dos primeras letras griegas ἄλφα (alfa, α) y βῆτα (beta, β), derivadas a su vez de las letras fenicias 'alp y bêt, que significaban 'buey' y 'casa' respectivamente, los fenicios empezaron a tener mucha popularidad por ser comerciantes de madera especialmente el cedro, los egipcios requerían de este material para poder construir ataúdes y otros objetos. A comienzos del III milenio A. C. los fenicios instalados en Byblos eran los principales exportadores de madera, a partir de esto ellos tuvieron una gran influencia de la literatura egipcia a través del comercio, entonces lo que hicieron los fenicios fue tomar elementos fonéticos de los jeroglíficos para poder crear su propio sistema de comunicación escrito, por ejemplo Casa en jeroglíficos tenía esta forma (), con este también se hacía referencia a el sonido de la B, de igual forma la A era el signo de una cabeza de buey (), pero entonces ¿Por qué las letras tuvieron que girar estos símbolos en el alfabeto? La respuesta a esto es por la manera de dibujar los símbolos, estos se fueron girando gradualmente con el tiempo ya que cada vez se cambiaba el sentido en el que se ponía la mano al copiar, los fenicios compartieron esta escritura con griegos y romanos, después de ellos se expandió por todo el mundo; después de esto las letras se empezaron a transformar a lo que son en la actualidad y se han añadido nuevas letras.

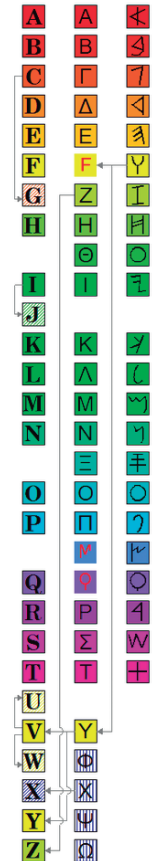


Tabla mostrando detalles de tres alfabetos que descienden del abjad fenicio, de izquierda a derecha latino, griego y alfabeto fenicio.

CALIGRAFÍA



Hace referencia a la generación de letras usando una herramienta de escritura, mediante la cual se realiza un trazo para cada parte esencial de la letra. Puede ser un lápiz, un pincel, una pluma o una barra de labios, por ejemplo. Es decir, la caligrafía está relacionada con el acto de escribir.

Pieza caligráfica de Oriol Miró.



ROTULACIÓN

Cuando hacemos rotulación, estamos más cercanos al acto de dibujar letras que al acto de escribirlas. Generalmente podemos esbozar, borrar, corregir, añadir y quitar tantas veces como queramos para generar el rótulo perfecto. . A veces un trabajo de rotulación tiene una fuerte base caligráfica que ha ido refinándose progresivamente con los redibujados y trazados posteriores.

Tipo
fino

Esbozos y rótulo final de Laura Meseguer

TIPOGRAFÍA

Se conoce como aptitud, oficio y la industria de la elección y el uso de los diversos tipos de letras que están diseñadas con unidad de estilo para poder desarrollar una labor de edición. Además se trata de una labor que se encarga de todo lo relativo a los símbolos, los números y las letras que se pueden imprimir en soporte físico o digital.

CONOCIENDO LAS LETRAS

Partes y elementos de los caracteres:

Las partes fijas de las letras son aquellas de las que no podemos prescindir porque definen el carácter. Algunos elementos fijos importantes son: vértice (1), larguero o asta transversal (2), asta (3), contrapunzón o contraforma (4), descendente (6), ascendente (7), arco u hombro (9), espina (10).

Las partes opcionales más importantes son remate, cola (5), gracia o serifa (8), uña o gancho (11), lágrima o gota (12), cuello (13).



El **contraste** es la diferencia entre los trazos gruesos y finos de la letra.

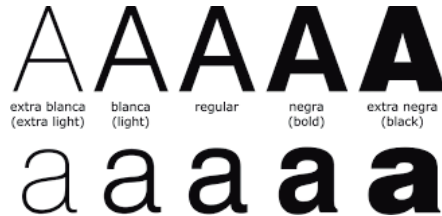


El **eje o modulación** es la distribución del contraste en el carácter, sugerida por la posición de los trazos finos y gruesos.



