

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El aporte de Fabián De Lange en el área de Lettering.

ESTRATEGIA: Desarrollo de la identidad gráfica y material publicitario de la empresa Teko Café.

PROYECTO DE GRADO

SANDRA YUETMEI JO CIFUENTES

CARNET 11877-12

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JUNIO DE 2017

CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El aporte de Fabián De Lange en el área de Lettering.

ESTRATEGIA: Desarrollo de la identidad gráfica y material publicitario de la empresa Teko Café.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
SANDRA YUETMEI JO CIFUENTES

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JUNIO DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. ADAN CHRISTIAN MONTENEGRO CRUZ

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. ANA SOFÍA GONZÁLEZ MÉNDEZ

LIC. ENRIQUE PONSÁ LOZA

LIC. RAFAEL GARRIDO FLORES

Carta de Aprobación



Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Guatemala, 08 de febrero de 2017

Estudiante
Sandra Yuetmei Jo Cifuentes
Presente.

Estimado(a) estudiante Jo:

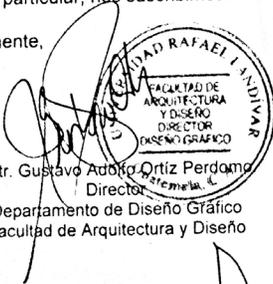
En base a su solicitud para realizar la presentación de Portafolio Académico, previo a optar al título que lo(a) acreditará como Licenciado(a) en Diseño Gráfico, se estableció que la fecha de presentación será el día **martes 28 de febrero a las 18:00 horas en el salón M-110.**

Su terna evaluadora será integrada por los siguientes profesionales:

Área de Investigación: Lic. Sofia González
Área Digital: ~~Mgr. Gustavo Ortiz~~ ENRIQUE PONZA
Área de Estrategia: ~~Lic. Jorge Morales~~ RAFAEL CARRIO

Sin otro particular, nos suscribimos.

Atentamente,


Mgr. Gustavo Adolfo Ortiz Perdomo
Director
Departamento de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura y Diseño


Lcda. Silvia Barrios
Coordinadora Académica
Departamento de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura y Diseño


Lic. David Alfaro
Coordinador Académico
Departamento de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura y Diseño

Orden de Impresión



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03890-2017

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante SANDRA YUETMEI JO CIFUENTES, Carnet 11877-12 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 034-2017 de fecha 4 de mayo de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: El aporte de Fabián De Lange en el área de Lettering.

ESTRATEGIA: Desarrollo de la identidad gráfica y material publicitario de la empresa Teko Café.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 5 días del mes de junio del año 2017.


MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar



Resumen de La investigación

Dentro del diseño gráfico existen varias ramas, entre ellas esta la tipografía que ayuda a comunicar mejor el mensaje del concepto de un proyecto o arte.

Para realizar tipografía se debe tomar en cuenta sus caracteres, forma, grosor o peso y sus relaciones visuales. Sin embargo, ésta tiene diversas clasificaciones que ayuda a transformarla, personalizarla y modificarla para crear algo convencional, como el *lettering*. El *lettering* se puede relacionar con la tipografía creativa, ilustración tipográfica, tipografía semántica y jerarquía tipográfica, debido a que ambas tienen un mismo proceso creativo de diseño.

El siguiente trabajo de investigación se realizó con el propósito de analizar el aporte que da Fabián De Lange en el área de *lettering*. En esta se logra describir el proceso de diseño que utiliza observando cómo aplica su técnica mediante la tipografía y el *lettering*, identificando los elementos gráficos que permiten una comunicación visual favorable dentro de sus piezas.

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Portafolio Académico, Área de Investigación

El Aporte de Fabián De Lange en el Área de Lettering

Sandra Jo
1187712

Índice

Resumen de la investigación	6
Introducción	9
Planteamiento del problema	10
Objetivos	11
Metodología	12
Sujetos de estudio	12
Objetos de estudio	13
Instrumentos	16
Procedimiento	17
Contenido teórico y experiencias desde diseño	18
Comunicación visual	18
Proceso creativo	29
Tipografía	30
Tendencias tipográficas	37
Estilos de tipografía	42
Tipografía creativa	45
Ilustración tipográfica	47
Jerarquía	49
<i>Lettering</i>	56
Experiencias desde diseño	63
Descripción de resultados	73
Interpretación y síntesis	109
Conclusiones y recomendaciones	122
Referencias	125
Referencias de imágenes	128
Anexos	134

Introducción

En el área de diseño gráfico se puede utilizar como recurso la tipografía con la finalidad de transmitir un mensaje por medio de una idea o concepto. Esto se puede crear de manera innovadora y directa, ya que con la tipografía se puede lograr un recurso gráfico en el manejo y selección de tipos para proyectar una mejor comunicación dentro de las artes realizadas. Para esto, es preciso valorar el proceso análogo y experimentar con diferentes tipos de herramientas que faciliten crear un diseño más personalizado con la ayuda de los elementos gráficos y tipografía.

Entre ellas se destaca el aporte de Fabián De Lange en el área de *lettering*, en la que mediante el boceto ayuda a trasladar un concepto que solventa las necesidades de la comunicación visual, aplicándolo por medio de los elementos visuales. Formando una relación con la tipografía creativa en la que se considera que no tiene una definición

exacta debido a su amplio significado de cosas diferentes para personas distintas. Además, busca un impacto visual en el que interpreta distintos estilos y técnicas de *lettering* junto con elementos gráficos de apoyo.

Mediante el *lettering* se puede generar trazos únicos y alternativos logrando que su estilo sea factible dentro del mensaje. El *lettering* tiene un papel importante en la comunicación visual que ayuda a tener conocimiento mediante los elementos y tipografía utilizada. En la actualidad es aplicada para dar énfasis en puntos claves que permiten expresar la calidad del mensaje.

Con el apoyo de Fabián De Lange y otros expertos en *lettering*, en el desarrollo de esta investigación se logra analizar la técnica y la comunicación visual que aportan sus elementos gráficos dentro de sus proyectos, tomando en cuenta su proceso creativo en la creación de *lettering*.

Planteamiento del problema

La tipografía ha sido una herramienta indispensable dentro del diseño gráfico ya que ha mostrado un crecimiento importante en la rama. Para poder apreciar y valorar la tipografía es fundamental conocer el camino en que ha evolucionado. Según Cadena (2006), la tipografía se define como el arte o técnica de producir la comunicación por medio de la palabra de forma elegante y eficaz. Al crear un estilo tipográfico nuevo se crea un proceso llamado *lettering*. Según Fernández (s.f), el *letterer* no solo es un dibujante de letras a mano que además realiza rótulos o carteles, también es el que a mano resuelve logos, monogramas o piezas únicas, como invitación de eventos o etiquetas de un producto.

Dentro del diseño, además de la tipografía y el *lettering* existe otra rama importante que es la ilustración. La ilustración es un aporte extraordinariamente funcional que da apoyo visual a algún texto de manera que el lector pueda percibir el mensaje eficazmente. Según Goez, Portela, García, Agudelo y Urrego (2015) la ilustración se denomina como un dibujo o imagen que adorna o documenta el texto y se pueden reproducir de cualquier tipo de imagen que aporte algún significado.

Al crear una combinación entre estas dos ramas se produce la ilustración tipográfica, que según Goez et al. lo definen como una ilustración elaborada con tipografías. A través de cada diseño ilustrativo se manejan elementos gráficos utilizando como base una tendencia, estilo o concepto y transmitir un mensaje de forma única y diferente, dependiendo de quien lo esté desarrollando.

En el campo de la tipografía existe variedad de estilos tipográficos que pueden ser apoyo con alguna técnica ilustrativa que genere impacto, como el uso de san serif o serif. Además, dentro del campo de la ilustración existe una gran variedad de técnicas para realizar un proyecto, tales como: crayón, tinta, texturas, claroscuro, óleo, acuarela y hasta inclusive, digital. Una de las técnicas que más se ha utilizado es la textura y la digitalización dentro de la ilustración. Según Molano (2012), la ilustración digital se caracteriza por obras creadas directamente de la computadora, usando software y con ayuda del mouse, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras. Sin embargo, la textura ha generalizado un gran impacto en las ilustraciones. Su principal función es darle profundidad y volumen a cualquier tipo de diseño visual.

Haciendo énfasis a las ilustraciones tipográficas, surge la inquietud con respecto al trabajo de Fabián De Lange, un diseñador gráfico que se enfoca y se especializa en la tipografía y *lettering*. Nació en Alemania, pero trabaja como free-lancer en Heelen, Holanda. Ha trabajado con empresas como Disney, Ariana Grande, Volkswagen, British Airways, MTV y TEDx. Además de su enfoque hacia las ilustraciones tipográficas, utiliza este talento para crear *branding* y otros materiales gráficos.

Todo esto llega a plantear las siguientes interrogantes:

¿Cómo es el proceso de elaboración del *lettering* dentro de las piezas de Fabián De Lange para diferenciarlo de otras técnicas tipográficas?

¿Qué elementos favorecen la comunicación visual en las piezas de ilustración tipográfica de Fabián De Lange?

Objetivos

- Describir el proceso de elaboración del *lettering* dentro de las piezas de Fabián De Lange para diferenciarlo de otras técnicas tipográficas.
- Identificar los elementos que favorecen la comunicación visual en las piezas de ilustración tipográfica de Fabián De Lange.

SUJETOS DE ESTUDIO

Los sujetos de estudio se seleccionaron por ámbito, se tomó en cuenta al sujeto principal y personas que son expertas en el tema con experiencias en *lettering* y tipografía.

Fabián De Lange

Diseñador Gráfico y Tipógrafo
info@fabiandelange.com

Es un diseñador multidisciplinario free-lancer e ilustrador especializado en tipografía personalizada y *lettering*. Actualmente reside y trabaja en Heerlen, Netherlands con experiencia de trabajo en diferentes campos creativos de diseño y colabora con clientes de diversas industrias. Su lista de clientes cuenta con nombres como Disney, Ariana Grande, Volkswagen, British Airways, MTV y TEDx.

Se eligió a esta persona como sujeto principal quien proporcionó toda la información con respecto a los objetivos.

Cindy Gabriela Ruano

Diseñadora Gráfica y *Letterer*
cindygabrielaruano@gmail.com

Es una diseñadora gráfica, enamorada del *lettering* y de las cosas hechas a mano, que vive y trabaja en Guatemala. Es co-fundadora y directora de arte para Krft, un estudio de diseño independiente y multidisciplinario. Tiene una Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala. Se eligió a este sujeto de estudio para dar su punto de vista sobre los elementos gráficos que Fabián De Lange implementó en sus piezas.

Luis Pinto

Diseñador Gráfico e Ilustrador
luispintoartdesign@gmail.com

Es un diseñador gráfico graduado de la Universidad Rafael Landívar en el 2012. Trabaja en una amplia gama de proyectos desde la pintura digital/tradicional de los iconos del vector y las letras. Se destaca por su trabajo en el área de la ilustración debido a su constante experimentación en nuevos estilos y técnicas, lo cual lo lleva a expresar su filosofía distintiva “Carpe Diem”. Se eligió a este sujeto de estudio para dar su punto de vista sobre los elementos gráficos que Fabián De Lange implementó en sus piezas.

OBJETOS DE ESTUDIO

Se escogieron diversas piezas del trabajo de Fabián De Lange que ha realizado con diferentes clientes. Observando el uso de elementos gráficos y comunicación visual en cada pieza.

Disney Cinderella Movie

Selección de carteles tipográficos creados para la película oficial de Disney Cinderella en colaboración con la Dirección General de Watson, los carteles fueron utilizados para la campaña de medios sociales.



Solet There Be Type
Experimento tipográfico



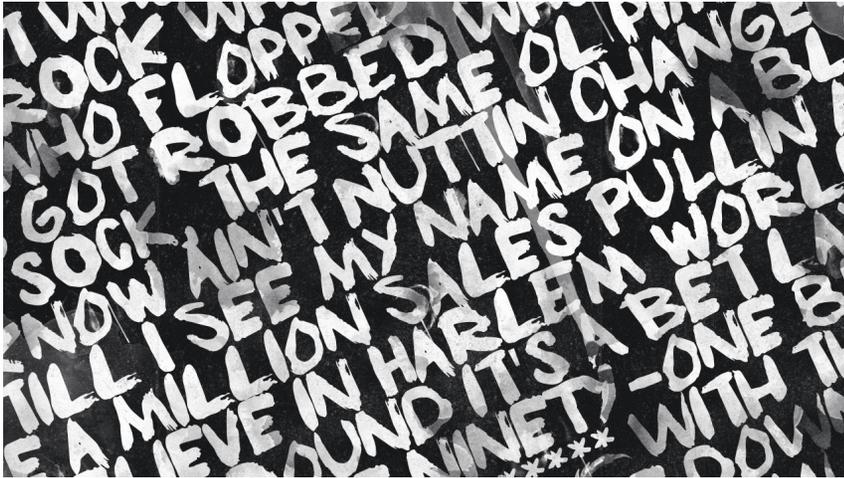
Converse- Break Glass to Kick Back

Es un especial, en caso de emergencia, una caja de zapatos para todo el mundo. Campaña en redes sociales de Converse.



Cigarettes and Coffee

Es un escrito a mano en mayúsculas, inspirado por *New York in the 60's*.



Style is the Freaking Message

Ilustración tipográfica creada para el libro "The Villa Group Paper 2014".



Stay Gold

Tipografía diseñada con la colaboración de su compañero Rik Oostenbroek.



London Show Us Your Type

Es un proyecto sobre dos cosas que ellos adoran, *type* and *cities*.

Este proyecto empezó para proporcionar una creativa plataforma para los diseñadores que quisieron compartir sus talentos y explorar las ciudades desde una perspectiva distinta.



Sail Away From Safety and Explore

Ejemplo creado para *shutterstocks*, en cooperación con Adobe.

La idea de esta obra proviene de una cita de Mark Twain sobre la exploración de la vida y sacar el máximo partido de ella antes de que sea demasiado tarde: “Dentro de veinte años, estarás más decepcionado por las cosas que no hiciste que por las que usted dejó de hacer. Así que suelta las amarras. Navega lejos del puerto seguro. Atrapa los vientos alisios en tus velas. Explora. Sueña. Descubre.”



Wanderlust

Tipografía / Diseño difusión de la revista Conde Nast Traveler del 2014. Wanderlust- no pertenece a ninguna parte, es una bendición y una que cualquier tipo de libertad.



Survival

Con la colaboración del Alemán GWER.



INSTRUMENTOS

Para obtener información para la investigación, se realizó una serie de preguntas a cada sujeto de estudio, según su experiencia con la tipografía y el creador de los objetos de estudio.

Cuestionario de entrevista para Fabián De Lange

- **Ver anexo 3**

Se realizó un cuestionario de entrevista al alemán Fabián De Lange con el fin de describir el proceso de ilustración tipográfico. El cuestionario se conformó de 14 preguntas en la que se evaluó su elaboración de *lettering* diferenciándolo dentro de otras técnicas tipográficas.

Cuestionario de entrevista para Cindy Ruano

- **Ver anexo 4**

Se realizó una guía de entrevista a la diseñadora Cindy Ruano con 10 preguntas abiertas para evaluar su opinión sobre los elementos de comunicación visual de las piezas de Fabián De Lange.

Guía de entrevista para Luis Pinto

- **Ver anexo 4**

Se realizó una guía de entrevista al diseñador Luis Pinto con 10 preguntas abiertas para evaluar su opinión sobre los elementos de comunicación visual de las piezas de Fabián De Lange.

Guía de observación

- **Ver anexo 5**

Con el objetivo de identificar los elementos gráficos que favorecen la comunicación visual de las piezas de Fabián De Lange. Se realizó una guía de observación para cada objeto de estudio en la que se analizó y observó los diferentes significados connotativos y denotativos que transmite.

PROCEDIMIENTO

Para llevar a cabo la investigación se debe de realizar una serie de pasos:

1. Planteamiento del problema: sobre el aporte de Fabián De Lange en el área de *lettering*.
2. Objetivos de investigación: mediante los objetivos que se planteó se llevó a cabo el inicio de la investigación para responder a estas interrogantes.
3. Metodología: se describió los sujetos y objetos de estudio en la cual ayudó a realizar un instrumento de apoyo como entrevistas para recopilar información sobre lo que se investigó.
4. Contenido teórico y experiencias desde diseño: se recopiló toda la información necesaria de libros e internet que ayudaron a formar el instrumento necesario para la respuesta de los objetivos.
5. Construcción de instrumentos: se realizó una guía de entrevista para los sujetos de estudio y una guía de observación.
6. Descripción de resultados: se presentó la información recolectada de las guías de entrevista que se obtuvieron de los sujetos y la guía de observación.
7. Interpretación y síntesis: se analiza y sintetiza los resultados de los instrumentos contruidos teniendo en cuenta los objetivos.
8. Conclusiones y recomendaciones: se redactaron las conclusiones que se llevó a cabo con el resultado y objetivos de la investigación dando recomendaciones

y mejorando los detalles que se detectaron en la investigación.

9. Referencias: se aplicaron todas las referencias utilizadas en la investigación desarrollada, presentadas con la normativa APA.
10. Anexos: se colocaron los instrumentos utilizados para la investigación.
11. Resumen: redacción de la introducción para la investigación de contenidos.
12. Introducción: se describió de manera resumida la investigación y se preparó para el informe final

Contenido teórico y experiencias desde diseño

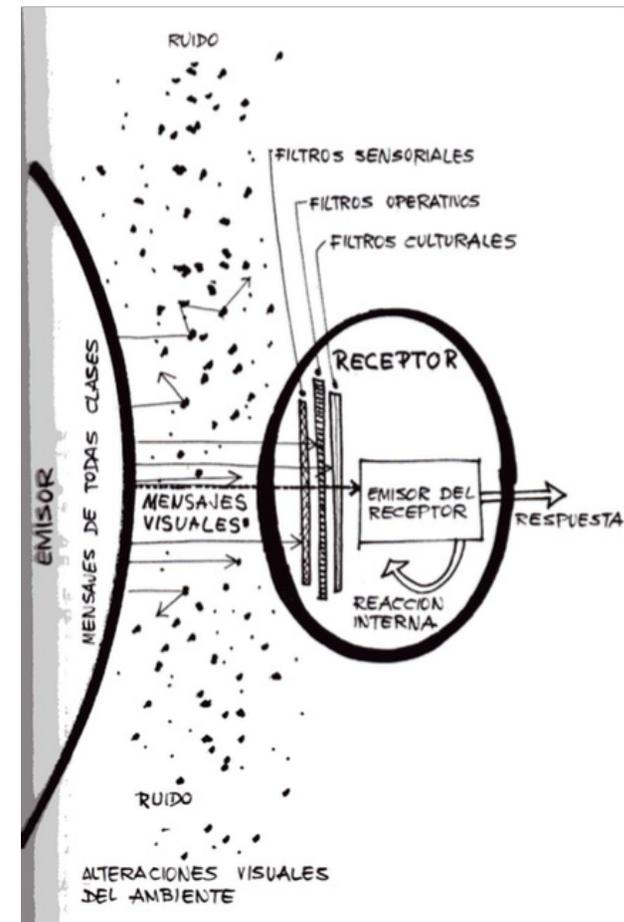
COMUNICACIÓN VISUAL

Según Munari (1985), la comunicación visual es cómo aprender una lengua hecha de imágenes que tiene un mismo significado para personas de cualquier país. Prácticamente es todo lo que se puede ver por medio de los ojos.

Existen dos distinciones de la comunicación visual en la cual se encuentra:

- **Comunicación casual:** ésta se interpreta libremente por quien la recibe, como el mensaje científico o estético. Como por ejemplo una nube es una comunicación casual ya que no tiene intención de advertir que se acerca el temporal.
- **Comunicación intencional:** ésta se interpreta libremente por el que la recibe. Como por ejemplo, si en la comunicación casual la nube no nos advierte nada, en la intencional puede ser las nubecitas de humo que hacían los indios para comunicarse por medio de un código preciso.

Además la comunicación visual se puede producir por medio de mensajes visuales que actúan sobre los sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos y demás. Debido a esto se dice que un emisor emite el mensaje y un receptor los recibe. Pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar o anular el mensaje.



Mensajes Visuales
Diseño y Comunicación Visual, Munari (1985).

Dentro de la descomposición del mensaje se pueden analizar sus componentes. Estos componentes hacen que el mensaje se divida en dos partes.

- **Información:** es la información que lleva consigo el mensaje.
- **Soporte visual:** es el conjunto de los elementos que hacen visibles el mensaje, todas aquellas partes que se toman en cuenta y se analizan para utilizarla con relación a la información. Dentro de estos elementos se refiere a la textura, la forma, la estructura, el módulo, el movimiento y demás.

La textura

Según Álvarez (2007), es un elemento del lenguaje visual. Se denomina no solo a la apariencia externa de la estructura o diseño, sino al tratamiento que puede darse a una superficie a través de los materiales. La textura está compuesta por cuatro tipos: táctiles, visuales, naturales y artificiales.

- **La textura táctil:** es aquella que se percibe mediante el tacto y la visión, al tocar y observar la superficie de los objetos. Estos pueden tener relieve, ser suaves o rugosos.



Extraído de: <https://is.gd/xYNRGI>

- **La textura visual:** es la que se representa por medio de gráficos. Existen diversos procedimientos para obtener texturas visuales a partir de materiales de pintura y dibujo, como el raspado, transparencia, estarcido, estampado y otros.



Extraído de: <https://is.gd/Vdh8xq>

- **Las texturas naturales:** son los que pertenecen a los elementos de la naturaleza, como la piel de algún animal o la superficie de un pétalo de rosa.



Extraído de: <https://is.gd/k2LQMU>

- **Las texturas artificiales:** son las que estructuran las superficies del material con que están fabricados los objetos, como la de la pared o un papel de regalo.



Extraído de: <https://is.gd/sHDiN7>

Las texturas pueden producir emociones influyendo en los sentidos del ser humano y creando una atracción o rechazo según sus características, impresiones visuales y táctiles. Como por ejemplo:

Una superficie de textura lisa y uniforme produce una sensación visual estética.



Extraído de: <https://is.gd/5ipTic>

Una superficie de textura rugosa, irregular y de diferentes colores produce mayor efecto de movimiento visual.

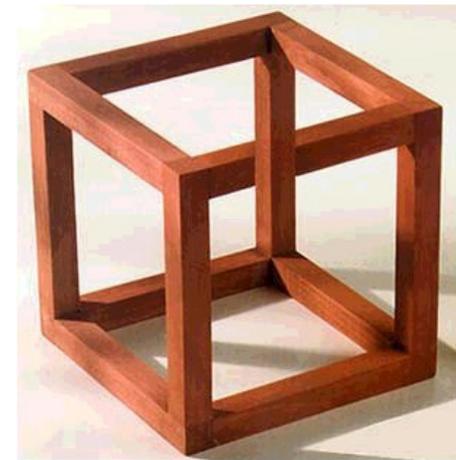


Extraído de: <https://is.gd/qAsKiW>

La forma

Según Frias (2012), la forma es todo lo que se puede ver, lo que tiene contorno, tamaño, color y textura. Además, ocupa espacio, señalando una posición e indicando una dirección. Puede haberse creado para transmitir un significado o mensaje. Las formas se ven reflejadas por medio de las formas geométricas y orgánicas; tridimensionales y bidimensionales.

- **Forma tridimensional:** es aquella que se puede acercar, alejar y rodear. Puede verse diferente dependiendo del ángulo y distancia.



Extraído de:
<https://is.gd/rP4OUR>

- **Forma bidimensional:** consiste en puntos, líneas y planos sobre una superficie plana.



Extraído de: <https://is.gd/Vdnu6y>

- **Formas naturales:** comprende los organismos vivos y objetos inanimados que existen en la superficie de la tierra, en los océanos o el aire.



Extraído de: <https://is.gd/Vo6HCU>

Tipos de formas

- **Formas figurativas:** puede ser ejecutada con realismo fotográfico o con cierto grado de abstracción.



Extraído de: <https://is.gd/uk6sEm>

- **Formas artificiales:** son formas figurativas derivadas de objetos y entorno creados por el hombre.



Extraído de: <https://is.gd/l14ohV>

- **Formas verbales:** es una forma figurativa en el sentido en que se describe una idea identificable en vez de algo existente en el sentido material.



Extraído de: <https://is.gd/dDHt6a>

- **Formas abstractas:** expresa la sensibilidad del diseñador en los contornos, color y composición sin basarse en los elementos identificables.



Extraído de: <https://is.gd/l8HdgG>

- **Formas caligráficas:** son aquellas donde los dibujos son a mano alzada con lápiz, pincel o pluma sobre una superficie.



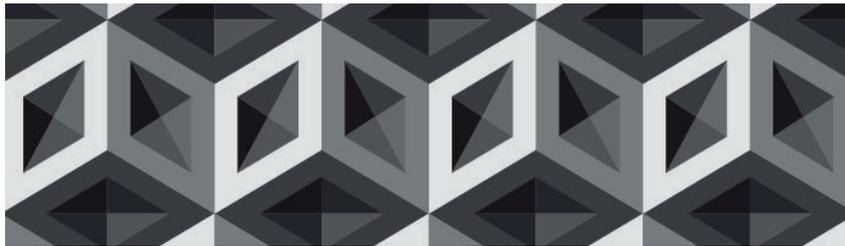
Extraído de: <https://is.gd/s1wDBc>

- **Figuras orgánicas:** son las que se encuentran en la naturaleza y se observan con formas más libres como las curvas.



Extraído de: <https://is.gd/u1JhsY>

- **Figuras geométricas:** son las figuras artificiales, es decir, que son creadas por el hombre. Son más perfectas y planas en comparación con las figuras.