Comparación de modulaciones entre Jenson (izquierda) y Bodoni (derecha)

Cuando hablamos del **peso** de una tipografía nos estamos refiriendo al grosor que existe en sus trazos que puede ser mayor o menor, aumentando o disminuyendo la sensación de pesadez.



La **variable de proporción** hace referencia a la modificación del ancho de la letra. Siempre las variaciones en la expansión o en la condensación de la tipografía se establecen en el sentido horizontal, es decir que lo que varía es el tamaño del ancho tipográfico.



La **variable de inclinación** hace referencia al ángulo de inclinación de la tipografía, respecto de su eje vertical.



Las letras minúsculas, a diferencia de las mayúsculas, presentan una estructuración en tres niveles, compuesta por una zona de ascendentes, una zona media, denominada “**altura x**” y una zona de descendentes.



En el diseño de una tipografía es tan importante la forma de las letras como el **espacio** que las circunda, ya que será este el elemento que funcionará de nexo entre los diferentes caracteres.



los espacios entre los tipos son inversamente proporcionales a los grosores de los trazos.

El término **legibilidad** hace referencia a la facilidad para distinguir un formato de letra de otro, por medio de las características físicas esenciales del diseño de una tipografía específica. Una composición tipográfica con buena legibilidad permite ser leído con fluidez y naturalidad, más allá que pueda ser comprendido.

Cuando escogemos una tipografía el objetivo principal es que el mensaje textual sea leído, y una vez conseguida dicha misión, ya consideraremos qué nos transmite su forma.



Comparación entre composición legible y abecedario ilegible

MORFOLOGÍA DE LAS LETRAS

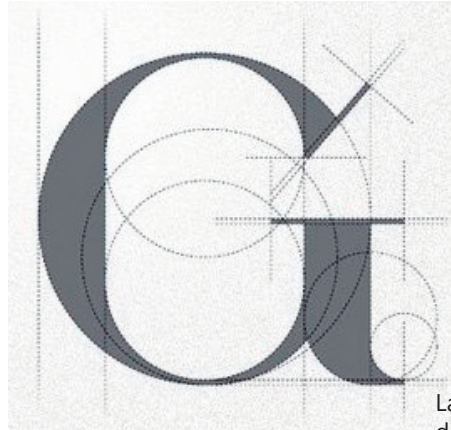
Todas las letras pueden ser pensadas como columnas de un edificio, estas tienen unas vigas que le dan forma y también forman la estructura de la columna permitiendo que se mantenga firme. Así mismo las letras tienen esta característica, la parte sólida de la columna, es la letra, las vigas muestran como se compone la letra y permite ver como está ubicada cada parte de la letra como la transversal, el asta, etc.

A partir de esto podemos hacer varias cosas con las letras sabiendo la morfología y estructura, este ejercicio se puede aplicar a cualquier elemento de escritura. Cuando se va a crear una letra hay que tener en cuenta la estructura de la letra para poder deformarla e innovar otro estilo de la misma letra.



LAS GUÍAS

Conociendo las letras y sus elementos básicos, se puede empezar a formular una manera de crearlas, para esto hay guías para empezar, algunas son muy completas si se usan varios recursos para construirla como por ejemplo esta guía construida a varios elementos geométricos.

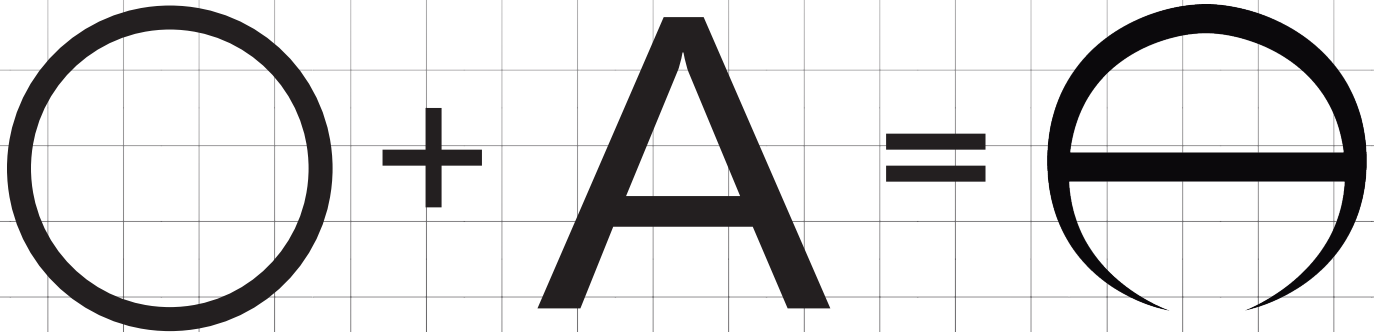


La forma y estructura de este símbolo diseñado por Balint Bernhardt, muestra una letra G dentro de una retícula adaptada específicamente para lograr esa apariencia.

LA METODOLOGÍA

De la forma a la letra, es un concepto que nace de querer compartir una herramienta para la creación de letras, buscando la manera de facilitar el diseño de letras, esta metodología está a disposición de las personas que quieren aprender y también las que tienen conocimientos de como hacerlas.

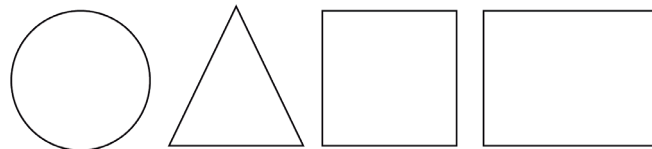
Para crear letras sólo requiere de saber escribir, lo complejo viene cuando se piensa en transformar la letra y de que esté correctamente estructurada y distribuida.



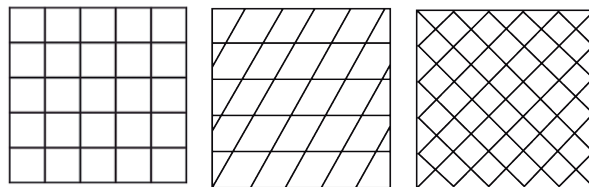
Proceso de creación a partir de la metodología de la forma a la letra.

ANTES DE EMPEZAR

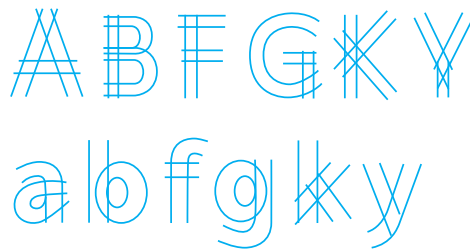
1 Identificar que forma va a tener la letra, es decir, pensar en el aspecto que puede tener la letra.



2 Elegir una retícula para definir la proporción, dirección y posición de cada elemento de las letras, esta sirve como guía

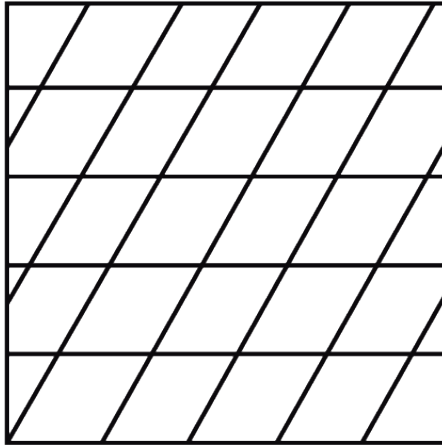


3 Estudiar la estructura, partes y elementos de la letra para saber que partes se pueden modificar, cosas que no pueden faltar en la letra y que no se puede modificar.

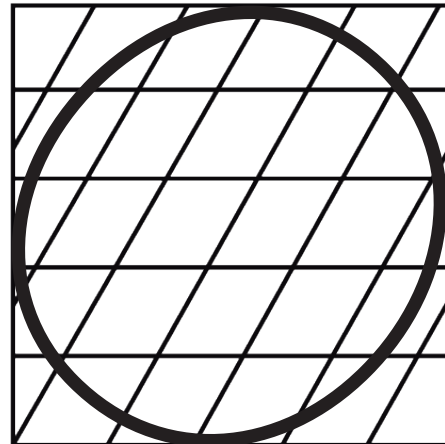


CONSTRUCCIÓN DE LA GUÍA

1 Para construir la guía se empieza de atrás hacia adelante, entonces, lo primero es dibujar la retícula que se va a utilizar ya sea física o digital.