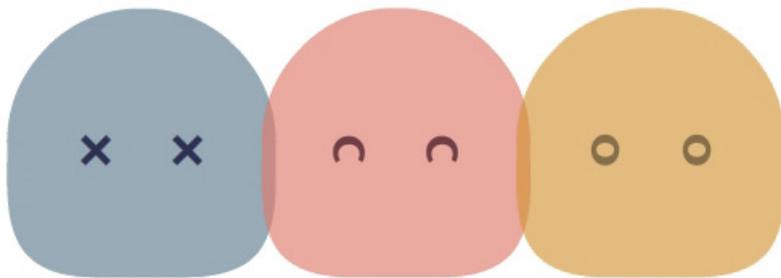


Extraído de: <https://is.gd/EJQiqg>

Diseño y forma

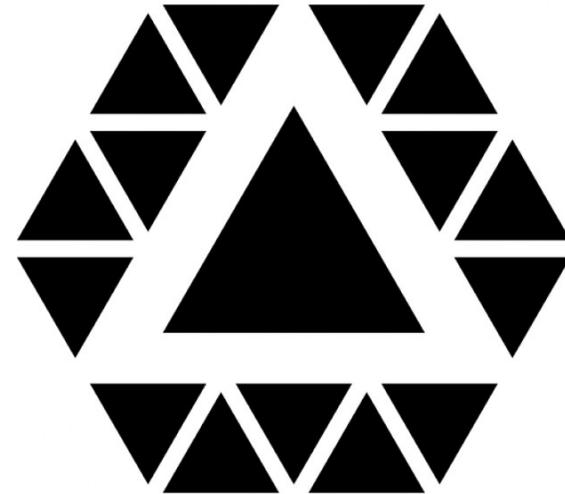
Según Frias (2012), diseñar una forma puede ser un proceso aparte de diseñar una composición aunque una afecta a la otra en gran medida. Para ello existen estos tipos de forma.

- **Formas simples:** es una composición que consiste en una sola forma.



Extraído de: <https://is.gd/JPskV0>

- **Formas múltiples:** es cuando una composición de una forma se repite.



Extraído de: <https://is.gd/i0RBE2>

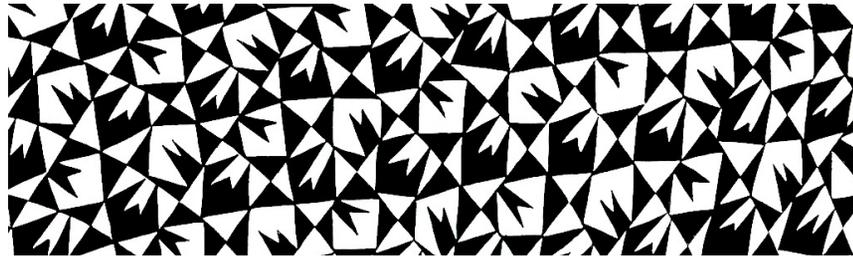
- **Formas compuestas:** es cuando se unen formas diferentes para crear una forma compuesta.



ARCHIVO

Extraído de: <https://is.gd/zuuRwS>

- **Formas unitarias:** es cuando una forma se usa de modo repetitivo en la composición.



Extraído de: <https://is.gd/ZMXzeb>

- **Formas superunitarias:** son dos o más formas unitarias que se puede agrupar y repetir en el conjunto del diseño.



Extraído de: <https://is.gd/MyNOcF>

La simetría

Según Morales (2013), la simetría es un tipo de relación espacial que ordena el cuerpo de una figura de modo que formen partes iguales pero contrapuestas.

Sus cualidades visuales propias de las formas simétricas son la precisión, orden, rapidez y facilidad de visualización. Dentro de la simetría se encuentra la simetría axial y radial.

- **Simetría axial:** es cuando los elementos iguales de una figura se encuentran a igual distancia, pero opuestos de una recta llamada eje de simetría.



Logo Volkswagen, simetría axial
Extraído de: <https://is.gd/KAk0mu>

- **Simetría radial:** es cuando la disposición de las partes de una figura es de tal manera que al cortar por el centro de simetría se producen mitades iguales.

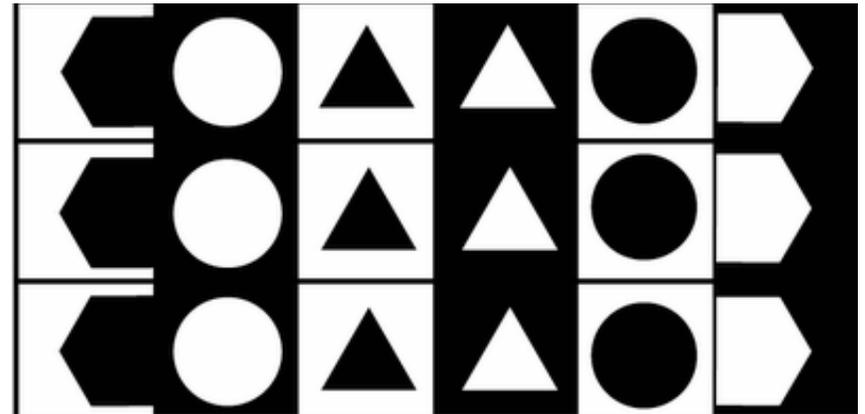


Simetría Radial
 Extraído de: <https://is.gd/DvsSxY>

Estructura

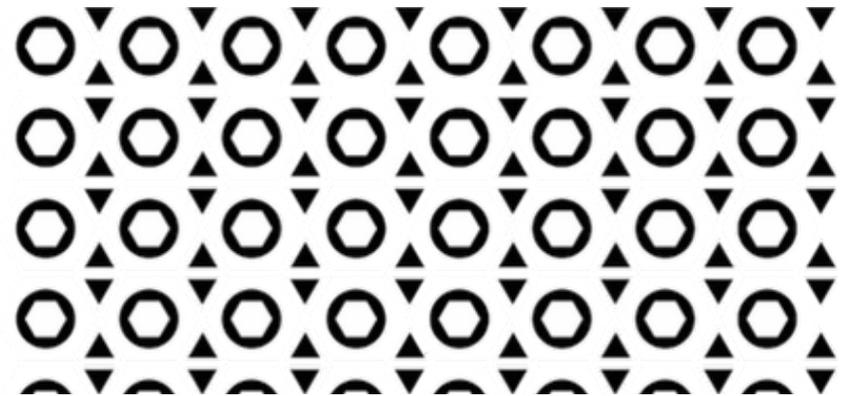
Según Montseny (2013), la estructura o composición debe gobernar la posición de las formas en un diseño. Para los diseñadores es fundamental la composición ya que permite el desarrollo de una sensibilidad especial al organizar los elementos de diseño sobre el formato. Existen varios tipos de estructura:

- **Formal:** se compone de líneas estructurales que aparecen construidas de manera rígida y matemática. Las líneas estructurales guían la forma completa del diseño.



Extraído de: <https://is.gd/taubfH>

- **Semiformal:** una estructura semiformal es habitualmente regular. Puede componerse o no de líneas estructurales que determinan la disposición de los módulos.



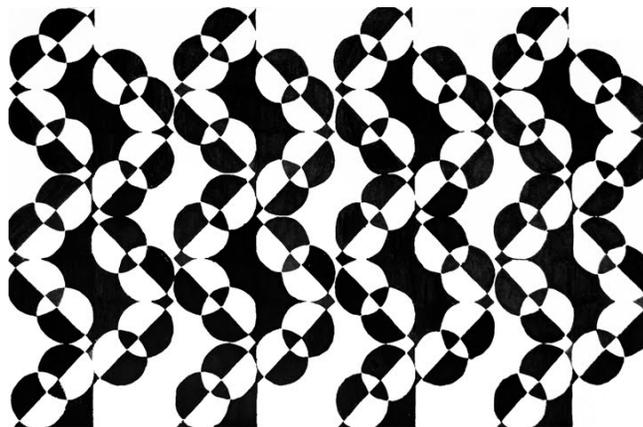
Extraído de: <https://is.gd/D3THBa>

- **Informal:** no tienen normalmente líneas rectas y equidistantes. La organización es generalmente libre o indefinida.



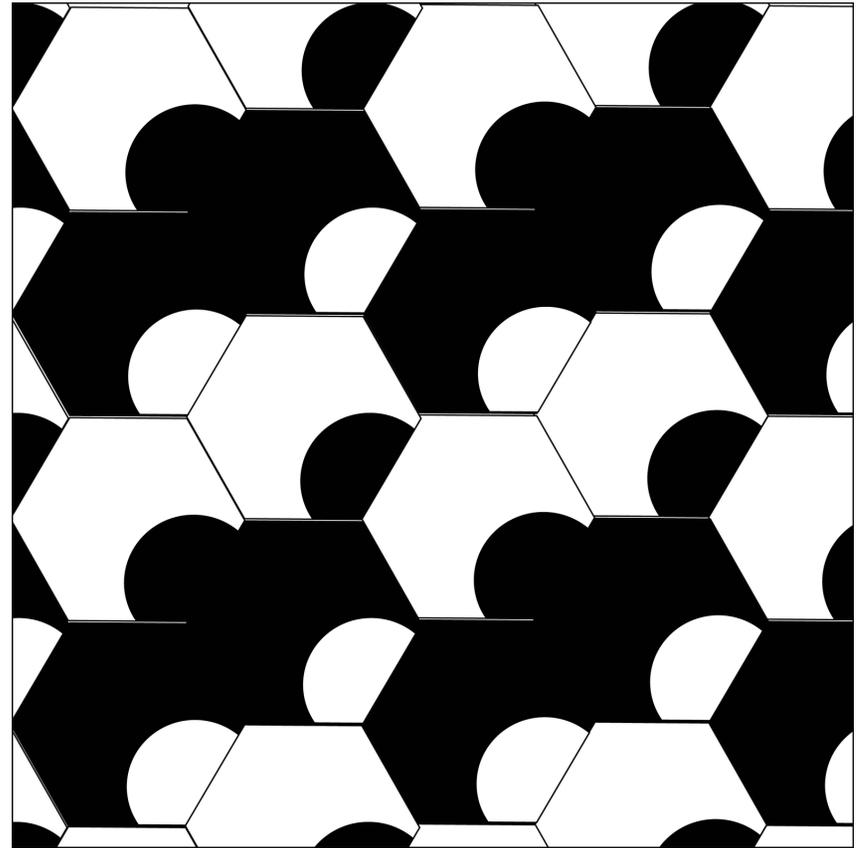
Extraído de: <https://is.gd/8QnKQM>

- **Inactiva:** se compone de líneas estructurales que son puramente conceptuales. 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.



Extraído de: <https://is.gd/JjSbUN>

- **Activa:** se compone de líneas estructurales que son asimétricas, conceptuales puede dividir el espacio en subdivisiones individuales, que interactúan de varias maneras.



Extraído de: <https://is.gd/CBKZZy>

El color en la comunicación visual

Según Lasso (2017), el color es una sensación que se produce en el cerebro como reacción a la incidencia de los rayos de luz en los ojos. El color es un principio importante dentro del diseño ya que influye en la comunicación visual.

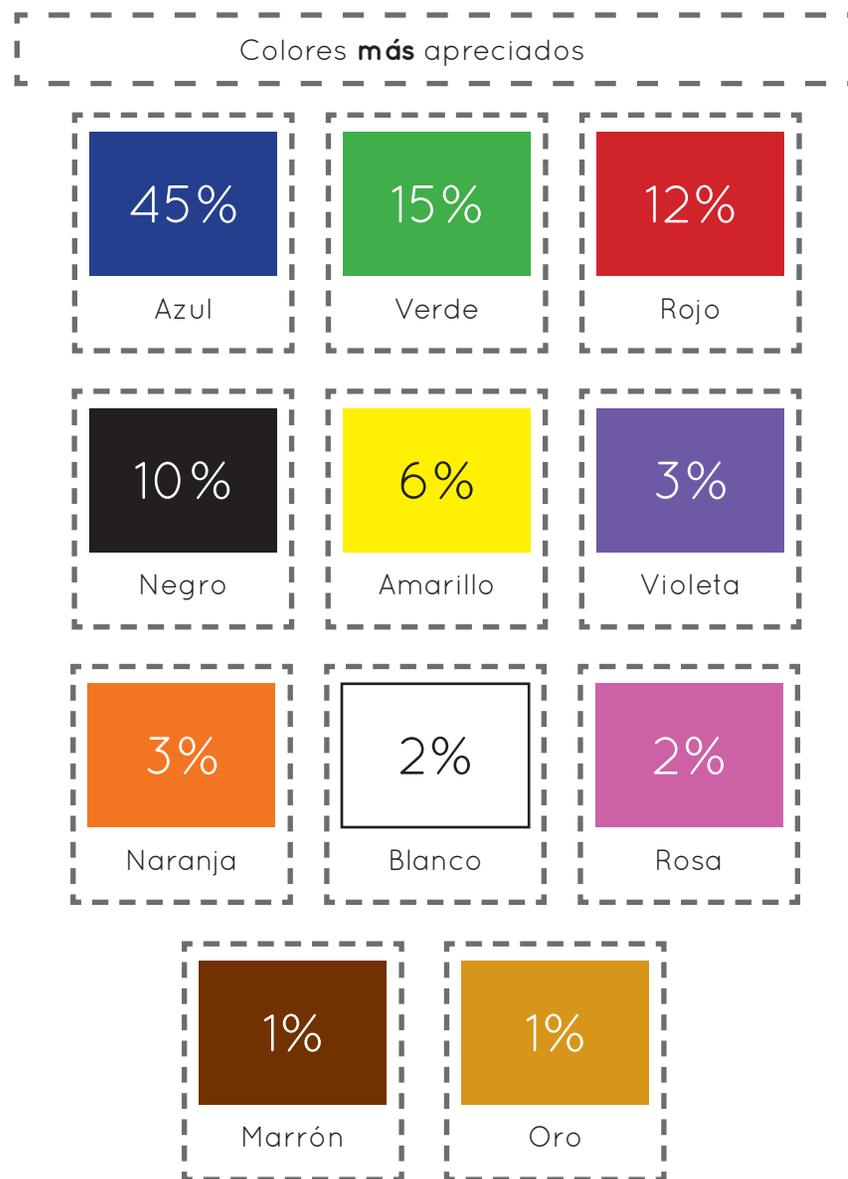
El color dentro del diseño gráfico según Olachea (2013), producen distintas sensaciones y pueden influir en las emociones y sentimientos de la persona. El simbolismo del color es más fuerte en la mayoría de las personas comparado con la de las formas o distribución de los objetos. Se puede apreciar más el cambio de color en un diseño que el movimiento de los elementos en la composición.

Los colores suelen asociarse con objetos o sentimientos. Según Olochea (2013), existen características de cada color aplicados a la psicología. Estas características son esenciales en el diseño. En la psicología del color se clasifican los colores más apreciados y los menos apreciados de mayor a menor.

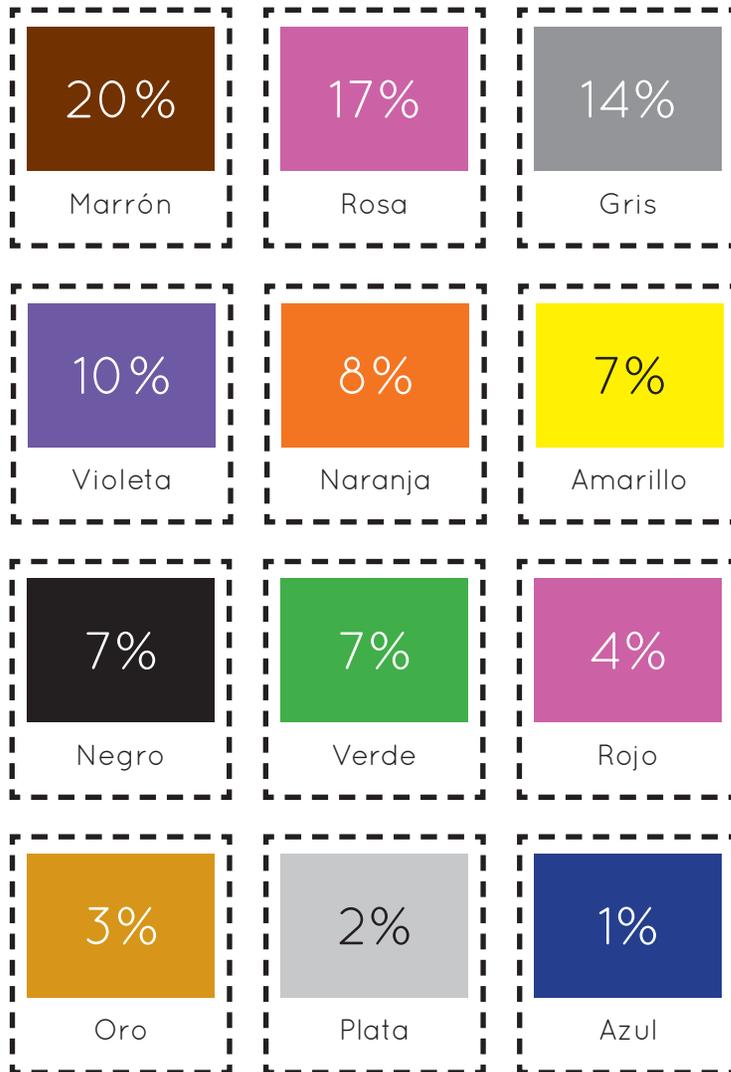
Según García (s.f), la psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo una persona percibe y se comporta ante los colores por medio de las emociones. Existe cierto aspecto subjetivo en la psicología del color en la que puede haber cierta variación en la interpretación y el significado.

Estos son algunos significados de los colores:

Blanco: este color representa lo puro e inocente, así como la limpieza, la paz y la virtud. En culturas orientales y africanas es el color de la muerte: el alma pura que se va.



Colores **menos** apreciados



Amarillo: el amarillo representa la luz y el oro. Suele relacionarse con la felicidad, la riqueza, el poder, la abundancia, la fuerza y la acción. Además, también representa la envidia, la ira y la traición.

Rojo: el rojo se asocia a la estimulación, la pasión, la fuerza, la revolución, la virilidad y el peligro. También se asocia a cierta noción de vitalidad, agresividad y sensaciones extremas.

Naranja: el naranja se asocia al entusiasmo y la acción. También puede relacionarse con la lujuria y la sensualidad, con lo divino y la exaltación.

Azul: es el color del cielo y del agua, y representa la tranquilidad, la frescura y la inteligencia.

Verde: representa la juventud, la esperanza y la nueva vida, pero también representa la acción y lo ecológico.

Morado: representa la sofisticación y la elegancia. Además, se suele asociar este color al misterio, la nostalgia y la espiritualidad.

Rosa: es el color de la dulzura, de la delicadeza, de la amistad y del amor puro.

Gris: este representa la paz, la tenacidad y la tranquilidad.

Negro: el negro tiene connotaciones negativas pues se asocia a la muerte, a lo malvado o a la destrucción. Debido a su relación con la oscuridad, el negro simboliza el misterio y lo desconocido. En el mundo de la moda, el negro es el color de la elegancia, la formalidad y la sobriedad.

PROCESO CREATIVO

Según Resendiz (2011), el proceso creativo es un conjunto de etapas de manera ordenada la cual mediante el ejercicio de cada una de ellas se desarrolla un pensamiento creativo. Este proceso se lleva a cabo a través de una serie de etapas que desembocan en el producto final del diseño.

- **Preparación:** en esta etapa se define el problema o reto a lograr y se recopila información sobre la situación. Por ejemplo, cuando surge un problema que se quiere resolver se debe de reunir toda información posible para solucionarlo.
- **Incubación:** esta es la segunda etapa en la cual se adjuntan todos los datos y se busca una solución para el problema. Debido a esta etapa surgió la famosa palabra “eureka”. En esta etapa las ideas tienen que pasar por un proceso de incubación. En algunos casos esas ideas y formas distintas de apreciar la realidad tienen que dejarse en “gestión” pero no significa que se debe quedar en espera sin hacer nada. Por lo contrario, en este periodo se reúne una buena cantidad de información pertinente que se almacena, recupera, analiza, combina, reordenan y re conforman para realizar algo distinto o dar soluciones nuevas.
- **Iluminación:** dentro de esta etapa la solución a los problemas se realiza. Cuando el individuo encuentra una respuesta para lograr su objetivo significa que encontró la iluminación, la idea que va a permitir que encuentre la respuesta. Se requiere de un esfuerzo adicional para llegar a la innovación. Así se aprovecha la inspiración y se puede convertir en un producto o servicio útil.
- **Verificación:** esta última etapa permite comprobar que la idea que se presentó es la que soluciona el problema; En caso de que no se haga, el proceso vuelve a iniciar con la preparación. Muchas veces la iluminación es más rápida porque el cerebro ya pensó en el problema y con una segunda o tercera alternativa para solucionarla.

TIPOGRAFÍA

De igual manera la tipografía es otra forma aparte del *lettering* de realizar tipos. Según Carcelén (2014), la tipografía es el tema que trata de las letras, números y símbolos de un texto mediante su forma, tamaño, peso o grosor y las relaciones visuales que se establecen en ellos. La tipografía es el reflejo de una época que va evolucionando en el diseño por medio de las proyecciones tecnológicas y artísticas.



Ejemplo de tipografía digital: Hilka Riba
Extraído de: <https://is.gd/VIZNVR>



Extraído de: <http://bit.ly/2prVpv5>

Dentro de la tipografía existe el arte tipográfico que según Rodríguez (2014), va más allá de la escritura con tipografías atractivas e innovadoras. Trata de crear obras de arte y diseño tomando en cuenta como punto focal las letras. La tipografía ha ido evolucionando conforme el tiempo pero no significa que sea escritura, caligrafía o *lettering*.

Según Cullen (2012), la tipografía está en todas partes: en los medios de cruces, como en el ambiente, interfaces, empaques e impresiones. Diseñar para comunicación tipográfica es multilateral ya que es muy analítico e instructivo, pero su principal función es:

- **Comunicar el mensaje:** esta es la función principal de cualquier elemento. Los textos deben ser legibles con contraste perfecto con el fondo.
- **Estética:** es el estilo de cada tipo de letra en la que tiene un aspecto distinto dependiendo de lo que se trate de comunicar.

Tomando la tipografía como un elemento básico, es una herramienta importante en el diseño gráfico y comunicación. La relación entre la forma y la función de una fuente tipográfica debe ser el resultado de un profundo trabajo de análisis y un desarrollo conceptual. El objetivo es que se construya y fundamente una metodología personal que manipule los elementos tipográficos de manera exitosa. Para ello se debe de tener el conocimiento sobre la tipografía y su estructura.

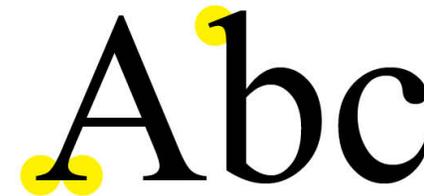
Familias tipográficas

Según Martínez (2009), las familias tipográficas son un conjunto de letras basadas en una misma fuente con algunas diferencias como el grosor y la anchura. Cada familia tipográfica tiene características que la distinguen entre otras y las hacen únicas ya que les da una personalidad.

Esta personalidad se magnifica cuando la fuente se usa a través de un diseño gráfico.

Para hacer la mejor selección se debe de entender las diferencias de las familias tipográficas en las cuales están:

- **Serif:** también se les nombra serifas. Tienen esa especie de remate o adorno que les da un aspecto de clásico y antiguo.

The image shows the letters 'A', 'b', and 'c' in a serif font. The 'A' has a small yellow circle at the top left and another at the bottom left. The 'b' has a yellow circle at the top right. The 'c' has a yellow circle at the top right.

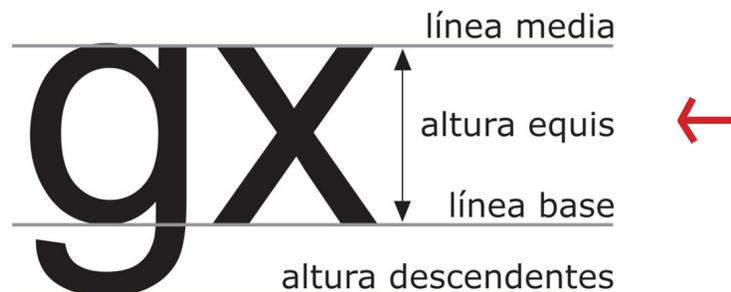
Tipografía serif
Extraído de: <https://is.gd/rGXLAN>

- **San serif:** también se les nombra como no serifas. No tienen los adornos de las serifas y suelen ser más informales.

The image shows the letters 'A', 'b', and 'c' in a sans-serif font.

Tipografía san serif
Extraído de: <https://is.gd/rGXLAN>

Altura X: altura de las letras de caja baja, las letras minúsculas, excluyendo los ascendentes y los descendentes



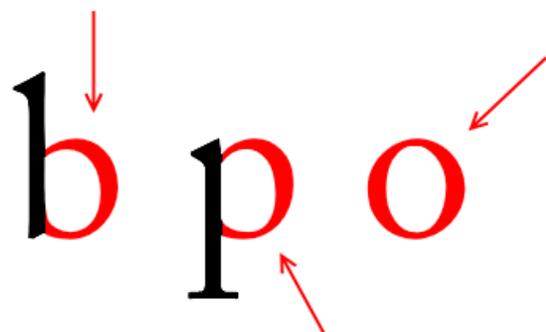
Ejemplo de altura x
Extraído de: <https://is.gd/PNFsVz>

Ascendente: asta que contiene la letra de caja baja y sobresale por encima de la altura x, tales como las letras "b, d y k"



Ejemplo de ascendente
Extraído de: <https://is.gd/OKrEog>

Anillo: es el asta curva cerrada que forman las letras "b, p y o"



Ejemplo de anillo
Extraído de: <https://is.gd/yqfdYF>

Asta: rasgo principal de la letra que la define como su forma o parte más esencial



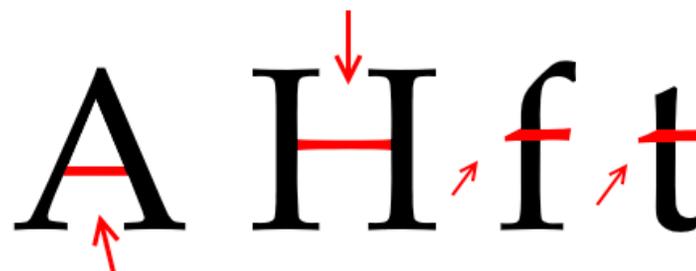
Ejemplo de asta
Extraído de: <https://is.gd/8o8pwS>

Astas montantes: son las astas principales u oblicuas de una letra, tales como la “L, B, V o A”.