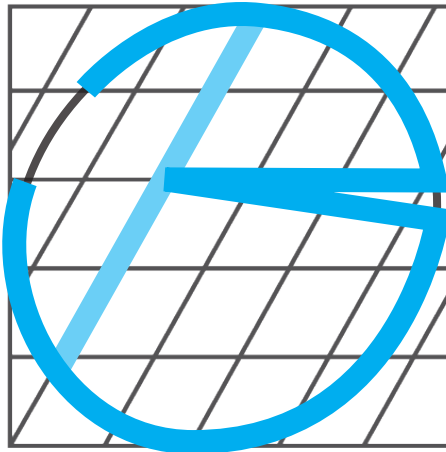
2 Después de haber dibujado la retícula, se dibuja la forma encima de esta. Si la retícula tiene inclinación, la forma debe seguir la misma dirección para que tenga un efecto de inclinación también.



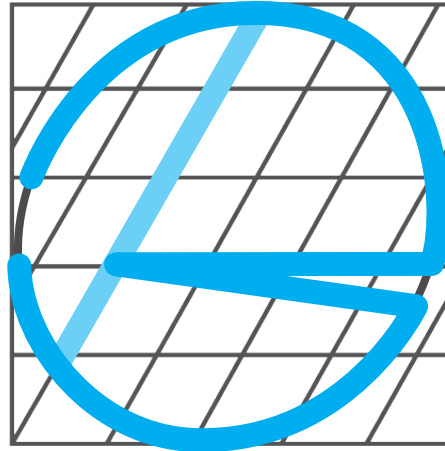
PARA TENER EN CUENTA. Antes de empezar a adaptar la letra se debe pensar en la posición de los elementos de la letra. Algunos de los que más se tienen en cuenta a la hora de hacer modificaciones son los elementos fijos. Las partes opcionales de la letra se le pueden agregar después por fuera o dentro de la guía principal.

CREACIÓN DE LA LETRA

1 Teniendo la guía definida, se puede empezar a bocetar la letra, adaptandola a la forma geométrica, por ejemplo, con la letra B, **los hombros y terminales** van a seguir la forma del óvalo y **el asta** va a estar ubicado en alguna de las líneas diagonales de la retícula.



2 También pueden haber variaciones en cuanto al tamaño de los hombros, todo depende de la apariencia que se le quiera dar a la letra.



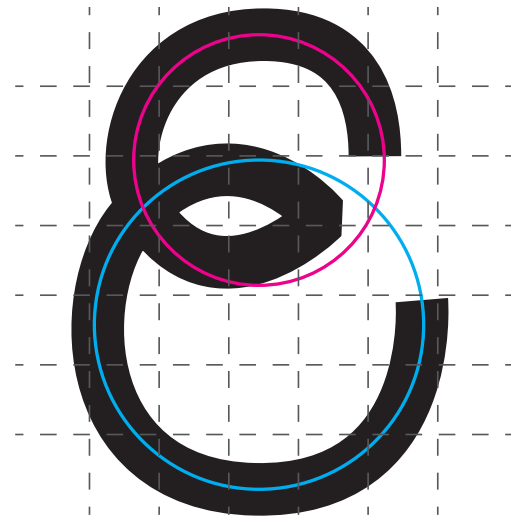
Las terminales de la letra también se pueden modificar, se pueden colocar serifas o solo ponerlas redondas, biseladas, todo es depende de lo que se quiera en la letra.

ATREVERSE A EXPERIMENTAR

Talvez al principio todo es muy difícil, esto quiere decir que al primer intento de crear una letra no resulte bien, con el tiempo y la práctica mejorarán las técnicas y los métodos que se utilice para hacer cualquier diseño, esta metodología se puede ampliar de cualquier manera que se proponga, esto solo es la base para que se desarrollen otras metodologías y quizá eso le sirva a otras personas amantes del diseño en general, porque todo en la cotidianidad es útil, aunque no parezca.

En el ejemplo a la derecha, se puede ver como se creó una letra E en estilo caligráfico con 2 círculos, la idea de las guías creadas a partir de figuras geométricas, no es que se quede en solo utilizar una retícula y una sola figura, se pueden utilizar las que se desee, pero siempre respetando la estructura de la letra, es importante nunca olvidar que elementos tiene la letra.

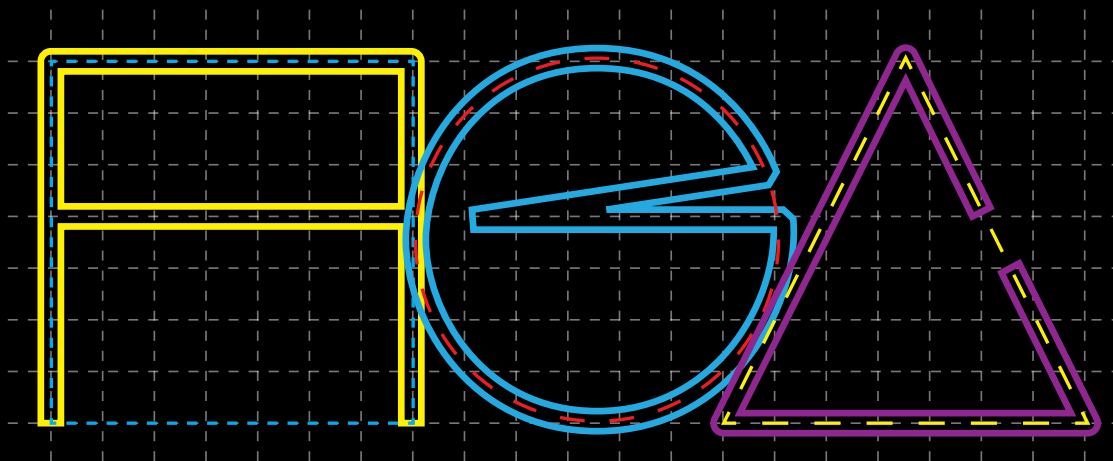
Sólo es cuestión de tiempo que las guías estructuradas ya no se usen cuando se tenga la experiencia y la noción de la creación de letras, es importante trascender para que cualquier diseño en el que se trabaje sea único.



CREAR UN ALFABETO

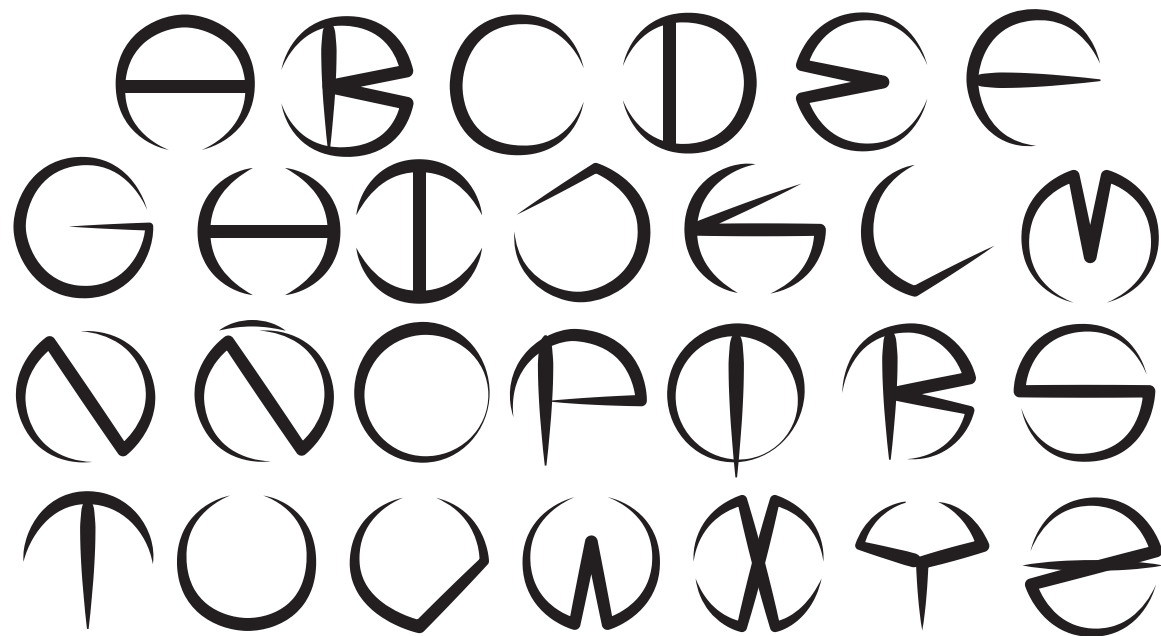
la hora de crear un alfabeto siempre se debe tener muy presente la línea gráfica, las letras tienen que tener similitud una con la otra para que se puedan relacionar, siempre hay que buscar que todas tengan elementos en común que ayuden a que se conforme de manera correcta el alfabeto, recordar todas las letras mayúsculas, minúsculas, encontrar la manera de crear también letras con caracteres especiales y símbolos.