Ejemplo de astas montantes
Extraído de: <https://is.gd/2ev499>

Asta transversal: rasgo horizontal de las letras “A, H, f o t”.



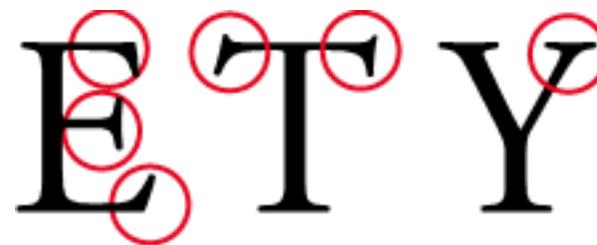
Ejemplo de asta transversal
Extraído de: <https://is.gd/6jHKEd>

Asta ondulada o espina: es el rasgo principal de la letra “S” en mayúscula o en minúscula.



Ejemplo de asta ondulada o espina
Extraído de: <https://is.gd/Ku5eb0>

Brazo: parte terminal que se proyecta horizontalmente o hacia arriba y que no está incluido dentro del carácter como la “E, K y L”.



Ejemplo de brazo
Extraído de: <https://is.gd/igsFNg>

Cola: asta oblicua colgante que forman algunas letras como la “R o K”.



Ejemplo de cola
Extraído de: <https://is.gd/T6DoyU>

Descendente: asta de la letra de caja baja que se encuentra por debajo de la línea de base, como la “p y g”.



Ejemplo de descendente
Extraído de: <https://is.gd/2Fx6d3>

Vértice: punto exterior de encuentro entre dos trazos en la parte inferior de la letra.



Ejemplo de vértice
Extraído de: <https://is.gd/8o8pwS>

Línea base: la línea sobre la que se apoya la altura.



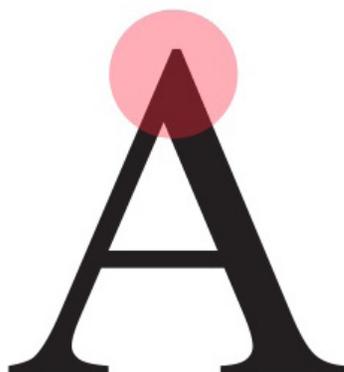
Ejemplo de línea base
Extraído de: <https://is.gd/PlnXw4>

Oreja: es la terminación o terminal que se le añade a algunas letras tales como “g, o, r”.



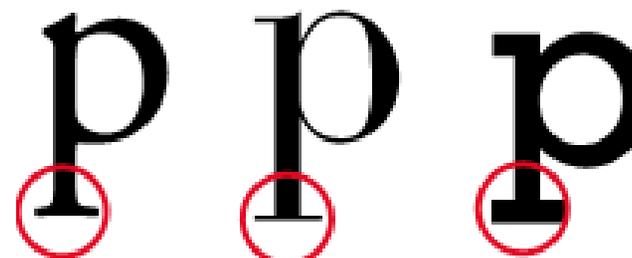
Ejemplo de oreja
Extraído de: <https://is.gd/cq0Tpx>

Ápice: unión de dos astas en la parte superior de la letra.



Ejemplo de ápice
Extraído de: <https://is.gd/BsPgCU>

Serif, remate o gracia: es el trazo terminal de un asta, brazo o cola.



Ejemplo de Serif, remate o gracia
Extraído de: <https://is.gd/54KIAN>

Tracking y Kerning

Dentro de la anatomía de la letra existen características de carácter en la cual está el *tracking* y el *kerning*. Según Universitas (2014), los tipógrafos usan en *tracking* para alterar la densidad visual del texto o el espacio global entre el grupo seleccionado de caracteres. Entre más grande es el cuerpo más apretado debe ser el *track*.

El *kerning* es el espacio que existe entre dos caracteres individuales, que sirven cuando se encuentran demasiado juntos o separados. El *kern* es proporcional y tienen el mismo tamaño en puntos que el cuerpo de los caracteres.



Ejemplo de *kerning* y *tracking*
Extraído de: <https://is.gd/2q57s9>

TENDENCIAS TIPOGRÁFICAS

Según Olachea (2013), la tipografía en el diseño gráfico debe de impactar y causar un efecto al cliente y al público. Debido a ésto la tipografía ha ido evolucionando durante los años y muchos diseñadores han ido creando por medio de las tendencias estilos tipográficos.

Por este motivo se mencionan tendencias que actualmente están de moda y sirven para impactar el diseño que se esté creando.

Magna Typeface

Es una tipografía creada en el 2012 y es inspirada en el estilo "Vintage".



Extraído de: <http://bit.ly/2pnDxiH>

47 typeface

Es una tipografía muy parecida al Magna Typeface y es inspirada en el estilo "Vintage".



Extraído de: <http://bit.ly/2prMkIR>

Nagasaki

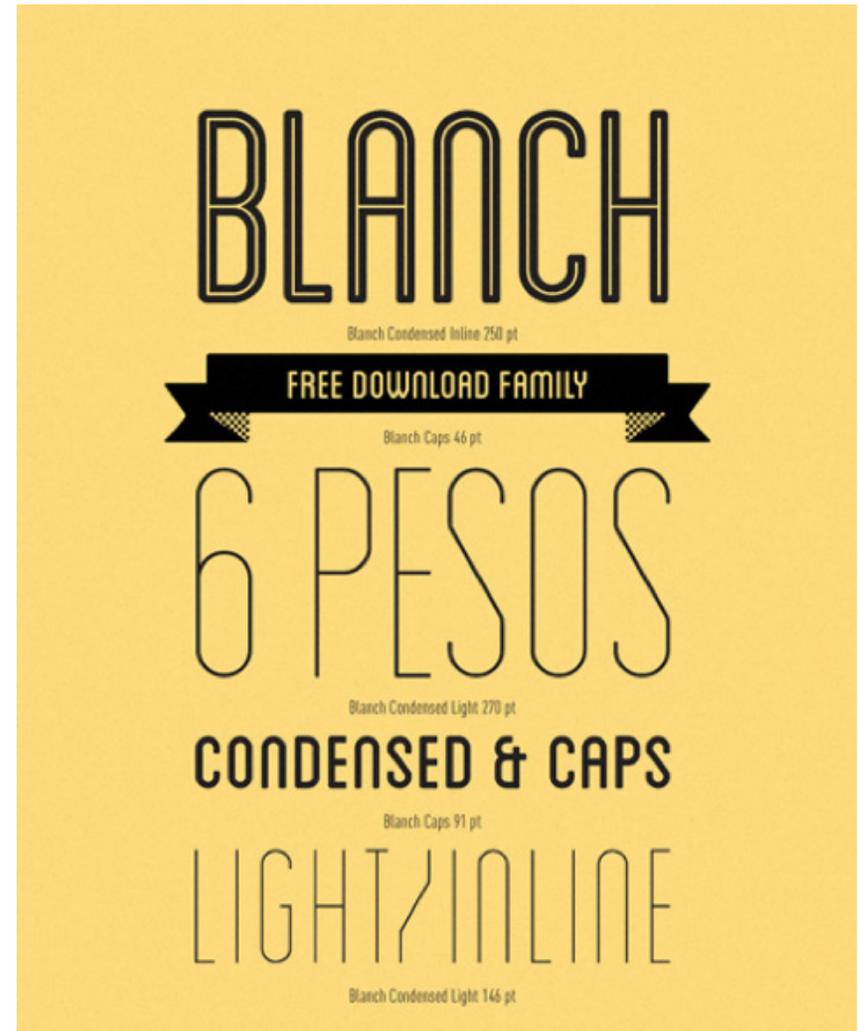
Inspirada por el poster de la película "Hiroshima" del año '57. Es una tipografía moderna y original diseñada por Vlad Poparla.



Extraído de: <http://bit.ly/2qdJwts>

Blanch

Es parte de la familia typeface pero inspirada en el estilo de los años 50 's. Es un estilo de tipografía utilizada en el diseño minimalista.



Extraído de: <http://bit.ly/2p9hr53>

Intro

Es una tipografía geométrica construida por líneas y es una combinación entre futurista y clásica.



Extraído de: <http://bit.ly/2qI6CdL>

Ostrich Sans

Es considerada una moderna “Sans-serif” con un largo cuello. Es una combinación de estilos que funciona: ligero, redondeado, ultra light y gruesa.



Extraído de: <http://bit.ly/2pnIhVm>

League Gothic

Es una tipografía rival de la “Old Classic” y es una fuente original de Morris Fuller en 1903.



Extraído de: <http://bit.ly/2qIdQi4>

Code Pro

Es una tipografía inspirada en el Aván Garde y futurista pero con un toque moderno. Es limpia, elegante y directa. Es perfecta para usar en todo tipo de diseño: logos, carteles o camisetas.



Extraído de: <http://bit.ly/2qcwHwy>

Zag Typeface

Es una fuente que se puede aplicar en todo tipo de diseño gráfico: web, carteles, flyers y logotipos.



Extraído de: <http://bit.ly/2pnwNBf>

Metropolis

Proviene del movimiento industrial de los años 20s. Utiliza una técnica de doble línea y entra en la categoría de art deco. Es rebelde, gruesa y con actitud.



Extraído de: <http://bit.ly/2prMNEE>

Juction

Es una mezcla entre serif y sans serif.



Extraído de: <http://bit.ly/2qIfZu0>

ESTILOS DE TIPOGRAFÍAS

Según Carreño (2015), existen varios estilos tipográficos que se pueden utilizar dentro del diseño gráfico. Éstas pueden significar el éxito o el fracaso de la composición final. Debido a esto es importante dedicarle tiempo a la selección tipográfica.

Dentro de estos están algunos estilos tipográficos que se pueden utilizar dentro de composiciones en web, publicidad y diseño editorial.

Mezclas tipográficas

Hoy en día es un estilo que se ha estado involucrando mucho dentro del diseño. Una de las reglas comunes es no utilizar más de tres tipografías en una sola composición pero en estos momentos han experimentado con la diversidad de tipos en una sola página.



Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Tipografías tridimensionales

Las tipografías 3D se manifiestan sobre todo en sitios web, aplicaciones multimedia y animaciones, esto hará que el texto también se posicione como parte funcional del contexto, además de darle volumen y cierto juego visual de perspectiva.



Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Tipografías hechas a mano

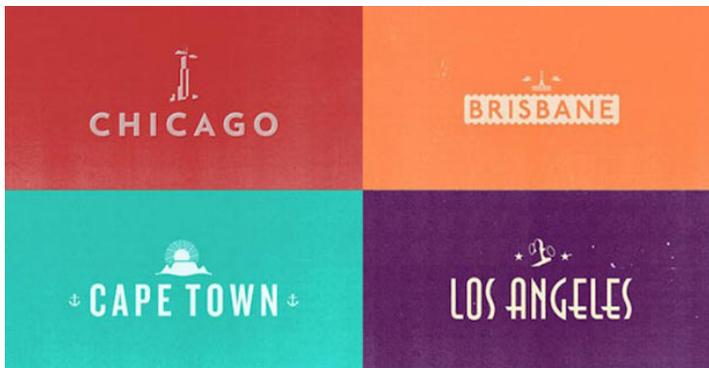
Es una tendencia manuscrita que se está poniendo de moda que le aporta una exclusividad a la composición.



Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Líneas rectas y sin sombra

A esto se le reconoce como el *flat design* que es una tendencia que se aplica mucho en plataformas digitales y medios portátiles como celulares y tablets.



Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Tipografías con texturas

Las tipografías texturizadas permiten a las marcas mostrar los atributos de sus productos de una manera diferente. Se les da otro valor y el espectador lo conoce sin tener que probarlo. Es una tendencia que se empieza a ver en varios tipos de contextos.



Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Negritas: son un buen punto de énfasis en una sola palabra o frase.

intertipo
intertipo

Ejemplo de tipografías negritas
Extraído de: <https://is.gd/lzwtVw>

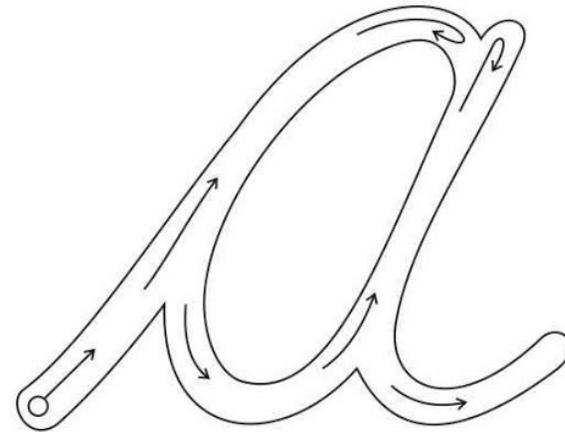
**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!/?#**

Ejemplo de tipografías negritas
Extraído de: <http://bit.ly/2ptLG52>

Cursivas: las letras cursivas pueden destacar una palabra o frase de una manera dramática y más sutil que las negritas.

Cursivas falsas
Cursivas reales

Ejemplo de tipografía cursiva
Extraído de: <https://is.gd/UZIY5n>



Ejemplo de tipografía cursiva
Extraído de: <http://bit.ly/2oXdXjx>

Utilización de color en la tipografía creativa

Según March (1994), la utilización de color tanto en el grafismo como en la tipografía es una herramienta muy importante ya que las variaciones y combinaciones dentro de la imagen puede modificar la percepción del material visual hacia el receptor. Existen algunas reglas que se deben de tomar en cuenta en la utilización del color para la tipografía.

- 1. Propiedades del color:** se debe tomar en cuenta el significado y lo que representa cada color, como por ejemplo, el rojo corresponde a la ira o a la egresión. El amarillo y el verde pálido evocan la calma y la serenidad, el azul sugiere frío y el blanco pureza.
- 2. Asociaciones simbólicas:** todos los colores se asocian con algún símbolo o automáticamente se piensa sobre algún objeto, como por ejemplo, el azul puede representar agua, sugiere la higiene; el naranja y el amarillo pueden expresar calor o sol, el verde a vegetación, salud y bienestar.
- 3. La asociación en los productos:** el color dentro de las promociones de un producto maneja un papel importante ya que los colores pueden transmitir cualidades sobre el producto, como por ejemplo, los verdes y amarillos brillantes se asocian con el frescor y la limpieza.
- 4. El color y la estrategia comercial:** el color se puede utilizar para llamar la atención a un sector específico de personas ya sean jóvenes o viejos, para habitantes de la ciudad o del campo o personas de niveles socioeconómicos diferentes.
- 5. Distinción de color:** el color se puede utilizar para distinguir niveles o bloques de información en la que se deba de resaltar alguna frase importante dentro del diseño.
- 6. Esquemas de color corporativos:** el color dentro de la marca es lo que el cliente desea ver, ya que cada empresa quiere ser única para ser identificados y memorables.
- 7. Tipos coloreados y legibilidad:** se debe tener en cuenta el uso del color dentro de un material publicitario o ilustración tipográfica para que haya un contraste entre el fondo y la imagen. Así mismo se podrá apreciar mejor la legibilidad dentro de la composición.
- 8. Identidad de grupo:** determinados colores son identificados por subculturas específicas como por ejemplo, los hippies y los *Flower People* que usaban colores psicodélicos o los punk están asociados a colores *Day-Glo*.
- 9. Codificación en color:** la codificación mediante el color es una herramienta especialmente útil en la información pública, pudiendo convertirse en un lenguaje por derecho propio, legible para personas de lenguas distintas.
- 10. Experimentación:** el trabajo con colores puede tener sus trampas y peligros ya que se debe de prestar mucha atención sobre los resultados que se puedan obtener.

ILUSTRACIÓN TIPOGRÁFICA

Dentro de la tipografía creativa se cuenta con la combinación entre la ilustración y la tipografía.

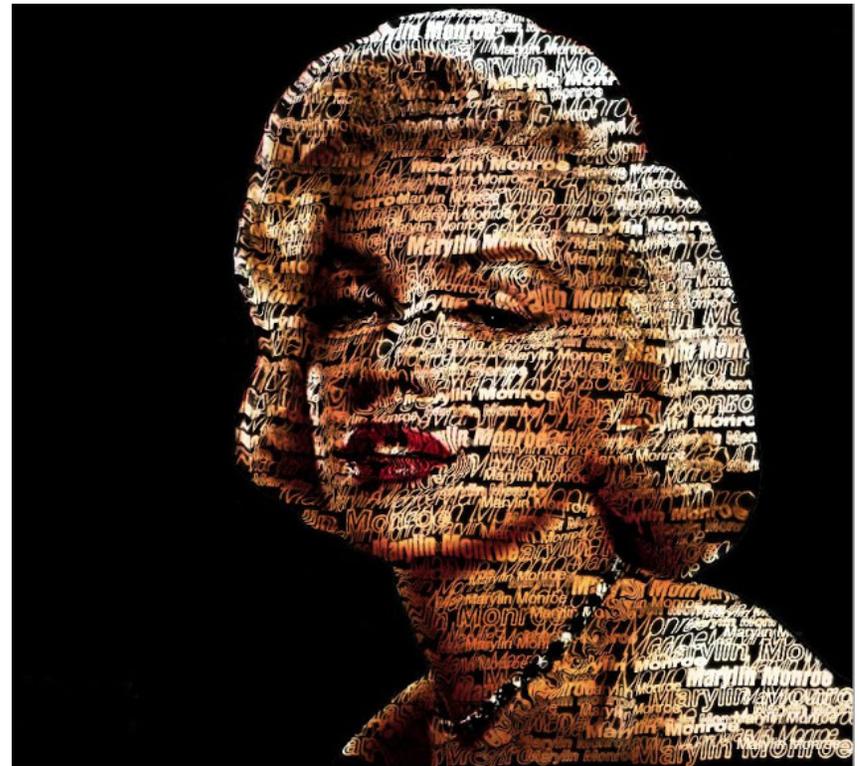
Según Diseño (2015), la ilustración es el dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro o material gráfico. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que se pueden realizar imágenes que lleven mensajes. Cada artista puede ejercerlo a su propia manera como realizando ilustraciones figurativas o también las ilustraciones tipográficas en la que se ilustran por medio de las letras. Ésta tiene una relación junto con el *lettering* ya que es una manera de utilizar las letras de cualquier forma haciendo una ilustración junto con ella.

Según Diseño (2015), las ilustraciones tipográficas están divididas en varios géneros:

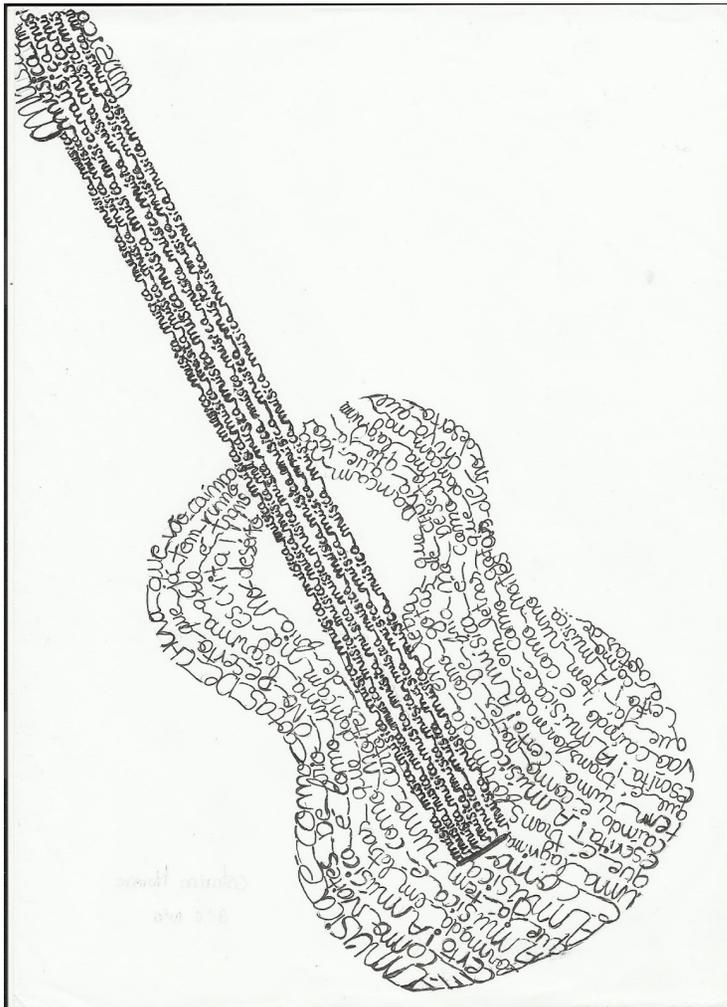
- **Retrato tipográfico:** son imágenes creadas con el uso de texto en la cual se proyecta el cabello, caras, ojos y sonrisas. Mediante la manipulación de la forma y la densidad del texto, se puede crear una réplica de cualquier imagen que se desee.

Ejemplo de retrato tipográfico



Extraído de: <https://is.gd/743Hxl>

- **Poesía visual:** es una forma de poesía experimental en la que la imagen, el elemento plástico, en todas sus facetas, técnicas y soportes, predominan sobre el resto de los componentes.



Ejemplo de poesía visual
 Extraído de: <https://is.gd/ocBzCK>

- **Tipografía de objetos tipográficos:** son ilustraciones tipográficas de tipo experimental, donde cualquier objeto cobra vida volviéndose una fuente.



Ejemplo de objetos tipográficos
 Extraído de: <https://is.gd/728Gmg>

JERARQUÍAS

Principios de la jerarquía

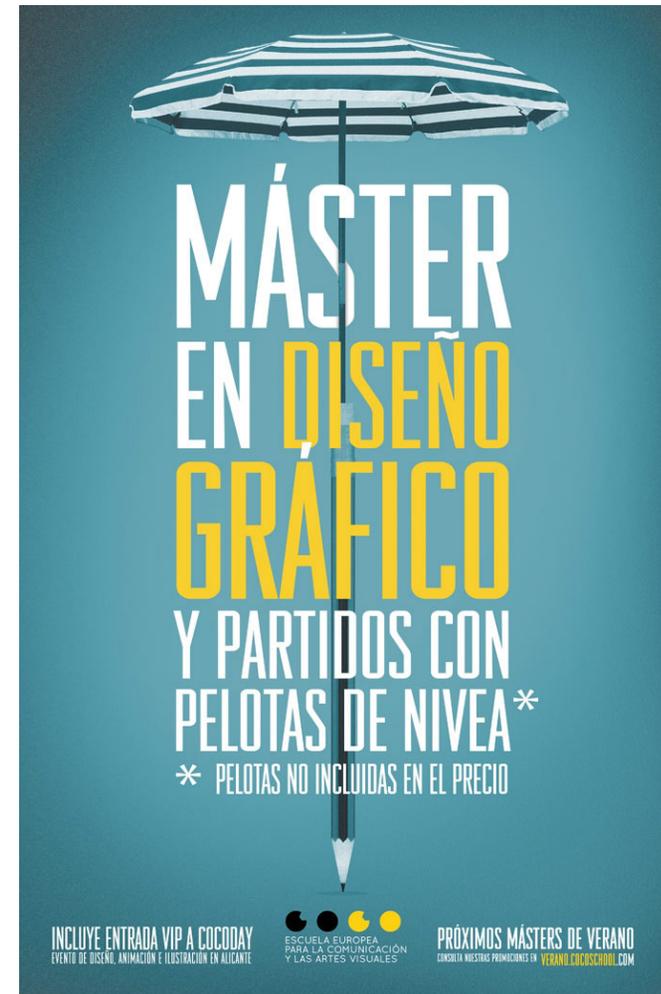
Según Duarte (2013), la jerarquía es un principio de valor que presenta muchas variables y se produce en todo tipo de circunstancias. Del lado gráfico, la jerarquía se considera en relación con la información que los usuarios reciben. Existen diversos elementos que se consideran afectados por la jerarquía, entre ellos están:

- **La jerarquía arriba/ abajo:** crea mayor orden en las ideas y el mensaje a transmitir. Como en el ejemplo de adidas, el logotipo es lo que se ve primero y el ojo humano va de arriba hacia abajo.



Jerarquía arriba/abajo
Extraído de: <http://is.gd/sBTVHJ>

- **Jerarquía grande/pequeño:** el tamaño indica la importancia del elemento. Esta técnica es una de las más utilizadas ya que al usar elementos de mayor tamaño captan más la atención de los usuarios, también al utilizar diferentes tamaños se crea dinamismo en la composición.



Jerarquía grande/pequeño
Extraído de: <http://is.gd/2kw4P7>

- **Jerarquía centrado/periférico:** el objeto central obtiene énfasis debido a que contrasta con los que tiene a sus lados. Como el ejemplo siguiente, la mujer contrasta con lo que tiene a su alrededor y el punto focal es ella.



Jerarquía centrado/periférico
 Extraído de: <http://is.gd/4La5En>

- **Jerarquía de lo contrastado:** es el impacto que genera con base en los cambios que existen entre un elemento y otro. Como por ejemplo, la pobreza y la riqueza.



Jerarquía de lo contrastado
 Extraído de: <http://is.gd/j8oj9Y>

- **Jerarquía de lo separado frente a lo grupal:** es una manera de separar y agrupar elementos. En la serie de *lost* se puede observar lo separado y lo grupal de la imagen con el texto.



Jerarquía de lo separado a lo grupal
 Extraído de: <http://is.gd/CFoYoz>

- **Jerarquía de lo brillante:** Se puede decir que la zona con mayor brillo llama más la atención a pesar de no tener contenido importante.



Jerarquía de lo brillante
 Extraído de: <http://is.gd/1YJ61o>

Jerarquía tipográfica

Además de los principios de la jerarquía dentro del diseño están también la jerarquía tipográfica que según Mendoza (2010), la jerarquización de los textos es una guía que permite al diseñador variar y dirigir el orden de la lectura de una composición tipográfica, ayudando a que el receptor se involucre en la pieza gráfica. Una composición tipográfica que no contiene jerarquización de textos, es una composición con lectura lineal, de arriba a la izquierda abajo a la derecha. Este no presenta un dinamismo y solo se utiliza en casos de lectura en libro en donde debe de ser clara y directa.

Dentro las jerarquías tipográficas están:

Elección tipográfica: Está dividido en tres métodos.

- El método cerrado: Es el uso de pocas tipografías y muchas veces se utilizan las mismas y fuerzan la tipografía al arte para que funcione adecuadamente logrando expresarse por su peso, tamaño, colores, tramas, texturas y demás.



Método cerrado
 Extraído de: <https://is.gd/cJz1JL>

- El método directo: Es el más simple, rápido, predecible y básico. Es la tipografía que forma un objeto.



Método directo
 Extraído de: <https://is.gd/ByPEFu>

- El método abstracto: Es la tipografía que transmite personalidad pero a su vez legibilidad.



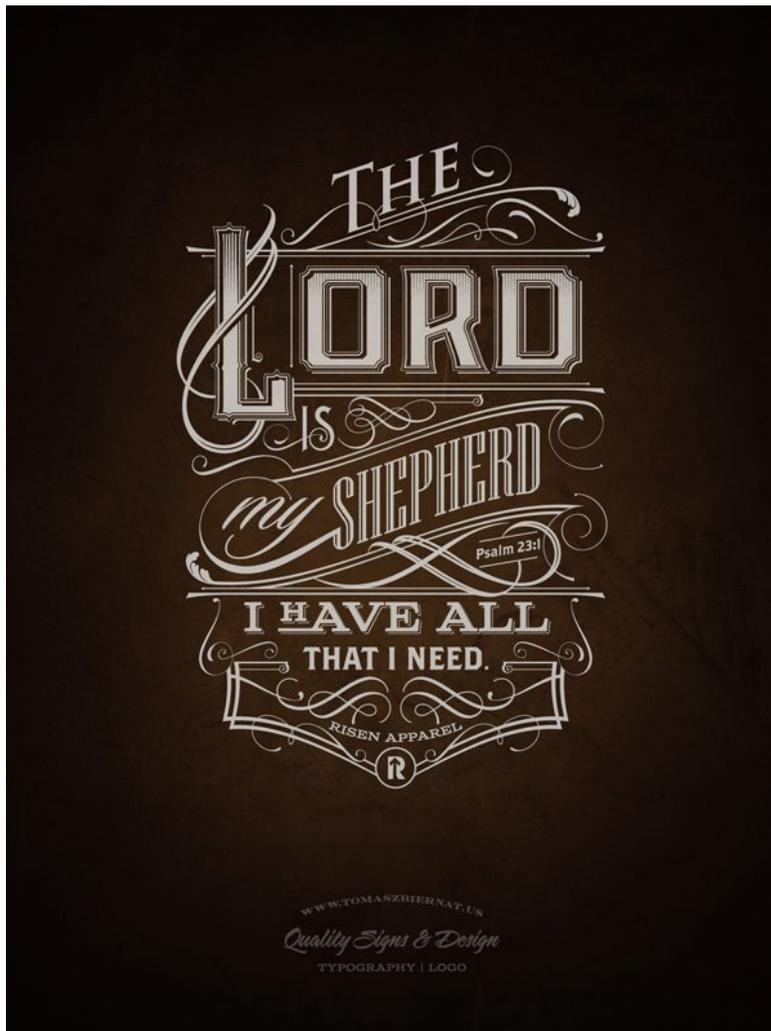
Método abstracto
 Extraído de: <https://is.gd/D8GVAK>

Tamaños tipográficos: Permite jerarquizar el texto, creando focos de interés visual que tiene la posibilidad de orientar al receptor en el recorrido de la pieza gráfica y genera un sentido de diferenciación e identidad.



Ejemplo de composición tipográfico de tamaños
 Extraído de: <https://is.gd/zGUMqQ>

Variables tipográficas: Es cuando se utiliza una o más familias tipográficas que permite un juego de contrastes más dinámicos con combinaciones tipográficas con contraste de estilo y tamaño.



Ejemplo de tipografías variables: Tomasz Beirnat
Extraído de: <https://is.gd/VX0Khx>

Alineación/ marginación: Es la tipografía que tiene una estructura lineal y ordenada.



Ejemplo de tipografía alineada
Extraído de: <https://is.gd/VX0Khx>

Direccionalidades: Son las tipografías que se manejan de diferentes direcciones para dar un mayor dinamismo en la composición.



Ejemplo de tipografía direccional
Extraído de: <https://is.gd/WqX3PH>

Color/ contraste: Darle un color o contraste a las letras crea un interés específico e inmediato. Este puede funcionar en cualquier nivel de texto pero debe ser deliberado para no crear problemas de legibilidad.



Ejemplo de contraste en tipografía
Extraído de: <https://is.gd/Ar6BVx>

Consejos para elegir una tipografía

La tipografía es importante en el campo de diseño gráfico y se debe de tomar en cuenta al momento de armar una composición. La letra habla mucho en el mensaje.

Según Qayyum (2012), aconseja 7 tips de tipografía que se debe de tomar en cuenta al momento de diseñar.

1. Hay que procurar que las letras sean legibles y no haya problema al leerlos.
2. No tratar de ser innovador ya que normalmente hay diseñadores que intentan ser innovadores con las tipografías usadas y el resultado es bastante malo, hay que ir a lo seguro.
3. Procurar que la tipografía y el resto del diseño cuadren estéticamente.
4. Anteriormente se sugería ir a lo seguro con las letras pero se debe probar fuentes nuevas y arriesgarse.
5. No usar demasiadas tipografías distintas.
6. Es importante jugar con el tamaño de las letras para conseguir llamar la atención.
7. Elegir el color apropiado para la tipografía.



Ejemplo con todos los tips para elegir una tipografía
Extraído de: <https://is.gd/h6JT11>

LETTERING

Según López (2015), *lettering* traducido en español son “letras dibujadas a mano”, por lo que se puede entender como aquellos trabajos de letras que han sido dibujados. Suele constituir el contorno de la letra con una o varias formas que al combinarse forman el carácter completo.

Se debe tomar en cuenta que el *lettering* diseña únicamente los caracteres de la palabra o frase en cuestión y estos son obligados a funcionar en el diseño y en el orden de la aparición de manera que el diseño de *lettering* haga volar la imaginación del creador. Sin embargo, se debe tomar en cuenta el proceso creativo para llegar a un buen resultado.

El *lettering* está unido con la tipografía y la caligrafía. A pesar de que los tres tratan sobre letras cada uno tiene un significado diferente. La caligrafía según López (2015), son aquellos trabajos que han sido escritos con cualquier tipo de herramienta caligráfica.

Se debe tomar en cuenta que en la caligrafía cada trazo y elemento se realiza de un solo gesto natural, en directo y sin posibilidades de ser modificado, mientras que el *lettering* se puede borrar, retocar y modificar las veces que sea considerado. Otra diferencia, es que se da al azar y captura la libertad de movimiento del autor mientras que el *lettering* es un método más racional donde se tiene todo el tiempo deseado y por lo tanto se puede decidir la forma exacta en donde se tendrá la curva o una letra.

Además la principal función de la caligrafía es únicamente escribir, sin embargo, el *lettering* es dibujar letras y no escribirlas. En las siguientes imágenes se puede observar el procedimiento de la caligrafía.



Ejemplo de la caligrafía; extraído de: <http://bit.ly/2qgPjhG>



Ejemplo de la caligrafía
Extraído de: <http://bit.ly/2qgVLVS>

Retículas para *lettering*

Para realizar un proyecto de *lettering* se debe de tener en cuenta las grillas y retículas constructivas. Ya que según Yantorno (2011), la grilla o retícula es una herramienta de estructuración y organización del espacio y de los elementos que componen una pieza tipográfica.

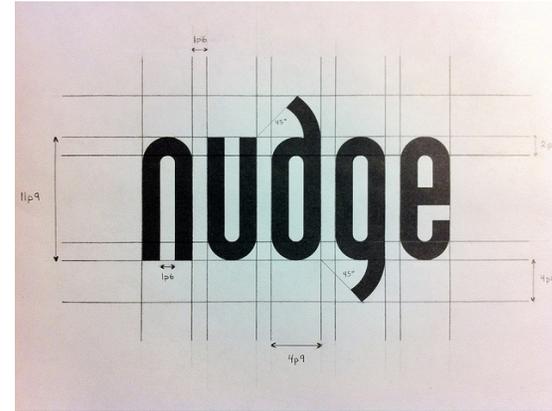
Además, esto permite obtener un orden, legibilidad y funcionalidad dentro de la pieza realizada. Según Caicedo (2014), Para crear un estilo de *lettering* existen 3 tipos de grillas:

La grilla geométrica: Ésta se trata de utilizar cuadros pequeños como guías y llenando de color negro los cuadritos deseados para formar las letras. Este genera un resultado geométrico y legible.



Ejemplo de grilla geométrica
Extraído de: <http://bit.ly/2pwq3Dm>

La grilla proporcional: A diferencia de la anterior, esta se trata de la distribución de proporciones de celdas. Esto quiere decir que se puede adaptar la forma de letra que se quiera lograr.



Ejemplo de grilla proporcional
Extraído de: <http://bit.ly/2piqVLq>

La grilla orgánica: Ésta se trata de poder modificar la letra como se desee. De esta manera se da la libertad de curvar o inclinar la frase o palabra que se esté creando.



Ejemplo de grilla orgánica
Extraído de: <http://bit.ly/2qkjt0G>

Sketch de lettering

Para realizar un arte en *lettering* se debe de iniciar con el bocetaje que según Sánchez (2015), el boceto o *sketch* es un dibujo hecho para representar una idea, un lugar, una persona o cualquier cosa en general. Suele ser un apunte rápido de un dibujo, idea o esquema que se desarrolla después de una manera profesional y mejorada.

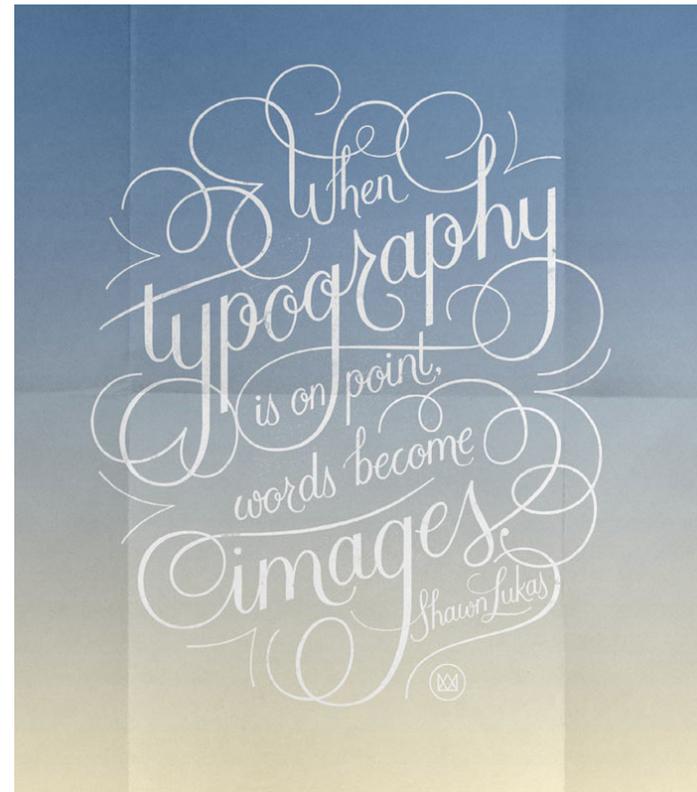
Para realizar un *sketch* de *lettering* se necesita tener en cuenta un *brief* sobre el cliente, si se está trabajando con uno. Si el trabajo es personal o auto encargo se debe de tener en cuenta que aunque no sea para un cliente se aconseja imaginarse un pequeño *brief*. A la hora de bocetar, Sánchez (2015) menciona que se recomienda realizar un *sketch* detrás de otro, aplicando variedad de diseños ya sea lineales, cuadrados, redondos y demás. Estas técnicas darán propuestas más creativas y personalizadas.



Ejemplo de bocetaje de *lettering*: Will Holmes
Extraído de: <https://is.gd/HTFkhH>

Además menciona que no es necesario repetir todo el diseño completo para bocetar; se puede solo redibujar la letra que sea necesaria. Es ideal que se muestren los bocetos a otras personas para obtener una mejor visualización de lo que se está realizando.

Normalmente el boceto con letras suele ser monótona y lineal por lo que se debe romper la uniformidad sobrepasándose de la línea base y jugar con las dimensiones de las letras.



Lettering final de: Will Holmes
Extraído de: <https://is.gd/nl8hFq>

Procedimiento de lettering

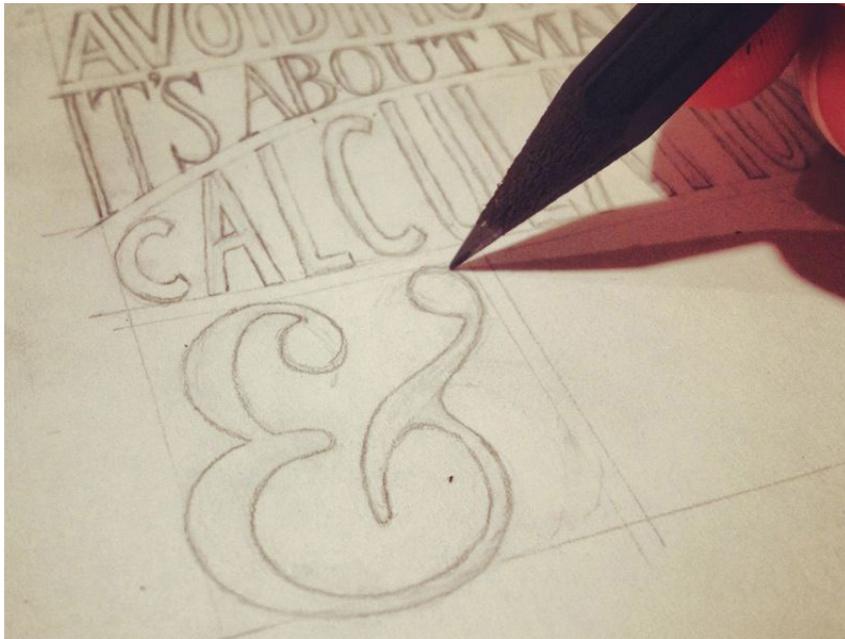
Ejemplo de etiqueta de cerveza en *lettering* como regalo de bodas para una pareja, creado por Marcelo Pellizo
Extraído de: <https://is.gd/SUISXI>



Instrumentos para realizar un sketch de *lettering*

Según Muñoz (2012), para realizar bocetos se deben de tomar en cuenta las siguientes herramientas:

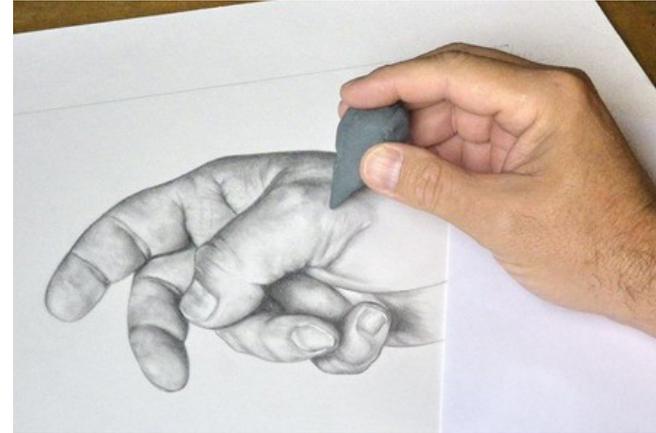
- **Lápiz:** según Dalley (1992), es una herramienta que se usa para escribir o dibujar. La mina del grafito puede ser más dura o blanda. Las puntas blandas empiezan por "B": B1, B2 ... BC y HB son la dureza media. Las minas pueden ser de carboncillo o de colores. Esta herramienta ayuda a trazar organizaciones sin detalles.



Lettering en lápiz

Extraído de: <http://bit.ly/2oL9BQF>

- **Borrador moldeable:** es uno de los instrumentos más útiles para el ilustrador debido a que no se gastan el papel y son ideales para correcciones de precisión como por ejemplo, los toques de luz.



Borrador moldeable

Extraído de: <http://bit.ly/2pwEJ5D>

- **Pluma o bolígrafo:** son ideales para dibujar en cualquier parte. Entre los mejores están las Osmiroid, adaptadas para tinta negra a prueba de agua.



Lettering en pluma

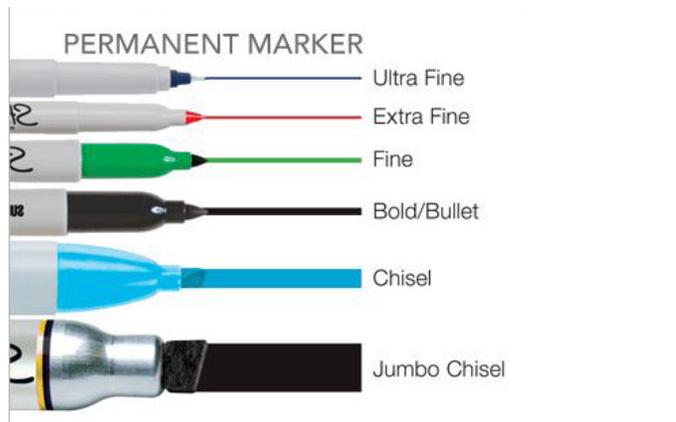
Extraído de: <http://bit.ly/2oXmRNW>

- **Pinceles:** es ideal tener una amplia selección de pinceles de buena calidad. Los mejores pinceles son de cerdo blanqueados ya que se usan para aplicar pintura espesa. También sirven para realizar trabajos detallados y son excelentes para dibujar trazos.



Lettering en pincel
 Extraído de: <http://bit.ly/2ptK2Rj>

- **Marcadores:** son esenciales para las líneas finas y detalles dentro de una ilustración.



Tipos de punta de marcadores, extraído de: <http://bit.ly/2qkrRNT>



Pocket Brush, extraído de: <http://bit.ly/2pipZ9P>



Punta de Fibra, extraído de: <http://bit.ly/2pipZ9P>



Punta de Goma, Extraído de: <http://bit.ly/2pipZ9P>



Punta Flexible, Extraído de: <http://bit.ly/2pipZ9P>

- **Crayones:** se venden en conjuntos de 24, 30, 48, 64 y 72 colores. Pueden emplearse para dibujar sobre papel, cartón, madera y tela. No se alteran con la luz y se pueden usar sobre cualquier material.



Prismacolor, Extraído de: <http://bit.ly/2qrxVTY>

Experiencias desde el diseño: En la elaboración de tipografía y Lettering



It's Nice That- André Beato
Extraído de: <https://is.gd/hoBqqN>

André Beato es un diseñador de Lisboa que vive en Londres. Se especializa en la tipografía, identidades visuales y creación de imágenes. Se le realizó una entrevista sobre la tipografía por Christian Goldemann.

Traducido al español literalmente de la fuente: <http://typostrate.com/artists/interviews/interview-with-andr-beato/>

1. ¿Cómo ha llegado a hacer tipografía?

Mi adicción “tipográfica” comenzó temprano en la escuela cuando me metí en el graffiti, que es cuando empecé a dibujar y modificar las primeras letras. Desde mi infancia siempre he tenido una conexión con las artes a través de mi padre, que es también diseñador gráfico e ilustrador. Así que sí, básicamente seguí sus pasos... de una escuela de arte a la universidad donde tomé una Licenciatura en Diseño Gráfico y un Máster en Diseño Visual Cultura Producción- Visual, terminando trabajé en el estudio de mi padre desde hace 4 años en Lisboa. Actualmente estoy trabajando como un profesional independiente con sede en Londres.

2. ¿Por qué te gusta la tipografía?

Me encanta la tipografía porque es como un juego, que puede ser adictivo, donde los personajes se convierten en piezas que permiten jugar y explotar diferentes combinaciones en las que el objetivo es tratar de encontrar el equilibrio perfecto entre el diseño y la legibilidad.

3. ¿Puede decirnos acerca de su manera de diseñar?

Mi método de trabajo es bastante simple y normal (pero no siempre siguen un orden lógico), cuando me dan un proyecto, comienzo mi investigación, la búsqueda de imágenes sobre el tema, etc. Durante este proceso de empezar a visualizar mentalmente la ilustración seguido de algunos bocetos. Este proceso puede ser muy rápido o tomar tiempo. Solo necesito sentir que tengo algo visualmente fuerte y una vez que haya llegado a esa etapa me paso en el ordenador (programas de vectores) que termina la mayor parte de las veces en photoshop para los últimos toques.

4. ¿Qué herramientas utiliza para el proceso de diseño?

El uso habitual del papel, lápiz, marcadores, ilustrador y photoshop, pero estoy tratando de expandirme a otras opciones.

5. ¿De dónde te inspiras?

A partir de una etiqueta de botella de cerveza, de la vendimia de un libro que leí, a partir de piezas que he visto en la galería de arte, a una cafetería a la vuelta de la esquina (que tiene un cartel pintado a mano increíble), al tronco de un corte en un parque al efecto que el aceite se mezcla con agua. Básicamente todo lo que me llame la atención me inspira de alguna manera.



Thank You Very Much - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/ymBqpE>

6. ¿Cuál es su tipografía preferida?

Por ahora eso es una pregunta difícil. ¡Me encanta tantos, pero lo general un tipo de letra negrita condensada debería de llenar por completo mi apetito!

7. Por favor, termine la frase: “En un mundo ideal, la tipografía para mí sería...” Mi profesión para toda la vida.

8. ¿Alguna vez ha tenido crisis o problemas en su vida diaria como diseñador?

Bueno, algunos. Las cosas habituales que todos los trabajadores independientes tienen que hacer frente son los plazos de pago, etc. pero lo más común es cuando los clientes siguen preguntando si he creado algo basado en un trabajo anterior, algo que ya he hecho, el mismo estilo, mismas formas, a veces puede ser un poco frustrante porque no me permiten explorar otras técnicas y evolucionar más.

9. ¿Cuál es la parte más alegre o más atractiva de la tipografía para usted?

Cuando la gente dice: “¡WOW!”

10. ¿Qué viene a continuación?

¡Más proyectos emocionantes!



Nike - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/0dn0BY>



Príncipe Real - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/zP3tWv>



Mortar y Pestile - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/zP3tWv>



Jonni Pollard - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/l6ukIA>

Luke Lucas es un creativo *freelancer*, director de arte, ilustrador, diseñador y tipógrafo que vive en las playas del norte de Sydney, Australia. Se le realizó una entrevista sobre su trabajo como tipógrafo por la revista Artfulclub.

Traducido al español literalmente de la fuente: <http://www.artfulclub.com/interview-with-typographer-luke-lucas/>

En primer lugar, me gustaría darle las gracias por la entrevista. Nos gustaría entender cómo su interés por la ilustración y tipografía comenzó tomando forma, ¡Cuéntanos un poco más acerca de lo que le hizo a esta ruta!

Siempre he tenido un interés en las letras y la tipografía, pero fue a través del diseño publicitario que mi interés se convirtió en una obsesión. A través de una empresa anterior de co-propiedad, empezamos una revista impresa llamada *Lifelounge* que era un poco de una mezcla de la cultura contemporánea que abarca el arte, fotografía, música, viajes y cosas de interés general que se relaciona con un tema que fue dado a cada edición. El tema también dictó el enfoque de diseño para la edición.

Comencé el diseño editorial en tipografía y el resto evolucionó a partir de eso. Los temas eran bastante específicos y yo estaba luchando para encontrar los tipos de letra que expresaban el tema de una manera que yo estaba contento con lo que había empezado a diseñar lo mío para utilizar como base para todos los titulares de cada tema.

También he empezado a experimentar con la combinación de técnicas ilustrativas y letras para mejorar la comunicación de un tono, emoción o un tema en específico. Eso es algo de donde todo comenzó. Nunca pensé que iba a evolucionar a una carrera de tiempo completo en este momento, solo estaba respondiendo a los retos de diseño que trajo cada edición.

Cuéntanos un poco más sobre la forma en que ha aprendido todo. ¿Qué ha cambiado en los últimos años en términos de facilidad de ampliar sus habilidades y conocimientos?

En su mayor parte he sido autodidacta. Fui a la escuela de Melbourne de ante a mediados de los años 90 y había una clase de tipografía como parte de mi curso, pero durante ese primer año de estudios empecé una revista (diferente) con un amigo mío y decidí dejarlo para centrarme en el negocio.

Realmente no tuve la oportunidad de realizar un entrenamiento formal porque esencialmente era la cabeza de la industria creativa y han sido por cuenta propia, sin mentores reales o superiores a aprender desde entonces. En general, ha sido a través de análisis de la obra de los maestros del pasado y a través de ensayo, error y experimentación que he aprendido lo que tengo hasta la fecha.

¿Qué aspecto tiene tu proceso creativo?

Tengo la suerte de que a pesar de todo, mi trabajo gira en torno a las letras y el tipo. Todavía tengo la oportunidad de responder a una muy variada gama de instrucciones de diseño. Hago mucho trabajo para revistas y editores de libros, colaboro con agencias de marcas, publicidad y diseño y cada breve requiere un enfoque diferente. En su mayor parte el proceso comienza con subir con un concepto.

Tiene que haber una idea detrás de la ejecución por lo que voy a través de una especie de lluvia de ideas fase de bocetar las ideas a cabo. El lado de ejecución de las cosas que me puede tomar de técnicas artesanales y de modelización, a la fotografía, tipografía tradicional o diseño digital e ilustración.

¿Tiene alguna recomendación en términos de buenos libros, programas que utiliza, o las opciones de medios de comunicación que está dispuesto a compartir con nosotros?

Steven Heller y Louise Fili han comisariado algunos libros de referencia tipo fantástico en los últimos años. En términos de software que tienden a hacer la mayor parte de mi trabajo a través de *Adobe Creative Suite* y principalmente a *Adobe Photoshop* e *Illustrator*.