Crear letras no es tarea sencilla cuando se hace en conjunto, es fácil cuando sólo es una letra, se complica cuando hay que hacer una palabra que tenga letras diferentes, quizá es más sencillo si hay letras repetidas en la palabra, cuando llegamos al texto sí hay que ponerse en la tarea de crear todo el alfabeto y a futuro esto se hace indispensable porque se puede convertir en un sello como creativo.

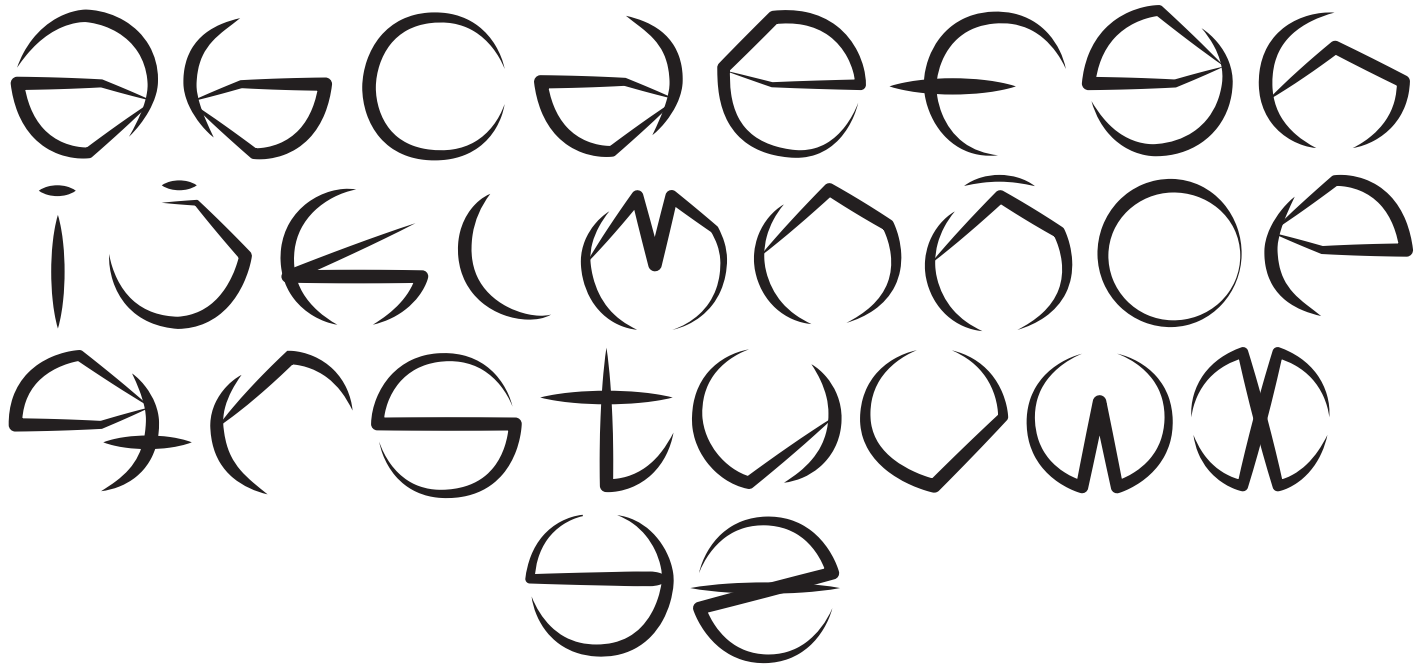


ALFABETO DESARROLLADO CON LA METODOLOGÍA

MAYÚSCULAS



MINÚSCULAS



BIBLIOGRAFÍA

Johan. (2009). Figuras geométricas. Recuperado de <http://matematicas-figurasgeometricas.blogspot.com/2009/04/figuras-geometricas.html>