¿Tiene un lugar especial o un objeto que aumenta su inspiración y ayuda a su creatividad? ¿Qué se siente y por qué tiene este efecto en su vida?

No necesariamente un lugar físico pero sin duda un espacio de cabeza. Siento que el estrés es el enemigo del pensamiento creativo por lo que trato de hacer mi mejor esfuerzo para permanecer en un espacio de positivismo. Medito dos veces al día y trato de navegar todos los días (si las condiciones lo permiten) y ambas cosas me mantienen en un gran estado de ánimo. También trato y mantener un equilibrio en el trabajo que responda a tanto nivel comercial y no trabajo comercial, la publicidad y la edición.

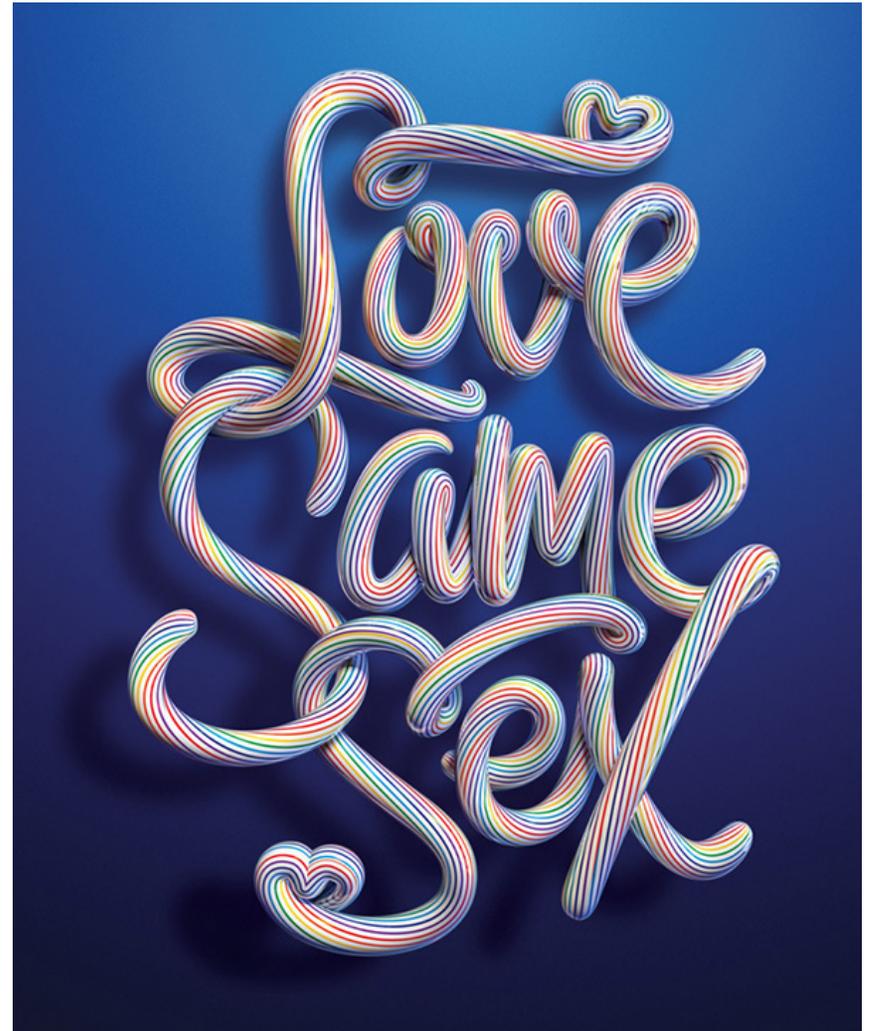
La diversidad en los escritos ayuda a mantener el equilibrio y mi inspiración ayuda a mantenerme feliz y realizado como creativo. Si estoy en un buen lugar, la creatividad y la inspiración fluyen libremente.

¿Cuál ha sido uno de los problemas más desafiantes de la tipografía que ha tenido que resolver?

Los momentos en que estoy produciendo algo para mí o para una exposición han sido generalmente lo más difícil, porque en realidad soy mi peor cliente. Me gusta usar esa oportunidad para desarrollar una nueva habilidad o trabajar con un medio que estoy familiarizado; invitándome a mi mismo al reto ya que es cuando no tengo ni idea de cómo hacer algo que está en la posición más grande para aprender algo nuevo.

Una de las piezas más difíciles desde el punto de vista de ejecución ha sido la pieza titulada “*Maybe*”, que fue creada para una exposición en Melbourne hace un par de años

atrás. La palabra entera fue cosida con hilo de bordar a mano. Tomó mucho más tiempo de lo que había anticipado y el papel era bastante implacable cuando pasaba el hilo por los agujeros.



Love Same Sex - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/l6uklA>

¿Dónde están algunas de las áreas en las que está mejorando la tipografía y de dónde tenemos que ver un mayor crecimiento?

En los últimos años se ha visto una explosión en el número de artistas de letras de encargo y los diseñadores de tipos y la competencia que hay es muy feroz, que es excelente, ya que está conduciendo algunos enfoques muy creativos a la nave.

Existe un reconocimiento por el valor en las respuestas de tipos bien considerados en el diseño y se ha mantenido, se desarrollaron grandes escritos a través del cual se espera que se creará un gran trabajo. Hay más oportunidades en el camino de la formación y la educación en la tipografía de la que solía ser por la cual es bueno para las generaciones futuras y el tipo profesional.

¿Podría describir cómo un día productivo se vería desde su punto de vista? ¿Cuáles son las horas más importantes para usted?

Si yo puedo meditar, hacer surf, pasar tiempo con mi familia, comer, dormir bien y trabajar en algo que me encanta o me apasiona entonces eso sería lo que un día productivo se vería.

No suelo trabajar con un horario establecido, ya que trabajo desde casa y el orden en que hago las cosas es dictado en gran medida por lo que mis hijos están haciendo, que lo que el surf está haciendo y lo que los escritos que estoy respondiendo. La mayoría de mis clientes están operando en diferentes zonas horarias por lo que tienden a pasar mañana temprano y por la tarde noche me comunico con ellos.



Culture Pub On Tour - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/1IRvHq>



Blood Orange - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/16uk1A>

¿Cuál es su postura sobre oportunidades cada vez mayores que hoy en día permiten a los artistas tomar en trabajos de diseño?

Creo que nunca ha habido un mejor momento para ser un creador independiente. Una conexión a internet es básicamente todo lo que necesita y se puede, literalmente, trabajar desde cualquier lugar.

Se requiere de mucha disciplina y aunque la línea entre el trabajo y la vida tiende a difuminar un poco cuando no hay una distinción geográfica. Tenemos más flexibilidad que nunca y el mundo es nuestra ostra, literalmente, pero al mismo tiempo que ahora significa que usted no solo está compitiendo con otros diseñadores en su ciudad natal, sino está compitiendo con una piscina de talento global.

¿Qué prefiere: un trabajo bien pagado en una agencia local o la libertad y la vida a menudo estresante de un profesional independiente? ¿Por qué?

Después de haber tenido el beneficio de experimentar tanto lo que puedo decir sin ninguna duda que para mí la vida como un profesional independiente es un momento "bazillion". Se le da el control de los puestos de trabajo que en esos puestos de trabajo y creo que su tiempo se valora más.

En una agencia que tienden a trabajar en un puesto de trabajo y a nivel de esfuerzo que uno le pone rara vez se refleja en el pago. Como un profesional independiente que tiene una mayor capacidad para elaborar un folio que atraiga el tipo de trabajo que desea hacer. Para mí es un poco obvio pero sí requiere un cierto tipo de personalidad o persona a disfrutar del estilo de vida asociado a él. Para algunas personas es un reto no saber dónde está su

próximo trabajo y la gestión de los plazos de pago largos de algunos clientes cuando se tiene un día a día con las facturas. Cuando se trata de tomar las vacaciones y el tratamiento de la enfermedad también puede ser un poco difícil pero en mi opinión el aspecto positivo es mucho mayor que el lado negativo.

¿Cómo describiría "el proyecto ideal"? ¿Ha tenido oportunidades recientes para acercarse a éste?

Me gustan mucho los proyectos donde se tiene la capacidad de aprender una nueva habilidad y se les paga por ella en el proceso. Es una especie de aprendizaje patrocinado como en un camino. A finales del año pasado se me pidió que creara un título para el tratamiento de una campaña de carteles al aire libre para el fabricante de condones Durex como parte de la Sydney 2014 Mardis Gras.

El concepto que se me ocurrió realmente se requiere el uso de software 3D para conseguir el efecto que me había imaginado en mi mente pero tenía un conocimiento muy limitado de Software 3D. Me vi obligado a aprender a utilizar el cine 4D muy rápidamente para conseguir el efecto y cumplir con la fecha límite. La campaña fue un éxito y se alejó de esa comisión con una nueva habilidad que puedo aplicar a proyectos futuros. ¡Ganar- Ganar!



Ain't Nuthin' But A Type Thang - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/BWf8uy>



Hype Today - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/9VwDIV>

Descripción de resultados

A continuación se presentan las respuestas obtenidas en las entrevistas dirigidas hacia los sujetos de estudio en sus respectivas áreas de experiencia. Cada sujeto va directo a un objetivo en específico.

Fabián De Lange

Diseñador Gráfico y Tipógrafo



Entrevista con Fabián De Lange Traducida al español

Ver anexo 1 (en inglés)

1. ¿Desde cuándo se dedica a la tipografía y *lettering*?

Empecé alrededor del 2002 como diseñador gráfico, tipógrafo por diversión, después, en el 2013, empecé como profesional *freelancer*.

2. ¿Cuál es la diferencia entre la tipografía y el *lettering*?

La tipografía son letras prefabricadas que son para reutilizarse muchas veces y en cualquier orden, *lettering* son cartas únicas que se hacen (dibujado, pintando, tallado) para una situación de alguna pieza.

3. Al crear una pieza, ¿qué principios del diseño tomas en cuenta? Especifica.

Es importante establecer metas antes de empezar con una nueva pieza de trabajo, el diseño debe comenzar con la autorreflexión: ¿Cuál es su sentido del propósito? ¿Cómo va hacer una diferencia para sus clientes, para usted o para el mercado que usted necesita llegar, lo que hará que el trabajo lo diferencie de los demás? Desde allí se puede trabajar en el concepto que usted piensa que funciona mejor para este trabajo en particular.

4. ¿Es esencial tener conocimiento sobre la anatomía de la letra para dibujar tipografía y *lettering*? ¿Por qué?

Entender la anatomía de la tipografía es uno de los pasos más importantes de su práctica en *lettering*. Cuando usted entiende como están formadas las letras y en donde se encuentran las líneas, usted tendrá más control al dibujar letras. Mientras usted no sepa dominar el arte de *hand-lettering*, usted debe sentirse cómodo con la anatomía básica de una tipografía. Una de las mejores maneras de sumergirse en la anatomía de la tipografía es practicar el rastreo de diferentes estilos de tipo, no sólo para ver, sino para sentir los matices en cada letra.

5. ¿Cuál es tu opinión sobre hacer bocetajes antes de ejecutar una pieza?

¡Es definitivamente bueno! Incluso si tú no eres bueno en el bocetaje, te da una buena visión de tu trabajo si va bien o mal. Por ejemplo, es más rápido cuando haces unos cuantos bocetos muy rápidos para ver qué composición están funcionando bien para tu nueva obra de arte, desde allí puedes construirla hasta que sea perfecta.

6. ¿Prefieres bocetar a mano o digitalmente? ¿Por qué?

¡Sin duda bocetar a mano! Es mucho más rápido que digitalmente, como he dicho anteriormente, no tiene que ser un bocetaje perfecto, sólo jugar con él y cuando pienso que tengo algo que funciona irme a lo digital.

7. ¿Qué herramientas utilizas para bocetar?

¡Solo lápiz, papel y pinceles!

8. ¿Cómo describirías tu trabajo de *lettering*?

Limpio, equilibrado, al punto y siempre buscando la composición perfecta.

9. Cuéntame un poco del proceso de elaboración de las piezas 2, 5, 6, 8 y 9

Imagen #2: es un buen ejemplo donde comencé con algunos bocetajes de la composición antes de que fuera digital. Cuando tuve una buena composición de la escritura fui a Photoshop. Allí utilicé a herramienta de la pluma y los pinceles de Photoshop para hacerlo más colorido y emocionantes.

#2



Imagen #5: todas las letras y texturas están dibujadas a mano y tiene pocos retoques digitalmente. Con este pasé más tiempo finalizando el dibujo en papel que el #2 en la cual se puede ver la diferencia de estilo en el resultado final, este, conseguí una sensación más áspera y dibujada que el número #2 que conseguí líneas más limpias y perfectas.

#5



Imagen #6: esta fue una colaboración con mi amigo Rik Oostenbroek, yo hice las letras en Illustrator y él hizo todos los lindos colores, sombras y reflejos. Es importante colaborar con otros artistas, de este modo tú aprendes nuevas cosas que te ayudan a crecer como artista.

#6



Imagen #8: este fue todo hecho a digital, yo fui el encargado por shutterstock para crear una obra de arte con fotos. Cuando obtuve todas la fotos que me gustaron comencé con la composición de la obra de arte, que también puedes ver la toma de video en Behance. A partir de ahí construí la obra de arte hasta formararlo en algo bonito. Al final siempre le hice unos ajustes en las luces y contraste para hacer más realista posible.

#8



Imagen #9: se creó de la misma manera que en el proceso #8

#9



10. ¿Qué te hizo diseñar con tipografía?

Cuando era niño (alrededor de los 11 años) empecé con graffiti; dibujaba todo el día letras con estilo graffiti en papel o en las calles. Cuando crecí alguien me mostró Photoshop e Illustrator y desde ese momento todo inicio de nuevo con la tipografía y lettering, solo que ahora de una manera diferente. Es bueno saber que nunca fui a una escuela de arte o diseño. Todo lo aprendí por cuenta propia y viendo a otros artistas que admiraba.

11. Cuando te toca diseñar, ¿cómo te inspiras?

¡Esta pregunta es difícil! Porque puede ser de cualquier cosa, música, emociones personales, películas, otros artistas etc. La inspiración viene de donde sea.

12. Cuando diseñas y debes de crear una tipografía, ¿cómo sabes que estilo tipográfico elegir?

Depende, si es una comisión con un cliente o un trabajo propio, si es una obra de arte personal tú puedes crear o usar una fuente que te guste, tú eres el jefe, así que usa cualquier cosa que creas que es lindo.

Si es un trabajo para un cliente él te dirá la mayoría del tiempo qué estilo le gusta y lo que quieres lograr con el diseño. A partir de ahí verás cuál funciona mejor para ellos.

13. ¿Qué es lo más atractivo de diseñar con tipografía y *lettering*?

Como diseñador, me gusta trabajar con el tipo de los aspectos artísticos de la misma. Me gusta la voz que la tipografía proporciona, da una dimensión adicional y extra en algo que son sólo palabras. Tipografía significa literalmente hacer impresiones con la escritura.

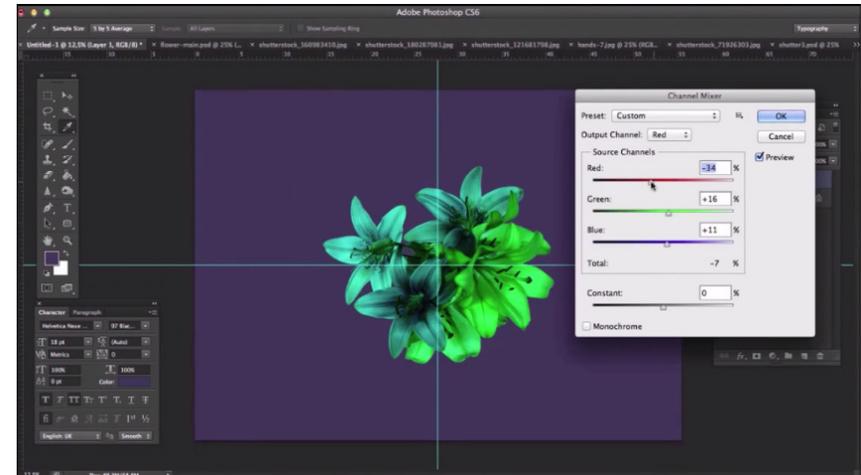
14. ¿Qué consejos das para el desarrollo de *lettering*?

Suena simple, pero solo practicar mucho. Después de algún tiempo ves que tus habilidades mejoran. También crea cosas por ti misma, las obras de arte en *lettering* que te gusten, no obras de arte que a la gente podría gustarle, de ahí crearás tu estilo propio.

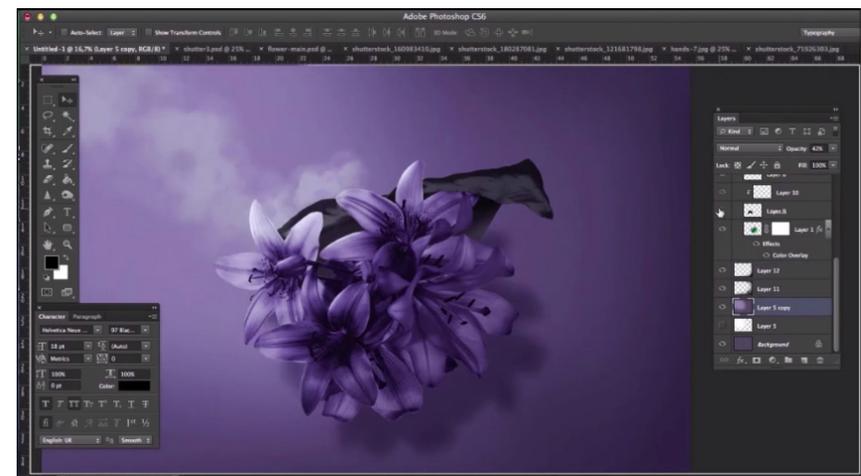
Proceso de la obra *Sail Away from Safety and Explore*

Extraído de: <https://vimeo.com/105170307>

PASO # 1



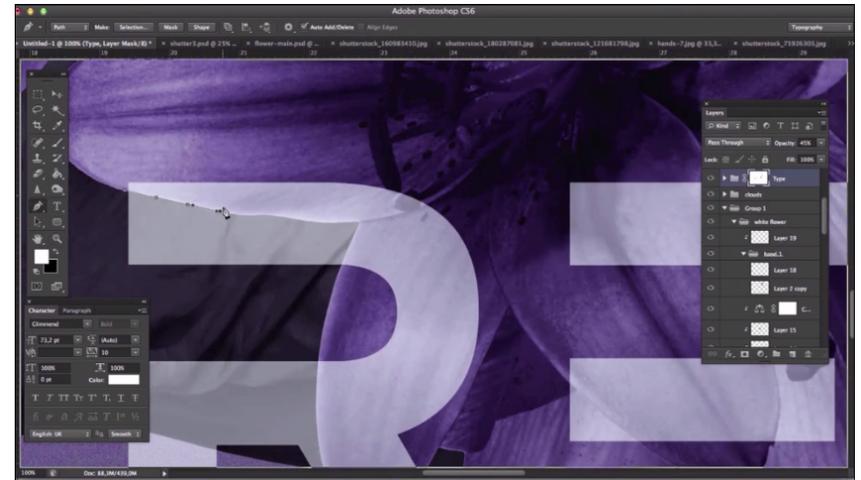
PASO # 2



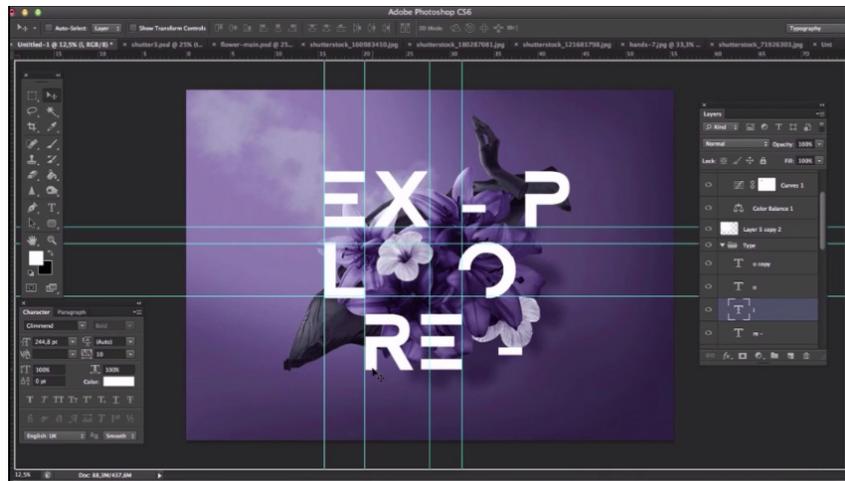
PASO # 3



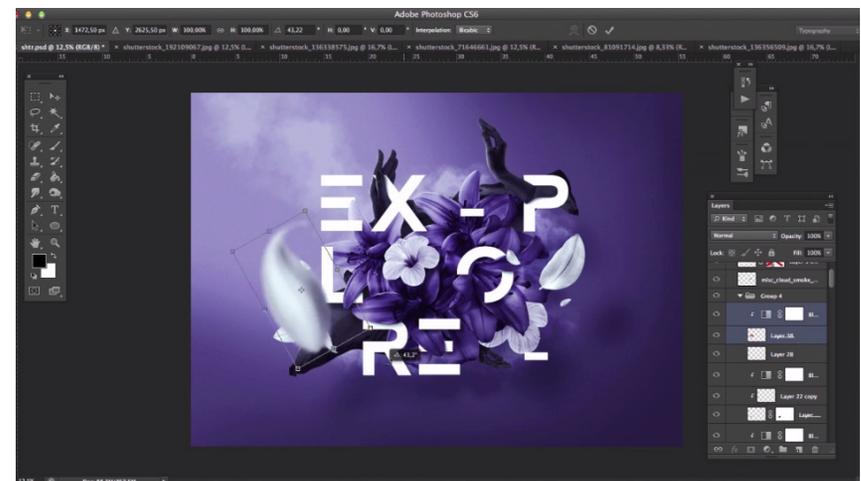
PASO # 5



PASO # 4



PASO # 6



Entrevista con Luis Pinto

Luis Pinto

Diseñador Gráfico e Ilustrador



1. ¿Cómo describiría la técnica de Fabián de Lange?

Pues su trabajo lo veo como una técnica empujada o acercada al contexto digital, obviamente bocetar previamente sus propuestas pero el acabado, todo lo que es, inclusive la versión fotográfica de algunas partes es puramente digital. Seguramente lo que sucede hoy en día que no es necesario papel para generar texturas o elementos orgánicos sino que ya contamos con tabletas o insumos digitales que nos puedan ayudar a tener una nitidez a nivel gráfico.

2. ¿Qué comunica Fabián De Lange en sus piezas?

Usualmente lo que veo con su trabajo es que trata de contar en cada pieza una expresividad dentro de la composición, siempre utilizando el recurso de tipografía o de *lettering*. Dependiendo del caso, es más como la integración tipográfica, la composición y fotográfico ilustrativo o a través de donde él realmente ve la necesidad de encontrar un tratamiento a nivel de *lettering* porque tal vez la composición a nivel gráfico no es suficiente. Entonces, a veces, en alguna letra toma el protagonismo, es decir, toma la forma del concepto y en otras es que la letra se adecúa a la composición.

4. ¿Cómo ve los elementos de cada pieza elegida en cuanto al aprovechamiento de *lettering* en la composición? Especifique.

En alguna veo que estudia muy bien la composición. En el caso de *Cinderella* me llama la atención que él se apega a la cuestión técnica y conceptual siempre de la pieza, entonces, en este caso, define muy bien su estilo y basado en el estilo juega su imagen. Juega sus letras y realmente va generando una identidad en la composición, lo cual hace que sea bastante ecléctico con cosas como ésta.

La saturación es realmente importante para entremezclar o entrever las letras sin que se pierda y en este caso que lo veo más experimental, más manual y posiblemente haya incrustado una técnica mixta, es decir, empezando un plano físico y terminando en una post producción digital.

En el caso de *Survival* y *Converse* se complementan por así decirlo, porque lo que veo en la temática de él es como definir qué tipo de *lettering* va a utilizar para darle un tono a su producto y con base a ese tono va jugar con los elementos que están alrededor. En el caso de *Converse* se estudia qué grupo objetivo, qué tipo de letra va acorde a ese target y con base a eso jugar la propuesta viendo a quién se va a vender, sea chico o chica.

En el caso de *Survival*, él cuida mucho a nivel de composición su resultado gráfico, definitivamente e inclusive el tratamiento, por ejemplo, las masas más predominantes son la primera letra y la última que le genera un cierre y a pesar de que no es simétrico nos da ese sentido de simetría.

5. ¿Qué opina sobre la construcción ilustrativa junto con lo tipográfico?

Es un pensamiento que lo tiene muy digerido, inclusive tan digerido que lo puedo manejar con fotografía. Valdría la pena ver o consultarle cómo es su proceso con él, si parte de la gráfica y luego brinca al plano gráfico tipográfico de *lettering* o al revés, si precisamente empieza con la arquitectura de *lettering* y luego brinca a la parte gráfica.

Yo siento que están ligadas pero siempre empieza una y luego la otra. Usualmente siempre dicta una más que la otra, en su caso se ve que entremezcla inclusive diferentes estilos y eso es bastante ecléctico en su propuesta, podemos ver cosas muy monocromáticas o cosas que tienen más volúmenes y eso no incomoda ya que conoce como cae la sombra en la letra, esas son de cuidado y hace que realmente yo pueda observar la pieza y sus detalles no solamente la vea, tanto a nivel técnico como conceptual.

6. ¿Cuál es la diferencia entre la tipografía y el *lettering*?

Muy buena pregunta, pero todo reside en la estructura. Para mí la tipografía tiene que ver con un set de caracteres que tú puedas utilizar sin perder la nitidez y sin perder la claridad de la letra, es decir, una helvética sé que es helvética no va a cambiar de un renglón a otro. La tipografía es eso, es una arquitectura definida, son caracteres que tienen un manual y una función. Saber si es cursiva, bold, hasta incluso saber qué naturaleza tiene la tipografía, si es script, san serif, serif. Mientras que el *lettering* tiene más el campo artesanal, campo manual. El *lettering* tiene una intención, tiene que ver con la expresividad de la letra entonces se vuelve una letra ilustrada. Le damos una personalidad.

7. Para usted, ¿cómo es un proceso tipográfico? ¿Cómo es un proceso de *lettering*?

El proceso tipográfico y el *lettering* parten casi de lo mismo como cualquier propuesta del bocetaje. Donde se empieza realmente a marcar la derecha es en el tiempo y la conceptualización que tiene cada una de ellas. Como uno es un sistema y el otro puede ser algo muy puntual, es decir, que si en algún momento yo hago un libro y yo quiero una cierta tipografía para que le dé una identidad y sea siempre temporal el tipo como tal, se genera un proyecto tipográfico.

Por ejemplo, construir un edificio se debe de ver cada parte, es igual en la tipografía, ver cada letra que complemente con la otra y no solamente que se complemente sino que tenemos que testear mayúsculas, minúsculas, todos los signos. Es un proyecto bastante exhaustivo por lo que va a llevar mucho más tiempo que un *lettering*. Un *lettering* puede ser algo donde tal vez vemos necesidad de que en el poster, por ejemplo, si es de música, el *lettering* respire el género de la música pero en algún momento talvez el *lettering* lo podemos utilizar pero no de la manera tan precisa y tan objetiva como en un tipografía.

En ambas abarca símbolos, signos y números ya que todo lo que es carácter numérico y el abecedario como tal se puede manejar. El *lettering* puede ser más experimental que la tipografía, ¿porque?... Porque el *lettering* puede ser mucho menos legible que una tipografía, porque tal vez la intención sea esa. Pueda que mi intención sea agarrar el *lettering* tinta y cubrir tal vez un poster entero mientras que la tipografía tiene que ver con definir caracteres y que tú sabes bien que si yo escribí tipografía hay una armonía visual entre todos los caracteres. Mientras que el *lettering* puede ser que haya irregularidades o maneras inclusive trasponer o superponer elementos para hacerte entender las cosas.

8. Cuénteme un poco sobre el proceso de elaboración de un trabajo suyo en *lettering*.

Yo tengo dos proyectos donde, por ejemplo, en uno el *lettering* está ya resuelto y vestí ese *lettering* con un aspecto gráfico. Este proyecto se llama “*Animal Project*” y este tenía la estructura y el esqueleto de *lettering* y cada ilustrador la aportaba a su propia gráfica o ilustraba cada letra a su manera. Fue muy interesante porque fue un proceso donde no empezó desde cero el *lettering* pero sí terminó uno de darle el estilo gráfico a la pieza.

El segundo proyecto es “El Pinche” donde se rescata la rotulación de la gráfica popular mexicana y se adecúa a una sede de cadenas de restaurantes que precisamente manejan la comida mexicana.





9. ¿Qué consejos da para el desarrollo de *lettering*?

Aconsejo bastante cómo investigar sobre técnicas y que esa técnica se vea muy bien al aspecto conceptual que uno quiere lograr, porque usualmente el *lettering* responde muy bien al concepto.

Si el *lettering* no está respondiendo ningún concepto o ninguna intención detrás precisamente puede volverse solo una moda, un *trend* y no caer en un aspecto utilitario. Así, como decíamos, la tipografía y el *lettering* tiene usabilidad, la cuestión es que la usabilidad del uno al otro es distinta y en la tipografía la usabilidad tiene que estar presente a nivel impreso, a nivel web y tiene que tener consistencia completamente fuerte.

En cambio, el *lettering* es experimental, es más artesanal, tiene más vida y por eso también la entremezcla de ellas hace que una pieza de diseños sea más interesante, porque podemos tener un aspecto bastante expresivo como el *lettering*, un aspecto bastante legible y claro como la tipografía.

Entrevista con Cindy Ruano

Cindy Gabriela Ruano
Diseñadora Gráfica y *Letterer*



1. ¿Cómo describiría la técnica de Fabián de Lange?

Manipulación tipográfica digital mezclando ilustración detalladas con tipografías realizadas a la medida.

2. ¿Qué comunica Fabián De Lange en sus piezas?

Cada pieza transmite el mensaje que se desea comunicar, a pesar de que existe un estilo definido, cada composición debe responder a necesidades puntuales.

3. ¿Es esencial tener conocimiento sobre la anatomía de la letra para dibujar tipografía y *lettering*? ¿Por qué?

Uno de los aspectos más importantes al realizar composiciones tipográficas, es cuidar la legibilidad porque es muy importante conocer cómo se construyen las letras, para que el mensaje se pueda comunicar con efectividad. Aunque existe cierta libertad en el diseño de *lettering* es importante recordar que para romper las reglas, primero hay que conocerlas.

4. ¿Cómo ve los elementos de cada pieza elegida en cuanto al aprovechamiento de *lettering* en la composición? Especifique.



El aprovechamiento del *lettering* ha ayudado a impactar como patrón y como mensaje al mismo tiempo, utilizando contraste en los colores y sin duda alguna la textura de la tipografía le da una vivencia conceptual enorme, aprovechando la unificación de ambas.



El *lettering* se acopla al patrón diseñado aunque se pierde un poco, pero se puede encontrar el mensaje de la caja como una unificación.

La tipografía se vuelve una con la ilustración, ayudando a dar un mensaje sutil con el tipo de tipografía, colores de ilustración, quedando perfectamente, llegando así a un *lettering* muy unificado.



La diferencia de tonalidades entre patrones y tipografía realzan esta composición y aunque la diferencia y contraste entre colores no sea la misma se unifica el aprovechamiento de la composición teniendo una jerarquía visual unificada.



Este es un perfecto ejemplo de unificación entre el *lettering* y la ilustración, ya que se describe entre sí y se vuelve uno ayudando a una composición más limpia y destacable.



5. ¿Qué opina sobre cada pieza elegida en cuanto a la técnica y la forma en que ayuda a comunicar una imagen? Especifique.

En las piezas se observa que la tipografía tiene el mayor peso visual y la atención se centra en ella, los demás elementos ayudan a reforzar el mensaje. En la mayoría el trabajo es digital, ya sea creando tipografías o haciendo composiciones con tipografías ya existentes.

6. ¿Qué opina sobre la construcción ilustrativa junto con lo tipográfico?

Es un elemento de apoyo que ayuda a dar dimensión y profundidad al diseño.

7. ¿Cuál es la diferencia entre la tipografía y el *lettering*?

La tipografía es un sistema, pensado para usarse en diferentes combinaciones, todas las que se puedan crear colocando las letras en diferente orden. En cambio, el *lettering* es la creación de composiciones tipográficas para frases o palabras específicas. Se podría decir que se trata de hacer una ilustración con letras; algo único y a la medida.

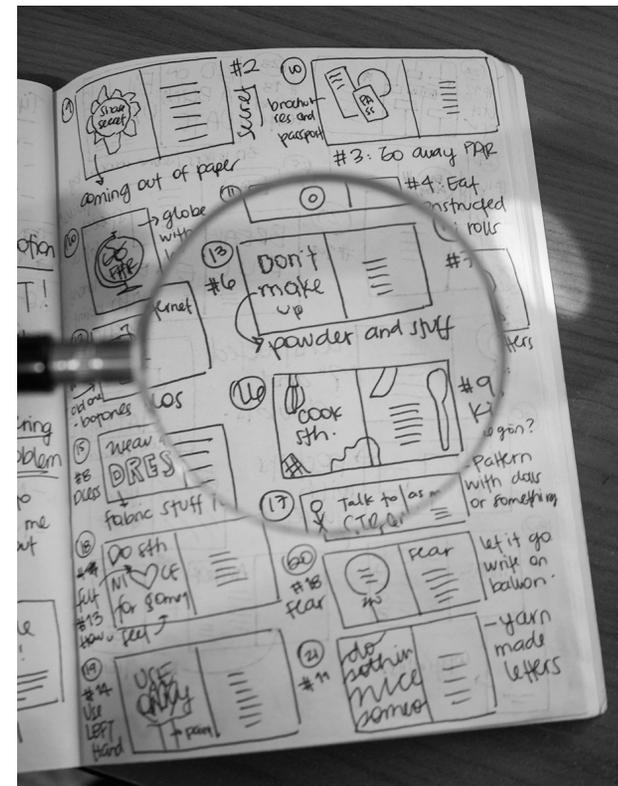
8. Para usted, ¿cómo es un proceso tipográfico? ¿Cómo es un proceso de *lettering*?

En la creación de sistemas de identidad gráfica, usualmente comienzo por la selección tipográfica, esto me ayuda a establecer una dirección más puntual sobre el desarrollo de la misma. En un proceso de *lettering*, inicio estableciendo el estilo que se requiere para la pieza. En base a esto busco referencias visuales para finalmente realizar ensayos con la técnica que considere mejor para el proyecto; es un proceso de experimentación en donde es importante tener varias opciones sobre las cuales trabajar la pieza final.

9. Cuénteme un poco sobre el proceso de elaboración de un trabajo suyo en *lettering*.

Me gusta mucho experimentar con diferentes materiales, considero que esto le da dimensión más humana al trabajo, pues se integran texturas que involucran más sentidos además de la vista. Esto también ayuda a reforzar el carácter personalizado para la composición, pues se hace evidente que se desarrolló especialmente para la palabra o frase que se presenta.

Proceso de bocetaje, experimentando con la tipografía.
Fuente: foto personal de Cindy Ruano



Seguimiento de desarrollo de bocetaje de *lettering*.
Fuente: foto personal de Cindy Ruano

11
DO
SOMETHING
NICE
for SOMEONE.

12
Write
A LIST OF
ALL OF THE
good things
-ABOUT-
YOURSELF.

Proyecto final en *lettering*.
Fuente: foto personal de Cindy Ruano



10. ¿Qué consejos da para el desarrollo de *lettering*?

Experimentar con distintos estilos y materiales para ir descubriendo con qué nos sentimos más cómodos; y conocer las tendencias sin perder la dirección hacia la que queremos que nuestro trabajo se dirija; no porque todos están haciendo X estilo de *lettering*, significa que es el adecuado para nosotros.



Guía de observación

Disney Cinderella Movie

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos



5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *kerning*, *tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

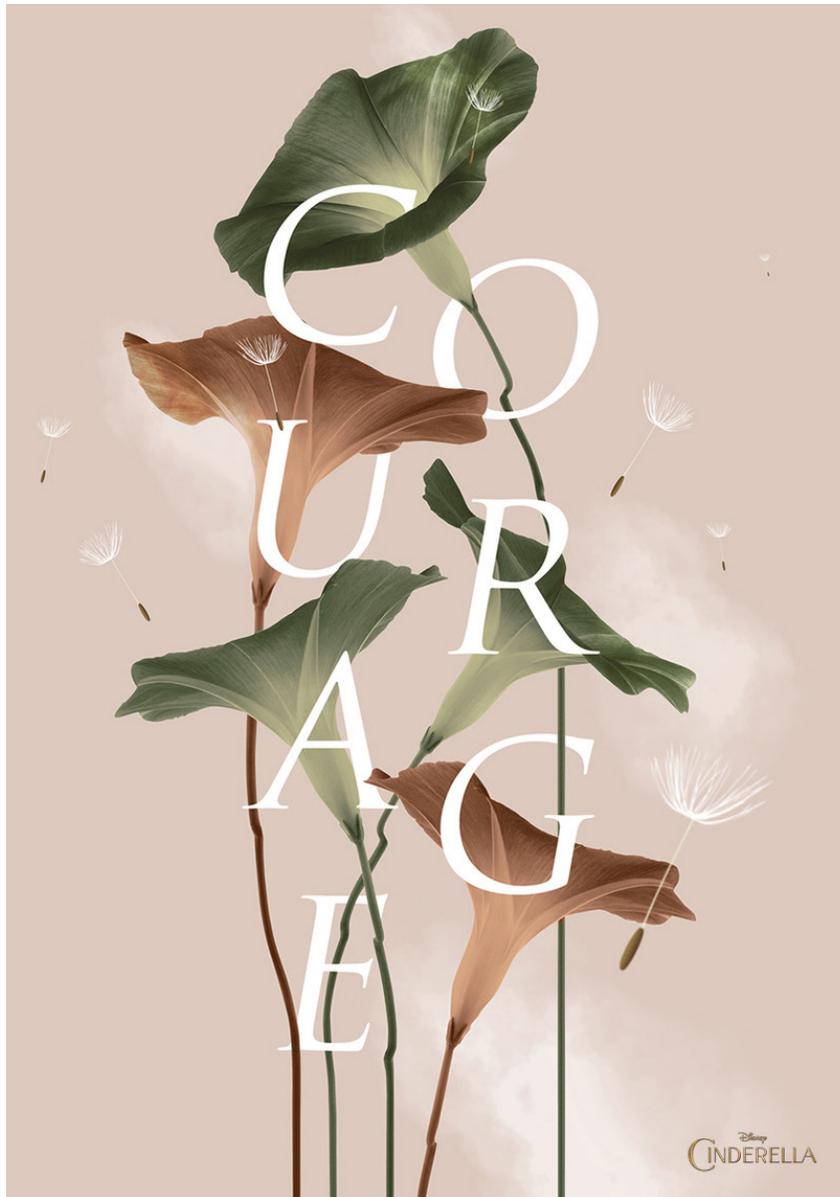
- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar?

Color, forma, textura



9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Magia
Naturaleza
Fantasía

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Flor
Humo
Espinas
Mariposas
Pájaros



Solet There Be Type

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *kerning*, *tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar?

Formas orgánicas, textura, color, degradés, líneas

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Arte
Alegría
Diversión
Dinamismo

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Líquido
Pintura
Líneas curvas



Converse- Break Glass to Kick Back

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *Kerning, tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar:

Formas orgánicas, textura, color

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Juventud
Moda

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Flores
Hojas
Círculos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *kerning*, *tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar?

Textura, contraste

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Época
Arte
Neutralidad

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Blanco y negro
Manchas



Style is the Freaking Message

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *kerning*, *tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar?

Textura, formas orgánicas, simetría

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Piratas
Masculino
Miedo
Oscuridad

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Hojas
Huesos
Cráneo
Flores



Stay Gold

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *kerning*, *tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- *Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar?

Textura, color, formas orgánicas, líneas curvas

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Valioso
Fino
Elegante

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Líquido
Oro



London Show Us Your Type

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *kerning*, *tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar?

Color, forma y textura

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Naturaleza
Tranquilidad
Frescura

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Flores
Hojas
Pájaros
Ramas



Sail Away from Safety and Explore

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *kerning*, *tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar?

Texturas, color y forma

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Imaginación
Fantasía
Abstraccionismo
Elegancia
Sueño

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Flores
Hojas
Manos



Wanderlust

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *Kerning, tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar?

Formas, texturas y color

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Naturaleza
Tranquilidad
Frescura

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Flores
Hojas
Pétalos



Survival

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado?

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- Imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de *kerning*, *tracking* e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering*
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar:

Forma, textura y color

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

Suspense
Supervivencia
Naturaleza

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza:

Hojas
Puntos
Flores
Cráneo
Huesos
Cadáveres

Interpretación y síntesis

A continuación se presenta la interpretación de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados con los sujetos de estudio y en la guía de observación.

La interpretación, está redactada con base a los objetivos planteados y las respuestas obtenidas en los instrumentos, con el fin de dar respuesta a las problemáticas planteadas.

1. El proceso de elaboración del *lettering* dentro de las piezas de Fabián De Lange para diferenciarlo de otras técnicas tipográficas.

De acuerdo con López (2015), el *lettering* traducido en español significa “letras dibujadas a mano”, por lo que se entiende como composiciones tipográficas con técnica manual.

El *lettering* está unido con la tipografía. A pesar de que se traten de letras, muchas teorías dicen que tienen un significado diferente. Para realizar una tipografía se debe tomar en cuenta su significado. Según Carcelén (2014), la tipografía es un tema que trata sobre letras, números y símbolos de un texto mediante su forma, tamaño, peso o grosor y sus relaciones visuales que se establecen en ellos.

Dentro del significado de la tipografía y el *lettering* hay ciertas pequeñas cosas que las diferencian, como decir que el *lettering* es más artesanal y dibujado. Sin embargo, la tipografía es estructural. Ambos tipos de letras se relacionan entre ellos. Su diferencia es el tiempo que se requiere al crearlas, ya que la tipografía abarca todo tipo

de símbolos, números y abecedario. Sin embargo, en el *lettering* es dibujado solo la frase o el nombre que se quiere reflejar.

La tipografía se ha utilizado no solo para comunicar sino para crear arte tipográfico, ya que no solo se trata de escribir letras sino crearlas. Es por eso que la tipografía con el *lettering* a pesar de que hay muchas teorías que dicen ser diferentes, tienen una relación entre ellas, la diferencia es la estructura para crearlas. Fabián De Lange menciona la diferencia entre una tipografía y el *lettering*. La tipografía son letras que sirven para reutilizarse muchas veces y en cualquier diseño. En cambio, el *lettering* son letras unidas que se hacen (dibujado, pintado o tallado) para un proyecto en específico de alguna pieza.

Además se menciona en la entrevista de André Beato en experiencias desde diseño explicando qué es para él el *lettering* y comenta que es como un juego adictivo, en donde sus personajes se convierten en piezas que permiten jugar y explotar diferentes combinaciones de formas en que su objetivo es encontrar el equilibrio perfecto entre el diseño y la legibilidad. Sin embargo, Pinto cuenta sobre la diferencia entre el *lettering* y la tipografía en la cual menciona que para él todo se basa en la estructura. Para él la tipografía es como una arquitectura definida o caracteres que tienen un manual y una función, en la cual se observa si es cursiva, bold o script, san serif y serif. Mientras que el *lettering* tiene más el campo artesanal. El *lettering* tiene que ver con la expresividad de la letra. Eso lo convierte en una letra ilustrada con personalidad.

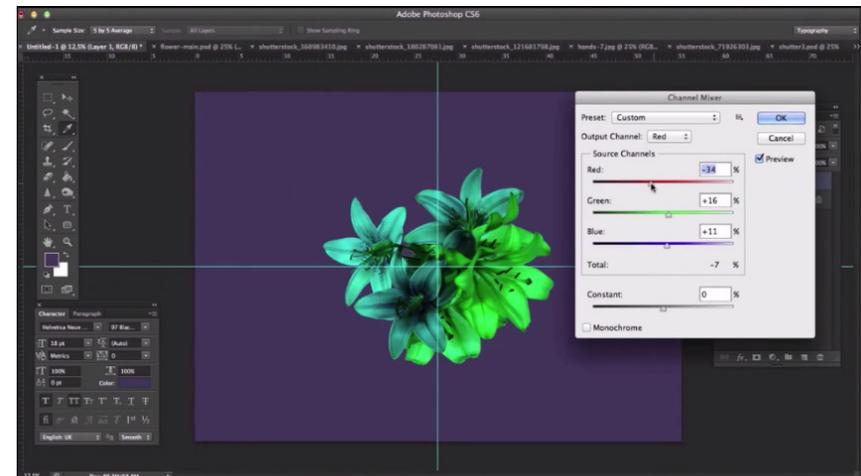
Por este motivo se sabe que el *lettering* es más artesanal en la que se personaliza la frase o palabra. Por otro lado, la tipografía es más estructurada y requiere más tiempo para crearla. Se puede observar dentro de las piezas de Fabián De Lange que él hace *lettering* ya que no crea todo el abecedario sino solo crea las letras que utilizará dentro de la composición.

Fabián De Lange también menciona que entender la anatomía de la tipografía es uno de los pasos más importantes de su práctica en *lettering*. Cuando se entiende cómo están formadas las letras y en dónde se encuentran las líneas, se tendrá más control al dibujar letras. Para poder diferenciar el trabajo de Fabián De Lange de otras técnicas tipográficas se seleccionaron cinco trabajos de los diez proyectos.

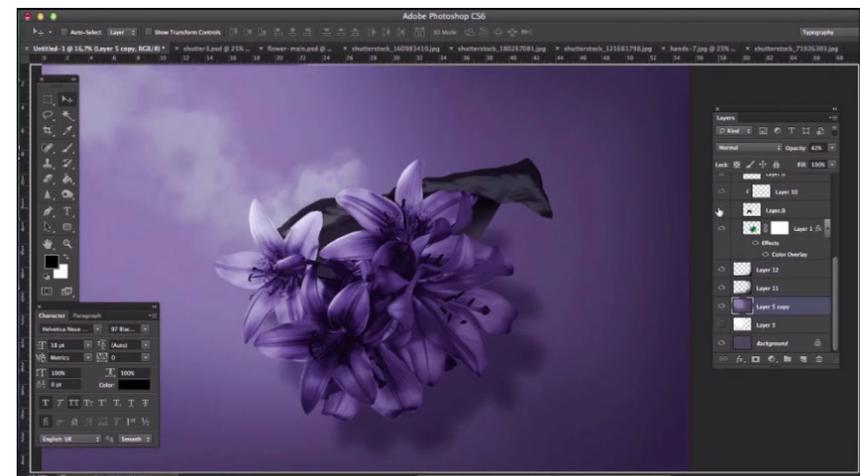
Se puede observar que Fabián De Lange tiene una variación de trabajos en *lettering* de diferentes maneras a diferencia de otros artistas como André Beato que observando sus trabajos se puede ver un mismo estilo de trabajo.

Este es un proceso digital de Fabián de Lange en la manera de cómo construyó *Sail Away From Safety and Explore*. En esta pieza él utiliza la fotografía junto con la tipografía uniendo ambas para reforzar su mensaje.

PASO # 1



PASO # 2

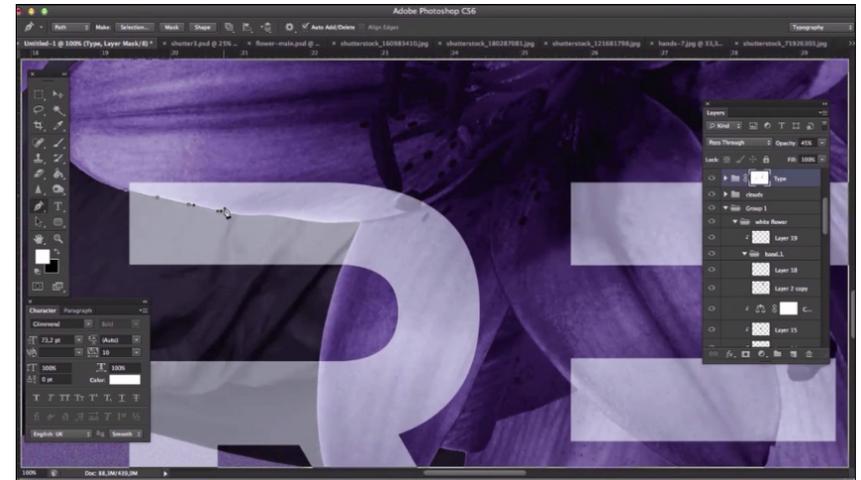


Extraído de: <https://vimeo.com/105170307>

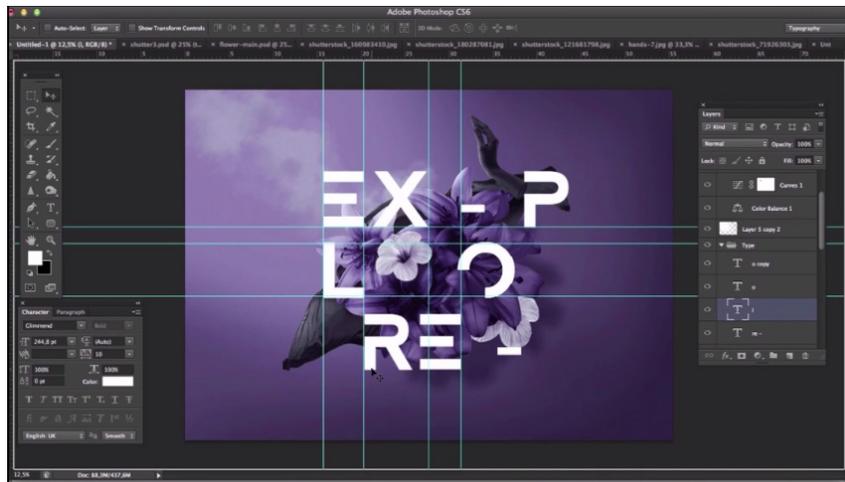
PASO # 3



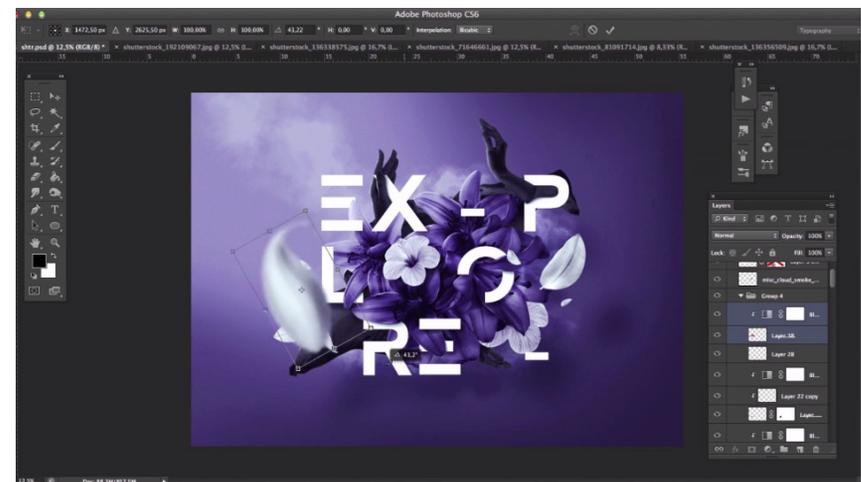
PASO # 5



PASO # 4



PASO # 6



Se puede observar cómo Fabián integra la tipografía dentro de los elementos gráficos que en este caso son flores generando un contraste con los detalles de cada elemento. También usa la retícula para guiarse y mantener una mejor estructura en su composición. Esta es una pieza distinta de *lettering* ya que no solo existe la letra en la composición sino también el uso de los elementos que ayudan a reforzar el mensaje a transmitir.