Wucius, W. (1991). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. (7ma. Ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Wikipedia. (2018). Alfabeto. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Alfabeto>

Thrashgu I. (2013). Cartago y los fenicios. El origen del alfabeto. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eQZ0ei7VN3U&t=638s>

Wikipedia. (2018). Historia del alfabeto. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_alfabeto

Juan José, P. e Inés, B. (2016). Tipografía. Recuperado de <http://disseny.uoc.edu/recursos/tipo/es/>

Julián, P y María, M. (2012). Tipografía. Recuperado de <https://definicion.de/tipografia/>

Oscar, o. Peso. Recuperado de <https://es.letrag.com/palabra.php?id=95>

Eduardo, P. (2010). Variables de familia. Recuperado de <https://tiposformales.com/2010/09/11/variables-de-familia/>

Eduardo, P. (2010). Estructura y apariencia. Recuperado de <https://tiposformales.com/2010/08/30/estructura-y-apariencia/>

Eduardo, P. (2010). Estructura y apariencia. Recuperado de <https://tiposformales.com/2010/09/20/espaciado-entre-tipos/>

Eduardo, P. (2010). Estructura y apariencia. Recuperado de <https://tiposformales.com/2010/09/11/241/>

Karen, C. (2006). Diseñar tipografía. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

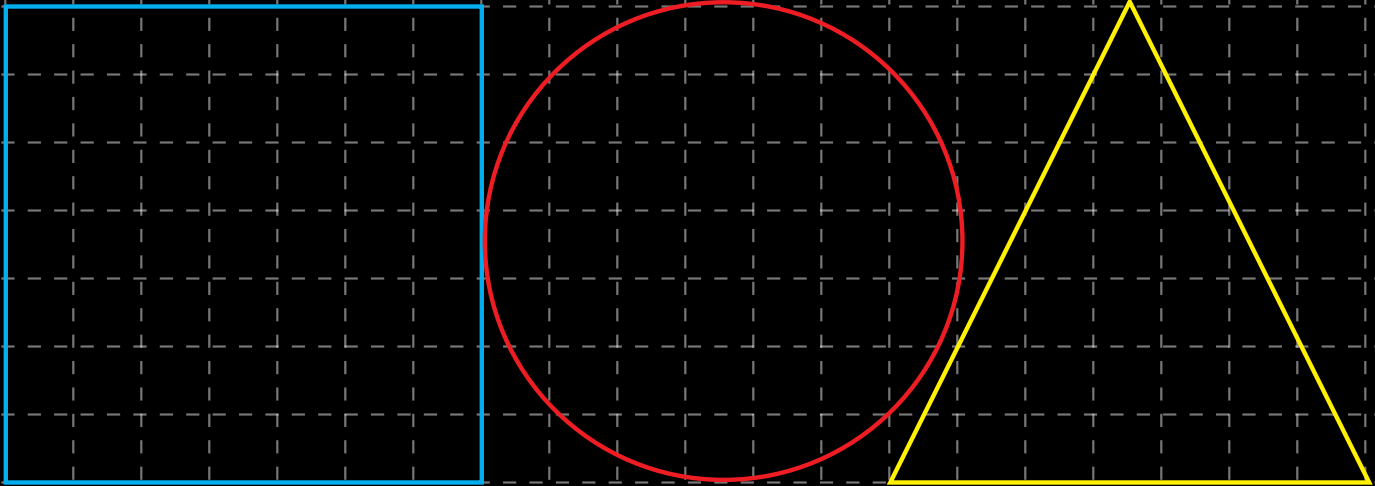
Balint, B. (2012). Gauma. Recuperado de <https://dribbble.com/shots/381015-Gauma>

Maggie, G y Eugenie, D. (1994). Tipografía decorativa. Mexico: Ediciones G. Gili, S.A.

REN

De la forma a la letra es una manual indiscutiblemente para las personas que apenas están aprendiendo tipografía, es un abrebocas de todo lo que se puede hacer para crear letras, también es una experiencia de volver al origen para los diseñadores experimentados en el tema.

Yessica Posada es una estudiante de Diseño y gestión de la Imagen en la Institución Universitaria Pascual Bravo, donde este proyecto es una parte de sus conocimientos adquiridos.



Medellín - 2018