Él genera una técnica distinta para cada pieza dependiendo de su necesidad. Para esta pieza juega de manera adecuada la tipografía con la imagen. Con el mismo proceso también realizó la pieza de *Wanderlust*.



Para la pieza de *Wanderlust*, se puede observar como maneja con la misma técnica utilizada en la pieza de *Sail Away From Safety and Explore*. Utilizando elementos fotográficos como enfoque principal integrando la tipografía con la imagen. Además se puede evidenciar que él maneja texturas dentro de la tipografía para darle volumen y vida a su composición. Su estilo tipográfico es bastante simple en estas dos piezas que le da una buena legibilidad a la composición. Una de las características que

tiene el *lettering* es su dificultad a la lectura pero no siempre debe ser de esa manera. Sin embargo, una característica de Fabián De Lange es todo lo contrario, se puede apreciar bien la legibilidad en sus composiciones.

Para las demás piezas seleccionadas dentro de este objetivo se cuestionó la importancia de la anatomía de la letra para hacer *lettering*. Ruano menciona que es importante saber su construcción porque aunque existe cierta libertad en el diseño de *lettering* es importante recordar que para romper las reglas, primero hay que conocerlas. Es esencial tener el conocimiento sobre la anatomía de la letra ya que sin ello no se podrían crear tipografías nuevas o *lettering* innovadores como en las obras de Fabián De Lange.

En las otras piezas seleccionadas dentro de este objetivo se puede observar un cambio de *lettering* en la que juega más la letra que la imagen.



Style is the Freaking Message

Ilustración tipográfica creada para el libro "The Villa Group Paper 2014"

En esta pieza Fabián De Lange cuenta su procedimiento que dice: “Todas las letras y texturas están dibujadas a mano, y tiene pocos retoques digitalmente, con éste pasé más tiempo finalizando el dibujo en papel que en el proyecto *Solet There Be Type* en la cual se puede ver la diferencia de estilo en el resultado final. Conseguí una sensación más áspera y dibujada que en el *Solet There Be Type* donde conseguí líneas más limpias y perfectas.”

Fabián utilizó mucho la parte del *lettering* para crear esta pieza. En este caso él crea la letra y su textura y los elementos los utiliza para reforzar el mensaje a transmitir de su arte. Cada imagen logra darle una personalidad mediante su tipografía. En esta pieza se puede observar una personalidad de pirata. A diferencia de sus piezas anteriores como la de *Wanderlust* y *Sail Away From Safety and Explore*. Él se basa más en el *lettering* que en los elementos gráficos. Se puede evidenciar un cambio radical de estilo dependiendo de su necesidad.

Observando a otros artistas en *lettering* como André Beato. Él realiza obras en *lettering* en la que su estilo tipográfico es distinto, pero su estilo en general es bastante parecido en todas sus obras. La manera en que maneja su composición es muy similar, con estructura, a diferencia de Fabián De Lange que maneja diferentes estilos de tipografías y le da una personalidad única a cada proyecto.



Mortar y Pestile - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/zP3tWv>



Príncipe real - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/zP3tWv>

De esta manera se puede observar otra de sus piezas llamada *Solet There Be Type*. En esta cuenta su proceso de desarrollo en la que dice: “Es un buen ejemplo donde comencé con algunos bocetajes de la composición antes de que fuera digital. Cuando tuve una buena composición de la escritura fui a *Photoshop*. Allí utilicé la herramienta de la pluma y los pinceles para hacerlo más colorido y emocionantes.”

Fabián De Lange tiene mucho conocimiento sobre las texturas que aplica junto con la letra para reforzar mejor el mensaje a transmitir. A pesar de ser *lettering* se puede ver un estudio de color en la textura dentro de la composición. Esa es otra característica que se diferencia de otras técnicas tipográficas. Él maneja el tipo de textura dependiendo del significado de la palabra. Sus texturas son bastante evidentes a diferencia del artista André Beato en la que casi no maneja texturas sobre el *lettering*.

Así mismo en la obra de *Stay Gold* de Fabián De Lange se puede evidenciar de la misma manera la textura aplicada en el *lettering*, en este caso él no maneja ni un elemento gráfico que lo ayude a reforzar el mensaje ya que la palabra en sí junto con su textura lo comunica claramente.

El estilo de *lettering* que maneja es bastante legible; se puede apreciar bien lo que quiere comunicar y no hace falta leerlo varias veces para entender lo que dice.

Stay Gold

Tipografía diseñada con la colaboración de su compañero Rik Oostenbroek



Finalmente se puede lograr ver la variedad de estilos en *lettering* que Fabián De Lange crea dependiendo de la necesidad del proyecto. Una de las cosas más importante es su proceso creativo.

Para crear *lettering* se debe de tomar en cuenta su proceso creativo que según Resendiz (2011), el proceso creativo es un conjunto de etapas de manera ordenada la cual mediante el ejercicio de cada una de ellas se desarrolla un pensamiento creativo. Este procedimiento se lleva a cabo en varias etapas en la cual está: la **preparación** en donde se define el problema o reto y se recopila la información sobre la situación. Luego se **incuba** siendo la parte en la que se adjuntan todos los datos y se busca una solución para el problema. Ya obteniendo estas dos se **ilumina** en la que la solución a los problemas se realizan y finalmente se **verifican** para comprobar que la idea que se presentó es la solución al problema.

En el ámbito del *lettering* se hace un procedimiento creativo en la que se suele comenzar con el bocetaje. Estos bocetajes se hacen con cualquier arte o diseño. Según Sánchez (2015), el boceto es un dibujo hecho para representar una idea, un lugar, una persona o cualquier cosa en general. Suele ser un apunte rápido de un dibujo, idea o esquema que se desarrolla después de una manera profesional y mejorada. Es realmente ideal realizar bocetajes antes de ejecutar unas piezas. Como menciona Fabián De Lange, es realmente bueno crear bocetajes, incluso si no es bueno con el bocetaje, ayuda a tener una buena visión del trabajo si se está realizando bien o mal. Por ejemplo, es más rápido cuando se hacen unos bocetos para ver qué composición está funcionando bien en una obra de arte. Desde el bocetaje se inicia la construcción de una pieza para realizarla perfectamente. Sin embargo hay varias maneras de bocetar, puede ser con diferentes materiales, como lápiz, marcadores, crayones, incluso digitalmente. Fabián De Lange menciona que sin duda él boceta a mano, utilizando solo un lápiz, papel y pinceles, ya que es mucho más rápido que digitalmente. Se ha ido observando cómo Fabián De Lange ha utilizado un proceso creativo para sus obras de arte.

En la entrevista con Cindy Ruano ella demuestra imágenes sobre sus bocetajes en la que a pesar de no tener muchos detalles, se puede observar como ella ve su idea reflejada para un papel.



11
DO
SOMETHING
NICE
for SOMEONE.



12
Write
A LIST OF
ALL OF THE
good things
ABOUT
YOURSELF.

Bocetaje
Foto personal de Cindy Ruano

Pinto menciona que el proceso tipográfico y el *lettering* parten casi de lo mismo como cualquier propuesta del bocetaje. Donde se empieza realmente a diferenciar es en el tiempo y la conceptualización que tiene cada una de ellas. Ya que uno puede ser un sistema y la otra puede ser algo puntual, es decir, que si en algún momento él hace un libro y quiere una cierta tipografía para que le dé una identidad y sea siempre temporal el tipo como tal, se genera un proyecto tipográfico. El proceso de tipografía es un proyecto bastante exhaustivo por lo que va a llevar mucho más tiempo que un *lettering*. El *lettering* puede ser más experimental que la tipografía.

Por otro lado, Ruano menciona que para la creación de identidad gráfica suele comenzar seleccionando la tipografía. En un proceso de *lettering*, inicia estableciendo un estilo de tipografía, ya sea serif, sans serif, caligrafía y demás para la pieza, con base a eso se busca referencias

visuales para finalmente realizar ensayos con la técnica que se considere mejor para el proyecto.

Para el proceso creativo de Fabián De Lange, él menciona que disfruta trabajar con aspectos artísticos de la tipografía. Le gusta la voz que la tipografía proporciona, dándole una dimensión adicional y extra en algo que son solo palabras. Se puede observar que el artista en tipografía y *lettering* Fabián De Lange utiliza un proceso creativo en donde comienza con bocetaje y finaliza con el resultado final a digital. Él crea las letras mediante sus emociones y pasión dependiendo de lo que quiere comunicar en la pieza.

Es importante obtener consejos de otras personas para desarrollar *lettering*. Sin embargo, Fabián De Lange menciona que para desarrollar *lettering* o tipografía se debe practicar mucho, ya que después de un tiempo las habilidades mejoran. También creando obras para uno mismo así llegar a crear un estilo propio. Por otro lado, Pinto aconseja bastante investigar técnicas y que esa técnica se vea bien al aspecto conceptual que se quiere lograr, porque usualmente el *lettering* responde bien al concepto. Si el *lettering* no está respondiendo ningún concepto o ninguna intención detrás precisamente puede volverse una moda, un *trend* y no caer en un aspecto utilitario. La tipografía y el *lettering* tiene usabilidad, la cuestión es que la usabilidad del uno al otro es distinta y en la tipografía la usabilidad tiene que estar presente a nivel impreso, a nivel web y tiene que tener consistencia completamente fuerte. El cambio, el *lettering* es experimental, es más artesanal, tiene más vida y por eso también la entremezcla de ellas hace que una pieza de diseño sea más interesante, porque se puede tener un aspecto bastante expresivo como el *lettering* y un aspecto claro y legible como la tipografía.

2. Los elementos que favorecen la comunicación visual en las piezas de ilustración tipográfica de Fabián De Lange.

La comunicación visual se ve reflejada en todos los diseños u obras de arte. Según Munari (1985), la comunicación visual es como aprender una lengua hecha de imágenes que tiene un mismo significado para personas de cualquier país. Prácticamente es todo lo que se puede ver por medio de los ojos. Pueden producir mensajes que actúan sobre los sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos y demás. Debido a esto se dice que un emisor emite el mensaje y un receptor lo recibe.

Por medio de la comunicación visual se pueden utilizar elementos esenciales en el diseño que transmiten algún mensaje en específico. Además, dentro de la comunicación visual se está dividido en dos partes, las cuales está la información y el soporte visual.

Fabián De Lange utiliza la comunicación visual para transmitir su mensaje dentro de sus piezas. Algunos elementos que se pueden observar son las texturas, las formas, la simetría y la estructura.

Dentro de las experiencias del diseño se puede observar en las obras de André Beato que utiliza una expresión de *lettering* en la que su principal componente es la letra aunque a su vez utiliza algunos elementos gráficos para reforzar su obra. De la misma manera con el artista Luke Lucas en la que su principal componente es simplemente la letra y su elemento gráfico son las texturas. En la manera que utiliza las texturas le refuerzan mucho a sus diseños y termina de comunicar de una manera llamativa e innovadora a sus obras.

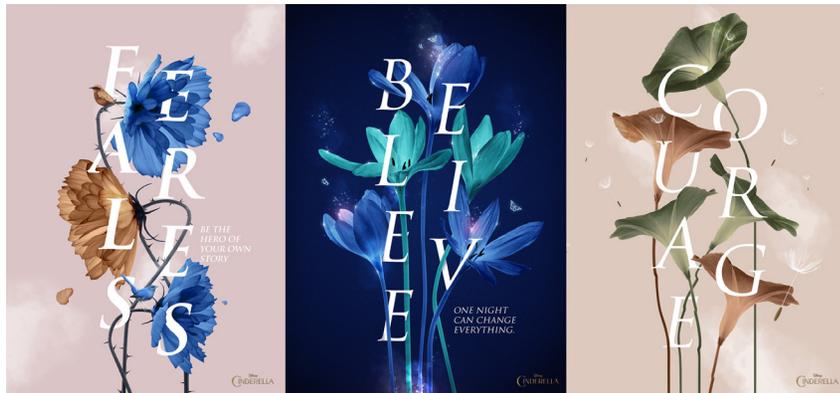


Thank You Very Much - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/ymBqpE>

Dentro de la pieza de André Beato se puede identificar como genera él su obra de arte mediante la utilización de elementos gráficos abstractos, esto le ayuda a reforzar el *lettering* creador. Sin embargo, como mencionó Pinto anteriormente, él refuerza el *lettering* con gráficos, es decir que al integrar estos elementos se vuelven una ilustración unida.

Es el mismo caso que en las obras de Fabián De Lange, él está integrando elementos gráficos que refuerzan no solo su técnica en sí sino que también le genera una personalidad a sus obras. En la siguiente pieza de Fabián De Lange se puede observar que él utiliza la fotografía junto con la tipografía para generar un balance en su comunicación visual.

Disney Cinderella Movie



En esta pieza se puede observar cómo integra la tipografía dentro de la imagen. En este caso él utilizó fotografía nuevamente para crear su composición jugando con las luces y brillos en el arte.

También se puede analizar que en la mayoría de las obras de Fabián De Lange maneja las flores muy constantemente.

Puede que el significado connotativo de las flores tenga alguna relación con la necesidad del proyecto que realiza o simplemente es un elemento importante que lo represente como parte de diseñador en *lettering*.

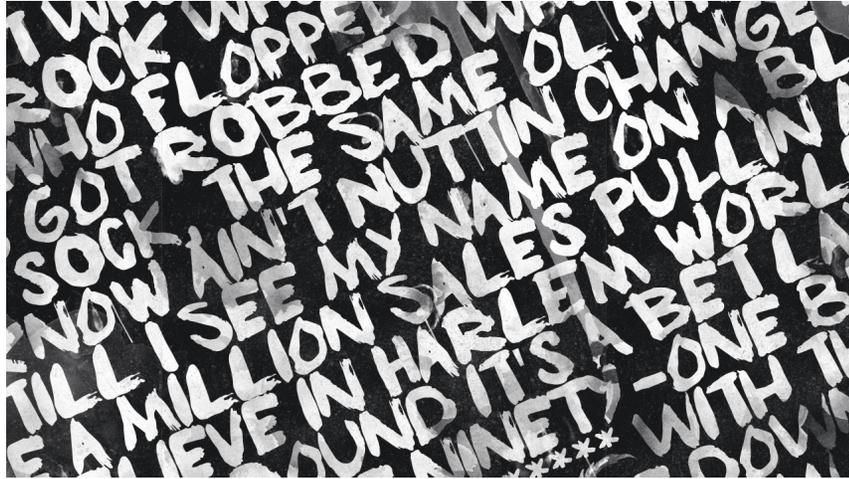
Lo que se puede observar en lo que Fabián De Lange comunica en sus piezas, según Pinto, menciona que lo que mira en su trabajo es que trata de contar en cada pieza una expresividad dentro de la composición, siempre utilizando el recurso de *lettering*, dependiendo del caso, es más la integración tipográfica, la composición y la fotografía ilustrativa o a través de donde él realmente ve la necesidad de encontrar un tratamiento a nivel de *lettering* porque tal vez la composición a nivel gráfico no es suficiente. A veces las letras toman el protagonismo, tomando la forma del concepto y en otras la letra se adecua a la composición.

En la pieza de *Cinderella* él acierta que la tipografía y la ilustración comunican en conjunto, ya que para Fabián De Lange la imagen es definitivamente fuerte y queda en un plano secundario. La tipografía y en otros casos es totalmente lo contrario, ya que le da un protagonismo al tratamiento de *lettering* y queda en un plano secundario la imagen. En este caso, llama la atención que él se apega a la cuestión técnica y conceptual siempre de la pieza entonces define muy bien su estilo y basado en el estilo juega su imagen, sus letras y va generando una identidad en la composición, lo cual hace que sea bastante ecléctico.

En la imagen de *Cigarettes and Coffee*, Pinto mencionó que el *lettering* toma el protagonismo y por esa razón es que se puede crear una expresividad sin necesidad de un gráfico.

Cigarettes and Coffee, es un arte interesante ya se puede ver un cambio total de manejo en cuanto al *lettering* ya que no utiliza ni un elemento gráfico para reforzar el arte. En esta imagen se puede observar cómo crea la tipografía

Cigarettes and Coffee



de una manera a pincel, creando una personalidad en el *lettering* para transmitir su concepto. Por otro lado, Ruano observa que cada pieza transmite un mensaje que se desea comunicar, a pesar de que existe un estilo definido; cada composición debe responder a necesidades puntuales. La comunicación que Fabián De Lange trata de transmitir con sus obras dependiendo de la necesidad que deba la pieza, utilizando sus elementos gráficos como un recurso de apoyo para el concepto.

Dependiendo del diseño y la necesidad que se esté llevando a cabo, se puede observar que Fabián De Lange utiliza lo gráfico con las tipografías para darle un refuerzo a la comunicación visual de la pieza. Además, se puede describir un poco sobre la técnica que él utiliza en sus piezas. Pinto menciona que lo que ve en sus piezas es una técnica empujada al contexto digital, bocetando previamente sus propuestas.

Por otro lado, Ruano describe su técnica como una manipulación tipográfica digital mezclando ilustraciones

detalladas con tipografías realizadas a la medida. Se puede observar cómo Fabián De Lange utiliza las texturas y los elementos gráficos en sus obras para representar de manera expresiva sus trabajos. Además, cuenta con variedades tipográficas como la tipografía creativa, en la que según Delgado (2014), menciona que la tipografía creativa contempla la comunicación como una metáfora visual, donde el texto no solo tiene una funcionalidad lingüística sino se representa de forma gráfica, como si fuera una imagen. Pero se pueden ver algunas de sus características en la que mantiene un estilo variado, llevando imágenes, variedad en la composición, juegos de *Kerning*, *tracking* e interlineado. Pues, las obras de Fabián De Lange se puede observar cómo implementa la tipografía creativa utilizando sus elementos gráficos y formas de *lettering* en la composición.

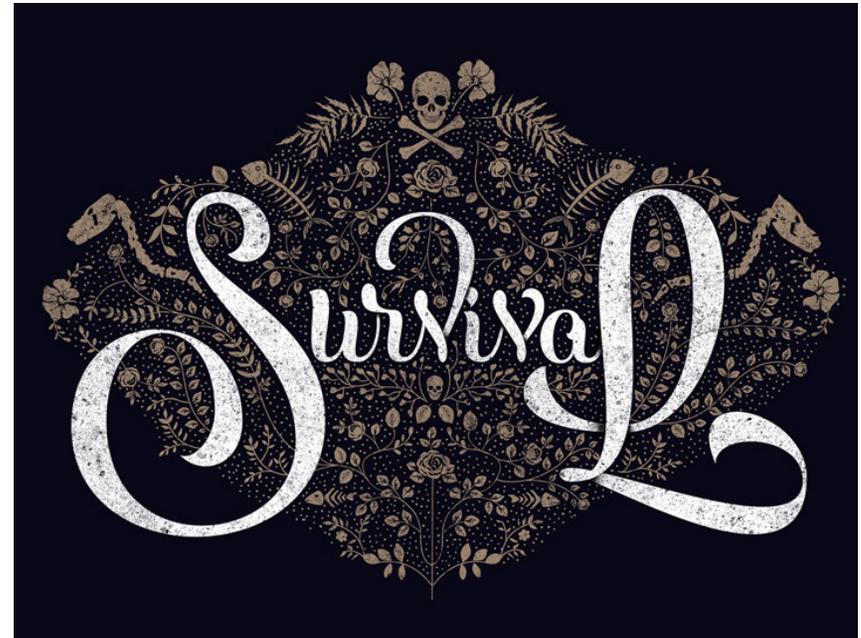
En algunas obras donde mantiene ciertas características de la tipografía creativa es en *London Show Us Your Style*. Se puede observar que juega con el *Kerning* y *tracking* de manera que no pierde su legibilidad. Además involucra la parte gráfica para darle funcionalidad a la parte lingüística y gráfica.

Una observación en los elementos que Fabián De Lange integra constantemente en sus demás piezas son las flores. Por ejemplo, en esta pieza de *London Show Us Your Style* se puede ver que utiliza las flores y la naturaleza como parte de su obra integrando la tipografía en ella. Con estos detalles que se pueden observar es que Fabián De Lange utiliza como parte de su técnica el realismo, la naturaleza y lo transforma en la solución de la problemática de cada proyecto.



London Show Us Your Type

Survival



En el caso de *Survival* y *Converse* se complementan, porque lo que se observa en la temática de él es cómo define qué tipo de *lettering* va a utilizar para darle un tono a su producto y con base a ese tono ya juega con los elementos que están alrededor.

En estas dos obras se puede apreciar la ilustración que utiliza para generar textura. Se puede observar cómo sigue manejando las flores y naturaleza dentro de la composición sin perder la comunicación hacia el grupo objetivo.

Los elementos gráficos utilizados en estas imágenes son las mismas que en las demás piezas pero adaptadas a la necesidad del proyecto. Se puede analizar que Fabián De Lange aplica su técnica en todas sus obras adaptándolas a la problemática de cada ocasión.

Converse- Break Glass de Kick Back



En el caso de *Converse* se estudia a qué grupo objetivo va dirigido, qué tipo de letra va acorde a ese *target* y con base a eso jugar la propuesta viendo a quién venderá. En el caso de *Survival*, él cuida mucho a nivel de composición su resultado gráfico y tratamiento, los elementos más predominantes es la primera letra y la última que le genera un cierre y a pesar de que no es simétrico da ese sentido de simetría. Finalmente, Fabián De Lange juega con la tipografía y la ilustración, dejando crear un impacto visual en sus obras.

Conclusiones

1. El *lettering* está unido con la tipografía en cuanto a la creatividad de cada persona, ya que a pesar de que ambas son letras siempre están estructuradas de la misma manera. Para realizar una tipografía se debe tomar en cuenta sus números, símbolos, estructura, forma, tamaño, peso o grosor y sus relaciones visuales que se establecen en ellos. Sin embargo, el *lettering* no conlleva una regla específica de cómo estructurarla, ya que el *lettering* es más un dibujo en letras. Estas pueden ser creadas de cualquier manera. Su estructura es más artesanal y experimental.

El *lettering* puede abarcar desde lo más simple hasta lo más complicado y puede lograr una comunicación con el receptor porque aplica de una manera innovadora al concepto. En cambio la tipografía es estructural y legible en la cual no se logra expresar de la misma manera que el *lettering*. Aunque hayan teorías que ambas tienen un significado distinto pueden lograr complementarse para una obra de arte. Así como las obras de Fabián De Lange, utiliza la tipografía y el *lettering* dependiendo de lo que se quiere comunicar en sus piezas. Sin embargo, él toma muy en cuenta tener conocimiento sobre la anatomía de la letra para crear *lettering* ya que es uno de los pasos más importantes del tipo. Sin este conocimiento es más complicado tener control al dibujar letras.

Además, se puede concluir que la tipografía y el *lettering* son dos ramas similares, la única diferencia es el tiempo que se invierte al crearla. Para poder realizar *lettering* se debe de tomar en cuenta el proceso creativo. Fabián De Lange empieza por el bocetaje. Para él, el bocetaje es un proceso muy importante ya que desde ese momento se da cuenta si la obra de arte tiene una buena función o no. A pesar de que el bocetaje no sea perfecto se puede observar una buena perspectiva de cómo las obras van a visualizarse en un futuro ya finalizado.

Después del bocetaje, es donde se empieza realmente a marcar la diferencia entre un proceso de *lettering* ya que se basa en el tiempo y la conceptualización que tiene cada una de ellas.

Dentro de las obras de Fabián De Lange se puede observar que maneja elementos gráficos con mucho detalle y utiliza ciertos elementos que lo identifican como las flores, la naturaleza y sus texturas que generan unión con la del arte en general.

2. La comunicación visual se puede ver reflejada en las obras visuales de Fabián De Lange. Él utiliza ambos componentes (lingüístico y gráfico) para transmitir su mensaje dentro de sus piezas. Algunos elementos que se pudieron observar que favorece la comunicación visual son las texturas y los elementos gráficos que ayudan a reforzar la palabra.

Los elementos que utiliza en sus obras ayudan a darle peso visual a sus piezas ya que es definitivamente fuerte lo gráfico y queda algunas veces en un segundo plano el *lettering* y en otros casos es totalmente lo contrario, ya que le da un protagonismo al tratamiento de *lettering* y queda en un segundo plano la gráfica. Dependiendo del diseño y la necesidad que se llevó a cabo, se pudo observar que Fabián De Lange utiliza los elementos gráficos mencionados en el párrafo anterior para reforzar el *lettering* y generar una mejor comunicación visual en la pieza.

Recomendaciones

1. Para la creación de *lettering* se debe tener en cuenta el conocimiento de la anatomía de la letra, ya que es uno de los pasos más importantes en esta práctica. Al tener conocimiento de sus formas y en donde se encuentran las líneas, se podrá tener un mejor control al dibujar letras. Si aún no se tiene este conocimiento es preferible utilizar la tipografía ya establecida para estar más cómodo. Además, se recomienda generar bocetos a mano para una mayor rapidez en la idea que se quiere ejecutar y aumentar la práctica dentro de la tipografía y *lettering*.

2. Se debe estudiar primero la problemática de la pieza a ejecutar para poder identificar los elementos gráficos que se van a utilizar dentro de la composición. También tener en cuenta qué elemento va predominar más, si los elementos gráficos o la tipografía. También analizar la semántica del mensaje a transmitir, si se elige un elemento, tener conocimiento del mensaje que se proyectará en la composición. Uno de los aspectos que ayuda a reflejar el mensaje es el color, se debe tomar en cuenta la psicología del color para reforzar los elementos gráficos y tipografía o *lettering* para obtener un mejor desarrollo dentro de la composición final.

Referencias

- Alvarez, L (2007). Las texturas. Consultado en Agosto 2016 de: <http://www.slideshare.net/luciaag/texturas3>
- ArtfulClub Magazine (s.f). Interview with Typographer Luke Lucas. Recuperado de: <http://www.artfulclub.com/interview-with-typographer-luke-lucas/#top>
- CG, Rovin (s.f). Pautas Para Un Buen Lettering. Consultado en Agosto 2016 de: https://issuu.com/rovincg/docs/pautas_para_un_buen_lettering_30abfc6b29c447
- Cadena, S (2006). La tipografía y su complejidad creativa. Consultado en Agosto de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/ADC080.pdf
- Calles, P (2012). Más allá de la forma: Tipografía Semántica. Consultado en Agosto 2016 de: <http://www.monografica.org/Proyectos/5892>
- Caicedo, J (2014). Tipografía Conceptos Básicos de Tipografía en Diseño Gráfico. Consultado en abril 2017 de: <https://www.slideshare.net/morenaxo/1-tipografia>
- Camargo, A (2015). Ilustración tipográfica. Consultado en Agosto 2016 de: <http://www.slideshare.net/camargoangie/ilustracin-tipografica-51278301>
- Carreño, D (2015). Tendencias Tipográficas para el 2015. Consultado en abril 2017 de: <https://waarket.com/tendencias-tipograficas-para-el-2015/>
- Cullen, K (2012). Design elements typography fundamentals. Beverly, MA. Rockport Publishers.
- Dalley, T (1992). Guía completa de ilustración y diseño técnicas y materiales. Madrid, España. Tursen Hermann Blume Ediciones.
- Delgado, D (2014). Tipografía Creativa. Consultado en abril 2017 de: https://issuu.com/dianadelgado3/docs/final_tipo
- Diseño, A (2015). ¿Qué es la Ilustración?. Consultado en Agosto 2016 de: <https://anediseno.wordpress.com/2012/06/06/que-es-la-ilustracion/>
- Duarte, O (2013). Jerarquías tipográficas. Consultado en Agosto 2016 de: <http://www.slideshare.net/goduarte/jerarquias-tipograficas-19188634>
- Frias, L (2012). teoría de la forma. Consultado en Agosto 2016 de: <http://www.slideshare.net/kroata/teora-de-la-forma-teria-del-diseo>
- Fernández Arroyo, J (s.f). Lettering o el arte de dibujar letras. Extraído el 7 de sept. de 2016 de <http://inmendoza.com/artes-y-cultura/lettering-o-el-arte-de-dibujar-letras/>

- García, J (s.f). Psicología del color: significado y curiosidades de los colores. Consultado en Mayo 2017 de: <https://psicologiyamente.net/miscelanea/psicologia-color-significado#!>
- Goldeman, C (2014, Marzo 11). Interview with André Beato. Recuperado de: <http://typostrate.com/artists/interviews/interview-with-andr-beato/>
- Gema (2012). 7 Consejos sobre tipografía Para diseñadores. Consultado en Agosto 2016 de: <http://www.creativosonline.org/blog/7-consejos-sobre-tipografia-para-disenadores.html>
- Haslam, A (2011). Lettering: manual de producción y diseño. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili, SA
- Larralde, G (2016). Qué es visual thinking. Consultado en Agosto 2016 de: https://issuu.com/garbine/docs/librillo_visual_thinking_garbine
- Lasso, S (2017). El color/ Qué es, definición, concepto y significado. Consultado en Mayo 2017 de: <http://arte.about.com/od/Diccionario-De-Arte/ss/Que-es-color.htm>
- Lopez, F (2015). Los Secretos de Lettering. Consultado en Agosto 2016 de: https://issuu.com/frankfk3/docs/los_secretos_del_lettering
- Lohmann, R (2015). Drawing typography a beginners guide to illustrating letterform. Australia. Cataloguing-in-publication Data.
- Luna (2014). Significado del color azul. Consultado en Agosto 2016 de: <http://significadodeloscolores.info/significado-del-color-azul/>
- March, M (1994). Tipografía creativa. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili, SA
- Martínez, G (2009). Fuentes tipográficas. Consultado en Agosto 2016 de: <http://clasificaciontipografica.blogspot.com/>
- Molano, A (2012). ¿Qué es la ilustración digital?. Extraído el 7 de sept. de 2016 de <http://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-%C2%BFqu%C3%A9-es-la-ilustraci%C3%B3n-digital?.html>
- Morales, A (2013). La simetría. Consultado en Agosto 2016 de: http://www.slideshare.net/amoralescalvillo12/la-simetra-15908427?next_slideshow=2
- Montseny, C (2013). La estructura o composición. Consultado en Agosto 2015 de: <http://mimente.com.mx/blog/la-estructura-o-composicion/>
- Munari, B (1985). Diseño y comunicación visual. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili, SA
- Muñoz, A (2012). Materiales de trabajo del dibujante de cómic. Consultado en agosto 2016 de: http://www.alvaroarts.com/paginas/comic_materiales.htm

- Olachea, O (2013). 11 Tipografías en Tendencia. Consultado en abril 2017 de: <http://www.paredro.com/11-tipografias-en-tendencia/>
- Olachea, O (2013) La importancia del color en el diseño. Consultado en Mayo 2017 de: <http://www.paredro.com/la-importancia-del-color-en-el-diseno/>
- Pepe, E (2014). Jerarquías tipográficas. Consultado en Agosto 2016 de: <https://tiposformales.com/2010/12/06/jerarquias-tipograficas/>
- Pepe, E (2014). Jerarquías tipográficas. Argentina. Ediciones de la Utopía
- Pepe, E (2014). Caligrafía, Letrografía y Tipografía. Consultado en Agosto 2016 de: <https://tiposformales.com/category/formacion/a-consideraciones-basicas/>
- Pepe, E (2014). Clasificación Tipográfica. Consultado en Agosto 2016 de: <https://tiposformales.com/2010/09/04/clasificacion-tipografica/>
- Pepe, E (2014). Formas y Función de la Tipografía. Consultado en Agosto 2016 de: <https://tiposformales.com/2010/08/31/forma-y-funcion-de-la-tipografia/>
- Resendiz, E (2011). El proceso creativo. Consultado en Agosto 2016 de: <http://ericcreatividad.blogspot.com/2011/09/el-proceso-creativo.html>
- Rodríguez, M (2014). Historia del arte tipográfico. Consultado en Agosto 2016 de: <https://prezi.com/cnvvl0wmgitp/historia-del-arte-tipografico/>
- Sánchez, F (2015). Técnicas bocetaje. Consultado en agosto 2016 de: https://prezi.com/xkzfo_evq8qq/tecnicas-bocetaje/
- Universitas, G (2014). Diseño. Tipografía. Consultado en Agosto 2016 de: <http://graficauniversitas.blogspot.com/2014/06/disenio-tipografia.html>
- Urrego, V (2015). Ilustración tipográfica. Extraído el 31 de agosto de 2016 de <https://prezi.com/ejyv4xvcixji/ilustracion-tipografica/>
- Yantorno, C (2011). Sistema de Grillas y Retículas. Consultado en abril 2017 de: <https://yantorno01.files.wordpress.com/2011/10/texto-de-anc3a1lisis-grillas-y-reticulas.pdf>

Referencias de imágenes

Mensajes visuales

Diseño y comunicación visual, Munari (1985).

Textura táctil

Extraído de: <https://is.gd/xYNRGI>

Textura Visual

Extraído de: <https://is.gd/Vdh8xq>

Textura Naturales

Extraído de: <https://is.gd/k2LQMU>

Texturas artificiales

Extraído de: <https://is.gd/sHDiN7>

Textura lisa

Extraído de: <https://is.gd/5ipTic>

Textura rugosa

Extraído de: <https://is.gd/qAsKiW>

Logo Volkswagen, simetría axial

Extraído de: <https://is.gd/KAk0mu>

Simetría Radial

Extraído de: <https://is.gd/DvsSxY>

Formal

Extraído de: <https://is.gd/taubfH>

Semiformal

Extraído de: <https://is.gd/D3THBa>

Informal

Extraído de: <https://is.gd/8QnKQM>

Inactiva

Extraído de: <https://is.gd/Sa90CX>

Activa

Extraído de: <https://is.gd/CBKZZy>

Figura 1, Mapa Visuales

Extraído de: <https://is.gd/gBUarr>

Figura 2, Graphic Recording

Extraído de: <https://is.gd/FEdTXj>

Figura 3, Sketchnote

Extraído de: <https://is.gd/7zWtVe>

Ejemplo de Lettering: Mateusz Witczak

Extraído de: <https://is.gd/hyDpGU>

Ejemplo de Bocetaje de Lettering: Will Holmes

Extraído de: <https://is.gd/HTFkhH>

Lettering Final de: Will Holmes

Extraído de: <https://is.gd/nl8hFq>

Ejemplo de etiqueta de cerveza en lettering como regalo de bodas para una pareja, creado por Marcelo Pellizo
Extraído de: <https://is.gd/SUISXI>

Ejemplo de tipografía digital: Hilka Riba
Extraído de: <https://is.gd/VIZNVR>

Tipografía Serif
Extraído de: <https://is.gd/rGXLAn>

Tipografía Serif
Extraído de: <https://is.gd/rGXLAn>

Ejemplo de script
Extraído de: <https://is.gd/pGWN7x>

Ejemplo de display
Extraído de: <https://is.gd/tYwD1N>

Ejemplo de simbolos
Extraído de: <https://is.gd/47h1bL>

Ejemplo de altura de las mayusculas
Extraído de: <https://is.gd/PNFsVz>

Ejemplo de altura x
Extraído de: <https://is.gd/PNFsVz>

Ejemplo de anillo
Extraído de: <https://is.gd/yqfdYF>

Ejemplo de ascendente
Extraído de: <https://is.gd/OKrEog>

Ejemplo de asta
Extraído de: <https://is.gd/8o8pwS>

Ejemplo de astas montantes
Extraído de: <https://is.gd/2ev499>

Ejemplo de astas ondulada o espina
Extraído de: <https://is.gd/Ku5eb0>

Ejemplo de asta transversal
Extraído de: <https://is.gd/6jHKEd>

Ejemplo de brazo
Extraído de: <https://is.gd/igsFNg>

Ejemplo de cola
Extraído de: <https://is.gd/T6DoyU>

Ejemplo de descendente
Extraído de: <https://is.gd/2Fx6d3>

Ejemplo de vertice
Extraído de: <https://is.gd/8o8pwS>

Ejemplo de línea base
Extraído de: <https://is.gd/PlnXw4>

Ejemplo de oreja
Extraído de: <https://is.gd/cq0Tpx>

Ejemplo de ápice
Extraído de: <https://is.gd/BsPgCU>

Ejemplo de Serif, remate o gracia
Extraído de: <https://is.gd/54KIAN>

Ejemplo de Kerning y Tracking
Extraído de: <https://is.gd/2q57s9>

Ejemplo de Tipografía Creativa por Bcn Cdad.
Extraído de: <https://is.gd/u4gB0x>

Ejemplo de utilización de color de Mary Kate McDevitt
Extraído de: <https://is.gd/gmPgTk>

Retrato tipográfico
Extraído de: <https://is.gd/743Hxl>

Extraído de: <https://is.gd/Q9TQdj>
Ejemplo de retrato tipográfico

Ejemplo de poesía visual
Extraído de: <https://is.gd/ocBzCK>

Ejemplo de objeto tipográfico
Extraído de: <https://is.gd/728Gmg>

Extraído de: <https://is.gd/ARgBfR>
Ejemplo de objetos tipográficos

Ejemplo de tipografía semántica: Bad Day by SkNK DSGN
Extraído de: <https://is.gd/t0BrM9>

Jerarquía arriba/abajo
Extraído de: <http://is.gd/sBTVHJ>

Jerarquía grande/pequeño
Extraído de: <http://is.gd/2kw4P7>

Jerarquía centrado/periférico
Extraído de: <http://is.gd/4La5En>

Jerarquía de lo contrastado
Extraído de: <http://is.gd/j8oj9Y>

Jerarquía de lo separado a lo grupal
Extraído de: <http://is.gd/CFoYoz>

Jerarquía de lo brillante
Extraído de: <http://is.gd/1YJ61o>

Método cerrado
Extraído de: <https://is.gd/cJz1JL>

Método directo
Extraído de: <https://is.gd/ByPEFu>

Método abstracto
Extraído de: <https://is.gd/D8GVAK>

Ejemplo de composición tipográfico de tamaños
Extraído de: <https://is.gd/zGUMqQ>

Ejemplo de tipografías variables: Tomasz Beirnat
Extraído de: <https://is.gd/VX0Khx>

Ejemplo de tipografía alineada
Extraído de: <https://is.gd/VX0Khx>

Ejemplo de tipografía direccional
Extraído de: <https://is.gd/WqX3PH>

Ejemplo de contraste en tipografía
Extraído de: <https://is.gd/Ar6BVx>

Ejemplo de diferentes grosores en letras
Extraído de: <https://is.gd/2WVz12>

Ejemplo de tipografías negritas
Extraído de: <https://is.gd/lzwtVw>

Ejemplo de tipografía cursiva
Extraído de: <https://is.gd/UZIY5n>

Ejemplo con todos los tips para elegir una tipografía
Extraído de: <https://is.gd/h6JT1l>

It's nice that- André Beato
Extraído de: <https://is.gd/hoBqqN>

Thank you very much - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/ymBqpE>

Nike - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/0dn0BY>

Principe real - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/zP3tWv>

Mortar y pestile - André Beato
Extraído de: <https://is.gd/zP3tWv>

Jonni Pollard - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/l6ukIA>

Love Same Sex - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/l6ukIA>

Culture Pub On Tour - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/1lRvHq>

Blood Orange - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/l6ukIA>

Ain't Nuthin' But A Type Thang - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/BWf8uy>

HYPE TODAY - Luke Lucas
Extraído de: <https://is.gd/9VwDIV>

Forma tridimensional
Extraído de: <https://is.gd/rP4OUR>

Forma bidimensional
Extraído de: <https://is.gd/Vdnu6y>

Forma figurativa
Extraído de: <https://is.gd/uk6sEm>

Formas naturales
Extraído de: <https://is.gd/Vo6HCU>

Formas artificiales
Extraído de: <https://is.gd/l14ohV>

Formas verbales
Extraído de: <https://is.gd/dDHt6a>

Formas abstractas
Extraído de: <https://is.gd/l8HdgG>

Formas caligráficas
Extraído de: <https://is.gd/s1wDBc>

Figuras orgánicas
Extraído de: <https://is.gd/u1JhsY>

Figuras geométricas
Extraído de: <https://is.gd/EJQi9g>

Formas simples
Extraído de: <https://is.gd/JPskV0>

Formas múltiples
Extraído de: <https://is.gd/i0RBE2>

Formas Compuestas
Extraído de: <https://is.gd/zuuRwS>

Formas unitarias
Extraído de: <https://is.gd/ZMXzeb>

Formas superunitarias
Extraído de: <https://is.gd/MyNOcF>

Ejemplo de tipografía

Extraído de: <http://bit.ly/2prVpv5>

Magna Typeface

Extraído de: <http://bit.ly/2pnDxiH>

47 typeface

Extraído de: <http://bit.ly/2prMkiR>

Nagasaki

Extraído de: <http://bit.ly/2qdJwts>

Blanch

Extraído de: <http://bit.ly/2p9hr53>

Intro

Extraído de: <http://bit.ly/2ql6CdL>

Ostrich Sans

Extraído de: <http://bit.ly/2pnlhVm>

League Gothic

Extraído de: <http://bit.ly/2qldQi4>

Code Pro

Extraído de: <http://bit.ly/2qldQi4>

Zag typeface

Extraído de: <http://bit.ly/2pnwNBf>

Metropolis

Extraído de: <http://bit.ly/2prMNEE>

Juction

Extraído de: <http://bit.ly/2qlfZu0>

Mezclas tipográficas

Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Tipografías tridimensionales

Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Tipografías hechas a mano

Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Líneas rectas y sin sombra

Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Tipografías con textura

Extraído de: <http://bit.ly/2pnuSwG>

Ejemplo de tipografías negritas

Extraído de: <http://bit.ly/2ptLG52>

Ejemplo de tipografía cursiva

Extraído de: <http://bit.ly/2oXdXjx>

Ejemplo de la caligrafía

Extraído de: <http://bit.ly/2agPjhG>

Ejemplo de la caligrafía

Extraído de: <http://bit.ly/2agVLVS>

Ejemplo de grilla geométrica

Extraído de: <http://bit.ly/2pwq3Dm>

Ejemplo de grilla proporcionada

Extraído de: <http://bit.ly/2piqVLq>

Ejemplo de grilla orgánica

Extraído de: <http://bit.ly/2qkjt0G>

Lettering en lápiz

Extraído de: <http://bit.ly/2oL9BQF>

Borrador moldeable

Extraído de: <http://bit.ly/2pwEJ5D>

Lettering en pluma
Extraído de: <http://bit.ly/2oXmRNW>

Lettering en pincel
Extraído de: <http://bit.ly/2ptK2Rj>

Tipos de punta de marcadores
Extraído de: <http://bit.ly/2qkrRNT>

Pocket Brush
Extraído de: <http://bit.ly/2pipZ9P>

Punta de Fibra
Extraído de: <http://bit.ly/2pipZ9P>

Punta de Goma
Extraído de: <http://bit.ly/2pipZ9P>

Punta Flexible
Extraído de: <http://bit.ly/2pipZ9P>

Prismacolor
Extraído de: <http://bit.ly/2qrxVTY>

Anexos #1: Cuestionario de entrevista de Fabian De Lange en inglés

Good afternoon Fabian De Lange, to summarize back a little. My name is Sandra Jo, I'm studying graphic design at the Rafael Landivar University. I am doing a special research that is part of my graduation project and it's related to your work. I would like to know about the process of lettering and typographical illustration of your main works.

1. When did you start working on typography and lettering?
2. What is the difference between typography and lettering?
3. When you create a piece of work, what principles of design do you take into account? Please specify.
4. Is it essential to have knowledge about the anatomy of the letter to draw typography and lettering? Why?
5. What is your opinion about sketching before doing the final art?
6. Do you prefer to sketch by hand or digitally? Why?
7. What tools do you use for sketching?
8. How would you describe your work of lettering?
9. Tell me a little of the manufacturing process from works #2,5,6,8 and 9.
10. What made you design with typography?
11. When you get to design, how do you get inspired?
12. When you design and you must create a font, how do you know which typography style to choose?
13. What is the most attractive characteristic about designing with typography and lettering?
14. Which advice would you give for developing lettering?

Anexos #2: Cuestionario de entrevista de Fabian De Lange en inglés con respuesta

1. When did you start working on typography and lettering?

I started around 2010 with graphic design, typography & lettering just for fun, later in 2013 i started as a professional freelancer

2. What is the difference between typography and lettering?

Typography are prefabricated letters that are made to be reused many times and in any order, lettering are one-of-a-kind letters that are made (drawn, painted, carved) in situ for a single piece.

3. When you create a piece of work, what principles of design do you take into account? Please specify

It's important to set goals before you start with a new piece of work, design should start with self-reflection: What is your sense of purpose? How will you make a difference for your clients, for your self or for the market that you need to reach, What will set you work apart from others? from there you can work on the concept that you think that works best for this particular piece of work.

4. Is it essential to have knowledge about the anatomy of the letter to draw typography and lettering? Why?

Understanding type anatomy is one of the most important steps of your lettering practice. When you understand how letters are formed and where lines meet, you'll be more in control when you draw letters. While you don't need to know what a finial is to master the art of hand-lettering, you should be comfortable with the basic anatomy of a typeface. One of the best ways to dive into type anatomy is to practice tracing different styles of type, to not only see, but feel the nuances in each letter.

5. What is your opinion about sketching before doing the final art?

it's definitely good! even if you aren't good in sketching, it's give you a good view on what works well and what isn't. for example, It's much faster when you do a few really quick sketches to see what composition are working well for your new artwork, from there you can build it up till it's perfect.

6. Do you prefer to sketch by hand or digitally? Why?

Yes definitely sketching! it's much faster than digitally, like i said above, it don't have to be a perfect sketch, i just play around with it and when i think i have something that works i go digitally .

7. What tools do you use for sketching?

just a pencil, paper and brushes!

8. How would you describe your work of lettering?

Clean, balanced, to the point and always looking for the perfect composition.

9. Tell me a little of the manufacturing process from works #2,5,6,8 and 9

#2 is a good example where i started with a few composition sketches before i went digitally, when i had a good lettering composition i went to photoshop, from there i used the pen tool and photoshop brushes to make everything more colourful and exciting.

#5 all the letters and textures are hand drawn, and are just a little tweaked digitally, with this one i spend much more time finalising the drawing on paper than #2 which you can see in difference in style in the final outcome, this one got a more rough and drawn feeling than number #2 which got more clean and perfect lines.

#6 This one was a collaboration with my friend Rik Oostenbroek, i did the the lettering in illustrator and he did all the beautiful colours, shades and highlights, it's important to do some collaborations with other artist, this way you learn new things from each other which helps you grow as an artist.

#8 this one is made full digitally, i got commissioned by Shutterstock to create a artwork with there stock photos, when i had all the photo's i liked i started with the composition of the artwork, which you also can see in the making of video on Behance, from there build the artwork up to something which you think is nice, at the and i always do some adjustments on the lightning and contrast to make it as realistic as possible.

#9 is created in the same progress as #8

10. What made you design with typography?

When i was a kid (around the age of 11+) i started with Graffiti, i draw the whole day graffiti style letters on paper and on the streets, when i was older someone showed me Photoshop and Illustrator and from there everything started over again with lettering and typography, only now in a different way. It's also good to know that i never went to a art or design school, i learned everything from just myself and looking to other artist that i admire.

11. When you get to design, how do you get inspired?

That's a hard one! because it can be really anything, music, personal emotions, movies, other artists etc etc inspiration comes from everywhere.

12. When you design and you must create a font, how do you know which typography style to choose?

it's depending if it is a commission or work for yourself, if you make a personal artwork you can create/use a font that you really like, you are the boss, so just use whatever you think is beautiful.

If you work on a commission your client will tell most of the time which style they like and what they wanna achieve with the design, from there you gonna look which you think will works best for them

13. What is the most attractive characteristic about designing with typography and lettering?

As a designer, I enjoy working with type for the artistic aspects of it. I like the voice that typography provide, it gives a another and extra dimension on something that are just words, typography literally means making impressions with writing

14. Which advice would you give for developing lettering?

it sounds simpel, but just practice a lot, after some time you see that your skills improve. also create a lot of things for your self, lettering artworks that you like, not what you think other people would like, so that you develop a own style.

Anexos #3: Cuestionario de entrevista de Fabian De Lange en español

Buenas tardes Fabia De Lange, para retroalimentar un poco. Mi nombre es Sandra Jo, estoy estudiando Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landívar. La investigación que estoy haciendo forma parte de mi proyecto de graduación y se relaciona con su trabajo con el fin de saber un poco de su proceso de ilustración tipográfica y lettering de sus principales piezas.

1. ¿Desde cuando se dedica a la tipografía y lettering?
2. ¿Cuál es la diferencia entre la tipografía y el lettering?
3. Al crear una pieza, ¿qué principios del diseño tomas en cuenta? Especifica
4. ¿Es esencial tener conocimiento sobre la anatomía de la letra para dibujar tipografía y lettering? ¿Por qué?
5. ¿Cuál es tu opinión sobre hacer bocetajes antes de ejecutar una pieza?
6. ¿Prefieres bocetar a mano o digitalmente? ¿Por qué?
7. ¿Qué herramientas utilizas para bocetar?
8. ¿Cómo describirías tu trabajo de lettering?
9. Cuéntame un poco del proceso de elaboración de las piezas 2, 5, 6, 8 y 9
10. ¿Qué te hizo diseñar con tipografía?
11. Cuando te toca diseñar, ¿Cómo te inspiras?
12. Cuando diseñas y debes de crear una tipografía, ¿Cómo sabes que estilo tipográfico elegir?
13. ¿Qué es lo más atractivo de diseñar con tipografía y lettering?
14. ¿Qué consejos das para el desarrollo de lettering?

Anexos #4: Entrevista para Luis Pinto y Cindy Ruano

1. ¿Cómo describiría la técnica de Fabián de Lange?
2. ¿Qué comunica Fabián De Lange en sus piezas?
3. ¿Es esencial tener conocimiento sobre la anatomía de la letra para dibujar tipografía y lettering? ¿Por qué?
4. ¿Cómo ve los elementos de cada pieza elegida en cuanto al aprovechamiento de lettering en la composición? Especifique.
5. ¿Qué opina sobre cada piezas elegidas en cuanto a la técnica y la forma en que ayuda a comunicar una imagen? Especifique.
6. ¿Qué opina sobre la construcción ilustrativa junto con lo tipográfico?
7. ¿Cuál es la diferencia entre la tipografía y el lettering?
8. Para usted, ¿Cómo es un proceso tipográfico? ¿Cómo es un proceso de lettering?
9. Cuénteme un poco sobre el proceso de elaboración de un trabajo suyo en lettering. (poner imagenes)
10. ¿Qué consejos da para el desarrollo de lettering?

Anexo #5: Guía de observación

1. ¿Qué tipo de comunicación visual transmite?

- Comunicación casual
- Comunicación intencional

2. ¿Qué clase de textura maneja?

- Textura táctil
- Textura visual
- Textura naturales
- Texturas artificiales

3. Tipos de forma

- Simples
- Múltiples
- Compuestas
- Unitarias
- Superunitarias

4. ¿Qué clase de familia tipográfica se ve reflejado

- Serif
- San serif
- Script
- Display
- Símbolos

5. ¿Qué características de la tipografía creativa utiliza?

- Estilos variados
- imágenes
- Variedad de elementos en la composición
- Juegos de kerning, tracking e interlineado

6. ¿Tipo de jerarquía visual?

- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineación y marginación
- Direccionalidades
- Color / contraste

7. ¿Qué tipo de tipografía es?

- Lettering
- Caligrafía
- Tipografía

8. ¿Qué elementos gráficos se pueden apreciar:

9. ¿Qué función aporta más al mensaje?

- Función lingüística
- Función simbólica

10. Palabras connotativas que pueden reflejar la pieza:

11. Palabras denotativas que pueden reflejar la pieza: