BETWEEN THE LINES

The Hidden Stories of Typodermic Fonts

Between the Lines

Las historias ocultas de Typodermic Fonts

Raymond Larabie

Versión 7

Typodermic Fonts Inc.
Nagoya, Japón

Datos de publicación

Between the Lines
Las historias ocultas de Typodermic Fonts

Por Raymond Larabie
Publicado por Typodermic Fonts Inc.
Nagoya, Japón

Versión 7
Fecha de publicación: 2026-10-05
Edición en español.

©2026 Typodermic Fonts Inc.

Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/

https://typodermicfonts.com/es/between-the-lines/

Este PDF se generó a partir del manuscrito editable.
Generado el 2026-10-04T22:14:53+00:00.
Typodermic book exporter / WeasyPrint 70.0.

Índice

Introducción 12
Conozca a Ray 13
1980 Portable 15
256 Bytes 16
6809 Chargen 17
Acroyear 18
Acrylic Brush 19
Addlethorpe 20
Adriator 21
Affluent 22
Airmole 24
Akazan 25
Alepholon 26
Alfaqix 27
Algol 28
Almonte 29
Alphii 30
Amienne 31
Ampacity 32
Angerpoise Lampshade 33
Angostura 34
Anklepants 36
Antihistory 37
Arnprior 38
Asterisp 39
Astrochemistry 40
Astron Boy 41
Athabasca 42
Augustine 43
Autoradiographic 44
Axaxax 45
Baby Jeepers 46
Bailey's Car 47
Baltar 48
Barbatrick 49
Barge 49
Barrista 51
Basenji 52
Battlemaze 53
Baveuse 54
Beat my Guest 54
Bench Grinder 55
Berylium 57
Betaphid 58
Betsy Flanagan 59
Biometric Joe 60
Biondi 61
Biondi Sans 62
Biphoton 63
Birdland Aeroplane 64
Bitcrusher 65
Biting My Nails 66
Bleeker 66
Blipzoid 67
Blue Highway 68
Board of Directors 69
Bodoni Z37 70
Body Goat 71
Bomr 73
Bonobo 74
Boopee 75
Borg 9 76
Boron 77
Bouffant 77
Braeside 78
Bramalea Beauty 79
Breamcatcher 80
Bristles 81
Budmo 82
Built 83
Bullpen 85
Bulltoad 86
Burnaby Stencil 87
Burnstown Dam 88

Burpology 89
Butterbelly 90
Buxotic 91
Byington 92
Caldstone 93
Camulogen 94
Canada 1500/Canada 150 94
Capacitor 96
Carbon 97
Cardigan 99
Carouselambra 100
Caryn 101
Catwing 102
Ceroxa 103
Chainprinter 104
Charbroiled 105
Charles in Charge 106
Chickweed 107
Chilopod 108
Chinese Rocks 109
Chromakey 110
Chrysotile 111
Cinecav X 112
Clipwave 113
Clockpunk 114
Color Basic 115
Colourbars 117
Computechnodigitronic 117
Conceal 119
Confab 120
Containment 121
Conthrax 122
Contour Generator 123
Coolvetica 124
Cornpile 126
Corzinair 127
Cotton 128
Counterscraps 129
Crack Man 130
Cranberry Gin 131
Credit 132
Cretino 133
Croteau 134
Crystal Radio Kit 135
Cuomotype 136
Cutiful 137
Cybermontage 137
Cyclopentane 138
Dacquoise 139
Daphyre 140
Darkheart 141
Dazzle Ships 142
DDT 143
Dealerplate 144
Debusen 145
Deception 146
Deftone Stylus 147
Degrassi 148
Dekatron 149
Delta Hey Max Nine 150
Deluxe Ducks 151
Dendritic Voltage 151
Densmore 152
Deportees 153
Desard 154
Desperate 155
Dialup 156
Die Nasty 157
Dignity of Labour 158
Dirtstorm 159
Dirty Baker's Dozen 160
Disassembler 161
Dividente 162
Divulge 163
Domyouji 164
Doradani 165
Draculon 166
Dream Orphanage 167

Dream Orphans 168
Droid 169
Duality 170
Dyspepsia 171
Earwig Factory 172
Ebenezer 173
Echelon 174
Eden Mills 175
Edgewater 176
Edifact 177
Edmunds 178
Effloresce 179
Electorate Boogaloo 3 180
Electric 180
Electroharmonix 181
Emory 182
Enamel Brush 183
Encercle 184
Engebrechtre 185
Ennobled Pet 186
Ethnocentric 187
Euphorigenic 189
Evensong 190
Expressway 191
Expressway Soft 192
Fabian 193
Fadgod 194
Failed Attempt 195
Fake Receipt 195
Fenwick 196
Filepile 197
First Blind 2 198
Fledgling 198
Fluctuation 199
Fluoride Beings 200
Flyswim 201
Folder 202
Foo 203
Forgotten Futurist 204
Fragile Bombers 205
Frak 206
From the Internet 207
From the Stars 208
Frozdotre 209
Funboy 210
Galderglynn 1884 211
Galderglynn Esquire 212
Gameness 213
Gargle 214
Gaz 216
Gendouki 217
Geoparody 218
GGX88 219
GGX89 220
Ghostmeat 221
Giant Tigers 222
Gildabeth 222
Glazkrak 223
Gleaming the Cube 224
Gloss 225
Glyxonite 226
Gnuolane 227
Gnuolane Jump 228
Gnuolane Stencil 229
Goldburg 230
Golden Girdle 231
Goldsaber 232
Gomoku 233
Good Times 234
Good Timing 235
Goodfish 236
Gord 237
Got No Heart 238
Graffiti Treat 239
Graveblade 240
Gravtrac 241
Great Escape 242
Green Fuz 243

Groovy Ghosties 243
Guanine 244
Gulkave 244
Gumtuckey 245
Gunplay 246
Gurkner 247
Gymkhana 248
Hachimitsu 249
Hackensack 249
Hamma Mamma Jamma 250
Hawkeye 251
Hayate 251
Headlight 252
Heavy Heap 253
Hedgerow 254
Hello Larry 255
Hemi Head 256
Heroid 258
Highway to Heck 259
Hit 259
Holy Smokes 260
Home Sweet Home & Heart Sweet Heart 261
Honfleur 261
Hooked Up 101 262
Horsepower 263
Hoverunit 264
Hurontario 265
Hurry Up 265
Husky Stash 266
Huxtable 267
Hybrea 267
Hydrogen Whiskey 268
Icicle Country 269
Idle Race 270
Induction 271
Inflammable Age 272
Injekuta 273
Inklea 274
Instant Tunes 275
Interplanetary Crap 275
Interrogator Stencil 276
Iomanoid 277
Jandles 278
Jesaya 278
Jigsaw Trouserdrop 279
Jillican 280
Jillsville 281
Jingopop 282
Johnny Fever 283
Joy Circuit 283
Joystix 284
Junegull 285
Kadeworth 286
Kadonk 287
Karma 288
Kelvingrove 289
Kengwin 290
Kenyan Coffee 291
Kenyan Coffee Stencil 292
Kicking Limos 293
Kilsonburg 293
Kimberley 294
Kinesthesia 295
King Richard 296
Kingsbridge 297
Kirsty 297
Kleptocracy 298
Knuckle Down 299
Korataki 300
Korrupt 301
Krait 302
Kredit 303
Kunio 304
Kwokwi 304
Lady Starlight 305
Larabiefont 306
Laserjerks 307

Lerku 308
Lesser Concern 308
Let's Eat 309
Letter Set 309
Lewinsky 310
Libel Suit 310
Ligurino 311
Liliput Steps 312
Lineavec 313
Linefeed 314
Living by Numbers 314
Llandru 315
Lockergnome 316
Lonsdale 316
Lucky Ape 317
Lunasol 318
Madawaska 319
Mahavishnu 320
Mai Tai 321
Mail Ray Stuff 321
Malache Crunch 322
Manbow 322
Mango 323
Map of You 324
Maqui 325
Marianas 326
Marion 327
Markerfield 328
Marquee Moon 329
Massive Retaliation 329
Maychurch 330
Mecheria 331
Meloche 332
Meloriac 333
Meposa 334
Mesmerize 335
Metal Lord 336
Mexcellent 337
Mikadan 338
Milibus 339
Minicomputer 340
Minisystem 341
Minya 342
Minya Nouvelle 343
Misadventures 344
Misirlou 344
Mississauga 345
Mister Firley 345
Mitigate 346
Mixolydian 347
Mlurmlry 348
Mob Concrete 348
Mochon 349
Model Worker 350
Moja 350
Mold Papa 351
Monofonto 351
Montebaldo 352
Moon Cresta 353
Motorcade 354
Movatif 355
Mufferaw 355
Naftalene 356
Nagomi 357
Naked Power 358
Nasal 359
Nasalization 359
Negotiate 360
Nerdropol 361
Nesobrite 362
Neurochrome 363
Neuropol 363
Neuropol Nova 364
Neuropol X 365
Neuropolitical 366
Neuzon 367
New Brilliant 368
Night Court 369

Nightporter 369
NK57 370
No Clocks 371
Nulshock 371
Numberpile 372
Numbers with Rings 373
Nyxali 374
Octin 375
Octoville 376
Octynaz 377
Ohitashi 378
Oil Crisis 379
Oliver's Barney 379
Operational Amplifier 380
Optoisolator 380
Orange Kid 381
Order 382
Otoboke 383
Outright 384
Overload 384
Owned 385
Oxeran 386
Paint Boy 387
Pakenham 387
Palamecia 388
Paltime 389
Pants Patrol 390
Paraaminobenzoic 391
Pastrami on Rye 392
PCTL 4800 & 9600 393
Peatloaf 394
Permanence 395
Pirulen 395
Plain Cred 1978 396
Planet Benson 397
Plasmatic 398
Plastic Bag 399
Po Beef 400
Poke 400
Polarband 401
Polarized 402
Polyflec 402
Pop Up Fontio 403
Port Credit 404
Pound 404
Presicav 406
President Gas 407
Pretender 408
Pricedown 409
Prime Minister of Canada 410
Primer 410
PRINTF 412
Propaniac 413
Pulse State 414
Pupcat 414
Pyrite 415
Quadaptor 416
Quadrangle 417
Quadrillion 417
Quasix 418
Quinine 419
Quixotic 420
Radio Stars 420
Radios in Motion 421
Rafika 422
Raincoat 423
Rainforest 423
Rakesly 424
Raymond 425
Razor Keen 426
Reagan 427
Recharge 428
Refuel 429
Regra 430
Relish Gargler 431
Remissis 432
Renju 433
Report 433

Report School 434
Restore 435
Reversal 436
Rexlia 437
Rimouski 438
Rina 439
Rinse 440
Riot Act 440
Robokoz 441
Romantic Jets 442
Rothwell 443
Rukyltronic 444
Rustproof Body 445
Sad Films 445
Salsbury 446
Sandoval 447
Sappy Mugs 447
Sarasori 448
Saved by Zero 449
Sayso Chic 450
Scheme 450
Screengem 451
Scritzy X 452
Scrubby 453
Send Cash 454
Senior Service 454
Sewn 455
Sexsmith 456
Sheaff 457
Shifty Chica 2 458
Shlop 459
Shnixgun 460
Shookup 461
Should've Known 462
Silentina 463
Silicone 464
Sinzano 465
Skeletor Stance 466
Skirt 466
Skraype 467
Skrybylr 468
Skygirls 469
Sloe Gin Rickey 470
Snasm 470
Snidely 471
Snowa 472
Snowgoose 473
So Run Down 474
Soap 474
Sofachrome 475
Special Forces 476
Spectrashell 477
Spongy 478
Squealer 478
Squirty 479
Stampoo 480
Stasmic 480
Steelfish 481
Steelfish Variants 482
Stentiga 483
Stereofidelic 484
Still Time 484
Stitchen 485
Stormfaze 486
Strange Alphabets 487
Strasua 488
Street Cred 488
Strenuous 489
Structia 490
Stud 491
Stupefaction 492
Styrofoam Feelings 492
Subpear 493
Subquantum 494
Subroc 495
Sudbury Basin 496
Sui Generis 496
Sunday Evening 497

Superclarendon 498
Superego 500
Superglue 501
Superheterodyne 501
Sweater School 502
Switching & Effects 503
Sybil Green 504
Syndra 505
Synthemesc 505
Tandelle 506
Tank 507
Teen 508
Teeshirt 509
Telemachus 510
Telephoto 510
Telidon & Telidon Ink 511
Terylene Top 512
That Secret Feeling 513
Thiamine 513
Threefortysixbarrel 514
Thrusters 515
Thump 516
Tight 517
Tinsnips 518
Tobin Tax 518
Tommy Gun 519
Top Bond 519
Topstitch 520
Tork 520
Toxigenesis 521
Transmute 522
Trapper John 523
Triac 71 523
Troll Bait 524
TRS-Million 525
Tussilago 525
Typewriter Spool 526
Typodermic 528
Uchiyama 528
Ugocranis 529
Ulian 530
Ultraproxi 531
Union City Blue 532
Unispace 532
Univox 533
Uniwars 534
Unsteady Oversteer 535
Ur Ur Ma 535
Urkelian 536
Usurp 536
Vactic 537
Vademecum 538
Vahika 539
Valve 539
Vanchrome 540
Vanilla Whale 541
V-Dub 542
Vectipede 542
Vectroid 543
Velvenda 544
Venacti 544
Venus Rising 545
Veriox 546
Vexler Slip 547
Vibrocentric 547
Vigo 548
Vinque 549
Vinque Antique 550
Vipnagorgialla 551
Voivode 552
Waker 552
Walken 553
Walnut 554
Walshes 554
Warmer 555
Warugaki 555
Wavetable 556
Webster World 557

Wee Bairn 557
Welfare Brat 558
Wet Pet 558
Wevli 559
Wheaton 560
White Lake 560
Whiterock 561
Wild Sewerage 561
Windpower 562
Wintermute 562
Winthorpe 563
World of Water 564
Worthless 564
Wubble 565
Wyvern 566
Xenara 567
Xenowort 568
Xenu 568
Xirod 569
Xolto 569
Xtraflexidisc 570
Xylitol 570
Xyzai 571
Y2KBug 571
Yadou 572
Yawnovision 572
Y-Band Tuner 573
Yellande 573
Yellow Pills 574
Yonder Recoil 575
You're Gone 575
Yytrium Dioxide 576
Zalderdash 576
Zamora 577
Zanipolo 578
Zekton 579
Zelega Zenega 580
Zerbydoo 580
Zero Hour 581
Zeroes 582
Zingende 582
Zodillin 583
Zolasixx 584
Zorque 584
Zosma 585
Zrnic 586
Zupiter 587
Notas de la edición 588

Introducción

Bienvenido al mundo de Typodermic Fonts. Está a punto de entrar en la sopa de letras de mi mente. Esta es una cápsula del tiempo tipográfica, llena de historias de fondo y detalles peculiares.

Aquí encontrará fuentes nacidas de chispazos de inspiración a medianoche, de proyectos para clientes que se quedaron en nada y de mi propia obsesión incansable por las formas en una pantalla. Algunas tipografías comenzaron como proyectos despreocupados de aficionado y acabaron convirtiéndose en lanzamientos profesionales; otras escaparon de mi disco duro para vagar libremente por el dominio público. Cada una lleva su propio rastro de influencias y accidentes, y ahora esos rastros están reunidos aquí.

A menudo he deseado que más diseñadores compartieran la vida oculta de sus fuentes. Si intenta averiguar la historia de una tipografía, normalmente no encontrará nada, como si buscara tinta invisible. Considere esto mi rastro de migas de pan para los futuros arqueólogos de las fuentes, o simplemente un registro para quien disfrute mirando entre bastidores. Crear fuentes es la parte glamurosa; mantenerlas actualizadas, responder preguntas sobre licencias y perseguir peculiaridades es el trabajo pesado. Estas páginas reflejan ambos lados del oficio.

Explore, deténgase y disfrute de un paseo por una colección en la que cada historia revela un poco más sobre el extraño y obsesivo oficio de crear fuentes.

Conozca a Ray

Soy Ray Larabie, nacido en 1970 en Ottawa, Canadá. Desde los cinco años, era ese niño raro fascinado por las matrículas y los letreros de las tiendas. Mientras otros niños suplicaban que les compraran juguetes, yo insistía en conseguir letras luminosas. Mi abuela, que trabajaba en la CMHC, avivó el fuego sin saberlo: sus compañeros «reciclaban» hojas de Letraset a medio usar, y de pronto yo era un niño de seis años capaz de recitar Helvetica y Univers como un pequeño prodigio tipográfico.

Crecer entre los árboles

A los ocho años, mi familia se mudó a una zona de casas de campo. Había pocos vecinos, muchos árboles y la tienda más cercana quedaba a dos horas en bicicleta. Era el entorno perfecto para estar a solas con un cuaderno de dibujo y una imaginación inquieta.

Los ordenadores entran en escena

El TRS-80 Color Computer llegó cuando tenía doce años. Con sus poderosos 16K de memoria y su GLORIA EN MAYÚSCULAS, descubrí el placer de crear fuentes de píxeles. No era precisamente una afición social, pero no me importaba. Más tarde, la secundaria me llevó de vuelta a Ottawa, donde asistí a una escuela de formación artística y comprendí que no era el único bicho raro del mundo: solo uno de muchos. Un Commodore Amiga amplió mis herramientas y me llevó a mi primer trabajo en videojuegos a los dieciséis años. Puede que el juego no fuera una obra maestra, pero me permitió probar lo que era crear cosas que la gente realmente utilizaba.

De las alfombras a las curvas

Tras obtener un diploma en animación clásica en Oakville, descubrí que la industria estaba a duras penas sobreviviendo. Fui pasando por trabajos ocasionales, vendí alfombras y creé juegos shareware por mi cuenta. Entonces el destino llegó en forma de una copia pirata de Fontographer. En cuanto descubrí las curvas vectoriales y los puntos de Bézier, quedé enganchado. Mis tardes se convirtieron en un torbellino de letras y experimentos; comenzó una doble vida: artista de videojuegos de día, diseñador secreto de fuentes de noche.

Typodermic despega

Para 2001, unas cuantas fuentes habían empezado a ganar aceptación, y fundé Typodermic. Dos años después, abandoné la industria del videojuego con un toque de dramatismo y me dediqué por completo al diseño tipográfico. Desde entonces, fui saltando de un lugar a otro de Canadá —de Mississauga a Niagara Falls y a Vancouver— antes de establecerme en Nagoya, Japón, en 2008. Typodermic adquirió personalidad jurídica como empresa en 2011, y desde entonces llevo intentando mantener mis fuentes en orden.

El presente

Hoy dedico mi tiempo a perfeccionar diseños antiguos y a trabajar con los clientes. Gestionar cientos de tipografías es como intentar arrear gatos, si los gatos estuvieran hechos de vectores. Pero, en el fondo, sigo siendo el mismo niño que se quedaba mirando las matrículas.

1980 Portable



Lancé 1980 Portable el 2 de diciembre de 1998. El diseño era una tipografía sin remates condensada, con letras inclinadas en distintos ángulos, pensada para evocar el lenguaje visual de finales de los años setenta y principios de los ochenta. La imagen de damero asociada al grupo de ska The Specials fue una influencia importante, aunque las formas de las letras procedían más bien de las grotescas estrechas que había visto en portadas de discos de lounge y jazz de los años sesenta. Durante el desarrollo tenía presente Compacta, que The Specials utilizaba mucho, pero elegí deliberadamente una grotesca más genérica para evitar copiar aquel aspecto demasiado de cerca.

El nombre «1980 Portable» pretendía sugerir la cultura juvenil de la época y los dispositivos portátiles de música, como los radiocasetes. La disposición inclinada e irregular buscaba captar el aire de recortar y pegar de los folletos de aquel periodo, en lugar de imitar un ejemplo concreto.

Al principio publiqué la fuente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. El 18 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres en desuso, como la L con punto y la E con breve, perfeccionando las curvas para corregir problemas de contorno y sustituyendo las comillas izquierdas invertidas por comillas estándar para mejorar la compatibilidad con idiomas. En abril de 2024 puse 1980 Portable en el dominio público. A principios de los años 2000 se utilizó con frecuencia en folletos y algunos carteles de ska, aunque no recuerdo ejemplos concretos.

256 Bytes

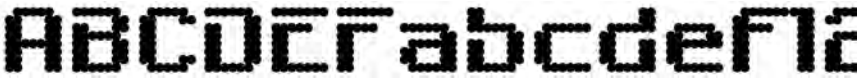


Lancé 256 Bytes el 13 de noviembre de 1999. El diseño procedía directamente del logotipo del MITS Altair 8800, uno de los primeros ordenadores personales, presentado en 1975. El propio logotipo solo aportaba unas pocas letras, así que extrapolé la mayor parte de la tipografía a partir de esas formas.

El nombre alude a las placas de memoria de la configuración básica del Altair, que se suministraban con solo 256 bytes de RAM instalados, aunque podían admitir hasta 1024 bytes.

Como muchos de mis primeros lanzamientos, 256 Bytes se ofrecía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. El 4 de junio de 2021 la actualicé, depurando las curvas, corrigiendo las clases de ajuste de pares y haciendo otras mejoras técnicas. En abril de 2024 la puse en el dominio público. Que yo sepa, no se ha utilizado en contextos especialmente destacados, pero sigue siendo un pequeño registro de la tipografía de los primeros ordenadores adaptada a una fuente digital de finales de los años noventa.

6809 Chargen



Lancé 6809 Chargen el 10 de abril de 1998. Era un tributo a las fuentes de matriz de puntos que marcaron la estética de la informática y los videojuegos tempranos. No copiaba ningún diseño concreto; era un homenaje general a las letras de mapas de bits que definieron aquella época.

El nombre viene de CHARGEN, el primer programa de edición de fuentes que utilicé. Funcionaba en el TRS-80 Color Computer, que tenía un procesador Motorola 6809. La tipografía en sí no se basaba en la fuente del sistema CHARGEN; el vínculo estaba en el nombre, porque fue en aquel programa donde experimenté por primera vez con la creación de letras de mapas de bits.

Por entonces no había muchas fuentes vectoriales que imitaran las letras de aspecto aficionado y estilo tecno de los ordenadores domésticos. Lo veía como una manera de cubrir un nicho desatendido. La fuente apareció en muchos sitios web de finales de los años noventa —de esos con fondos negros, campos de estrellas, colores chillones y efectos de resplandor—, pero no recuerdo ningún uso especialmente destacado.

La publiqué inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 puse 6809 Chargen en el dominio público, donde ahora representa un pequeño vínculo entre la informática doméstica de los años ochenta y el panorama del diseño digital de finales de los noventa.

Acroyear



Presenté Acroyear el 28 de junio de 2012. Es una tipografía para uso destacado construida con formas suaves parecidas a cápsulas, diseñada principalmente para tamaños grandes. Aunque funciona en horizontal, siempre me pareció que cobraba vida al disponerla en una pendiente ascendente, así que mis gráficos promocionales destacaban las composiciones inclinadas.

La idea comenzó con un letrero de una tienda de sellos de goma que vi en Nagoya. Los kanji del letrero no se parecían exactamente a estas letras, pero las formas de cápsula que avanzaban hacia arriba me llamaron la atención. Me recordaban a pastillas subiendo una colina, lo que daba al diseño un aire farmacéutico ligeramente distópico que quería explorar.

El nombre Acroyear venía de mi infancia. Acroyear era un personaje de los juguetes Micronauts, que para mi generación ocupaban el mismo espacio que Transformers para los niños algo más jóvenes. Esa referencia nostálgica, combinada con las formas, dio personalidad a la tipografía. Al mirarla ahora, veo rastros de muebles modulares de los años setenta y de arquitectura moderna mezclados con una sensibilidad retrofuturista.

A pesar de su diseño distintivo, Acroyear nunca recibió mucha atención y nunca se ha utilizado ampliamente. Ha seguido siendo uno de mis lanzamientos menos exitosos comercialmente. En diciembre de 2024 hice una pequeña actualización técnica, ajustando las métricas verticales para evitar que los acentos se recortaran en ciertas aplicaciones. Aparte de eso, la tipografía sigue igual que en su lanzamiento original.

Acrylic Brush



Lancé Acrylic Brush el 18 de agosto de 2009 como experimento. Normalmente se evita componer las fuentes de escritura manual íntegramente en mayúsculas, pero quería ver qué pasaría si diseñaba una específicamente para ese fin. El resultado fue una escritura manual toda en mayúsculas, con proporciones de versalitas y caracteres sin conectar, lo que le daba un lugar inusual entre las fuentes de escritura manual.

El proceso empezó pintando los caracteres con tinta negra sólida, escaneándolos y convirtiendo los resultados en una fuente funcional con un conjunto completo de caracteres, pares de ligaduras personalizados y ajustes de pares. Para añadir una textura desvaída y desgastada, utilicé Photoshop y una tableta gráfica con un pincel texturizado; después calqué automáticamente y depuré los mapas de bits antes de alinearlos con los glifos originales. El objetivo no era reproducir ningún estilo concreto de rotulación o impresión: se trataba más bien de experimentar con texturas de pincel y ver adónde me llevaba.

Una función que añadí fueron ligaduras de OpenType que sustituyen automáticamente las combinaciones de letras dobles, ayudando a que la tipografía parezca más natural. El 18 de junio de 2021 actualicé Acrylic Brush eliminando caracteres en desuso, fracciones precompuestas y las comillas izquierdas invertidas, además de ampliar la función de fracciones de OpenType.

Acrylic Brush nunca recibió mucha atención y puede ser difícil de leer, pero creo que su valor está en ser una rareza memorable. El enfoque de usar solo mayúsculas es un truco, pero a veces un truco puede ser útil si alguien necesita algo llamativo o poco convencional.

Addlethorpe



Lancé Addlethorpe el 1 de abril de 2008. Simplemente tomé prestado el nombre de un lugar: a menudo me parece que los topónimos dan a las fuentes nombres que suenan sofisticados. El propio diseño surgió de un experimento. Un amigo me había regalado unos cuantos tipos metálicos Garamond años antes, y después de crear Winthorpe pensé que podía llevar la idea más lejos simulando en formato digital el aspecto de los bloques de tipos metálicos.

Construí Addlethorpe como una tipografía de tres capas, con capas separadas de primer plano, relleno y fondo que podían combinarse para obtener distintos efectos. Incluí cifras alineadas y de estilo antiguo, junto con ligaduras para romper la repetición. Crearla no fue sencillo: los programas de fuentes no estaban diseñados para formas tan detalladas. Constantemente llevaba las herramientas al límite, haciendo que se bloquearan a menudo y produciendo archivos inutilizables. Para simular el efecto de los bloques, ajusté márgenes laterales estrechos e incluso construí un sistema en Photoshop para generar cajas delimitadoras. Aunque parte del sombreado procedía de sombras proyectadas, también pinté detalles a mano y superpuse texturas de desgaste para darle un aire sucio y grasiento.

El conjunto de caracteres era mayor que el de muchas de mis otras fuentes de entonces, e incluía los acentos latinos básicos. Tras mucha limpieza y resolución de problemas, acabé con un diseño que parecía un poco demasiado mecánico, así que introduje ligeras desalineaciones y rotaciones para añadir personalidad. Incorporé las capas de relleno al final del proceso para facilitar que los usuarios aplicaran color. Más tarde produje una versión web con menos detalle para que no ralentizara la carga de las páginas.

En la práctica, Addlethorpe nunca llegó a ganar aceptación. Nunca la he visto utilizada y, en gran medida, pasó desapercibida. Para mí fue principalmente un ejercicio para ver hasta dónde podía llevar la tecnología de las fuentes, más que una tipografía pensada para un uso habitual. En diciembre de 2024 le hice una actualización técnica: corregí las métricas verticales para evitar el recorte de los acentos, modernicé las tablas de nombres y corregí la anchura del espacio de no separación. Por lo demás, la tipografía sigue como estaba en su lanzamiento.

Adriator



Lancé Adriator el 4 de agosto de 1999. El diseño comenzó con una única letra «T» del logotipo de una marca irlandesa de calefactores para habitaciones. Me la había enviado una persona irlandesa, y como se llamaba Adrian, creé el nombre Adriator como una palabra compuesta. Con una sola letra como punto de partida, extrapolé todo un alfabeto en aquel estilo.

El resultado fue una tipografía rayada para uso destacado, con fuertes contrastes entre gruesos y finos. Mirando atrás, me recuerda a los detalles decorativos del plató de The Price is Right o a los antiguos puestos de aperitivos de los autocines. Por entonces me parecía que tenía un carácter Y2K de moda: una reinterpretación desenfadada y experimental de estilos de los años setenta con la que muchos diseñadores estaban jugando a finales de los noventa. Muchos hacíamos reinterpretaciones en lugar de recuperaciones fieles, que se hicieron más populares más adelante en los años 2000.

He visto Adriator utilizada aquí y allá, aunque nunca en un contexto especialmente prominente. Comparada con algunos de mis otros proyectos, fue técnicamente sencilla de producir, aunque contar con una sola letra como punto de partida supuso un reto. Con logotipos como AC/DC o KISS, al menos tenía tres letras distintas de las que extrapolar, pero en este caso tuve que inventar el resto casi completamente desde cero.

Adriator se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público para que pudiera utilizarse o adaptarse libremente.

Affluent

ABCDEFabcdef1234

Presenté Affluent el 25 de junio de 2004. El nombre era arbitrario y, visto en retrospectiva, no fue una elección especialmente buena. El diseño surgió de mi etapa como director artístico en Rockstar Games, donde trabajaba en títulos para PlayStation 2. En los televisores CRT observé que las fuentes pequeñas y nítidas a menudo producían un efecto de deslumbramiento que hacía que el texto

centelleara y resultara difícil de leer. Las consolas anteriores, como NES y SNES, evitaban ese problema usando texto más grande basado en mosaicos, pero las mayores exigencias gráficas de la PS2 nos obligaron a experimentar directamente con la tipografía.

Probábamos las fuentes en televisores de consumo baratos, no en monitores de alta gama, y descubrí que el texto ligeramente difuso, con suavizado de bordes, era más fácil de leer que el texto perfectamente nítido. La excepción eran las líneas casi horizontales, donde la falta de nitidez solo añadía ruido. Al hacer esas líneas más nítidas a mano y dejar las verticales menos restringidas, llegué al concepto de Affluent: una tipografía con verticales sin restricciones y trazos casi horizontales cuantizados. La lancé en cuatro estilos: Regular, Semi-Bold, Bold e Italics.

Esperaba que las empresas de videojuegos la adoptaran para pantallas pequeñas, pero la era del CRT estaba terminando y nunca vi Affluent utilizada en ningún sitio. No atrajo atención ni comentarios, pero influyó directamente en mi trabajo en Cinecav. Las mismas ideas se trasladaron a ese proyecto, aunque de forma menos extrema, y se convirtieron en una parte central de él.

Hice dos actualizaciones técnicas de Affluent: el 12 de mayo de 2021, cuando eliminé caracteres en desuso, amplié las fracciones de OpenType y perfeccioné los contornos, y otra en diciembre de 2024, cuando ajusté las métricas verticales, modernicé las tablas de nombres y corregí la anchura del espacio de no separación.

Airmole



Lancé Airmole el 26 de septiembre de 2000. El nombre surgió del tipo de yuxtaposiciones psicodélicas que me gustaban en nombres de grupos como Led Zeppelin o Soft Machine. Como los topos viven bajo tierra, llamar a uno «Airmole» me parecía memorable y un poco absurdo.

El diseño se basaba en una muestra que encontré en una guía de rotulación Speedball de principios del siglo XX. En lugar de calcar directamente las letras, las construí con curvas de Bézier, conservando el espíritu del original pero simplificando las formas para que funcionaran mejor como tipografía digital. Ese enfoque marcó el comienzo de mi costumbre de hacer recuperaciones más libres en lugar de estrictas. Las letras de los libros Speedball eran bastante limpias, y otros diseñadores produjeron después algunas recuperaciones más fieles. La mía está simplificada, lo que creo que la hace más práctica como tipografía.

Airmole es un diseño de trazos gruesos, sin contraformas y para uso destacado, con un aire art déco informal. Al no tener contraformas, fue más rápida de producir que muchas otras fuentes en las que había trabajado. La publiqué con una licencia gratuita para uso comercial, y a lo largo de los años la he visto aparecer de vez en cuando, normalmente en contextos de temática retro, aunque no me viene a la mente nada especialmente memorable.

En abril de 2024 puse Airmole en el dominio público. Mirando atrás, la veo como parte de mi serie de recuperaciones «no demasiado estrictas», un estilo de reinterpretación que ha seguido siendo un hilo recurrente en mi trabajo.

Akazan



Lancé Akazan el 20 de marzo de 2007. El nombre es inventado; a veces invento nombres únicos para que una tipografía sea fácil de encontrar en las búsquedas. El diseño empezó como una tipografía técnica sin remates, pero añadí elementos de modulación del trazo a la antigua, lo que le dio un sabor histórico mezclado con un carácter compacto, utilitario y parecido al de DIN. Mi intención era crear algo práctico pero distintivo: una tipografía con un carácter fuerte y deliberado que no fuera estrictamente histórica, pero que aun así sugiriera tradiciones anteriores.

Desarrollé Akazan en una gama de pesos de Light a Bold, con cursivas incluidas. El 18 de junio de 2021 actualicé la familia eliminando caracteres obsoletos, ampliando las funciones de OpenType y mejorando la compatibilidad. En octubre de 2024 publiqué Akazan 4.0, reorganizando los nombres de los pesos para mejorar su orden en los menús y la gestión de fuentes web: Light pasó a Extra-Light, y Book se renombró Light. Esa versión también perfeccionó las curvas de muchos caracteres, produciendo formas más suaves y pulidas.

Akazan nunca recibió mucha atención, y no recuerdo haberla visto utilizada. Pasó desapercibida al publicarse, pero para mí formaba parte de una línea más amplia de diseños «antiguos pero nuevos» en los que trabajé durante los años 2000: experimentos que mezclaban toques históricos con una estética técnica moderna.

Alepholon

ABCDEFabcdef1234

Presenté Alepholon el 17 de mayo de 2006. El nombre es inventado, una mezcla de «alphabet» con el sufijo de aire latino «-on» para que sonara científico. El propio diseño fue un subproducto de un borrador temprano de Domyouji.

Por entonces trabajaba en modificaciones de algunas de mis fuentes de plantilla para un cliente que necesitaba adaptarlas al corte por plasma. Eso me llevó a pensar en la utilidad práctica de las plantillas: los puentes debían ser gruesos y estar colocados estratégicamente para que las letras no se deshicieran. Alepholon surgió directamente de aquel contexto. Diseñé los puentes gruesos para que la fuente pudiera, en teoría, funcionar como una plantilla utilizable.

Este es un buen ejemplo de mi filosofía de diseño: las restricciones técnicas crean estilo. Históricamente, siempre ha sido así. Pero también comprendí que se pueden inventar restricciones técnicas y que el ejercicio sigue generando estilo. Con Alepholon jugué con la colocación de los puentes de maneras que me parecían poco convencionales frente a otros diseños de plantilla de estilo tecno de entonces. No era revolucionaria, pero me impulsó a abordar las letras de plantilla desde otro ángulo.

Alepholon nunca recibió mucha atención, y no recuerdo haberla visto utilizada. En cierto modo, es una huérfana en mi catálogo. El proyecto encargado que desarrollaba en paralelo evolucionó hasta convertirse en Domyouji, que después BioWare utilizó en la serie de juegos Mass Effect como complemento de Korataki. En cambio, Alepholon se quedó atrás, aunque siempre he pensado que merecía una mirada más detenida.

Alfaqix



Lancé la familia de tipografías Alfaqix entre el 12 de junio y el 25 de septiembre de 2023. El nombre es arbitrario, pero tiene algo de «alphabet» y suena a ciencia ficción, lo que me parecía apropiado para el estilo tecno modular con el que trabajaba.

La familia incluye cuatro variantes: Alfaqix Ellipsoid, Alfaqix Algorithm, Alfaqix Diode y Alfaqix Servo. Ellipsoid fue el punto de partida, construida con finales de trazo redondeados. A partir de esa base desarrollé Algorithm, con extremos octogonales achaflanados; Diode, con influencia de las pantallas LCD segmentadas; y Servo, con muescas circulares invertidas recortadas en las esquinas y finales de trazo planos. Produje cada variante en cuatro pesos —Light, Regular, SemiBold y Bold— con cursivas.

El objetivo era crear tipografías adecuadas para contextos técnicos, electrónicos, militares o farmacéuticos, donde la modularidad pareciera deliberada y útil. El estilo Diode comunica ese concepto modular de la manera más directa, pues su aspecto segmentado recuerda inmediatamente a los números digitales.

El proceso no fue sencillo. Hubo errores de escala y una fase de preparación tediosa, pero una vez establecido el sistema de componentes intercambiables, me permitió construir varias familias a la vez. Ya había utilizado métodos similares —sustituyendo los píxeles de Deception o las bombillas de Paltime—, pero fue la primera vez que empleé ese enfoque para alterar las propias formas de las letras.

No he visto Alfaqix utilizada desde su lanzamiento, y no la llamaría revolucionaria, pero creo que demostró la viabilidad de esta técnica. Cualquier tipografía modular puede beneficiarse de replantear cómo se resuelven las esquinas, los finales de trazo y las uniones, y Alfaqix me dio un marco para explorar esas posibilidades.

Algol



Lancé Algol el 17 de mayo de 2005. El nombre viene del lenguaje de programación, que me parecía adecuado para un proyecto arraigado en la estética informática. Por entonces ya había muchas fuentes que simulaban píxeles, pero diseñé Algol específicamente para resolver un problema práctico de las máquinas de corte de vinilo para rotulación.

Las fuentes tradicionales de píxeles causaban problemas al cortar rótulos, porque las pequeñas formas cuadradas tendían a desprenderse durante la aplicación. Algol conservaba el aire de las letras de píxeles, pero lo modificaba para que funcionara mejor. Creé intersecciones superpuestas y utilicé esquinas redondeadas para hacer las formas más resistentes. Eso también suavizaba su tono frente a la mayoría de las fuentes de estilo de mapa de bits.

La familia se ofrecía en tres variantes: Regular, VII e IX. Las versiones VII e IX rellenaban las contraformas de las letras, lo que creaba un efecto de sombra proyectada al combinarlas con Regular.

Algol se vendió bastante bien al principio, aunque yo nunca la he visto utilizada. Para mí era principalmente una herramienta práctica, más que un proyecto conceptual. Cualquiera puede

descargar gratuitamente cientos de fuentes de mapas de bits, pero Algol ofrecía algo más centrado en la producción, especialmente para las máquinas de corte de vinilo y los efectos por capas.

El 4 de junio de 2021 actualicé la familia ajustando las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores, lo que aumentó el tamaño de los caracteres un 11 %. También eliminé caracteres en desuso, como la L con punto y la E con breve, sustituí las comillas izquierdas invertidas por comillas correctas y perfeccioné las curvas para corregir errores de contorno.

Almonte



Presenté Almonte el 23 de diciembre de 1999. Fue un intento rápido e improvisado de conseguir un aspecto de tipos de madera sin remates, creado enteramente en formato digital y sin tomar como referencia tipos de madera reales. Simplemente imaginé cómo debía verse y la construí desde cero con herramientas digitales.

Lancé la familia con tres acabados: estándar, veta de madera y nieve. Por entonces la veía como una alternativa gratuita a fuentes como Poplar, pues no había muchas opciones sin coste para aquel estilo grueso de cartel. En lugar de buscar autenticidad, exageré las formas, haciéndolas torpes y rechonchas, porque a veces una tipografía tiene que abrazar lo «feo» para dar con el tono adecuado.

El nombre viene de Almonte, Ontario, donde vive mi hermana, lo que me parecía apropiado para un diseño de carácter rural. Almonte fue popular de inmediato y acabó en etiquetas de productos, letreros

de restaurantes y muchos sitios web. También la he visto utilizada en maquetas que imitan antiguos estilos de carteles con tipos de madera.

No fue la única vez que intenté este tipo de diseño rústico exagerado. Bench Grinder, que llegó después, era todavía más torpe y extraña. En abril de 2024 puse Almonte en el dominio público para que pudiera seguir circulando libremente.

Alphii



Lancé Alphii el 22 de junio de 2006. Continuaba ideas que había explorado antes con Jillican, pero esta vez adopté otro enfoque. En lugar de calcar o simplificar directamente una tipografía existente, tomé prestado el ritmo de Franklin Gothic y lo utilicé como base oculta. El objetivo era crear un diseño poligonal que pareciera haber pasado por una reducción automática de polígonos, el mismo tipo de aspecto que se ve en los modelos LOD (Level of Detail) de pocos polígonos de los videojuegos. A diferencia de una tipografía estrictamente octogonal como ITC Machine, Alphii sugiere una tipografía curva subyacente que se ha reducido a facetas.

Imaginaba Alphii en contextos contemporáneos generales, especialmente donde encajara un aspecto posmoderno y deconstruido. No estaba pensada para un nicho concreto, sino para dar a los diseñadores algo con un carácter fracturado y poligonal que siguiera siendo utilizable.

La familia incluía cuatro pesos con cursivas. Con el tiempo la actualicé varias veces: el 30 de junio de 2022 añadí cursivas, bajé los signos de apertura de interrogación y exclamación y eliminé

caracteres en desuso. Esa actualización también amplió las fracciones de OpenType, añadió signos de prima, optimizó los ajustes de pares e incorporó símbolos monetarios adicionales. Más tarde añadí la eszett mayúscula alemana (ß), barras en los ordinales (ª º) y el símbolo №. En octubre de 2024, la versión 3.002 mejoró el orden de los estilos en los menús.

Una vez vi Alphii utilizada en el letrero de un restaurante, pero por lo demás nunca recibió mucha atención. No generó revuelo al publicarse, pero sigo pensando que se sostiene bien. No parece encerrada en los años 2000 y sigue funcionando como estilo geométrico deconstruido.

Amienne



Lancé Amienne el 17 de noviembre de 2004, después de recibir un encargo de una empresa llamada Inspire Graphics, que publicó su versión con el nombre Terzini. Me sacó bastante de mi zona de confort. Mi letra es horrible y nunca aprendí escritura cursiva, así que no me sentía seguro creando una escritura informal a pincel. Aun así, sabía manejar un pincel de acuarela, de modo que mezclé un poco de gouache negro de Marte y pinté letras. Los resultados no fueron gran cosa: mucha pintura acabó en el suelo y las formas de las letras solo eran utilizables a medias, pero me dieron un punto de partida.

A partir de ahí trabajé con vectores, ajustando las formas hasta que la fuente tuvo cierta fluidez y coherencia. Las ligaduras personalizadas ayudaron a suavizar el ritmo. No esperaba gran cosa, pero Amienne acabó siendo una de mis fuentes más utilizadas. Sigo

viéndola constantemente, sobre todo en productos de bienestar, velas perfumadas y artículos con mensajes inspiradores. También es una de las pocas fuentes de Typodermic con las que me encuentro a menudo en Japón.

Su adopción me sorprendió, dada la poca fe que tenía en mis habilidades caligráficas. Mirando atrás, tiene sentido: a mediados de los años 2000 empezaron a ponerse de moda las fuentes de escritura manual ligeramente amateur, y Amienne encajó perfectamente en aquella ola. No era una fuente gratuita, así que debió de conectar con diseñadores que querían algo cercano y relajado.

El 4 de junio de 2021 actualicé la fuente eliminando caracteres en desuso, ampliando la función de fracciones de OpenType, ajustando la anchura de los puntos suspensivos y sustituyendo las comillas izquierdas invertidas por comillas correctas (aunque las antiguas seguían accesibles mediante Unicode). También añadí signos de prima, perfeccioné las curvas e hice pequeñas correcciones.

En general no me gustan las fuentes de escritura manual, y nunca volví a las de letras conectadas. Pero Amienne me vino bien en el sentido de que me obligó a coger un pincel y probar algo que de otro modo no habría hecho.

Ampacity



Presenté Ampacity el 12 de diciembre de 2012. La inspiración vino de los letreros de neón y, concretamente, de las letras de la portada del álbum Coda de Led Zeppelin. Aquel diseño tenía una peculiaridad: el

trazo grueso de la «A» estaba en el lado contrario al habitual. Al construir Ampacity lo cambié al lado convencional, pero incluí una alternativa reflejada para quien quisiera recrear el aspecto original.

El nombre combina «ampere» y «capacity», y lo elegí para sugerir electricidad y la energía de la luz de neón. Cuando la hice, ya había diseñado otras dos tipografías relacionadas con Led Zeppelin, y esta me parecía la única opción que quedaba para completar aquel conjunto.

Ampacity se publicó con alternativas estilísticas y una versión reflejada, pero nunca la he visto utilizada por ahí y no recibí ninguna respuesta cuando salió. El 12 de mayo de 2021 actualicé la fuente para mejorar la función de alternativas estilísticas y hacerla accesible en programas como InDesign (mediante Stylistic Set #1). También eliminé caracteres en desuso, como la L con punto y la E con breve, y amplié las fracciones de OpenType para admitir numeradores y denominadores más largos.

Nunca volví a explorar la estética del neón, así que Ampacity permanece sola en mi catálogo como una exploración aislada.

Angerpoise Lampshade



Lancé esta tipografía el 14 de febrero de 1999. Al principio la llamé «Anglepoise Lampshade», por una canción del grupo punk The Soft Boys. No sabía que Anglepoise también era una marca de lámparas. Casi dos décadas después, el titular de la marca se puso en contacto conmigo y señaló que mi fuente confundía a sus clientes de pantallas

de lámpara en los resultados de búsqueda. Para evitar conflictos, la renombré «Angerpoise Lampshade», lo que conservaba algo del filo punk del nombre original.

El diseño en sí fue un experimento rápido, una modificación de las letras de mi tipografía Hemi Head. La versión temprana era tosca, y creo que eso frenó su popularidad. Nunca la vi utilizada en ningún lugar destacado.

En cuanto al estilo, una vez la describí recurriendo al art déco como reclamo, pero en realidad no creo que tenga nada de art déco. Tiene más en común con las fuentes de mapas de bits ciberpunk que veía en demos de 4K y juegos de ordenador de finales de los ochenta y principios de los noventa. Mirando atrás, debería haberla llamado simplemente posmoderna, pues no encaja cómodamente en ninguna categoría concreta.

La publiqué con una licencia gratuita para uso comercial, y en abril de 2024 la puse en el dominio público. Para mí, el proyecto tiene menos que ver con el propio diseño que con la lección que me enseñó: hay que tener cuidado al poner nombre a las fuentes, porque los conflictos de marcas pueden aparecer incluso décadas después.

Angostura



Presenté Angostura el 1 de octubre de 2009 como una revisión completa de una tipografía anterior que había publicado por primera vez en diciembre de 1997. La Angostura original era básicamente una modificación chapucera de Blue Highway: era demasiado

ambicioso y producía múltiples estilos que estaban muy por encima de mis habilidades de entonces. Mirando atrás, resultaba bastante vergonzosa.

En 2009 decidí empezar de nuevo desde cero. La nueva Angostura se inspiraba en la rotulación estadounidense de los años cuarenta y cincuenta. Conservaba algo del peculiar aire de mediados de siglo de Blue Highway, pero se acercaba más a una estética retro de rotulista. Añadí travesaños bajos que evocaban letreros de estilo déco industrial y utilicé formas de «a» y «g» de un solo ojo, en el espíritu del furor por Futura de mediados de siglo.

Convertí Angostura en una familia completa de Ultra-Light a Bold, y también creé variantes de pintura en aerosol, veta de madera y plantilla, con ligaduras personalizadas para darles mayor autenticidad. Experimenté mucho con variantes texturizadas en los años 2000, y Angostura formaba parte de aquella fase.

El nombre venía del amargo de Angostura, que utilizaba en cócteles por entonces. A pesar del rediseño, Angostura nunca llegó realmente a ganar aceptación: era bastante impopular comparada con Blue Highway. Aun así, creo que la versión posterior tiene una cualidad inusual. No encaja perfectamente en una categoría ni tiene un sabor estilístico fuerte, pero eso le da una flexibilidad que podría ser útil en el contexto adecuado.

El 25 de junio de 2021 actualicé la familia eliminando caracteres en desuso, ampliando las fracciones de OpenType y ajustando las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. También eliminé ligaduras fi y fl innecesarias y corregí algunos errores de curva. En octubre de 2024, la versión 2.2 reorganizó el sistema de nombres de los pesos para mejorar el orden en los menús y la gestión de fuentes web.

Anklepants



Lancé Anklepants el 12 de diciembre de 1997, inspirada en la tipografía para uso destacado que utilizaban las emisoras de radio CBS propiedad de Westinghouse. En 1963, Westinghouse Broadcasting cambió su marca a «Group W», y parte de aquella identidad era un conjunto distintivo de indicativos de emisora y logotipos que siguió utilizándose hasta 1995. Siempre me pareció que la fuente original tenía algo de chapuza: más una tipografía modificada que algo diseñado para aquel propósito. Mi versión tampoco era perfecta, pero al menos estaba dibujada desde cero y parecía más una tipografía propiamente dicha que una adaptación.

Anklepants no era una réplica exacta. John Sizemore creó después una versión digital más fiel de la fuente de Westinghouse. La mía buscaba un diseño más práctico que conservara el espíritu del original sin ceñirse demasiado a él. La publiqué con una licencia gratuita para uso comercial.

El nombre vino de una fiesta de aniversario en la que un invitado muy borracho deambulaba con los pantalones por los tobillos. El momento se me quedó grabado, y pensé que «Anklepants» era un nombre divertido y memorable que encajaba con el aire excéntrico de la fuente. No creo que el nombre ayudara ni perjudicara su adopción, pero me sigue gustando.

No fue un gran éxito, y no recuerdo haberla visto utilizada de ninguna manera destacada. Más tarde diseñé Libel Suit, que también se inspiraba en el aspecto de Westinghouse, pero las dos no están

relacionadas de ninguna manera deliberada. En abril de 2024 puse Anklepants en el dominio público para que pudiera circular libremente.

Antihistory



Presenté Antihistory el 28 de junio de 2006. La idea original era sencilla: quería hacer una versión envejecida de una fuente de estilo de los años noventa. Más tarde, cuando llegó el momento de describirla, recurrí a una especie de interpretación histórica disparatada: imaginarla como si alguien del futuro recordara mal la tipografía de finales del siglo XX. Pero eso era sobre todo un argumento de marketing, porque por entonces no se me ocurría qué más decir.

El diseño partió de una versión modificada de Corzinair, que después desgasté y envejecí. El resultado fue una fuente de aspecto deteriorado, como si hubiera pasado por varias décadas de mal uso. La publiqué en Regular e Italic, pensando que podría ser lo bastante flexible tanto para titulares como para texto, conservando su extraño sabor retrofuturista.

Nunca he visto Antihistory utilizada, y pasó desapercibida cuando la publiqué. No está realmente vinculada a las otras tipografías cargadas de textura que creaba en los años 2000: ocupa su propio nicho estrecho. Mirando atrás, la veo como un experimento, y quizá algún día encuentre un uso, pero por ahora sigue siendo una curiosidad en mi catálogo.

El 25 de junio de 2021 actualicé la fuente eliminando caracteres en desuso, ajustando la anchura de los puntos suspensivos y retocando las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores.

Arnprior



Lancé Arnprior el 27 de diciembre de 1997. El nombre viene de Arnprior, una localidad del valle de Ottawa cercana a donde crecí. En realidad no vivía en la propia localidad —estaba entre los árboles—, pero Arnprior era el lugar grande más cercano, así que el nombre se me quedó.

El diseño era puramente un experimento modular. Me interesaba construir un alfabeto con componentes retorcidos, parecidos a piezas de rompecabezas, el tipo de formas que podrían verse en juegos de ingenio o juguetes infantiles. No estaba ligado a ninguna referencia histórica ni a un encargo de cliente: solo era un ejercicio de forma y estructura.

La versión original no era muy buena. Insistía demasiado en la modularidad y acabó pareciendo chapucera. Como era de esperar, no fue popular. En 2020 decidí reconstruirla desde cero, esta vez trasladando la forma ondulada de la zona media de manera más coherente por todos los caracteres. Eso le dio una fluidez y una cohesión de las que carecía la primera versión. El resultado es mucho mejor: menos torpe y más deliberado.

Arnprior formaba parte de un periodo en el que experimentaba mucho con la construcción modular de tipografías. Butterbelly es otro ejemplo de la misma manera de pensar. En abril de 2024 puse

Arnprior en el dominio público, cerrando el círculo de un proyecto que empezó como un experimento tosco y acabó madurando hasta convertirse en algo más refinado.

Asterisp



Lancé Asterisp el 26 de noviembre de 2002. Toda la idea consistía en centrarse en el asterisco, un glifo que normalmente se trata como algo secundario. Quería dar más opciones a los diseñadores: una colección de asteriscos de distintos estilos para que pudieran elegir el símbolo con más precisión, en lugar de quedarse con el que viniera incluido en sus fuentes.

La mayoría de los asteriscos tienen cinco o seis puntas, pero experimenté con ir más allá. Descubrí que usar más puntas en los pesos ligeros y menos en los gruesos creaba un buen equilibrio entre estilos. Más tarde trasladé esa idea a algunos de mis otros diseños.

Nunca he visto Asterisp utilizada en ningún sitio, y no causó mucho revuelo al publicarse, pero creo que hizo más interesante el catálogo temprano de Typodermic. Recordaba que el diseño tipográfico no siempre tiene que girar en torno a alfabetos: incluso un único glifo puede merecer una exploración.

Asterisp es única en mi catálogo. Puede que ayudara a abrir los ojos a la idea de que un asterisco no tiene por qué limitarse a las cinco o seis puntas habituales. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público para que pudiera circular libremente.

Astrochemistry



Cuando lancé Astrochemistry el 26 de enero de 2013, estaba en un momento muy particular, tanto creativa como personalmente. Mi madre acababa de fallecer y buscaba una manera de volver poco a poco al trabajo. Necesitaba algo sencillo, un proyecto que pudiera ayudarme a recuperar el equilibrio. Astrochemistry es una tipografía gruesa y cuadrada, con un aspecto distintivo que concentra el peso en la parte superior. Esa decisión le da cierto aire de ciencia ficción: me recuerda un poco a los extraterrestres cabezones que podrían verse en antiguas películas de serie B. Me inspiré en parte en fuentes de antiguas impresoras de matriz de puntos, especialmente para las V y A de lados planos. Esos elementos contribuyen a su aire ligeramente retro y tecnológico. No voy a afirmar que Astrochemistry sea el diseño más revolucionario que he hecho. No lo es. Pero creo que tiene su propio encanto extraño y alienígena. A veces son estas creaciones peculiares y poco perfectas las que terminan conectando con los diseñadores de maneras inesperadas. Crear Astrochemistry tuvo tanto que ver con el proceso como con el resultado. Fue una forma de volver al trabajo, de sumergirme en el acto familiar de crear letras cuando todo lo demás parecía incierto. La sencillez del proyecto era exactamente lo que necesitaba en aquel momento.

Astron Boy



Presenté Astron Boy el 22 de octubre de 2000. El diseño se inspiraba en el logotipo de Astron Belt, un antiguo videojuego en LaserDisc que, por un breve momento, parecía estar llevando al límite la tecnología de los recreativos. El propio juego utilizaba ITC Serif Gothic para su título, pero el logotipo de la marquesina era personalizado. Ese logotipo me llamó la atención y decidí ampliarlo hasta convertirlo en una tipografía.

Como el original estaba íntegramente en mayúsculas, tuve que extrapolar el resto del alfabeto, incluidas las minúsculas. Eso hizo el diseño más práctico para el uso real, en lugar de ser solo un tributo nostálgico. Astron Belt no es precisamente un nombre tan conocido como Donkey Kong, pero pensé que el conjunto de caracteres ampliado daba a Astron Boy cierta utilidad más allá de complacer a los aficionados.

Un rasgo distintivo del logotipo original era su tratamiento degradado. Para captarlo, creé un estilo de capa rayada dentro de Astron Boy. La familia incluía varios estilos —estándar, cursiva, sombreado y rayado— para que los diseñadores pudieran apilarlos y superponerlos para crear efectos.

Astron Boy se publicó con una licencia gratuita para uso comercial. Acabó siendo una fuente de nicho, pero la he visto utilizada aquí y allá. Creo que las rayas eran un buen reclamo, algo que la hacía destacar aunque limitara sus aplicaciones.

Para mí, Astron Boy pertenece claramente a mi serie de fuentes inspiradas en juegos. En abril de 2024 la puse en el dominio público.

Athabasca

ABCDEFabcdef1234

Lancé Athabasca el 13 de enero de 2015. El nombre venía de la región de Athabasca, en el norte de Canadá; quería algo que evocara hielo y glaciares. Mi idea era fusionar la geometría angular del movimiento moderno con el aspecto utilitario de la antigua rotulación ferroviaria, aquella en la que se utilizaban formas octogonales más por facilidad de reproducción que por estilo.

Diseñé Athabasca con seis pesos, tres anchuras y cursivas. También incluí cifras de estilo antiguo y tabulares, accesibles en aplicaciones compatibles con OpenType. Un rasgo distintivo era la sustitución automática de la I mayúscula por una variante con remates cuando iba junto a una l minúscula; era una pequeña decisión, pero solucionaba un problema de legibilidad habitual en los diseños sin remates. Por entonces, una gama tan extensa de estilos y opciones era inusual en un lanzamiento gratuito.

A pesar de la ambición, Athabasca no ganó mucha aceptación. Era gratuita, así que el coste no era un obstáculo; la falta de adopción tenía más que ver con el momento. A mediados de la década de 2010, el panorama de las fuentes gratuitas estaba saturado y los lanzamientos solían pasar desapercibidos. Creo que, si Athabasca hubiera salido antes de 2000, podría haber encontrado un lugar duradero en la cultura del diseño.

No hubo actualizaciones después de su lanzamiento. En abril de 2024 puse Athabasca en el dominio público. Sigue siendo uno de esos proyectos a los que añadí más funciones de las que la mayoría de los

diseñadores necesitarían jamás, un recordatorio de que la abundancia en el diseño tipográfico no siempre se traduce en relevancia.

Augustine



Lancé Augustine el 23 de agosto de 2007. No elegí el nombre por ningún motivo tipográfico; a menudo ponía a las fuentes el nombre de la canción que estuviera escuchando, y en este caso era «St Augustine», de Band of Horses. Mi intención era simular letras toscanas recortadas a mano, pero lo hice de una manera inusual. Dibujé las formas básicas con el ratón como polígonos limpios y después las distorsioné y procesé en Photoshop para crear una textura deteriorada, parecida a la de un sello. Tras el calco automático y la limpieza, superpuse las formas desgastadas a los contornos originales para dar la impresión de una impresión irregular y pastosa.

Para llevar el efecto más lejos, apliqué filtros de distorsión y dilatación y simulé que la tinta se retiraba del centro de los trazos, como por la acción capilar de los sellos reales. Añadí ligaduras de OpenType para que los pares de letras habituales variaran automáticamente, evitando la repetición mecánica. El resultado tenía un carácter inquietante y desgastado que no había planeado; solo después comprendí que el efecto transmitía un tono ligeramente perturbador.

Augustine no tuvo un uso destacado en diseño o medios, pero sigue siendo un experimento en transformar la geometría digital nítida en algo que parece orgánico e impreciso. El 25 de junio de 2021

publiqué una actualización que eliminó caracteres en desuso, corrigió la relación entre las anchuras del espacio y el espacio de no separación, sustituyó las comillas invertidas y ajustó las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. No ha habido más actualizaciones desde entonces.

Autoradiographic



Lancé Autoradiographic el 31 de agosto de 2015. El nombre venía del método científico de obtención de imágenes llamado autorradiografía; quería algo que evocara una técnica de laboratorio antigua, lo que me parecía apropiado para una tipografía vinculada de manera libre a temas de mediados del siglo XX. El parecido con las letras de señales de advertencia de la posguerra, con rastros de influencia art déco, no fue intencional al principio. Cuando lo advertí, profundicé en esa dirección, buscando algo que evocara las letras utilitarias que uno podría imaginar en señales industriales o incluso en los exagerados letreros de Acme de los dibujos animados Roadrunner.

La familia incluía cinco pesos con cursivas. Diseñé las cursivas estrechas y con un espaciado holgado, creando un fuerte contraste con los estilos rectos. Mi objetivo era explorar alternativas para las cursivas sin remates; las tipografías con remates se benefician de cursivas de formas caligráficas, pero las sin remates suelen tener dificultades para diferenciarse. A finales de los años noventa y principios de los 2000 era habitual ver cursivas sin remates con detalles caligráficos, pero yo quería otra solución. Exploré un enfoque similar en mi tipografía Built.

Autoradiographic no tuvo un uso destacado, pero sirvió como experimento en la construcción de cursivas y en acentuar el contraste dentro de una familia sin remates. En octubre de 2024 publiqué la versión 1.1, reorganizando los nombres de los estilos para mayor claridad: Book se renombró Light y Light pasó a Extra-Light. No ha habido otras actualizaciones.

Axaxax



Lancé Axaxax el 2 de diciembre de 1998. Inventé el nombre para que sonara extraño; por entonces la mayoría de los nombres de fuentes eran convencionales y quería algo que destacara. El diseño se inspiraba en imágenes de tubos de neón, trazados de circuitos y láseres, con un ligero parecido con Pump. La primera versión, que corresponde al peso hoy llamado Bold, se difundió rápidamente en folletos de raves y gráficos de temática de ciencia ficción.

En 2002, Axaxax ganó una visibilidad inesperada al utilizarse para el logotipo de CSI: Miami. Por entonces solo estaba disponible el estilo gratuito, así que los productores simplemente utilizaron esa versión sin una licencia directa. Por esas mismas fechas también apareció en el teclado de un teléfono móvil Motorola. Esos usos le dieron un alcance muy superior al que había previsto.

Perfeccioné el diseño en 2005 y lo reconstruí por completo en 2010, ampliando la familia a varios pesos y cursivas. Las actualizaciones posteriores de 2021 y 2022 corrigieron curvas y ampliaron el conjunto de caracteres. Desde el principio, un peso de Axaxax era gratuito: originalmente el peso Regular, que después se reclasificó como Bold. Ese estilo Bold sigue siendo gratuito, mientras que los

pesos adicionales introducidos en 2010 y después han sido lanzamientos comerciales. En octubre de 2024, la versión 5.2 reorganizó los nombres de los pesos para mayor claridad: Book pasó a Light, Light a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light a Hairline.

Baby Jeepers



Lancé Baby Jeepers el 28 de enero de 1998. La idea era tomar la lógica de una pantalla LCD de siete segmentos y llevarla mucho más allá de su sencillez habitual. En lugar de las formas mínimas y utilitarias de los relojes digitales, construí una versión elaborada con segmentos entrelazados y muy detallados. Nunca estuvo pensada para funcionar como una fuente práctica de texto; era un experimento visual sobre hasta dónde podía estirarse el estilo segmentado.

El nombre era una variación juguetona de «Jesus», elegida porque el aire ornamentado y decorativo de la tipografía me recordaba a las letras navideñas. La primera versión incluso incluía versalitas, aunque eran simplemente mayúsculas reducidas de tamaño y acabé eliminándolas. Corregí numerosos fallos pequeños con el tiempo, pero no hubo revisiones importantes.

Baby Jeepers siempre fue gratuita para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público. Nunca tuvo un uso destacado en diseño o medios, pero sigue siendo uno de mis proyectos más experimentales: una exploración de cómo se podía exagerar un sistema rígido como la segmentación LCD hasta convertirlo en ornamento.

Bailey's Car



Lancé Bailey's Car el 7 de diciembre de 1998. El nombre venía directamente de un incidente que presencié en Mississauga: los restos en llamas del Mercedes del velocista Donovan Bailey. Volví a casa y convertí el suceso en una rápida fuente de efectos. Con Alien Skin apliqué un filtro a una tipografía existente —probablemente infringiendo su licencia— y produje un efecto de texto en llamas. Era un experimento de poco esfuerzo, no pensado como un lanzamiento serio.

El resultado fue un diseño tosco que ahora considero una mala fuente. Con el tiempo llegó a casi todos los sitios de fuentes gratuitas y se convirtió en parte de la cultura visual de las primeras páginas personales de la era GeoCities. Su mala fama se reforzó años después al aparecer en una lista de las peores fuentes jamás creadas.

Bailey's Car siempre fue gratuita para uso comercial. Nunca recibió actualizaciones ni correcciones técnicas y acabó siendo retirada del catálogo de Typodermic. En agosto de 2020 la puse en el dominio público, dejándola como una curiosa reliquia del diseño web de finales de los años noventa.

Baltar



Lancé Baltar el 6 de diciembre de 1998. El nombre era un guiño al personaje de Battlestar Galactica, elegido cuando la serie más reciente todavía no se había emitido y la referencia aún tenía el aire de un programa anticuado y mediocre. Quería que la tipografía fuera deliberadamente pesada y tosca, algo que ignorara el refinamiento en favor de un impacto contundente.

El diseño tomaba las proporciones exageradas de Gill Kayo, pero las llevaba en una dirección más áspera. Omití la compensación del grosor del trazo en las uniones, lo que daba a las letras un carácter distorsionado y torpe. El resultado era intencionalmente desgarbado, pensado para imponerse en lugar de adaptarse. A pesar de ello, Baltar circuló algo en carteles y por la web, demostrando que incluso una tipografía poco agraciada podía encontrar su lugar.

Baltar siempre fue gratuita para uso comercial. Con el tiempo hice pequeñas correcciones y añadí acentos, aunque nunca llevé un registro de esos cambios. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público. Para mí, Baltar representa un experimento en eliminar el refinamiento para ver qué queda cuando la pesadez se convierte en la única prioridad.

Barbatrick



Lancé Barbatrick el 7 de septiembre de 1999. El nombre venía de los dibujos animados Barbapapa, aunque la tipografía en sí no tiene nada en común con esas imágenes. El diseño era básicamente un derivado de Hemi Head con líneas de velocidad añadidas. Creé esas líneas copiándolas y pegándolas sobre las formas de las letras, un proceso tosco que dio a la fuente su rasgo distintivo, pero poco refinamiento.

Barbatrick sí tuvo algún uso, sobre todo en diseños de baja calidad para eventos locales. No era un lanzamiento pulido; en el mejor de los casos servía como una variación rápida de una idea que ya había explorado en otros lugares. Más tarde añadí acentos y ajusté el espaciado, pero nunca la traté como un proyecto importante.

La fuente siempre fue gratuita para uso comercial, y en agosto de 2020 la puse en el dominio público. Mirando atrás, Barbatrick es un ejemplo de cómo reutilizar ideas sin desarrollarlas significativamente rara vez produce un diseño sólido.

Barge



Lancé Barge el 7 de julio de 2008. El nombre aludía a una barcaza como embarcación pesada, contundente y funcional, lo que coincidía con el efecto que buscaba en la tipografía. El diseño pretendía transmitir el peso de las formas industriales dando al

género un tratamiento más contemporáneo. Concebí Barge como una alternativa moderna a ITC Machine, aunque no se basaba en un modelo concreto. Donde ITC Machine utiliza formas octogonales afiladas, suavicé la geometría para reflejar referencias más amplias al diseño industrial. Las letras seguían siendo cuadrangulares, mecánicas y densas, pero les di forma para que armonizaran mejor con las carcasas, los paneles y otras superficies de los equipos modernos. También incluí cifras de estilo antiguo, que imaginaba en subtítulos en minúsculas junto a las mayúsculas. En junio de 2021 actualicé Barge para mejorar la compatibilidad y corregir pequeñas inconsistencias. La actualización añadió signos de prima, revisó las métricas verticales para lograr un renderizado más uniforme entre navegadores y amplió la función de fracciones de OpenType. En 2026 rediseñé y amplié Barge considerablemente. El único estilo original se convirtió en una familia de 22 estilos, formada por 11 pesos de Thin a Extra-Black con sus cursivas correspondientes. El antiguo Regular era el más cercano en peso visual al nuevo Extra Bold; sin embargo, los dibujos revisados, las anchuras, el espaciado y los ajustes de pares hacen que ambas versiones no sean compatibles en sus métricas. Cambié la construcción de V, W, X, Y y sus formas minúsculas para proporcionar relaciones diagonales más uniformes a lo largo de la gama de pesos. También revisé curvas, esquinas, puntuación, símbolos y cifras, mientras el conjunto de caracteres pasó de 378 a 472 caracteres codificados. La versión ampliada añadió signos combinantes, posicionamiento de signos combinantes, mayor cobertura latina y fonética, símbolos monetarios adicionales y funciones reconstruidas de fracciones, superíndices y subíndices. Barge no ha tenido un uso destacado, pero sigue siendo uno de mis intentos de trasladar las formas y proporciones del diseño industrial contemporáneo a una tipografía.

Barrista



Lancé Barrista el 21 de noviembre de 2005. El nombre pretendía vincularse con la cultura del café, aunque la falta de ortografía fue accidental. Había pensado en corregirla, pero la dejé como estaba. Concebí la tipografía para reflejar la estética de las cafeterías de principios de los años 2000, con formas arremolinadas, parecidas al vapor, que recordaban a los menús en pizarra y los letreros de café de entonces.

Barrista es una escritura manual de letras no conectadas. Dibujé las letras con una tableta gráfica dentro de FontLab, utilizando un trazo modulado sencillo, y después limpié y ajusté las curvas a mano. El resultado era torpe pero coherente, lo que encajaba con el aspecto relajado y amateur que buscaba. Para evitar que pareciera repetitiva, añadí ligaduras de OpenType que hacían variar automáticamente las combinaciones de letras habituales.

La fuente no recibió mucha atención. Su uso más destacado fue en el sitio web de mi madre, donde la aplicó con un efecto de cobre repujado. En junio de 2021 actualicé el diseño depurando elementos obsoletos, ajustando caracteres para mejorar la compatibilidad, aumentando su tamaño aproximadamente un 10 por ciento y ampliando la compatibilidad técnica. No ha habido más revisiones, y Barrista siempre ha sido gratuita para uso comercial.

Basenji



Lancé Basenji el 1 de agosto de 2022. El nombre venía de mi perro de infancia, un basenji llamado Canda. El diseño tenía sus raíces en los estilos geométricos modulares de los años setenta, con inspiración en figuras como Joe Taylor y Herb Lubalin. Quería captar algo del sabor de aquella época evitando las excentricidades de Pump o las peculiaridades de Churchward. A diferencia de esos diseños, Basenji evita huecos e inconsistencias extremas; el resultado es una interpretación más conservadora y pulida del género.

La familia se lanzó con nueve pesos y cursivas. El 5 de octubre de 2022 publiqué una actualización que perfeccionó los ajustes de pares, reelaboró las cursivas y añadió más estilos. Al mismo tiempo empecé a preparar una versión variable. Producirla exigió una reconstrucción considerable, porque los atajos de interpolación de los que me había servido antes no iban a funcionar. Adobe Creative Cloud ofreció en exclusiva el lanzamiento variable durante aproximadamente un año, antes de que otros distribuidores empezaran a distribuirlo en 2023.

Basenji todavía no ha tenido tiempo de acumular un historial de adopción, así que aún no está claro cuánto se utilizará. No ha habido más actualizaciones ni cambios de licencia desde su lanzamiento en 2022. Para mí, Basenji representa un intento de moderar la exuberancia de las letras modulares de los años setenta con una sensibilidad más refinada, manteniendo a la vez clara la conexión con aquella época.

Battlemaze



Lancé Battlemaze el 29 de enero de 2012. Elegí el nombre para sugerir el aire de un videojuego de temática bélica sin aludir a ningún título concreto. En ocasiones se ha comparado el diseño con laberintos, pero esa no era mi intención. Su espíritu estaba más cerca del logotipo «worm» de la NASA: trazos anchos y de geometría cuadrangular que formaban recorridos continuos, con un tratamiento más pesado y grueso.

La diseñé como una tipografía utilizable para uso destacado, más que como una curiosidad. La única función experimental era la B mayúscula que se volteaba automáticamente, lo que ayudaba a evitar huecos en ciertos contextos. Por lo demás, el diseño seguía siendo sencillo, orientado a producir un aspecto uniforme de cuadrícula.

El 25 de junio de 2021 actualicé Battlemaze para modernizar sus funciones técnicas. Esa revisión eliminó caracteres en desuso, mejoró el espaciado, corrigió las métricas verticales y añadió fracciones. No ha habido más actualizaciones desde entonces, y la tipografía no se ha adoptado en proyectos destacados.

Baveuse



Lancé Baveuse el 25 de noviembre de 1999. El nombre venía de la palabra francesa para una mujer que babea, y lo elegí simplemente porque me gustaba cómo sonaba. El propio diseño era una tipografía de estilo de cómic, informal y saltarina, que buscaba captar el tono desenfadado habitual en las letras juguetonas para uso destacado.

La primera versión dependía de que los usuarios alternaran manualmente mayúsculas y minúsculas para conseguir un ritmo saltarín. Más tarde añadí una función de OpenType que automatizaba ese efecto. Con el tiempo también corregí varios fallos vectoriales y amplié la cobertura de idiomas. No tengo un registro de cuándo introduje esas mejoras, pero hicieron la fuente más fácil de usar y más fiable.

Baveuse siempre fue gratuita para uso comercial y rápidamente se volvió omnipresente. Circuló ampliamente por sitios de fuentes freeware y shareware y tuvo cierto éxito desde el principio. En agosto de 2020 la puse en el dominio público, aclarando su situación tras años de disponibilidad gratuita.

Beat my Guest



Lancé Beat My Guest el 9 de febrero de 1999. El nombre venía de la canción del mismo título de Adam and the Ants, que encajaba con el tono violento y caótico que buscaba. A diferencia de muchos de mis

experimentos digitales de entonces, esta tipografía empezó con tinta. Dibujé las letras con una plumilla cartográfica, dejando que la punta afilada creara bordes irregulares y desgastados. Después escaneé los dibujos y los convertí en contornos para la fuente.

El resultado fue un diseño ruidoso y desgastado que transmitía abrasión e inquietud. Encontró rápidamente su lugar en trabajos relacionados con el terror, donde su textura áspera encajaba en carteles, gráficos y otros medios ligados a ese género.

Beat My Guest no recibió actualizaciones después de su lanzamiento. Siempre fue gratuita para uso comercial, y en agosto de 2020 la puse en el dominio público. Sigue siendo una de las pocas fuentes tempranas en las que la herramienta física de escritura —la plumilla cartográfica— tuvo un papel tan importante como el proceso digital en la forma del resultado final.

Bench Grinder

ABCDEFabcdef1234

Lancé Bench Grinder el 9 de febrero de 2010, después de explorar un curioso rincón de la historia tipográfica. En el siglo XIX, los impresores a veces eliminaban los remates de los tipos metálicos para titulares con sierras o limas, produciendo toscas letras sin remates antes de que esos diseños se formalizaran. Aquella práctica rudimentaria me dio la idea de una tipografía digital con un aspecto industrial igualmente crudo. Quería que el diseño pareciera poco refinado pero funcional, evocando la energía torpe de aquellos tipos metálicos mutilados en lugar de suavizarlos hasta convertirlos en algo pulido.

Unos años después creé Bench Grinder Titling, que era simplemente la misma fuente limitada a mayúsculas; la intención era dar a los diseñadores una opción adaptada a usos destacados. El nombre resultó tener ventajas e inconvenientes: después del lanzamiento empecé a recibir spam sobre precios al por mayor de amoladoras de banco, que no era el tipo de atención que tenía en mente.

En julio de 2021 actualicé Bench Grinder para mejorar su fiabilidad técnica. Ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores, aunque esos cambios eran invisibles en las aplicaciones de Adobe. Di la vuelta a las comillas izquierdas invertidas, trasladando las originales a sus puntos Unicode correctos, eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve, y revisé la anchura de los puntos suspensivos. También amplié la función de fracciones de OpenType para que admitiera cadenas largas como 199/200. Al mismo tiempo hice pequeños ajustes para alinear las verticales, normalizar las compensaciones ópticas de los glifos que rebasan las líneas de alineación y mejorar las instrucciones automáticas de ajuste a la cuadrícula.

Al diseñar Bench Grinder tenía en mente titulares web de trazos gruesos, especialmente composiciones que combinaran letras contundentes con colores intensos. La tipografía no ha tenido un uso destacado, pero para mí sigue siendo un experimento en recuperar una práctica tipográfica olvidada y trasladarla a un formato digital.

Berylium



Lancé Berylium el 26 de noviembre de 2000. El diseño comenzó con un escaneo de una tipografía de metal colocado en la capa de mapa de bits de Fontographer, que después redibujé con el ratón. Mi objetivo era dar un tratamiento dentado a las letras, recortando profundamente los ángulos agudos para que parecieran recortadas con tijeras. Las formas básicas eran bastante convencionales, pero los bordes daban a la tipografía un aspecto áspero y recortado a mano.

Publiqué la familia en cuatro estilos —Regular, Italic, Bold y Bold Italic—, con las cursivas creadas mediante una simple inclinación en lugar de formas verdaderamente de estilo Garamond. La publiqué con una licencia gratuita de escritorio, pensando en contextos de manualidades y envases de productos hechos a mano. El nombre venía de una mujer que conocía llamada Beryl, cuya vida en una pequeña localidad, centrada en la artesanía, parecía encajar con el carácter de la fuente.

Con el tiempo vi Berylium en productos de tiendas de todo a un dólar y artículos artesanales, pero nunca se adoptó en proyectos destacados. Entre su lanzamiento y 2024 hice actualizaciones graduales: convertí los ajustes de pares a un sistema basado en clases, amplié la cobertura de idiomas y ajusté las métricas verticales. En abril de 2024 puse la familia en el dominio público.

Betaphid



Lancé Betaphid el 6 de julio de 2006. Estaba pensada como una tipografía sin remates minimalista y futurista, influida por temas de ciencia ficción y por un interés en lo que más tarde llegué a reconocer como hipermodernismo. El diseño exploraba una abstracción que se alejaba de las formas latinas convencionales. Las mayúsculas eran especialmente anchas e incorporaban detalles geométricos inusuales que ponían a prueba la legibilidad, mientras que las minúsculas eran más contenidas.

Un rasgo distintivo era la «s» minúscula. La dibujé después de estudiar la forma inusual utilizada en el logotipo de Iron Maiden y en el cartel de The Man Who Fell to Earth. Esa forma había aparecido en algunos otros lugares, y quería integrarla en un diseño digital para destacar cómo Betaphid se apartaba de las estructuras habituales de las letras.

Imaginaba Betaphid en contextos de ciencia ficción, especialmente en usos destacados donde su geometría austera pudiera realzar una atmósfera futurista. La fuente se publicó comercialmente y nunca ha sido gratuita. No tuvo cambios estilísticos después de su debut, aunque en junio de 2021 la actualicé para mantener la compatibilidad técnica ajustando las comillas, eliminando caracteres obsoletos, ampliando la función de fracciones y retocando las métricas verticales para uso web.

Betsy Flanagan



Lancé Betsy Flanagan el 2 de diciembre de 1998. Estaba pensada como una tipografía puramente utilitaria, diseñada para parecerse a las teclas que aparecen en los manuales de software. Cada carácter se basaba en una única imagen de una tecla vacía, escalada a distintas anchuras. Para dar una impresión de volumen, apliqué un sombreado sutil que hacía que las teclas parecieran ligeramente elevadas.

La familia tenía dos partes. La fuente principal Betsy Flanagan contenía caracteres alfanuméricos y puntuación, mientras que una fuente complementaria, Betsy Flanagan 2, aportaba distintas teclas de función. Le puse ese nombre para que apareciera justo debajo de la fuente principal en los menús, facilitando su uso conjunto. Mi intención era limitada; la veía como una opción práctica para redactores técnicos y no imaginaba mucho uso fuera de los manuales de software.

La fuente se publicó con una licencia gratuita de escritorio y no cambió con los años. Nunca encontré ningún uso destacado por ahí. En noviembre de 2022 puse Betsy Flanagan en el dominio público para que pudiera seguir sirviendo a su nicho sin restricciones.

Biometric Joe



Lancé Biometric Joe el 8 de abril de 1998. Se basaba en mi tipografía Hemi Head, que tenía una estructura cuadrada y mecánica. La reelaboré en Fontographer manipulando los contornos de Hemi Head, añadiendo y eliminando vectores y recortando fragmentos poligonales para simular la erosión. Dibujé el efecto a mano en lugar de generarlo mediante filtros. Diseñé el deterioro para que avanzara hacia arriba desde la línea de base, dando la impresión de que las letras se desmoronaban y se desprendían.

Concebí la tipografía como una contraparte sucia y desgastada de la rotulación industrial, algo que podría encajar con temas automovilísticos o distópicos como el juego de mesa Car Wars o Mad Max. Sus proporciones cuadradas daban al deterioro un carácter rígido, propio de una máquina, que contrastaba con los bordes irregulares.

Lancé Biometric Joe con una licencia gratuita de escritorio para que los diseñadores pudieran experimentar con su estilo desgastado. Nunca llegó a tener un uso destacado, pero siguió disponible para quienes buscaban una estética industrial corroída. En agosto de 2020 la puse en el dominio público, para que cualquiera pudiera modificarla o reutilizarla sin restricciones.

Biondi



Presenté Biondi el 8 de marzo de 2005, en respuesta a un encargo de Roxio Inc. para su programa de autoría de DVD, Toast. Como la mayoría de mis encargos, no era exclusivo; también la lancé al mercado general. El encargo pedía algo con el espíritu de Copperplate Gothic, pero más robusto para utilizarlo en menús de vídeo. Los remates finísimos de Copperplate, aunque elegantes en impresión, tendían a centellear o desaparecer en pantallas entrelazadas. Para resolverlo, creé remates en forma de cuña más gruesos que los del diseño original de Goudy, pero no tanto como para que la tipografía perdiera su carácter Copperplate. La estrategia de las cuñas suavizaba los detalles horizontales y reducía el deslumbramiento del entrelazado sin sacrificar el estilo general.

El lanzamiento inicial para Roxio solo incluía Regular y Light, sin cursivas. Publiqué los mismos dos estilos a través de Typodermic Fonts. El 11 de septiembre de 2009 amplié Biondi hasta convertirla en una familia completa de cinco pesos con cursivas y un conjunto de caracteres algo mayor. Al igual que su inspiración, el diseño utilizaba versalitas en lugar de minúsculas, pero unifiqué la colocación de los remates en los números y algunos otros caracteres en los que Copperplate había sido inconsistente.

Actualicé Biondi en junio de 2021 con mejoras técnicas para mantener su fiabilidad entre aplicaciones. En octubre de 2024, con la versión 3.1, reorganicé los nombres de los estilos para lograr un orden más intuitivo en los menús y una mejor gestión de las fuentes web: Book se renombró Light, Light pasó a Extra-Light, y así sucesivamente. Aparte de esos cambios, el diseño ha seguido estable.

Biondi Sans



Lancé Biondi Sans el 30 de marzo de 2010 como complemento de mi anterior tipografía Biondi. La primera versión era sencilla: quité los remates de Biondi y conservé proporciones idénticas. Por entonces parecía una ampliación simple, pero no estaba satisfecho con el resultado. Las versalitas, en particular, parecían engrosadas mecánicamente, y el equilibrio general no resultaba convincente.

Unos años después reconstruí Biondi Sans desde cero. Creé una fuente de trabajo separada que contenía solo las versalitas, la traté como una tipografía independiente íntegramente en mayúsculas y recalculé las anchuras de las astas para que armonizaran al reintegrarlas en las fuentes principales. También añadí cursivas durante esa fase. Partiendo de las herramientas RMX, incliné los glifos con compensación óptica automática y después los ajusté a mano para lograr coherencia en toda la familia. El resultado tenía un ritmo más deliberado y una estructura que se acercaba al aire de las tipografías sin remates de mediados del siglo XX.

En junio de 2021 actualicé Biondi Sans para mejorar su fiabilidad técnica. Eliminé caracteres obsoletos, como la L con punto y la E con breve, reduje la anchura de los puntos suspensivos, ajusté más estrechamente las comillas angulares y dobles y añadí signos de prima en Unicode 2032 y 2033. También amplié la función de fracciones para admitir numeradores y denominadores largos, perfeccioné los contornos para corregir errores de curva y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. En octubre de 2024, la versión 3.1 reorganizó los nombres de los pesos: Book pasó a Light, Light a Extra-Light, Extra-

Light se renombró Thin y Ultra-Light pasó a Hairline. Al mismo tiempo, las cursivas se reclasificaron como estilos inclinados y se añadieron tres nuevos pesos: Semi-Bold, Extra-Bold y Heavy.

Biphoton

ABCDEFabcdef1234

Presenté Biphoton el 5 de abril de 2022 como parte de la colección Cinecav de tipografías para subtítulos. El proyecto comenzó como un encargo, pero una vez que el cliente aprobó el trabajo, también lo lancé a través de Typodermic Fonts. El objetivo era crear una tipografía sin remates monoespaciada adecuada para incorporarla en televisores conforme a la normativa europea de subtitulado cerrado. Para asegurar la compatibilidad, igualé las proporciones de Letter Gothic 12 Pitch, una tipografía utilizada a menudo en esos sistemas.

Aunque Letter Gothic funcionaba bien en impresión, no estaba diseñada para pantallas, así que ajusté el diseño pensando en los subtítulos. Biphoton se ofrece en regular, cursiva, negrita y negrita cursiva. Las cursivas son formas inclinadas ópticamente, con pequeñas correcciones en las diagonales; me parecía apropiado para una tipografía técnica condensada sin remates, donde la claridad importaba más que la construcción cursiva tradicional. También incluí fracciones habituales, ordinales y símbolos monetarios para mejorar su versatilidad.

Aunque la concebí para subtítulos de televisión, también imaginaba Biphoton como una opción práctica para interfaces de usuario. La construí para que fuera legible a tamaños pequeños, manteniendo el

ritmo monoespaciado necesario en entornos técnicos. Para ampliar su utilidad, añadí una cobertura considerable de caracteres latinos, cirílicos y griegos.

Biphoton todavía no se ha utilizado en producción, pero sigue disponible como fuente comercial. Forma parte de mi esfuerzo continuo por crear tipografías que atiendan necesidades técnicas concretas donde los diseños convencionales se quedan cortos.

Birdland Aeroplane



Lancé Birdland Aeroplane el 4 de agosto de 1997. Dibujé las letras a mano con un rotulador sobre papel de periódico, las escaneé, calqué automáticamente los contornos y después los depuré a mano. El diseño tenía bordes ásperos y erosionados que le daban un aspecto desgastado. La imaginaba en obras de temática de terror, donde su textura desigual y su carácter crudo podrían contribuir a la atmósfera.

La tipografía se publicó con una licencia gratuita de escritorio y circuló ampliamente, aunque nunca la vi utilizada en proyectos destacados. Con el tiempo la actualicé de forma gradual, ampliando la cobertura de idiomas, reparando vectores superpuestos o retorcidos que se habían colado en las primeras versiones y ajustando las métricas verticales hacia 2009 para hacerla más fiable.

En agosto de 2020 puse Birdland Aeroplane en el dominio público, cerrando su desarrollo y permitiendo que cualquiera la reutilizara o modificara libremente.

Bitcrusher



Lancé Bitcrusher el 16 de febrero de 2019. La idea era llevar la tipografía compacta al límite creando una sin remates que funcionara incluso con anchuras extremadamente comprimidas. Me inspiré en el diseño automovilístico y de electrónica de consumo, dando a las letras un tono futurista. La familia se construyó sobre una estructura geométrica de tubos verticales, pero la suavicé añadiendo curvas cerradas en las esquinas para que parecieran casi afiladas sin resultar ásperas. En letras como M, W y w, sustituí las diagonales por trazos verticales, porque las diagonales se desmoronaban con aquellas anchuras estrechas.

Bitcrusher se publicó en cinco pesos y cuatro anchuras. En lugar de etiquetas convencionales, llamé a las anchuras condensed, compressed, crammed y crushed, reflejando su compresión extrema. Para ampliar su alcance práctico, incluí alfabetos griego y cirílico, pensando que las campañas publicitarias globalizadas se beneficiarían de la compatibilidad con más idiomas. Aunque era principalmente una familia comercial, el estilo Condensed Bold se ofreció como descarga gratuita.

Concebí la tipografía como una herramienta para diseñadores que necesitaban un control preciso de titulares o logotipos extremadamente comprimidos. No cambió hasta 2023, cuando publiqué una versión variable en Adobe Creative Cloud que permitía ajustar continuamente el peso y la anchura.

Biting My Nails



Lancé Biting My Nails el 19 de julio de 1999. La creé directamente en Fontographer como experimento para hacer una tipografía de ciencia ficción para uso destacado que pareciera austera e inquieta. El diseño no era completamente rectilíneo; introduje diagonales en posiciones aparentemente arbitrarias para romper el ritmo y hacer que las formas parecieran afiladas, frías y ligeramente ilógicas. El resultado era un alfabeto angular de estilo tecno que transmitía inquietud en lugar de armonía.

El nombre reflejaba el carácter ansioso del diseño. La imaginaba en contextos de ciencia ficción, aunque nunca observé usos destacados. Con los años hice modestos cambios técnicos. Durante los años 2000 amplié la cobertura de idiomas, y en 2009 corregí las métricas verticales y algunos problemas de alineación.

Publiqué la tipografía con una licencia gratuita de escritorio, y en agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Bleeker



Lancé Bleeker el 17 de enero de 2006 como una tipografía de escritura informal pensada para textos breves, como las cartelas de los cómics. La dibujé con una tableta gráfica, algo inusual para mí por entonces, para captar un aire más fluido, propio de la escritura a tinta. Mantuve el espaciado deliberadamente estrecho para que

encajara cómodamente en los recuadros sin crear huecos. Elegí minimizar la modulación del trazo, evitando las transiciones estrechadas o adelgazadas habituales en las fuentes de escritura manual. El resultado era un estilo uniforme y conversacional, pensado para parecer una escritura rápida en lugar de una caligrafía pulida.

Bleeker no tuvo un uso destacado, pero seguí manteniéndola técnicamente. En 2009 ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad. El 8 de octubre de 2024 publiqué la versión 2.1, que perfeccionó las curvas, corrigió pequeñas superposiciones, estrechó el carácter de puntos suspensivos y eliminó caracteres obsoletos como la L con punto. Esas actualizaciones mejoraron su fiabilidad sin alterar el carácter básico del diseño.

Blipzoid



Lancé Blipzoid el 25 de marzo de 2023. El concepto era fusionar la elegancia de las letras art déco estrechas para uso destacado con las cualidades futuristas de la tipografía de ciencia ficción de los años sesenta. Tomé formas de las tipografías MICR, que tenían una estética tecno distintiva, y las combiné con curvas parecidas a cápsulas. Construí las letras a partir de una única forma modular de cápsula, ajustada para que el diseño no pareciera rígidamente repetitivo.

Un rasgo que define Blipzoid es el contraste entre trazos gruesos y sinuosos y conexiones finas y afiladas. Esa interacción pretendía crear un ritmo entre las formas decorativas art déco y las estructuras legibles por máquinas. Aunque pensaba en las letras inspiradas en

MICR en el contexto de los gráficos de moda, Blipzoid encajaba de forma más natural en temas de ciencia ficción y otros entornos futuristas.

La tipografía no se ha actualizado desde su lanzamiento, y no he observado ningún uso destacado en circulación.

Blue Highway



Lancé Blue Highway el 9 de febrero de 1998. Por entonces no había versiones digitales gratuitas de la FHWA Series of Standard Alphabets, normalmente llamada Highway Gothic, así que quería hacer accesible aquel estilo. Tenía acceso a los dibujos de la FHWA, aunque no los calqué e ignoré en gran medida la cuadrícula de la especificación. Mi objetivo era captar el aire tosco y propio de la ingeniería de los originales, en lugar de pulirlos hasta convertirlos en algo más refinado. Puse a la tipografía el nombre de la canción «Blue Highway» de Billy Idol.

Todas mis fuentes eran gratuitas cuando empecé a publicarlas, así que Blue Highway se ofrecía con una licencia comercial gratuita. Se convirtió en una alternativa habitual para los diseñadores que no querían adquirir una licencia de Interstate, que era más pulida y se había adoptado ampliamente. Blue Highway solía aparecer en productos de gama baja donde el presupuesto o la accesibilidad eran la prioridad.

Con el tiempo se hicieron claras las limitaciones del primer lanzamiento. Tenía anchuras de asta inconsistentes, problemas de alineación, compensaciones ópticas incorrectas al rebasar las líneas de alineación y formas torpes, como el número 3 mal dibujado. La

retiré de Typodermic Fonts durante un tiempo, especialmente después de que Expressway estuviera disponible como opción gratuita más refinada. El 2 de noviembre de 2011 reedité Blue Highway con esos defectos básicos corregidos, aunque evité refinar demasiado las formas. El 2 de noviembre de 2022 la reconstruí por completo, utilizando el original como guía de fondo para conservar las proporciones mientras redibujaba las formas para eliminar los problemas anteriores.

También creé una variante Linocut colocando la Blue Highway normal en una capa de máscara y dibujando formas poligonales para simular las falsas texturas de linograbado populares en los clip art de los años noventa. Era menos un linograbado auténtico que una variación decorativa. El 2 de abril de 2024 puse Blue Highway en el dominio público, permitiendo que circulara libremente como referencia a uno de los estilos tipográficos más vistos del siglo XX.

Board of Directors



Lancé Board of Directors el 12 de abril de 2010. El diseño tomaba los logotipos empresariales de aire tecnológico de los años setenta y los reinterpretaba como una familia cuadrada para uso destacado. Construí siete pesos con cursivas desde el principio. Uno de sus rasgos clave eran las esquinas redondeadas de radio pequeño —lo que yo veía como un efecto de borde redondeado— combinadas con una gran altura de x. También introduje una A de lados planos y parte superior puntiaguda, inspirada en las fuentes de matriz de puntos y de trazadores de los años ochenta. Los caracteres con diagonales, como K y X, estaban ligeramente doblados en los extremos para encajar mejor junto a sus compañeros más

cuadrados. El efecto general era una tipografía sin remates de formas cercanas al cuadrado y carácter empresarial, emparentada en espíritu con ITC Pump, de Philip Kelly.

Board of Directors siempre fue un lanzamiento comercial. En junio de 2021 publiqué una actualización para mejorar la fiabilidad técnica. Incluía la eliminación de caracteres obsoletos, la corrección de comillas invertidas, la ampliación de la función de fracciones para admitir cadenas largas, la incorporación de signos de prima, el estrechamiento de los puntos suspensivos, el ajuste de las métricas verticales para uso web y el perfeccionamiento de contornos donde los errores de curva habían causado problemas. El 17 de octubre de 2024 reorganicé los nombres de los pesos para alinearlos con familias más recientes: Book se renombró Light, Light pasó a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light a Hairline.

Bodoni Z37



Lancé Bodoni Z37 el 12 de marzo de 2020. Era una interpretación moderna del estilo didona, construida en torno a versiones condensadas de lados planos. Todas las anchuras tenían cierto grado de geometría cuadrangular, pero en los estilos comprimidos lo llevé más lejos escalando las formas proporcionalmente y después alargándolas verticalmente al deslizar vectores hacia arriba. Conservé en la capa de máscara una versión escalada horizontalmente como guía, lo que me permitió mantener la coherencia con las anchuras mayores y, a la vez, equilibrar mejor los diseños comprimidos.

Incluí tamaños ópticos para que la familia pudiera utilizarse tanto a escalas grandes como pequeñas. A tamaños pequeños reduje el contraste para que los trazos finos no se perdieran; a tamaños de uso destacado permití trazos finísimos. Esto hacía que la tipografía pudiera utilizarse para encabezados, subtítulos o carteles, aunque seguía siendo demasiado estilizada para textos largos. Varié el ángulo de cursiva según la anchura: cuanto más estrecho el estilo, menos inclinación necesitaba. También experimenté con variaciones de forma, como una g de dos pisos en el estilo recto y una de un piso en las cursivas.

Para ampliar su alcance añadí compatibilidad con griego, cirílico y vietnamita, pensando que las campañas publicitarias internacionales necesitarían una cobertura amplia. La familia se publicó comercialmente desde el principio y no se ha actualizado desde su debut. El nombre «Bodoni Z37» era una pequeña broma: en los años ochenta existía el estereotipo de que los italocanadienses conducían Camaro Z-28, así que Z-37 se convirtió en una referencia juguetona a un universo alternativo.

Body Goat



Lancé Body Goat el 10 de marzo de 2010, cuando las fuentes web empezaban a ganar aceptación. Mi objetivo era hacer una tipografía pintada a mano para uso destacado que ofreciera formas sólidas de manera eficiente y conservara un carácter dibujado. Mantuve las formas cuadradas para que fueran compactas y comprobé continuamente el espaciado en una ventana de vista previa de baja resolución sin instrucciones de ajuste a la cuadrícula. En 2010, la

mayoría de los portátiles y teléfonos inteligentes todavía tenían pantallas relativamente poco definidas, así que probarla a esa escala era esencial para asegurar que la tipografía funcionara bien.

El flujo de trabajo era inusualmente complejo. Primero construí una fuente completa, la exporté y compuse texto con ella en Photoshop. A partir de ahí calqué el resultado con una tableta gráfica, pintando las formas a mano para evitar el aspecto artificial de los filtros digitales. Después las calqué automáticamente y las depuré, simplificando constantemente las curvas. Para optimizar los tiempos de carga, convertí los contornos de Postscript a TrueType y viceversa, perfeccionando las curvas hasta reducirlas al menor número posible de puntos de control. El resultado era una fuente que equilibraba un archivo compacto con un aspecto natural y hecho a mano.

El 11 de junio de 2021 publiqué una actualización para mejorar la fiabilidad técnica. Eliminé caracteres obsoletos, como la L con punto y la E con breve, sustituí las comillas invertidas por comillas correctas y bajé los signos de puntuación de apertura invertidos. Amplié la función de fracciones para admitir numeradores y denominadores largos, ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores y perfeccioné los contornos para eliminar errores de curva. Eliminé las ligaduras fi y fl por innecesarias y ajusté más estrechamente las comillas bajas.

El nombre Body Goat pretendía ser una yuxtaposición absurda, sin aludir a «greatest of all time». Diseñé la tipografía como una fuente web práctica, aunque no se ha adoptado en proyectos destacados.

Bomr



Lancé Bomr el 19 de abril de 2002. Mi intención era diseñar una tipografía inspirada en el grafiti sin imitar el aspecto de la pintura en aerosol o las firmas. Intenté captar su espíritu mediante una geometría de bordes duros. Construí las letras con líneas estrictas, pero añadí ligaduras personalizadas, dibujándolas directamente para que se superpusieran y entrelazaran. Eso pretendía sugerir la superposición densa y la fluidez del grafiti manteniendo una estructura rígida y geométrica. La imaginaba en carteles o títulos donde destacaran las formas contundentes.

En junio de 2021 la actualicé para mejorar la coherencia técnica. Eliminé caracteres obsoletos, como la L con punto y la E con breve, reduje la anchura de los puntos suspensivos, sustituí las comillas invertidas por comillas correctas y trasladé las formas invertidas antiguas a Unicode 201B y 201F, y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores.

En noviembre de 2022 puse Bomr en el dominio público. Aunque no tuvo un uso destacado durante sus primeros años —solo recuerdo haberla visto una vez en un tutorial de Photoshop—, después reapareció en una nueva forma. Jeff Levine, de Jeff's Fonts, creó una reinterpretación de esquinas redondeadas llamada «Street Party JNL» y la publicó comercialmente con mi aprobación.

Bonobo



Lancé Bonobo el 26 de julio de 2006. La concebí como una tipografía de remates de transición con un giro inusual. Los estilos rectos eran robustos, con remates contundentes y rizos que les daban una presencia asentada, mientras que las cursivas eran más abiertas en los extremos y relajadas. El diseño tenía cierta influencia de las versiones decimonónicas de Bookman Old Style, pero alteré detalles que normalmente serían remates verticales o terminales de bola, sustituyéndolos por formas parecidas a la uña de un martillo. Eso dio a la familia una personalidad ligeramente inquietante y poco convencional.

Desarrollé Bonobo como una familia de seis estilos: Regular, Semi-Bold y Bold, cada uno con su cursiva correspondiente. El contraste entre los diseños rectos y cursivos destacaba su carácter dual: uno sólido y formal, el otro suelto e informal.

El 11 de junio de 2021 actualicé Bonobo para mejorar su funcionamiento técnico. Eliminé caracteres obsoletos, como la L con punto y la E con breve, ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores y perfeccioné los contornos para corregir errores de curva que podrían haber causado problemas gráficos.

Aunque la tipografía ha seguido en circulación, no me he encontrado con ningún uso destacado.

Boopee



Lancé Boopee el 13 de diciembre de 2004. Mi objetivo era diseñar una tipografía dibujada a mano que pareciera auténticamente imperfecta y siguiera siendo legible. Para conseguir el carácter torpe e infantil que buscaba, la dibujé con la mano izquierda usando un rotulador y después digitalicé las formas. El resultado era irregular y suelto, pero lo bastante controlado para funcionar en situaciones reales.

Uno de los rasgos que definían Boopee eran las ligaduras. Creé unas cincuenta, guiándome en parte por tablas de frecuencia de dígrafos de la criptología para cubrir los pares de letras más habituales. También diseñé ligaduras para combinaciones difíciles como «ex» y para casos en que el gancho de la g minúscula pudiera encajar bajo una letra anterior. Las implementé como ligaduras de OpenType, en lugar de alternativas independientes, para que las sustituciones ocurrieran automáticamente en contexto. La tipografía se publicó en dos pesos, estándar y negrita. La imaginaba en productos infantiles, donde su aspecto ingenuo encajaría mejor.

El 11 de junio de 2021 actualicé Boopee con mejoras técnicas. Eliminé caracteres obsoletos, como la L con punto y la E con breve, reduje la anchura de los puntos suspensivos y corregí una inconsistencia entre el espacio y el espacio de no separación. Sustituí las comillas izquierdas invertidas por comillas correctas, aunque las versiones invertidas siguen accesibles en Unicode 201B y 201F. También ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores y perfeccioné los contornos para corregir errores de curva.

Vi Boopee utilizada ocasionalmente a finales de los años 2000, sobre todo en contextos infantiles informales, pero no me la he encontrado en ningún proyecto destacado.

Borg 9



Lancé Borg 9 el 22 de abril de 1997. Se inspiraba directamente en el logotipo televisivo de Airwolf, que a su vez compartía una línea de origen con Blue Thunder, otra serie de helicópteros de los años ochenta. El diseño era un estilo industrial ancho, con huecos innecesarios recortados en los trazos. Esos huecos probablemente debían algo tanto a Stop, de Aldo Novarese, de 1970, como al logotipo de Blade Runner. Las proporciones generales se acercaban más a Microgramma, que Blue Thunder utilizaba en su propia identidad.

Por entonces no pensé mucho en aplicaciones concretas, aparte de crear una tipografía que evocara Airwolf. Como todas mis fuentes de aquel periodo, Borg 9 se publicó con una licencia gratuita para uso comercial. No cambió hasta el 9 de mayo de 2012, cuando publiqué la versión 3. Esa actualización modernizó la familia con mejor espaciado, acentos y puntuación mejorados, métricas verticales corregidas y ajustes de pares basados en clases. En agosto de 2020 puse Borg 9 en el dominio público.

No la he visto utilizada en proyectos destacados, pero sigue siendo uno de mis primeros intentos de reinterpretar en formato digital la estética de las identidades de ciencia ficción y acción de los años ochenta.

Boron



Lancé Boron el 23 de septiembre de 1996. El diseño tomaba libremente elementos de las tipografías tecno de los años sesenta y de las letras inspiradas en MICR, pero añadí capas de complejidad introduciendo contraformas adicionales y detalles parecidos a circuitos. Encima de cada carácter dibujé líneas vectoriales que imitaban las pistas de una placa de circuito, conectando las letras como si fueran componentes de un dispositivo electrónico imaginado. El resultado era abstracto y excéntrico, creado más por curiosidad que pensando en una finalidad funcional.

Como todo mi trabajo temprano, Boron se publicó con una licencia comercial gratuita. Siguió en circulación prácticamente sin cambios hasta 2014, cuando corregí los acentos, ajusté las métricas verticales y mejoré la puntuación. El 2 de agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Nunca vi Boron utilizada en proyectos destacados. Es una de mis tipografías más experimentales, marcada por la disposición a llevar las ideas más lejos sin preocuparse por su utilidad práctica.

Bouffant



Lancé Bouffant el 15 de octubre de 2007. El diseño comenzó con una antigua guía para rotulistas que había sido escaneada y calcada automáticamente, aunque el material inicial era tosco e incompleto.

Redibujé los caracteres y añadí los que faltaban, convirtiéndola en una escritura compacta con rizos retro. Para mejorar el ritmo y reducir la repetición, añadí ligaduras de OpenType para pares habituales, de modo que la fluidez de las letras pareciera más natural.

Una vez terminada la versión limpia, pasé a Photoshop para desarrollar una variante texturizada. Utilicé un sistema de capas que desplazaba elementos automáticamente para hacer seudoaleatorio el efecto de desgaste, evitando que se repitieran los patrones. Tras el renderizado, convertí la textura a 1 bit, la exporté y calqué automáticamente el resultado en FontLab antes de la limpieza final. Eso dio a Bouffant un aspecto erosionado que imitaba letreros envejecidos o impresión antigua en lugar de filtros digitales.

El 18 de mayo de 2021 actualicé la familia con correcciones técnicas: añadí un espacio de no separación, eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve, corregí los ajustes de identificación de fuente Panose, ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores y añadí comillas angulares simples. El propio diseño no cambió.

Bouffant ha circulado discretamente y no ha aparecido en proyectos destacados.

Braeside



Lancé Braeside el 17 de mayo de 1998. La tipografía tomó su nombre de un antiguo municipio del valle de Ottawa donde había trabajado un verano en un aserradero. Pretendía ser un homenaje personal, pero el propio diseño seguía la lógica de las letras de plantilla

industriales, en lugar de aludir a algo que hubiera visto allí. Dibujé tanto la versión sólida como la de contorno directamente en Fontographer, construyendo las formas desde cero en vez de adaptar plantillas existentes.

El diseño tenía las cualidades utilitarias típicas de las letras cortadas a máquina: formas rectilíneas, interrupciones funcionales y una geometría contundente adecuada para cajas de transporte o señalización. Mi intención era que pudiera utilizarse en contextos industriales u otros contextos prácticos donde encajara esa sencillez directa.

Publiqué Braeside con una licencia gratuita para uso comercial, conforme a mi práctica de entonces. Con los años hice pequeñas correcciones, pero la tipografía nunca se alteró significativamente. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público. Aunque aparecía utilizada de vez en cuando, nunca la encontré en un proyecto destacado.

Bramalea Beauty



Lancé Bramalea Beauty el 3 de octubre de 1999. Era una tipografía grunge desgastada, creada rápidamente tomando mi fuente Primer Regular, procesándola en Photoshop con filtros de Alien Skin y calcando automáticamente el resultado. No añadí formas nuevas más allá de las que ya estaban en Primer Regular; era básicamente una versión maltratada de un diseño existente, pensada para parecer poco atractiva e inquietante.

No tenía en mente ningún uso concreto al hacerla. Era más un experimento rápido que un proyecto cuidadosamente planeado. La fuente quedó prácticamente intacta después de su lanzamiento, sin actualizaciones relevantes con los años.

Como mi otro trabajo temprano, se publicó inicialmente con una licencia gratuita para uso comercial. En agosto de 2020 puse Bramalea Beauty en el dominio público. Nunca la he visto utilizada en ningún proyecto destacado.

Breamcatcher



Lancé Breamcatcher el 26 de octubre de 2014. El diseño tenía sus raíces en las letras art déco de los años veinte y seguía de cerca las de la partitura de «With Every Breath I Take», de la película de Bing Crosby y Kitty Carlisle «Here is My Heart». Las letras originales tenían un espaciado inusualmente holgado, que no solo creaba una sensación de lujo, sino que dejaba sitio para trazos diagonales largos en caracteres como K y R. Conservé ese rasgo en Breamcatcher, pues era central para su carácter.

El lanzamiento inicial solo incluía el estilo Regular, que ofrecí gratuitamente con una licencia para uso comercial. Resultó ser uno de mis lanzamientos de la década de 2010 más ampliamente adoptados y consiguió una circulación constante en línea.

El 10 de marzo de 2022 amplié Breamcatcher a una familia de cuatro estilos, añadiendo Italic, Bold y Bold-Italic. Utilicé parcialmente RMX Tools para las zonas curvas de las cursivas, pero los ajustes finales fueron manuales, y dibujé los pesos gruesos en lugar de generarlos mecánicamente. La actualización también amplió la

cobertura para incluir la mayoría de los idiomas de escritura latina, además de griego y cirílico. Las mejoras técnicas incluyeron signos de prima en Unicode 2032 y 2033, más símbolos monetarios y una ẞ mayúscula rediseñada en su ubicación Unicode correcta. Perfeccioné ligeramente los ajustes de pares y amplié la función de fracciones de OpenType para admitir numeradores y denominadores largos.

Breamcatcher sigue disponible y continúa recibiendo descargas regularmente; aunque no puedo citar proyectos concretos, está entre las pocas tipografías mías de aquel periodo que consiguieron un uso constante.

Bristles



Lancé Bristles el 4 de septiembre de 2007. El diseño comenzó como un experimento con la función de mezcla de FontLab, en la que combiné dos de mis tipografías anteriores —Skirt y Bleeker— al 50/50. El primer resultado era caótico, así que dediqué bastante tiempo a reparar ajustes de pares, espaciado y acentos, y a reconstruir formas que no se habían fusionado correctamente, como asteriscos discordantes o colas de Q en conflicto. Una vez estabilizada la estructura, añadí sustituciones de pares de OpenType para que ciertas combinaciones de letras activaran formas alternativas, dando a la tipografía un ritmo menos mecánico.

Para crear el aspecto desgastado, exporté la versión depurada y compuse texto en Photoshop. Con una tableta gráfica y un pincel texturizado apliqué trazos pintados, y después superpuse grano de película simulado mediante el programa de procesado fotográfico

Exposure. Tras convertir las texturas a 1 bit, las calqué automáticamente y limpié los contornos en FontLab. El resultado era una tipografía con el carácter de letreros pintados erosionados, donde las letras parecían apenas aferrarse al fondo.

El 11 de junio de 2021 actualicé Bristles con mejoras técnicas. Eliminé caracteres obsoletos, como la L con punto y la E con breve, reparé una inconsistencia entre las anchuras del espacio y el espacio de no separación y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. El propio diseño no cambió. No he visto Bristles en proyectos destacados, pero sigue representando uno de mis experimentos más centrados en el proceso con mezclas digitales y textura.

Budmo



Lancé Budmo el 7 de diciembre de 1998. Por entonces no había opciones digitales gratuitas para las clásicas letras de marquesina con bombillas, así que creé una. Las formas básicas de las letras se basaban libremente en imitaciones de Futura de principios del siglo XX, dando al diseño una estructura sencilla sin remates. El reto era el espaciado: no bastaba con colocar círculos sobre letras. Juzgué visualmente la colocación y construí las letras para que las bombillas se distribuyeran uniformemente por las formas.

El primer lanzamiento incluía dos estilos gratuitos: Budmo Jiggler, un estilo relleno con bombillas, y Budmo Jigglish, su complemento de contorno. Exigían trabajo manual en aplicaciones como Photoshop si se querían distintos colores o efectos para las bombillas. El 8 de junio de 2010 amplié Budmo a un sistema de capas

con tres estilos adicionales de pago: Budmo Honk (capa de contorno), Budmo Solid (capa de letras) y Budmo Bulbs (capa de bombillas). Los creé copiando la fuente Jiggler original y eliminando las formas correspondientes para cada capa. El sistema permitía a los diseñadores apilar las capas, dar color a las bombillas por separado y aplicar efectos de resplandor.

Con el tiempo perfeccioné la familia, reelaborando los acentos, ajustando el espaciado e introduciendo ajustes de pares basados en clases. Mantener fuentes cromáticas significaba que los cambios debían hacerse en la fuente de capas combinadas; de lo contrario, las capas separadas perderían la alineación. En un momento experimenté con rellenar las contraformas de letras como B y R, pero poco después volví al diseño original de contraformas abiertas.

Budmo se difundió rápidamente y ha seguido siendo una de mis tipografías más utilizadas. La he visto en desfiles del orgullo, rotulación comercial e incluso fabricada como letreros físicos de marquesina de metal con bombillas que funcionan. En el momento de escribir esto, KFC la utiliza en Japón, y hace poco la vi en un centro comercial de Nagoya como un letrero luminoso de marquesina real. Jiggler y Jigglish siguen disponibles gratuitamente, mientras que los estilos por capas continúan ofreciéndose comercialmente.

Built



Lancé Built el 18 de noviembre de 2008. La familia iba de Extra-Light a Bold, y cada peso ligero estaba dibujado más estrecho que los gruesos. Eso permitía a los editores ajustar juntos el peso y el

tamaño, haciendo que los titulares parecieran más altos sin necesitar versiones extendidas. Un rasgo distintivo era la N puntiaguda, inspirada en el logotipo de Chanel, que permitía mantener contundente el trazo diagonal dentro de una forma más estrecha. Primero creé las cursivas inclinando mecánicamente los estilos rectos, y después las redibujé con proporciones más estrechas y un espaciado más holgado para que funcionaran bien en titulares sin necesitar un ángulo pronunciado.

Built estaba pensada específicamente para titulares de noticias en medios impresos y digitales. La imaginaba junto a texto principal con remates, como un complemento compacto para titulares que pudiera adaptarse a distintas anchuras de columna. A pesar del esfuerzo, las ventas de la familia completa fueron débiles y nunca ganó mucha aceptación entre los diseñadores.

Unos años después presenté Built Titling, una versión de la familia íntegramente en mayúsculas con una licencia gratuita para uso comercial. Ese lanzamiento tuvo mucho más éxito, porque la mayoría de los usuarios no necesitaban minúsculas. Built Titling se volvió habitual en miniaturas de YouTube y títulos de vídeos, y también la observé en gráficos de emisión de algunos programas de noticias estadounidenses, especialmente en rótulos del tercio inferior.

La familia Built original nunca se actualizó después de su lanzamiento. Built Titling, sin embargo, demostró cómo simplificar un diseño para ajustarlo a usos reales podía darle mucha más visibilidad.

Bullpen



Lancé Bullpen el 14 de marzo de 2001. Se basaba en los títulos de la sección de cartas «Bullpen» de antiguos cómics de Marvel. Dibujé los tres estilos originales —Regular, Italic y una cursiva sombreada llamada 3D— completamente desde cero en FontLab, extrapolando un alfabeto de las pocas muestras existentes. Incluí la cursiva sombreada para evocar directamente el efecto de los cómics. Más tarde descubrí que el modelo original de los cómics de Marvel era Gonzales Clarendon, aunque mi versión se apartaba considerablemente de él.

El diseño destacaba la construcción rectilínea. Comparada con una Clarendon tradicional, Bullpen era más cuadrada y pesada, con remates de bloque que eran rectángulos sin ninguna transición curva hacia las astas. Las curvas contundentes y mecánicas y los terminales romos le daban un tono sólido e industrial.

El 7 de mayo de 2012 reconstruí Bullpen como una familia mayor. Utilicé los contornos anteriores como base, pero reelaboré el espaciado, las proporciones y la compatibilidad con idiomas, ampliando la cobertura para incluir griego. La familia creció hasta siete pesos con cursivas, además del estilo 3D. Entonces el estilo originalmente llamado Regular se renombró Heavy, de modo que las fuentes gratuitas pasaron a ser Heavy, Heavy Italic y 3D.

Seguí manteniendo Bullpen con actualizaciones técnicas. El 9 de octubre de 2024 reorganicé los nombres de los pesos: Book pasó a Light, Light a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light a Hairline. Ese lanzamiento también añadió mejoras: estreché los puntos

suspensivos, amplié la función de fracciones de OpenType y eliminé caracteres obsoletos como la L con punto. También corregí algunos problemas de contorno en los estilos 3D y Hairline.

Bullpen circuló ampliamente en los años 2000 y, aunque la veía utilizada a menudo, no recuerdo proyectos concretos. Sigue siendo una de mis familias de remates de bloque más robustas, con un origen inspirado en los cómics que llevó a una interpretación claramente cuadrada del género Clarendon.

Bulltoad



Lancé Bulltoad el 14 de noviembre de 2006. La idea era construir una familia tipográfica donde las contraformas de las letras contuvieran iconos, creando variaciones temáticas para uso editorial. Empecé con una fuente base y después coloqué un símbolo de estrella como instancia en cada contraforma. Una vez fijadas las posiciones, podía sustituir ese símbolo por otros y generar múltiples versiones de manera eficiente. Tras descomponer los glifos compuestos, cada variación se convirtió en una fuente separada.

El resultado fue un conjunto de 32 fuentes, cada una con un tema de iconos distinto. La gama era amplia e incluía símbolos como una manzana, una hoja de arce, una mira, un crucifijo, una calavera, un símbolo de paz, una cara sonriente, un rayo y otros. Mi intención era que los editores pudieran elegir una fuente acorde con su tema, fuera política, religión, estilo de vida o reportajes generales.

Bulltoad no cambió después de su lanzamiento. Solo vendió unas pocas copias y nunca la he encontrado utilizada.

Burnaby Stencil



Lancé Burnaby Stencil el 11 de octubre de 2007. Construí el diseño para que pareciera rotulación de plantilla urbana, compacta y deliberadamente tosca. Empecé con un borrador digital convencional, utilizando formas superelípticas que reflejaban mi enfoque del dibujo por entonces. Antes de añadir textura, introduje irregularidad desplazando manualmente los ángulos de rotación y creando pares de ligaduras para reducir la uniformidad.

Una vez terminada la versión limpia, desarrollé el efecto de pintura en aerosol en Photoshop. Construí un sistema de texturas por capas, cada una ligeramente desplazada para evitar repeticiones visibles. Una capa utilizaba Difference Clouds en mosaico para crear zonas desiguales de cobertura ligera e intensa, de modo que cada glifo tuviera variaciones naturales. Tras ese proceso, calqué automáticamente y limpié los contornos texturizados para su uso final.

El 15 de junio de 2021 publiqué una actualización que redujo el tamaño del archivo, haciendo que la fuente cargara más rápido en los navegadores. La actualización también eliminó caracteres en desuso, corrigió la anchura de los puntos suspensivos, perfeccionó contornos y ajustó las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. Para los usuarios de escritorio, los cambios eran menos perceptibles. Aunque no la he visto en proyectos destacados, se vendía de manera constante.

Burnstown Dam



Lancé Burnstown Dam el 17 de diciembre de 1998. Era mi interpretación del género de fuentes de efectos hechas de tablas de granero, pero exageré el concepto para que las tablas se doblaran de maneras imposibles, como si fueran de goma. Dibujé las letras a mano en Fontographer, incluyendo detalles caprichosos como puntuación que parecía clavos, un asterisco con forma de placa de sheriff y una arroba reinterpretada como sombrero de vaquero. La O se curvaba hasta formar un círculo perfecto, reforzando el carácter intencionalmente absurdo del diseño.

Al principio, los usuarios que querían efectos de color tenían que añadir manualmente sus propios fondos. Más tarde creé capas separadas de fondo, frente y clavos, duplicando las fuentes base y eliminando de cada capa las partes innecesarias. Eso permitía a los diseñadores añadir color con más facilidad. El 26 de abril de 2005 publiqué una actualización importante, añadiendo acentos, reparando fallos gráficos y sustituyendo las versalitas engrosadas mecánicamente por versiones redibujadas correctamente. Aparte de esas correcciones, la familia solo recibió pequeños ajustes de métricas verticales y clases de ajuste de pares.

Imaginaba Burnstown Dam exclusivamente en contextos de country y western, y ahí encontró la mayor parte de su uso. A menudo aparecía en recopilaciones económicas de antiguos programas de televisión o álbumes de música country, donde su tontería encajaba con los temas desenfadados. Aunque no era la primera fuente de efectos hecha de tablas y clavos, su estilo exagerado la hizo una de las menos serias y, por ello, más ampliamente adoptadas en esos nichos.

Publiqué originalmente la tipografía con una licencia comercial gratuita, conforme a mi práctica de entonces. El 2 de abril de 2024 la puse en el dominio público.

Burpology



Lancé Burpology el 3 de noviembre de 2021. Surgió de un proyecto en el que necesitaba letras de estilo burbuja para correas de perro personalizadas y no encontraba una tipografía existente que funcionara. El diseño tomaba la tradición de letras suaves de dibujos animados de los años sesenta y setenta, con referencias a fuentes como West Bubblegum y estilos de marca como Bubble Yum y Burger King.

Construí los caracteres digitalmente en FontLab, en lugar de empezar en papel. Para evitar el aspecto uniforme que produce colocar puntos de control en los extremos ortogonales, giré cada glifo 45 grados, simplifiqué y limpié las formas y después las giré de vuelta y corregí los resultados. Ese truco de rotación produjo contornos más suaves e irregulares que contribuían al aire juguetón. Las formas son gruesas, con contraformas pequeñas, espaciado estrecho y desigualdad intencional.

Para reforzar la impresión de dibujo a mano, incluí 79 glifos alternativos que se sustituyen automáticamente mediante la función de mezcla aleatoria de OpenType. Eso aportaba variación en letras y números repetidos, ayudando a evitar la repetición mecánica. Burpology ha seguido siendo una familia de un único estilo y no se ha actualizado desde su lanzamiento. No la he visto aparecer en proyectos destacados.

Butterbelly



Lancé Butterbelly el 7 de diciembre de 1998, en una época en que las fuentes modulares experimentales eran populares. La inspiración vino del trabajo de Designer Republic en el juego de PlayStation Wipeout, donde crearon letras recortando un número 8 de Microgramma. Adopté un enfoque similar, pero basé el mío en la estructura de las pantallas LCD de siete segmentos de relojes y calculadoras.

Diseñé Butterbelly como una tipografía íntegramente en mayúsculas, pero incluí variantes de caja única en las posiciones de las minúsculas para las letras cuyas formas mayúsculas y minúsculas diferían significativamente, como E y e. Donde las formas coincidían, como O y o, las dejé sin cambios. El resultado era un alfabeto modular de bloques que reflejaba más las tendencias de diseño de finales de los noventa que principios tipográficos atemporales.

Publiqué Butterbelly con una licencia comercial gratuita, conforme a mi práctica de entonces. En 2005 añadí algunos acentos, pero por lo demás la tipografía permaneció prácticamente sin cambios. El 2 de noviembre de 2022 la puse en el dominio público. Su circulación fue mínima y nunca la vi en proyectos destacados.

Buxotic



Lancé Buxotic el 23 de mayo de 2006. Era una tipografía experimental en la que llevé las letras a formas extrañas y elaboradas que evitaban las normas tipográficas convencionales. El diseño combinaba curvas voluptuosas con rasgos puntiagudos y espinosos, creando un híbrido intencionalmente difícil de clasificar. Dibujé los caracteres directamente en FontLab, sin bocetos preparatorios, trabajando más por improvisación que por planificación. El nombre venía del uso que hacía el cineasta Russ Meyer de «Buxotic», una combinación de buxom y exotic que parecía encajar con el carácter excéntrico del diseño.

La tipografía nunca estuvo pensada para un uso práctico y cotidiano. Era más un ejercicio para llevar la legibilidad al límite conservando cierta estructura reconocible. No imaginaba aplicaciones concretas y siguió siendo uno de mis proyectos más conceptuales.

El 25 de mayo de 2021 publiqué una actualización que eliminó caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve, corrigió errores de curva en algunos contornos, sustituyó las comillas invertidas por comillas correctas y trasladó las formas antiguas a Unicode 201B y 201F, y ajustó las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. En noviembre de 2022 puse Buxotic en el dominio público.

Nunca la he visto utilizada en ningún proyecto, y puede que no vendiera ni una sola copia antes de estar disponible gratuitamente.

Byington

ABCDEFabcdef1234

Lancé Byington el 29 de marzo de 2005 como un encargo para Roxio. Querían una tipografía para los menús de DVD de su programa Toast, algo con la autoridad de Trajan pero adaptable a la resolución de vídeo. La propia Trajan no tenía minúsculas, así que desarrollé unas tomando Sabon como referencia. Escaneé una antigua versión de tipos metálicos de Sabon y la utilicé como guía en una capa de fondo, pero ajusté ascendentes, descendentes y altura de x para que armonizaran con las mayúsculas de estilo Trajan. El resultado era un conjunto de minúsculas que evitaba los detalles propios de la escritura a tinta y mantenía un aspecto cincelado y construido.

Para asegurar que funcionara bien en pantallas de televisión, probé el diseño durante todo el proceso en vistas previas de baja resolución sin instrucciones de ajuste a la cuadrícula. Evité detalles sutiles y finos que desaparecerían con el entrelazado y diseñé remates más gruesos y robustos que los de una Trajan convencional. Byington se publicó comercialmente en tres estilos: Regular, Italic y Bold. Las cursivas tenían una inclinación moderada y no estaban muy estilizadas, porque la prioridad era la legibilidad en menús de DVD, no el adorno.

El 25 de mayo de 2021 actualicé Byington con mejoras técnicas. Incluían reparar una inconsistencia entre el espacio y el espacio de no separación, rediseñar la barra diagonal de fracción, mejorar la compatibilidad con fracciones y eliminar caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve. También añadí signos de prima en Unicode 2032 y 2033, corregí los ajustes de identificación de fuente Panose y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. El diseño básico no cambió.

Byington nunca apareció en proyectos destacados fuera de su uso en el programa de Roxio, pero se vendió razonablemente bien.

Caldstone



Lancé Caldstone el 31 de enero de 2025. Por entonces la consideraba mi última tipografía después de casi treinta años creando fuentes. Ya había observado que ni siquiera los lanzamientos gratuitos recibían mucha atención y que el esfuerzo necesario para promocionar nuevas fuentes de uso destacado había dejado de tener sentido. Caldstone se convirtió en una manera de cerrar aquel capítulo.

El diseño surgió de mi interés tanto por las letras psicodélicas como por la recuperación del estilo eduardiano. Empecé dibujando el estilo Extra-Bold Expanded, construyendo una tipografía sin remates con rizos y espolones decorativos más habituales en las tipografías con remates. Dibujé esos rasgos a mano; no tienen precisión mecánica, pero parecen coherentes. Al crear los otros maestros, utilicé un sistema escrito de desplazamientos para escalar adecuadamente los adornos entre pesos y anchuras. La versión variable incluye tres ejes —anchura, peso e inclinación— que se pueden combinar libremente.

Caldstone no se ha actualizado desde su lanzamiento y, hasta septiembre de 2025, no había vendido ni una sola copia. Ese resultado confirmó mi decisión de alejarme de la producción de nuevas fuentes.

Camulogen



Lancé Camulogen el 10 de julio de 2012. Se basaba en la rotulación de carteles franceses de finales del siglo XIX, especialmente en los estilos compactos sin remates para títulos que aparecían en anuncios de lugares y productos como Folies Bergère, la Exposition Universelle de 1889, Chocolat Menier y Menthe-Pastille. El objetivo era captar las letras gruesas y pesadas de aquella época, donde la sencillez y el impacto importaban más que el refinamiento.

Construí la tipografía manualmente en FontLab, con anchuras de trazo irregulares y curvas que evitaban la precisión geométrica. Esas ligeras distorsiones daban al diseño el carácter tosco típico de los carteles pintados a mano de la Belle Époque. Camulogen se publicó como un único estilo comercial y nunca se ha ampliado ni revisado desde su lanzamiento.

No la he visto utilizada en proyectos destacados, pero la concebí como una herramienta para diseñadores que quisieran el aspecto directo y enérgico de la publicidad francesa de finales del siglo XIX.

Canada 1500/Canada 150



Lancé Canada 150 el 30 de junio de 2017 como una tipografía para conmemorar el 150.º aniversario de la Confederación Canadiense. El proyecto comenzó a finales de 2014 con Mesmerize, una tipografía gratuita de ochenta estilos que había diseñado. En 2015, Grant

Johnson, de la Secretaría Federal Canada 150, se puso en contacto conmigo para adaptar algunos estilos de Mesmerize al logotipo del sesquicentenario. Me ofrecí a crear una familia tipográfica personalizada sin cobrar y decidí ampliar la cobertura de idiomas más allá del inglés y el francés para incluir lenguas indígenas. Nadie me pidió esa decisión; surgió de mi propia convicción de que una fuente para un aniversario nacional debía representar a todos los pueblos de Canadá. Investigar las lenguas de Columbia Británica resultó difícil, pues sus ortografías no estaban documentadas de manera uniforme, pero hice todo lo posible por incluir caracteres y acentos inusuales donde pudiera.

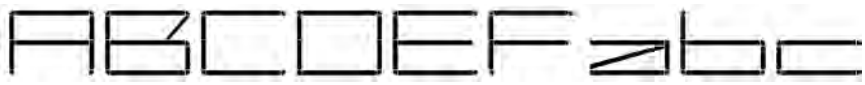
Al principio, Canada 150 solo se podía obtener mediante un proceso de solicitud en el sitio web de la Secretaría. Tras finalizar las celebraciones oficiales, la publiqué para todo el mundo con el nombre Canada 1500. Por aquellas fechas, Constance Adams se puso en contacto conmigo para adaptar el diseño a una misión tripulada a Marte. Para esa versión añadí glifos científicos y relacionados con el espacio. Además de los símbolos astrológicos y astronómicos normalizados que ya estaban en Unicode, creé muchos otros para lunas, asteroides y cuerpos celestes, asignándolos al Área de Uso Privado para el etiquetado de naves espaciales y la señalización de una base en Marte.

El lanzamiento de Canada 150 y 1500 suscitó controversia en la comunidad del diseño. Algunos profesionales objetaron que el gobierno hubiera recurrido a una fuente gratuita en lugar de encargar un diseño remunerado. El debate pasó a formar parte de una conversación más amplia sobre cómo afectan los recursos gratuitos a las industrias creativas. A pesar de ello, me invitaron a Ottawa para sentarme en la zona VIP de Parliament Hill durante las celebraciones del 1 de julio. Irónicamente, la propia fuente no se utilizó tanto como se esperaba; muchos diseñadores optaron por alternativas de aspecto similar.

El 26 de julio de 2025 publiqué una nueva versión de Canada 1500 con una cobertura ampliada. Incluía caracteres añadidos en Unicode 16.0, como Latin Capital Letter Lambda (U+A7DA), Latin Small Letter Lambda (U+A7DB) y Latin Capital Letter Lambda with Stroke. También añadí caracteres UCAS utilizados en Carrier (Dakelh), Chipewyan (Dënesųłinë̀) y Nattilik. Con el tiempo, Canada 1500 ha aparecido en sitios de fuentes gratuitas como Dafont y 1001fonts.com, llegando a un público más amplio.

He visto pocos usos destacados, pero hubo un proyecto especial llamado Omushkego, una versión personalizada creada para ayudar a los niños a aprender cree. Para esa versión añadí programación de OpenType para que los alumnos pudieran producir caracteres mediante combinaciones de teclas personalizadas en un Mac. Canada 1500 sigue en el dominio público, disponible libremente para cualquiera que quiera utilizarla.

Capacitor



Lancé Capacitor el 7 de diciembre de 1998 como una especie de experimento con tipografía LCD segmentada. El nombre alude a la estructura capacitiva de un segmento LCD: dos electrodos transparentes separados por una fina capa de cristal líquido que actúa como dieléctrico. En lugar de seguir disposiciones de segmentos existentes, diseñé un sistema completamente ficticio que evitaba los patrones habituales de los relojes digitales o las calculadoras.

Capacitor acabó siendo un diseño segmentado de anchura extrema y trazos inusualmente finos. Además, permitía que las esquinas y las uniones se conectaran de maneras que no tenían sentido en pantallas reales. Por eso lo describo como poco práctico: a partir de cierto grado de complejidad en los caracteres segmentados, más vale utilizar un sistema de matriz de puntos. Creé los glifos construyendo un modelo maestro con todos los segmentos activados, duplicándolo por todo el conjunto de caracteres y eliminando después las piezas que sobraban en cada letra.

El resultado fue una tipografía de aspecto extraño y técnico, parecida a algo que podría vislumbrarse al fondo de una escena de ciencia ficción: más ambiente que legibilidad. Al principio la publiqué con una licencia gratuita de escritorio que permitía el uso comercial, y en agosto de 2020 la puse en el dominio público. Nunca tuvo un uso destacado, pero la he dejado disponible para quien tenga suficiente curiosidad como para intentar trabajar con esta construcción improbable.

Carbon

ABCDEFGHIJK12345

Presenté Carbon el 13 de abril de 1999. El nombre venía de una de sus variantes, Carbon Phyber, que utilizaba una textura inspirada en la fibra de carbono. Por entonces me sorprendió que ninguna otra tipografía llevara el nombre Carbon, aunque desde entonces se han publicado muchas con él.

El diseño empezó con una idea sencilla: reutilizar una forma de cápsula —una pastilla alargada— como base para tantos caracteres como fuera posible. Una «O» de lados planos encaja naturalmente en

esa descripción, e intenté repetir la misma geometría por todo el alfabeto. El resultado era un diseño geométrico de caja única con un carácter brutalista y sistemático.

En 2012 amplié Carbon a una familia completa. El proceso empezó con una limpieza importante del peso más grueso para que las letras fueran coherentes. Después creé el estilo más fino y utilicé la herramienta de mezcla de FontLab para interpolar pesos intermedios, trabajando paso a paso en lugar de mediante un eje continuo. Registré las anchuras de las astas en papel para asegurar que las transiciones estuvieran controladas. Esa ampliación llevó Carbon a siete pesos con cursivas, con un total de 42 estilos. Junto a las formas sólidas añadí Carbon Phyber con su textura de malla hexagonal y Carbon Fence con un efecto de cuadrícula diagonal. Las versiones texturizadas debían recrearse cada vez que revisaba la familia, porque no podían editarse sin empezar de nuevo.

En octubre de 2024 reorganicé los nombres de los pesos: Book pasó a Light, Light a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light a Hairline. Esa actualización también añadió un signo de sección y corrigió pequeños errores en las variantes texturizadas. Con los años he visto Carbon en contextos de alta tecnología y automovilísticos, lo que tiene sentido por su aspecto modular y propio de la ingeniería, aunque ningún uso concreto destaca. La publiqué inicialmente con una licencia gratuita para uso comercial y sigue formando parte de mi catálogo.

Cardigan



Lancé Cardigan el 8 de enero de 2008. Elegí el nombre porque quería que sugiriera calidez y comodidad, las cualidades que esperaba aportar a un diseño sin remates. Desde el principio busqué hacerla adecuada para pasajes de texto más largos, conservando un tono informal.

Las letras eran sencillas y tradicionales, construidas desde cero sin tomar elementos de trabajos anteriores. Me centré en el ritmo de las minúsculas y la probé en párrafos para ver cómo se leía en fragmentos más largos. No busqué tanto un equilibrio fino del color tipográfico como la fluidez general. Un rasgo distintivo eran los números, a los que di una ondulación sutil inspirada en formas clásicas. Ese pequeño detalle pretendía suavizar una estructura por lo demás neutra y añadir un toque de personalidad.

Cardigan se publicó en tres pesos —ligero, normal y negrita—, cada uno con sus cursivas correspondientes. La diseñé principalmente para la legibilidad, pero también para transmitir un toque de informalidad. No la he visto en proyectos destacados, pero sigue reflejando mi intento de combinar un diseño de texto funcional con un ambiente más cercano.

Carouselambra



Lancé Carouselambra el 15 de julio de 2008. Le puse el nombre de un tema poco conocido del álbum In Through the Out Door de Led Zeppelin; no quería una referencia demasiado obvia. El proyecto surgió de mi fascinación adolescente por las letras del álbum «Houses of the Holy», que llevaba imitando desde mediados de los años ochenta. Cuando me propuse diseñar la fuente, el único material fiable eran las palabras «Led Zeppelin», «The Song Remains the Same» y «Houses of the Holy». Otros elementos, como el cartel de Knebworth de 1979, parecían proceder de otra mano y no encajaban con la estética influida por el art nouveau que quería captar.

Técnicamente, la tipografía se basa en las tradiciones de rotulación Arts and Crafts y eduardiana, especialmente en las disposiciones entrelazadas. Construí los componentes por separado y después los combiné a mano en ligaduras, alargando o modificando elementos cuando hacía falta, por ejemplo dando más longitud a los trazos horizontales de T, L y Z. Determinar hasta dónde llevar el entrelazado fue difícil, porque los diseños originales nunca formaron parte de un alfabeto completo, sino de rotulación manual con muestras limitadas.

Carouselambra se publicó inicialmente como tipografía comercial y después empezó a aparecer en productos oficiales de Led Zeppelin. En junio de 2021 publiqué una actualización que eliminó caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve, corrigió inconsistencias entre las anchuras del espacio y el espacio de no separación y sustituyó las comillas izquierdas invertidas (a veces llamadas comillas de pintor) por comillas correctas, conservando las

formas antiguas accesibles en Unicode 201B y 201F. También ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores, aunque esos cambios no afectaban a las aplicaciones de Adobe.

Caryn

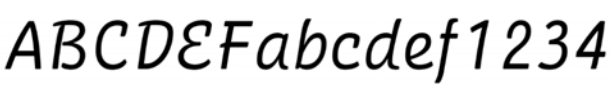


Lancé Caryn el 7 de noviembre de 2005. Mi objetivo era hacer una escritura a pincel que pareciera informal y cercana sin caer en una escritura manual tosca ni en una caligrafía pulida. Dibujé las letras con una tableta gráfica, utilizando un estilo que recordaba a una plumilla ovalada aplanada de Speedball. Mantuve los trazos cortos y añadí adornos, suavizándolos lo justo para que siguieran siendo legibles y conservando el ritmo desigual de la escritura rápida.

El diseño estaba pensado para aplicaciones modestas como señalización o etiquetado, más que para usos destacados a gran escala. No esperaba que funcionara bien a tamaños mayores, así que busqué un aspecto que sugiriera algo escrito informalmente en un envase o una etiqueta de tarro.

En junio de 2021 publiqué una actualización, eliminando caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve y corrigiendo las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. Caryn siempre ha sido un lanzamiento comercial; nunca se ofreció como fuente gratuita. El nombre tiene un significado personal, tomado de una vieja amistad, y para mí es tanto un recuerdo privado como un proyecto profesional.

Catwing



Lancé Catwing el 27 de mayo de 2009. El diseño surgió de mi interés en las máquinas de escribir manuales, pero elegí hacerla proporcional en lugar de monoespaciada. Eso me permitió evitar las concesiones habituales del espaciado: no hacía falta comprimir una M ni añadir espacio a una I, de modo que las letras podían respirar con más naturalidad. Catwing tiene sus raíces en mi trabajo de subtitulado cerrado; se basaba en una versión anterior de Cinecav Script, creada solo para fabricantes de televisores y decodificadores. Eso me daba una manera de adaptar aquel estilo de escritura a un público más amplio.

La inspiración vino de las fuentes cursivas y de escritura manual de máquinas de escribir, especialmente de IBM Selectric Scribe, Olympia SF Deluxe y Olivetti Lettera 33. Esas máquinas mostraban lo bien que podían funcionar juntas las mayúsculas de escritura manual, algo esencial porque los subtítulos cerrados suelen aparecer íntegramente en mayúsculas. Quería que Catwing tuviera esa misma cohesión y siguiera siendo utilizable en contextos digitales.

Publiqué dos estilos. La versión Regular presentaba formas limpias de escritura manual, mientras que el estilo Fuzz simulaba la irregularidad de la textura mecanografiada. Para construir Fuzz, creé un sistema de capas en mosaico en Photoshop y utilicé una acción para desplazarlas en distintas direcciones. Reduje cada resultado a una imagen de 1 bit, lo calqué automáticamente y después lo limpié a mano. Añadí ligaduras para pares de letras habituales para que la textura no pareciera repetitiva.

El 25 de mayo de 2021 actualicé Catwing eliminando caracteres en desuso, ampliando la función de fracciones de OpenType, sustituyendo las comillas izquierdas invertidas y perfeccionando los contornos. Catwing siempre ha sido un lanzamiento comercial, nunca gratuito. No la he visto en proyectos destacados, pero sigue siendo un vínculo entre la estética de la escritura de las máquinas de escribir y el rigor técnico de las fuentes para subtítulos.

Ceroxa



Lancé Ceroxa el 26 de octubre de 2006. El nombre es inventado, elegido simplemente porque sonaba siniestro y encajaba con el ambiente que intentaba captar. Quería una tipografía de plantilla que pareciera pintada con aerosol en una pared, combinando la precisión técnica de formas similares a DIN con la aspereza de las letras urbanas. La estructura básica venía de Milibus, una fuente que había creado antes ese mismo año y que simplifiqué y alteré para quitar espolones y acercarla a un estilo más mínimo y propio de la ingeniería. Añadí puentes de plantilla en forma de cruz que sugerían miras, dando al diseño una conexión tenue con armamento futurista.

Para crear la textura de pintura en aerosol, construí elaboradas capas de desgaste en Photoshop y añadí grano de película simulado mediante un complemento llamado Exposure. Convertí los resultados en imágenes de 1 bit, los calqué automáticamente y después los limpié minuciosamente a mano; el detalle era a menudo excesivo y exigía horas de refinamiento para que los contornos fueran manejables. Para evitar repeticiones obvias en el texto,

programé ligaduras de OpenType basadas en dígrafos y trígrafos habituales, recurriendo a listas recopiladas originalmente con fines criptográficos.

Ceroxa se publicó como fuente comercial desde el principio. El 25 de mayo de 2021 la actualicé eliminando caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve, corrigiendo pequeños problemas de contorno y ajustando las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. Mirando atrás, Ceroxa fue un ejercicio de fusionar influencias de las plantillas militares e industriales con la irregularidad desordenada de la pintura en aerosol, llevándolo en una dirección especulativa y distópica.

Chainprinter



Lancé Chainprinter el 28 de junio de 2006. La idea era recrear el aspecto del texto producido por impresoras de cadena, las impresoras de líneas de alta velocidad habituales desde los años cincuenta hasta los setenta. Esas máquinas solían utilizar conjuntos limitados de caracteres sin minúsculas, pero su impresión se reconocía en cosas como etiquetas de suscripción, permisos de conducir y tarjetas de identificación.

Para el diseño empecé con las mayúsculas de mi fuente anterior Linefeed. Apliqué texturas y filtros en Photoshop, exporté los resultados como imágenes de 1 bit y después los calqué automáticamente antes de limpiarlos a mano. También dibujé un conjunto de minúsculas, algo que aquellas impresoras nunca tuvieron, para que la tipografía fuera más práctica para el uso

moderno. La mayoría del material de referencia venía de escaneos de etiquetas de revistas, que me daban una idea de cómo se veían realmente los caracteres sobre papel.

Hacia 2010 hice un pequeño ajuste de sus métricas, pero por lo demás ha seguido cerca de su forma original. No ha aparecido en proyectos destacados, pero se vendió moderadamente bien, probablemente por su conexión con un momento concreto de la historia informática.

Charbroiled



Lancé Charbroiled el 2 de noviembre de 2006. Elegí el nombre para sugerir madera quemada, pensando que podría utilizarse para cosas como marcas de hamburguesas o filetes. El diseño tenía sus raíces en «American Italic» de 1902, que escaneé de un antiguo catálogo de tipos y calqué. Como el catálogo no ofrecía un conjunto completo de caracteres, rellené los huecos por mi cuenta y añadí ligaduras para crear una tipografía utilizable.

La distintiva textura erosionada venía de fotografías de tablas de granero. Extraje la veta en negativo, la apliqué como capa de sobreexposición a los glifos en Photoshop, desenfoqué los resultados y los convertí a 1 bit. Sin el desenfoque, el efecto parecía demasiado crudo; el suavizado daba a los caracteres el carácter envejecido y chamuscado que buscaba. El resultado era una tipografía que parecía letras marcadas a fuego en madera, en lugar de impresas limpiamente sobre papel.

En junio de 2021 publiqué una actualización. Eliminé caracteres en desuso, como la L con punto y la E con breve. Mejoré la función de alternativas estilísticas para e, o y s para que fuera accesible más ampliamente en programas como InDesign mediante Stylistic Set #1. También ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores, aunque los cambios no tenían efecto visible en las aplicaciones de Adobe. Desde su primer lanzamiento, Charbroiled siempre ha sido una tipografía comercial.

Charles in Charge



Lancé Charles in Charge el 18 de mayo de 1998. Formaba parte del estilo tecno modular popular por entonces. La construí en Fontographer siguiendo un conjunto sencillo de reglas, más que un plan de diseño detallado. La familia incluía mayúsculas y minúsculas, pero no pretendía ser un proyecto muy meditado: era más un ejercicio de estilo.

Durante años permaneció en su forma original, hasta el 9 de mayo de 2012, cuando le hice una revisión importante. Esa actualización corrigió problemas de alineación, sustituyó la puntuación, redibujó los acentos, ajustó el espaciado e introdujo ajustes de pares basados en clases, rehaciendo por completo la tabla de pares. Después la dejé tranquila hasta noviembre de 2022, cuando la puse en el dominio público.

Charles in Charge comenzó como una fuente gratuita para uso comercial y siguió disponible así hasta pasar al dominio público. No recuerdo que se utilizara en ningún proyecto destacado. Mirando atrás, fue uno de mis esfuerzos menos significativos, pero refleja las tendencias tecno modulares de finales de los noventa.

Chickweed



Lancé Chickweed el 23 de agosto de 2013. La idea vino de una etiqueta de aperitivos de los años sesenta que utilizaba letras inusualmente apretadas. La muestra que vi era limitada, así que me propuse aplicar el mismo principio de estrechez a toda costa a un alfabeto completo. Eso exigía adaptar las proporciones con cuidado, para mantener la compacidad sin romper el ritmo de las letras.

El diseño incluye mayúsculas y minúsculas. Una versión posterior, Chickweed Titling, eliminó las minúsculas, pero mantuvo intacto el sistema de variación. Uno de sus rasgos más distintivos es la O con forma de ojo dispuesto de lado, que ayuda a encajar las palabras estrechamente. Dibujé letras como S con curvas especialmente comprimidas, permitiendo que las palabras encajaran más fácilmente en una línea.

Técnicamente, Chickweed utiliza un sistema de OpenType que alterna aleatoriamente entre tres versiones de cada letra y número, con un total de 130 alternativas. Eso evita que el texto parezca repetitivo a tamaños de uso destacado y da a la fuente una fluidez más natural. Chickweed se publicó como tipografía comercial desde el principio; Chickweed Titling se ofreció después gratuitamente para uso comercial.

No he visto Chickweed en proyectos destacados, pero la utilizo a menudo en mi propio trabajo. Sus formas condensadas la hacen práctica cuando hay poco espacio, y el sistema de variación le da una textura informal que sigo encontrando útil.

Chilopod



Lancé Chilopod el 14 de septiembre de 2006. Se inspiraba en el logotipo de Centipede de Atari, que siempre había admirado por la manera en que sus letras evocaban el movimiento de la criatura del juego. Quería captar esa misma fluidez de gusano en una tipografía, usando letras gruesas conectadas que dieran al texto un aire continuo y animado.

Para reforzar el efecto, programé ligaduras de OpenType como sustituciones contextuales dentro de la función de ligaduras estándar, porque ese control está ampliamente disponible entre aplicaciones. Eso permitía que las combinaciones habituales de letras fluyeran unas hacia otras sin interrupciones y mantuvieran la ilusión de movimiento continuo, parecido al de un gusano.

El 18 de junio de 2021 publiqué una actualización importante. Eliminé caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve. Amplié la función de fracciones de OpenType para admitir numeradores y denominadores más largos, y la función de alternativas estilísticas incorporó una E alternativa con versiones acentuadas, accesible mediante Stylistic Set #1. Mejoré los ajustes de pares, sustituí las comillas invertidas por formas correctas

conservando las antiguas en Unicode 201B y 201F, y ajusté las métricas verticales, aumentando el tamaño de los caracteres aproximadamente un 9 por ciento.

No he visto Chilopod utilizada en proyectos destacados, pero para mí sigue siendo un homenaje personal al diseño clásico de los recreativos y a uno de mis juegos favoritos.

Chinese Rocks



Lancé Chinese Rocks el 28 de agosto de 1999. El diseño se basaba en las letras de sellos de goma recortados a mano que había visto en cajas de exportación chinas del siglo XX. Para captar ese aspecto, escaneé letras de una caja de cartón y recreé a mano en Fontographer la textura poligonal gruesa de los glifos que tenía que extrapolar. El resultado era un efecto de estampación áspero que conservaba el encanto irregular de los originales.

Al principio solo ofrecía el estilo Regular, y lo hice gratuito para uso comercial. Ganó aceptación rápidamente, lo que me animó a ampliarlo a una familia. Con el tiempo añadí estilos como Fat, Condensed y Shaded. Los derivé mecánicamente de Regular, pero el proceso distorsionaba la textura, así que tenía que desplazar a mano sus puntos para restaurar el aspecto adecuado. Esos estilos adicionales se publicaron como fuentes comerciales; Regular siguió siendo la única versión gratuita.

El 25 de junio de 2021 actualicé la familia. Eliminé caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve. Amplié la función de fracciones de OpenType para admitir cadenas más largas, como 13/64 o 199/200. Ajusté las métricas verticales para mejorar la

compatibilidad entre navegadores, perfeccioné los contornos para corregir errores de curva y la actualización aseguró un funcionamiento uniforme entre las aplicaciones modernas.

Chinese Rocks se ha utilizado en algunos contextos de gran notoriedad. Una variante texturizada se incorporó a la serie de videojuegos Red Dead Redemption, donde ayudó a establecer un aire histórico recio, aunque no participé directamente en la adaptación. Los Toronto Raptors también la adoptaron para su identidad de marca, utilizando la fuente en su forma original.

Chromakey



Lancé Chromakey el 20 de noviembre de 2012. La idea venía de la ilustración de la caja de Matrix Marauders, un juego de carreras de Psygnosis para Amiga de 1990. Aquella ilustración combinaba influencias art déco con formas futuristas, y los motivos dentados de rayos me llamaron la atención. Como el diseño original era muy geométrico, construí las letras directamente en FontLab, dibujándolas desde cero con líneas rectas y ángulos afilados.

Diseñé Chromakey como una tipografía íntegramente en mayúsculas para uso destacado. Estaba pensada para transmitir la misma mezcla retro y de ciencia ficción que solían mostrar las ilustraciones de Psygnosis.

Chromakey no se ha actualizado desde su lanzamiento original y no ha aparecido en proyectos destacados. Sigue siendo un experimento sencillo en convertir una única ilustración de caja en un alfabeto geométrico para uso destacado.

Chrysotile



Lancé Chrysotile el 15 de enero de 2008. Elegí el nombre para sugerir baldosas, aunque la parte «Chrys» era arbitraria. El diseño empezó con Ligurino Condensed, que reformé como una tipografía sin remates compacta más adecuada para un tema industrial. A partir de ahí construí el efecto de caracteres estampados en placas de metal erosionadas.

Para crear la textura utilicé Photoshop con fotografías de acero antiguo recubierto de zinc como referencia. Apliqué las capas procesadas a los contornos para dar la impresión de superficies achaflanadas y corroídas. Añadí ligaduras para pares de letras habituales para que los caracteres repetidos no parecieran idénticos, haciendo que el texto se sintiera más natural e irregular, más cerca de lo que se esperaría de letras industriales reales de plantilla o estampadas.

Chrysotile fue un lanzamiento comercial desde el principio. El 25 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve, perfeccionando las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores y asegurando un funcionamiento estable entre aplicaciones. No la he visto utilizada en proyectos destacados, pero la tipografía ha seguido en mi catálogo como representación de aquella estética áspera y utilitaria.

Cinecav X



Lancé Cinecav X el 23 de mayo de 2006 como complemento de las fuentes originales Cinecav para subtítulos. Había creado Cinecav el año anterior en colaboración con David Delp, de Viewfarm Inc., específicamente para cumplir los nuevos requisitos de la FCC de que todos los televisores vendidos en Estados Unidos incluyeran un conjunto de fuentes para subtítulos. Ese mandato pedía varias categorías: sin remates proporcional, sin remates monoespaciada, con remates proporcional, con remates monoespaciada, escritura manual e informal. Mi trabajo en Rockstar Games me había dado una idea de cómo se comportaban las fuentes en televisores de consumo, así que monté mi propio entorno de pruebas en Oakville. Recogí televisores antiguos en los días de recogida de trastos y los conecté con un adaptador de VGA a vídeo compuesto y cables baratos para simular una mala recepción. Eso me permitía ver cómo funcionaban las fuentes en condiciones difíciles. Un descubrimiento fue que suavizar las esquinas de los caracteres reducía el deslumbramiento visual en pantallas más grandes, un enfoque que había empezado antes con Affluent.

La familia Cinecav era amplia, pero no toda pasó a Cinecav X. Cuando empezaron a llegar peticiones de subtituladores y diseñadores que no eran fabricantes de televisores, decidí quitar las codificaciones y los símbolos especiales exigidos por la FCC y publicar los estilos restantes para uso comercial. Cinecav Script y Cinecav Casual siguieron sin estar disponibles, al igual que Cinecav UI, una tipografía sin remates proporcional y condensada diseñada específicamente para menús en pantalla. Cinecav X solo constaba de estilos ya presentes en Cinecav; ninguno era exclusivo de X.

En 2014 amplié tanto Cinecav como Cinecav X para incluir cobertura griega y cirílica, más allá de los acentos latinos básicos exigidos por la FCC. Eso hizo las fuentes más versátiles para un subtitulado más amplio y el uso internacional. En noviembre de 2024 hice una revisión importante de Cinecav X, añadiendo cursivas a Sans, perfeccionando los ajustes de pares y el espaciado y retirando los estilos UI para simplificar la familia. A diferencia de muchas de mis actualizaciones de aquel periodo, no eliminé caracteres en desuso ni añadí funciones de OpenType; el objetivo era perfeccionar, no ampliar.

Cinecav X nunca se ha utilizado en proyectos de gran notoriedad, pero sigue encontrando compradores entre subtituladores e incluso particulares que quieren fuentes de calidad de emisión para sus sistemas de entretenimiento doméstico. El propio nombre «Cinecav» es inventado y pretende sugerir tanto telecine como AV, dándole una identidad técnica, propia de un equipo. Para mí, Cinecav X siempre ha sido un recordatorio de cómo las especificaciones técnicas y las restricciones estrictas pueden impulsar el proceso de diseño de maneras muy distintas a la tipografía para uso destacado.

Clipwave



Lancé Clipwave el 3 de noviembre de 2011, cuando salía de meses de trabajo empresarial repetitivo que habían agotado gran parte de mi energía para el diseño tipográfico. Quería crear algo muy distinto de las fuentes pulidas y contenidas que había estado produciendo por encargo. Clipwave fue el resultado, un experimento geométrico que abrazaba lo imprevisible y producía una textura inquieta, casi agitada.

Dibujé las letras como formas exclusivamente mayúsculas con aspecto de trazado láser. Añadí patrones internos que me recordaban a las líneas de recorrido que dejan los robots de limpieza de suelos. Para evitar resultados repetitivos, construí un sistema de alternativas de OpenType que alternaba automáticamente entre variantes, creando un efecto seudoaleatorio en palabras y frases. Eso daba a Clipwave un aire nervioso y tecnológico que se apartaba de todo lo demás en lo que trabajaba por entonces.

Clipwave vendió muy poco, pero fue un proyecto que perseguí más como desahogo personal que por expectativas comerciales. El 18 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve, ampliando la función de fracciones de OpenType para admitir numeradores y denominadores largos y suprimiendo las ligaduras fi y fl, que eran superfluas. También perfeccioné algunos contornos donde los errores de curva podrían haber causado problemas gráficos en ciertas aplicaciones.

No he visto Clipwave en proyectos destacados, pero para mí representaba una ruptura deliberada con la rutina, un intento de captar inquietud y desasosiego en el diseño de letras.

Clockpunk



Lancé Clockpunk el 18 de febrero de 2012. El proyecto comenzó como un encargo de BioWare, que desarrollaba una tipografía para la serie Dragon Age capaz de sostener un ambiente steampunk y seguir siendo legible en pasajes largos de diálogo. Busqué inspiración en la señalización ferroviaria de principios del siglo XX, especialmente en las letras octogonales que solían utilizarse en letreros

cuadrangulares. Franklin Gothic me sirvió de modelo base para las proporciones y el contraste del trazo; la reelaboré con formas más afiladas y angulares, dándole un carácter más puntiagudo e industrial.

Construí Clockpunk como una grotesca industrial con estilos Regular y Small Caps. Para Small Caps reduje las formas mayúsculas y las engrosé a mano para que no parecieran demasiado ligeras junto a las mayúsculas completas. Eso era esencial para el texto del juego, donde la tipografía podía utilizarse tanto para diálogos como para encabezados. El objetivo era hacerla versátil, capaz de funcionar a tamaños pequeños sin perder su estructura distintiva.

El 25 de mayo de 2021 la actualicé eliminando caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve, ampliando la función de fracciones de OpenType para admitir cadenas largas como 13/64 o 199/200 y estrechando los puntos suspensivos, que habían sido excesivamente anchos. Esos ajustes mejoraron su funcionalidad sin cambiar su aspecto general.

BioWare sí utilizó Clockpunk en los juegos Dragon Age. Yo jugué al primero y me pareció que funcionaba bien como fuente de texto en aquel contexto. Fuera de eso, no la he visto en otros proyectos destacados.

Color Basic



Lancé Color Basic el 18 de julio de 2012. Era un homenaje directo al TRS-80 Color Computer (CoCo), el ordenador que me introdujo en la programación y, con el tiempo, en el diseño tipográfico. Mi familia consiguió un CoCo en 1983 y pasé incontables horas con él en mi

habitación, tecleando juegos BASIC de revistas como Rainbow y Hot CoCo. La fuente del sistema estaba grabada en ROM y no podía modificarse. Ni siquiera tenía minúsculas: en su lugar, las minúsculas se representaban mediante mayúsculas invertidas sobre fondo negro, que al imprimirse salían como minúsculas correctas. Esa peculiaridad se me quedó grabada y la trasladé a mi recreación.

Técnicamente, reconstruir la fuente fue sencillo. El CoCo tenía una resolución tan baja que podía simplemente contar los píxeles de la pantalla para reconstruir cada glifo. Mantuve las mayúsculas invertidas funcionando exactamente como en el original. Al mismo tiempo amplié el conjunto de caracteres más allá de lo que ofrecía el CoCo. El ordenador original tenía una puntuación muy limitada y ninguna letra acentuada, así que añadí esas y otras cosas, lo justo para hacerla utilizable en contextos contemporáneos.

Publiqué Color Basic inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse completamente en el dominio público bajo CC0. Desde entonces ha servido sobre todo como curiosidad para aficionados a la informática retro. Color Computer Archive, un punto de encuentro central para los aficionados al CoCo, la utiliza regularmente. Para mí, crear Color Basic fue tanto un tributo al ordenador que marcó mis primeros años como un esfuerzo por conservar una pieza pequeña pero significativa de la historia de la informática doméstica.

Colourbars



Lancé Colourbars el 28 de enero de 2001. Era un experimento de diseño modular en cursiva y el resultado fue poco convencional. La tipografía tenía dos estilos, Regular y Bold, ambos dibujados con una inclinación pronunciada. Su rasgo más distintivo era un ritmo peculiar, con finales de trazo que se doblaban en distintas direcciones, creando una fluidez inquieta a lo largo de las palabras.

Construí Colourbars en FontLab. Primero dibujé los componentes en posición vertical para poder medir más fácilmente las anchuras de las astas y establecer el espaciado. Una vez terminada la estructura básica, incliné los caracteres hasta el ángulo previsto, añadí puntos extremos a las curvas y terminé la limpieza. La familia incluía mayúsculas y minúsculas, pero ninguna variante adicional más allá de los dos estilos iniciales.

Colourbars siempre se publicó gratuitamente para uso comercial. En agosto de 2020 la puse completamente en el dominio público. Nunca la vi utilizada en ningún proyecto y, mirando atrás, no vi suficiente potencial en el diseño como para ampliarlo más.

Computechnodigitronic



Lancé Computechnodigitronic el 9 de febrero de 2010. Quería crear una tipografía que captara el aire de la tecnología LED y LCD de los años ochenta sin estar atada a las restricciones reales de las pantallas

segmentadas. El propio nombre era una referencia irónica a cómo las empresas informáticas de los ochenta encadenaban prefijos como compu, techno, digi, micro y tron.

El diseño empezó con la idea de segmentación, pero pronto se apartó de la lógica rígida de las pantallas reales. Dibujé las muescas individualmente en FontLab, anotando los desplazamientos para que los cortes siguieran siendo coherentes, pero el proceso no era muy modular. Aunque los números eran estrictamente monoespaciados para permitir la alineación vertical en columnas, el alfabeto era proporcional. Aun así, estreché letras como M y W más de lo que habría hecho en una fuente proporcional típica para reforzar el aspecto monoespaciado. El resultado era una tipografía que parece plausible, aunque su construcción nunca funcionaría en un dispositivo real.

Desde su primer lanzamiento, Computechnodigitronic fue una fuente comercial. El 18 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve, corrigiendo inconsistencias entre las anchuras del espacio y el espacio de no separación y perfeccionando el ajuste del par LT. También amplié la función de fracciones de OpenType para admitir cadenas largas como 13/64 o 199/200 y sustituí las comillas invertidas por formas correctas, conservando las variantes antiguas disponibles en Unicode 201B y 201F.

A pesar de ser la fuente que más disfruto personalmente, Computechnodigitronic se ha vendido mal y no ha aparecido en proyectos destacados. Aun así, la utilicé durante un tiempo como encabezado del sitio web de Typodermic Fonts, porque era la que mejor representaba el tipo de trabajo experimental que mantiene mi interés.

Conceal



Lancé Conceal el 11 de octubre de 2007. La idea se me ocurrió mientras compraba con mi prometida en Matsuzakaya, en Nagoya. Observé cuántas marcas de cosméticos recurrían a tipografías humanistas sin remates, a menudo de estilo Optima. Eso me llevó a imaginar una tipografía para uso destacado que evocara su elegancia, pero con una textura superficial que sugiriera trazos de pintalabios.

Diseñé Conceal solo en mayúsculas. Al principio parecía más una tipografía sin remates redondeada estándar, dibujada con una punta aplanada e inclinada, pero añadí pequeñas hendiduras donde se encontraban los trazos. En lugar de superponerse, se «besaban», apenas tocándose en las esquinas. Ese detalle dio nombre a la fuente y la vinculaba con la idea de los cosméticos, concretamente del corrector. Dibujé las uniones manualmente, no como componentes modulares, así que ajusté cada unión a mano para conseguir el efecto previsto.

El 25 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres en desuso como la L con punto y la E con breve, ampliando la función de fracciones de OpenType para admitir cadenas más largas y perfeccionando las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. La actualización no cambió su aspecto en la mayoría de las aplicaciones, pero aseguró un funcionamiento más predecible en entornos web.

No he visto Conceal utilizada en marcas de cosméticos o moda, el ámbito que la inspiró, pero sigue en mi catálogo como reflejo de aquel periodo y de la idea de fusionar forma tipográfica y sugerencias de superficie.

Confab



Lancé Confab el 20 de julio de 2022. Era una exploración del hipermodernismo en el diseño tipográfico, una dirección que toma inspiración de los números LCD y los lleva hacia la abstracción. La idea era alejar las letras de sus raíces latinas tanto como permitiera la legibilidad, manteniendo un ritmo coherente.

Construí Confab como una tipografía íntegramente en mayúsculas. La hice con formas geométricas estrictas, pero sin seguir el conjunto de reglas que normalmente aplicaría al diseño de letras. Utilicé un sistema de alineaciones que rompía intencionalmente los límites convencionales. Las letras se prolongan más allá de donde uno espera, creando espacios negativos y tensiones estructurales que alteran la sensación de uniformidad, pero aun así logran formar un alfabeto cohesionado.

No he actualizado Confab desde su lanzamiento y no ha encontrado público comercialmente. Para mí representa un registro de experimentación con la geometría y la legibilidad en sus límites, probando hasta dónde puede llegar la abstracción mientras sigue funcionando como tipografía.

Containment



Lancé Containment el 23 de agosto de 2007. El objetivo era construir un sistema de fuentes por capas que pudieran combinarse para crear titulares texturizados. Se ofrecía en cuatro estilos coordinados: una capa simple, una capa de sombra, una capa de puntos pequeños y una composición de las tres. La idea era similar en espíritu a Budmo, mi fuente de bombillas de marquesina, pero en lugar de luces utilicé texturas parecidas a arenilla para crear el efecto.

Containment era un diseño íntegramente en mayúsculas tomado de Tandelle Italic. Construí las texturas de puntos en Photoshop mediante una distribución gaussiana de puntos difusos, que permitía que disminuyeran cerca de los bordes de cada letra en lugar de parecer un patrón plano de papel pintado. Desenfoqué las formas, añadí los puntos en una capa de sobreexposición, fusioné, aumenté el contraste y obtuve puntos negros limpios de 1 bit sobre blanco. Los calqué automáticamente y después los superpuse como máscaras sobre las letras. La textura quebradiza venía de añadir interrupciones aleatorias en los segmentos mediante un filtro y convertir las curvas en líneas rectas, lo que no solo creaba el aspecto cristalino, sino que ayudaba a reducir el tamaño del archivo y mejorar el rendimiento.

Nunca actualicé Containment después de su lanzamiento y no la he visto utilizada en proyectos. Mirando atrás, creo que podría haberle puesto un nombre más cercano a Tandelle, el proyecto anterior del que evolucionó, lo que quizá habría aclarado su relación.

Conthrax



Lancé Conthrax el 19 de abril de 2016. El diseño surgió después de sacar una carta de la baraja Oblique Strategies de Brian Eno que decía: «Haz algo aburrido». Decidí tomarla literalmente y construir lo que pensaba que sería la tipografía sin remates ultramoderna más corriente posible. Utilicé Microgramma como punto de partida para las proporciones —una elección obvia para una fuente tecno— y después redondeé los trazos, suavicé los hombros de n y m y mantuve romas las esquinas. Incluso la w era deliberadamente contenida, evitando la forma reflejada de la m que la habría hecho más dinámica. El nombre combinaba «contract», para evocar la indicación de ser aburrido, con «thrax», que le daba un toque de ciencia ficción.

El primer lanzamiento incluía varios pesos y cursivas, que más tarde renombré Slanted para mayor claridad. Para ayudar a que la tipografía circulara, publiqué el estilo Semi-Bold con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, mientras que el resto de la familia era comercial. Esa decisión permitió que Conthrax se difundiera ampliamente, especialmente en contextos que pedían un aire científico o tecnológico. A pesar de mi intención de hacer algo deliberadamente insípido, se convirtió en el único diseño de aquella década que veía utilizado de manera constante.

En octubre de 2024 reorganicé el sistema de nombres de la familia. Book se renombró Light, Light pasó a Extra-Light y Extra-Light a Thin. Las cursivas pasaron a llamarse Slanted, y añadí Hairline y Extra-Bold para ampliar la gama. Junto a esos cambios produje una versión variable con ejes de peso e inclinación. En diciembre de 2024 perfeccioné la construcción técnica. Había construido las versiones

anteriores mezclando extremos y limpiando a mano los pesos intermedios, lo que produjo inconsistencias. Reelaboré la familia usando maestros de interpolación, medí y ajusté las anchuras de los trazos y corregí trazos finos en letras como e y a. También perfeccioné los símbolos monetarios para lograr mayor uniformidad. Los pesos Heavy y Hairline no se vieron afectados por esos cambios.

Conthrax ha encontrado un uso constante en temas tecnológicos y futuristas, aunque no limitado a la ciencia ficción. Su presencia ha sido amplia, más que ligada a proyectos concretos de gran notoriedad, pero sigue apareciendo en entornos donde los diseñadores quieren señalar una conexión con la tecnología.

Contour Generator



Lancé Contour Generator el 7 de diciembre de 1998. El diseño se inspiraba en la geometría austera del logotipo de RCA de 1968. No intenté una recreación estricta, sino que utilicé sus tres letras como punto de partida para todo un alfabeto. El nombre venía del tipo de etiquetas que podrían verse en un sintetizador analógico, lo que me parecía acorde con el aspecto retrofuturista de la tipografía.

La fuente nunca tuvo minúsculas; la construí íntegramente en mayúsculas. La dibujé desde cero en Fontographer, extrapolando las formas de RCA a un conjunto completo de caracteres. Al principio incluí una función que permitía voltear las formas de cuña de A, V y W para que encajaran más estrechamente. En la versión original había que hacerlo a mano, pero en 2012 publiqué una actualización importante que añadió programación de OpenType para automatizar

las alternativas, activadas mediante la función de ligaduras estándar. Esa misma actualización introdujo clases de ajuste de pares, rehízo completamente el espaciado, perfeccionó muchas letras, renovó los acentos y sustituyó la puntuación mínima por un conjunto más completo, ampliando significativamente la compatibilidad con idiomas.

El 20 de julio de 2021 volví a actualizar Contour Generator. Esa revisión sustituyó las comillas invertidas por formas correctas, conservando las antiguas en Unicode 201B y 201F, estrechó el hueco entre las comillas dobles, corrigió la anchura de los puntos suspensivos, añadió signos de prima y eliminó caracteres en desuso. Se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, y en noviembre de 2022 la puse completamente en el dominio público.

No he visto Contour Generator en proyectos destacados, pero para mí sigue siendo un ejemplo de cómo una pequeña semilla de inspiración —en este caso, tres letras de un logotipo— puede extrapolarse a una tipografía completa y funcional para uso destacado.

Coolvetica



Lancé Coolvetica el 7 de septiembre de 1999. Era mi intento de captar la estética de los logotipos de los años setenta, cuando los diseñadores solían personalizar Helvetica con formas más juguetonas y un espaciado más estrecho. El logotipo del supermercado Stop & Shop de 1973 a 1982 era la referencia principal. Su distintiva t minúscula, con forma de J invertida, se convirtió en la

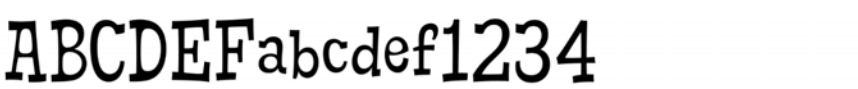
semilla del diseño. Dibujé toda la fuente desde cero en Fontographer, extendiendo el tema rizado de la t a otras letras como la j, a la que di un rizo completo.

El primer lanzamiento fue gratuito. En 2009 reconstruí y amplié la familia para incluir una gama completa de pesos de Ultra-Light a Heavy, junto con cursivas, y esos fueron lanzamientos comerciales. Después, en 2019, añadí anchuras condensadas, comprimidas y muy apretadas. Para conservar la geometría de lados planos de esos estilos estrechos, creé un maestro de interpolación separado en lugar de forzar una interpolación entre formas redondas y planas. Los estilos normales condensado, comprimido y muy apretado se publicaron como fuentes gratuitas de escritorio para uso comercial, mientras que se vendía la familia completa. Esa misma actualización también amplió la cobertura de idiomas con griego, cirílico y vietnamita.

En octubre de 2024 reorganicé el sistema de nombres con Coolvetica 5.1. Book se renombró Light, Light pasó a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light se renombró Hairline. También cambié el orden para que el peso precediera a la anchura en los nombres de los estilos, haciendo más coherentes los menús de fuentes. No se cambiaron contornos ni métricas en aquel lanzamiento.

Coolvetica ha tenido un gran alcance. Su primer uso de gran notoriedad fue en la película Catch Me If You Can, que ayudó a presentarla a un público amplio. Más tarde apareció en Garry's Mod, en las miniaturas de vídeos de Adam Neely y en envases de desinfectante de la marca Atmosphere. Aunque comenzó como un homenaje a los estilos de logotipos de los setenta, con el tiempo ha llegado a evocar tanto la década a la que alude como el periodo de finales de los noventa y principios de los 2000 en que se publicó.

Cornpile



Lancé Cornpile el 19 de agosto de 2016. Fue un encargo de Houghton Mifflin Harcourt para un libro infantil, que me dio la oportunidad de trabajar en un registro más juguetón de lo habitual. Cornpile es una tipografía de remates de bloque con proporciones exageradas, propias de dibujos animados. La dibujé en seis pesos con sus cursivas correspondientes e incluí mayúsculas y minúsculas. Aunque el encargo no lo pedía, amplié el conjunto de caracteres para cubrir griego y cirílico y hacer más versátil la familia.

Una de las funciones que incorporé a Cornpile era un sistema de alternativas contextuales. Cada letra tiene variaciones que se alternan automáticamente al escribir, dando al texto un ritmo saltarín e irregular que encaja en el contexto infantil previsto. Para construir las partes redondas de las letras, evité las formas superelípticas rectilíneas habituales en las fuentes digitales. Experimenté con curvas de Bezier de tres puntos, que daban a las formas un carácter más suelto y dibujado a mano al interpolarse entre pesos. Para que la fuente funcionara correctamente acabé teniendo que añadir puntos a los lados y arriba o abajo, pero durante un tiempo utilicé un paso de posprocesado para optimizar las formas sin distorsión.

Ese enfoque poco convencional causó problemas años después. A finales de 2022, Adobe eligió Cornpile para destacarla en su debut de fuentes variables de principios de 2023. Cuando empecé a preparar la versión variable, descubrí que mi geometría no cumplía los requisitos del formato. Durante tres semanas y media reconstruí la familia moviendo manualmente los puntos de control Bezier de

todos los maestros, utilizando los originales como guía. Fue un proceso laborioso, pero permitió que Cornpile funcionara con fluidez como fuente variable.

Cornpile no se ha actualizado desde entonces. Aparte del encargo original, no la he visto utilizada en otros lugares, pero sigue en mi catálogo como ejemplo de cómo los métodos experimentales pueden ampliar posibilidades y complicar desarrollos futuros.

Corzinair



Lancé Corzinair el 31 de mayo de 2006. El diseño se basaba en fuentes de máquinas de escribir IBM Selectric de los años sesenta. Quería captar sus formas anchas y cercanas al cuadrado y sus remates robustos, adaptándolas al uso digital. Publiqué la familia en tres pesos —Regular, Bold e Italic— e incluí versalitas. En el lanzamiento original, las versalitas se ofrecían como función de OpenType, pero en 2012 las separé en fuentes independientes. Por entonces, la compatibilidad con versalitas de OpenType era limitada y resultaba más fácil para los diseñadores acceder a ellas como una fuente distinta en el menú, especialmente en la web.

El 5 de junio de 2021 actualicé Corzinair. Estreché los puntos suspensivos, corregí pares de ajuste de acentos para las versalitas y añadí signos de prima en Unicode 2032 y 2033. Amplié la función de fracciones de OpenType para admitir numeradores y denominadores más largos, como 13/64 o 199/200. También bajé los signos de apertura de interrogación y exclamación, perfeccioné contornos para corregir errores de curva que podían causar problemas de renderizado y eliminé caracteres en desuso como la L con punto y la

E con breve. El 25 de octubre de 2024 hice un pequeño ajuste a los nombres de los estilos para que aparecieran en el orden correcto en los menús.

Nunca la vi utilizada y, mirando atrás, la considero una tipografía de texto útil pero poco destacable. Sí reutilicé sus contornos como base para Antihistory, donde adquirieron un tratamiento desgastado más distintivo.

Cotton



Lancé Cotton el 28 de agosto de 2007. El diseño buscaba captar el aspecto de las camisetas antiguas, que a menudo tenían un carácter usado y desgastado. Basé las letras en Sinzano, otra de mis tipografías, pero las reelaboré considerablemente. Primero regularicé las formas y después reintroduje irregularidades deliberadamente para sugerir desgaste natural. El rasgo que definía Cotton era su textura, que desarrollé a partir del escaneo de una tela pintada cuya pintura se estaba desprendiendo. Eso daba a la tipografía la superficie de una serigrafía antigua, en lugar de un patrón parecido a papel pintado.

Cotton era una familia íntegramente en mayúsculas. Para añadir variación y reducir la repetición, incluí ligaduras de OpenType que hacían que ciertos pares de letras produjeran formas alternativas. Eso ayudaba a que el texto pareciera menos mecánico y más como si estuviera impreso en tela.

El 18 de junio de 2021 actualicé Cotton. Eliminé caracteres en desuso, corregí una inconsistencia entre el espacio y el espacio de no separación y ajusté las métricas verticales para mejorar la

compatibilidad entre navegadores. Aparte de eso, la fuente no se ha revisado. Ha seguido siendo relativamente poco conocida y no la he encontrado utilizada desde su lanzamiento.

Counterscraps



Lancé Counterscraps el 3 de marzo de 2000. Era una fuente de símbolos formada íntegramente por glifos pictóricos, no por letras ni números. La idea vino de experimentar con mi Palm Pilot 1000, una de las PDA en escala de grises de finales de los noventa. Durante mis trayectos al trabajo dibujaba pequeñas ilustraciones de temática de cocina en su pantalla LCD con un lápiz digital. Las aplicaciones de dibujo del dispositivo eran extremadamente limitadas, pero trabajé dentro de esas restricciones. Para simular un falso estilo de linograbado, dibujaba formas toscas con una punta cuadrada negra gruesa y después utilizaba una punta blanca fina para recortarlas hasta obtener contornos más refinados.

Cuando sincronicé el dispositivo con el ordenador, calqué automáticamente los dibujos y los publiqué como fuente. Dejé la mayoría de los contornos tal como salieron del calco automático, con una limpieza mínima. El resultado era tosco, pero coherente con la estética que intentaba conseguir.

Counterscraps se publicó originalmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público. Nunca la actualicé más allá del cambio de licencia. Aunque la creé más como experimento que como proyecto tipográfico serio, la he visto aparecer ocasionalmente, incluso en algunos productos de tiendas de todo a un dólar.

Crack Man



Lancé Crack Man el 27 de diciembre de 1997. La inspiración venía directamente de la marquesina del recreativo Pac-Man que tenía colgada en mi espacio de trabajo. También tenía una marquesina de Ms. Pac-Man y, entre las dos, me parecía inevitable que aquel estilo de letras acabara en una de mis fuentes. Crack Man era mi interpretación libre del logotipo de Pac-Man. No intenté una reproducción fiel; el diseño original está construido principalmente con círculos, triángulos y rectángulos, y trabajé con esas formas para crear una aproximación somera, no una réplica.

Construí la fuente íntegramente en mayúsculas. En el primer lanzamiento era una única fuente, lo que significaba que quien quisiera reproducir el colorido logotipo de Pac-Man tenía que aplicar colores a las letras manualmente. Más tarde añadí fuentes separadas por capas para facilitar el proceso, de modo que los usuarios pudieran superponer colores digitalmente y lograr el efecto multicolor de manera más eficiente.

Crack Man se publicó originalmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. Nunca publiqué actualizaciones técnicas aparte de la versión por capas. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público. Aunque nunca apareció en proyectos comerciales, la he visto utilizada informalmente en contextos de juegos retro, como temas personalizados para Retropie.

Cranberry Gin



Lancé Cranberry Gin el 24 de octubre de 1998. El nombre venía de un cóctel que bebía mucho por entonces, aunque no tenía conexión con el propio diseño. Exploraba letras octogonales inspiradas en el estilo tecno que recordaban a la tipografía de trazadores de pluma de los años ochenta, pero con un ligero toque de ciencia ficción. Dibujé las letras desde cero e incluí mayúsculas y minúsculas desde el principio.

El 25 de abril de 2005 actualicé la tipografía con mejor espaciado, puntuación perfeccionada y acentos más coherentes. Aparte de eso, no cambió hasta que la puse en el dominio público en noviembre de 2022.

Cranberry Gin funcionaba mejor toda en mayúsculas, donde sus formas geométricas se sostenían para titulares o logotipos, pero las minúsculas eran menos convincentes. A pesar de mis reservas, encontró un lugar destacado en la revista Retro Gamer, donde se utilizó durante años en titulares y subtítulos. Ese uso le sentaba bien a la tipografía y le daba un papel que aprovechaba sus puntos fuertes. No la he encontrado en otros proyectos.

Credit



Lancé Credit el 19 de agosto de 2000 como fusión de dos proyectos estrechamente relacionados: Credit River, que había publicado el 25 de junio de 1996, y Credit Valley, que creé en 2000. Credit River era un diseño modular con remates y las peculiaridades deconstructivas habituales en los noventa, como una A al revés y una g minúscula poco convencional. Credit Valley conservaba esas peculiaridades, pero suavizaba algunos de los rasgos más exagerados, dándole un aire algo más utilizable. Puse a ambas el nombre del río Credit y de Credit Valley, en Mississauga, donde vivía por entonces, aunque las tipografías no tenían ningún vínculo conceptual con el lugar.

Credit River solo existía como estilo Regular. Credit Valley amplió la idea a una familia más convencional con Regular, Italic, Bold y Bold Italic. En 2012 hice una limpieza importante de la familia con nuevos espaciado, ajustes de pares, acentos y puntuación. En 2014 volví a perfeccionar Credit Valley, pero no toqué Credit River.

La tipografía siempre fue gratuita. En abril de 2024 la puse en el dominio público junto con muchos de mis diseños antiguos. No he visto Credit utilizada en proyectos y la considero más un experimento de transición entre River y Valley que una familia plenamente realizada.

Cretino



Lancé Cretino el 26 de enero de 2000. Empezó como una broma mientras experimentaba con una nueva tableta gráfica Wacom Graphire. Esbocé una caligrafía torpe en mi editor de fuentes y después la exageré añadiendo trazos cortos mal colocados y garabatos sobre las mayúsculas como una especie de parodia de la elegancia. Elegí el nombre para sugerir su tontería, aunque después comprendí que era una elección desafortunada.

La tipografía incluía mayúsculas y minúsculas, junto con un conjunto razonable de puntuación y acentos para una fuente de escritura manual. Su aspecto era deliberadamente poco refinado, como si alguien hubiera cogido una pluma caligráfica por primera vez. Al principio la puse en mi sitio Larabie Fonts como una especie de sorpresa escondida, sin esperar que nadie la tomara en serio. Para mi sorpresa, ganó aceptación. La he visto en etiquetas de bodegas, menús de restaurantes, tiendas de ropa e incluso como tatuaje.

En la década de 2010 hice una única limpieza de Cretino. Escalé las métricas verticales, corregí los márgenes laterales izquierdos de las mayúsculas y arreglé fallos gráficos, pero conservé intacto el carácter torpe y juguetón. Se publicó originalmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, y en noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Croteau



Lancé Croteau el 28 de agosto de 2007. Empezó como una interpolación entre dos tipografías sin relación, Chinese Rocks Regular y Tank Light. El resultado era torpe, pero sugería una estética de terror de los años sesenta o beatnik que me pareció que merecía desarrollar. Para llevarla más lejos en esa dirección, añadí remates de bloque gruesos, dispuse las letras con una ligera inclinación oblicua e introduje muescas que le daban un aire primitivo y recortado toscamente. La tipografía era toda en mayúsculas y la diseñé como un único estilo.

Uno de sus rasgos distintivos era un conjunto de 250 ligaduras que creaban efectos de letras entrelazadas. Las implementé como ligaduras estándar para que se activaran automáticamente en la mayoría de las aplicaciones. Para construir las texturas, utilicé un filtro que rompía las curvas en segmentos rectos, añadía puntos superfluos y hacía temblar ligeramente los contornos; las propias muescas las dibujé a mano. El resultado era intencionalmente desigual, reforzando el ambiente desequilibrado.

El nombre venía de una cadena de tiendas de descuento de Quebec que ahora se llama Aubainerie. No pretendía faltar al respeto a la familia Croteau; simplemente me parecía un nombre adecuado para una fuente peculiar de temática de terror. El 25 de junio de 2021 publiqué una actualización que eliminó caracteres en desuso, sustituyó las comillas invertidas por comillas correctas conservando las antiguas accesibles mediante Unicode y ajustó las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. La he visto utilizada ocasionalmente en gráficos de Halloween, pero en ningún proyecto destacado.

Crystal Radio Kit



Lancé Crystal Radio Kit el 22 de diciembre de 1997. Era mi tributo a Radio Shack, una marca que tuvo un papel importante en mi infancia. Crecí con sus tiendas y catálogos, y el logotipo de Radio Shack de los años setenta hasta principios de los noventa me dejó una fuerte impresión. Al visitar el Reino Unido en 1997, observé que las tiendas de Radio Shack allí llevaban la marca Tandy y utilizaban el mismo logotipo. Ese encuentro reavivó mi interés y me impulsó a diseñar un alfabeto completo en el mismo estilo. Por entonces suponía que quizá hubiera más letras en antiguos cómics de Radio Shack, pero después, cuando se digitalizaron esos materiales, comprendí que los logotipos eran el único material de partida. Había construido los caracteres que faltaban enteramente por extrapolación.

La tipografía incluía mayúsculas y minúsculas desde el principio, junto con algo de puntuación y acentos. Con el tiempo amplié esos elementos para que la fuente fuera más funcional. En 2012 hice una mejora importante de Crystal Radio Kit: perfeccioné los contornos, renové la puntuación y los acentos, ajusté el espaciado, añadí nuevos ajustes de pares e implementé clases de ajuste de pares de OpenType. Esas actualizaciones la hicieron más robusta, conservando sus raíces como tipografía para uso destacado.

Crystal Radio Kit se publicó originalmente con una licencia gratuita para uso comercial, y en abril de 2024 la puse en el dominio público. No la he visto utilizada en proyectos fuera de contextos nostálgicos o retro, pero para mí sigue siendo un registro de la gran influencia que tuvo Radio Shack en mi interés temprano por la electrónica y el diseño.

Cuomotype



Lancé Cuomotype el 8 de marzo de 1998 como variante desgastada de Larabiefont. La idea vino del señor Cuomo, que me envió un correo sugiriendo una versión más áspera. La propia Larabiefont se basaba en la máquina de escribir manual Olympia Senatorial No. 71, y Cuomotype conservaba aquel carácter mecanografiado, pero con un aspecto intencionalmente usado.

Para crear el efecto utilicé Photoshop de manera bastante rudimentaria en comparación con los sistemas de texturizado que desarrollé años después. Apliqué con aerógrafo acumulaciones parecidas a tinta en las contraformas y superpuse un escaneo de arpillera para imitar la textura de una cinta. Tras conseguir el aspecto que quería, convertí la imagen a 1 bit y la calqué automáticamente en Fontographer. El resultado era una fuente adecuada para simular documentos antiguos, algo que parecía familiar y deteriorado a la vez.

Con los años he visto Cuomotype en videojuegos, normalmente en instrucciones de misiones o contextos similares, aunque no recuerdo los títulos concretos. La publiqué inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. El 2 de septiembre de 2014 hice algo de limpieza y ajusté las métricas verticales, pero por lo demás el diseño no ha cambiado. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Cutiful



Lancé Cutiful el 25 de abril de 2007. Es una tipografía de escritura manual construida, con rizos decorativos. En 2012 se actualizaron las métricas verticales. Fue un lanzamiento de pago, pero pasó directamente al dominio público en noviembre de 2022.

Cybermontage



Lancé Cybermontage el 1 de diciembre de 2018 como respuesta a la tipografía posmoderna ecléctica de finales de los ochenta y principios de los noventa. Aquel periodo se caracterizaba por mezclar estilos aparentemente incompatibles, tomando a menudo influencias del art déco, el estilo tecno e incluso del diseño de muebles, como Memphis. Mi objetivo era captar el mismo tipo de energía e imprevisibilidad que definía aquel momento de la historia del diseño.

Para ello creé siete variaciones de cada letra y número. Copié y pegué directamente caracteres de mi propio catálogo, mientras que otros venían de escaneos de catálogos de tipos metálicos —Franklin Gothic, Bodoni y varias tipografías de remates latinos, entre ellas— que calqué automáticamente y perfeccioné. Añadí originales geométricos para completar la mezcla. Las variaciones se alternan aleatoriamente durante el uso mediante tecnología OpenType, manteniendo los resultados dinámicos e imprevisibles.

Diseñé Cybermontage específicamente para simular la tipografía posmoderna tal como aparecía hacia 1990. No se ha actualizado desde su lanzamiento y no la he visto en contextos destacados. Para mí sigue siendo un experimento tipográfico que buscaba recuperar el aspecto juguetón y transgresor de aquella época.

Cyclopentane



Lancé Cyclopentane el 17 de agosto de 2012, inspirada en el logotipo del cristal trasero de Xenon, la máquina de pinball de Bally de 1980. La recordaba como la primera máquina de pinball de Bally que hablaba y la primera con una voz femenina, pero lo que más se me quedó grabado fue la ilustración. El logotipo utilizaba un estilo de caja única con remates ensanchados y trazos superpuestos que creaban un efecto continuo y fluido. A pesar de la falta de espacio negativo, la palabra seguía siendo legible, y esa cualidad inusual se convirtió en la base de Cyclopentane.

Trasladar el logotipo de Xenon a una tipografía funcional exigió concesiones. Produje un único estilo de caja única, recurriendo a márgenes laterales negativos y ajustes de pares agresivos para gestionar las formas superpuestas. El resultado funciona mejor en logotipos y usos destacados donde la legibilidad puede quedar en segundo plano frente al efecto. En muchos sentidos era un experimento para llevar al límite lo que constituye una fuente funcional, más que un intento de crear un diseño de uso amplio.

Cyclopentane se publicó como tipografía de pago, pero no encontró mucho público. Recibió pocos comentarios y pasó bastante desapercibida. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público,

dejándola disponible para que cualquiera experimentara con ella, aunque es probable que su uso siga limitado a aplicaciones muy concretas.

Dacquoise



Lancé Dacquoise el 7 de agosto de 2014, después de ver el antiguo toldo de una pastelería en Nagoya. El letrero tenía un aspecto art déco estilizado que se me quedó grabado, y lo utilicé como punto de partida para el diseño. El nombre venía del postre francés, lo que me parecía apropiado por el origen de la inspiración.

La tipografía tiene un único estilo íntegramente en mayúsculas. Destaqué los trazos curvos, los puntos pequeños y las muescas angulares para evocar un estilo decorativo de los años veinte o treinta. Fue un proceso de dibujo sencillo, sin grandes obstáculos técnicos. Mi intención no estaba ligada a un uso concreto; simplemente quería crear una tipografía art déco ornamental para uso destacado.

Dacquoise no consiguió una visibilidad destacada después de su lanzamiento, pero la ofrecí gratuitamente para uso comercial desde el principio. En abril de 2024 la puse en el dominio público, donde permanece sin cambios.

Daphyre



Lancé Daphyre el 19 de enero de 2022 como una tipografía de un único estilo para titulares. Mi objetivo era combinar el aspecto futurista de las letras de ciencia ficción de los años sesenta con algunas tendencias estilísticas de mi propio trabajo temprano de finales de los noventa. El diseño toma el estilo de reconocimiento de caracteres con tinta magnética (MICR) utilizado en documentos bancarios y financieros, que siempre transmitía una cualidad futurista, y lo reinterpreta con bordes más suaves y trazos de estilo tecno.

En lugar de comenzar con el alfabeto latino, empecé desarrollando el conjunto griego. Mi intención era explorar formas griegas más orientadas al futuro y después trasladar esas ideas al diseño latino para mantener coherente todo el sistema. El proceso fue sencillo y no presentó problemas técnicos inusuales.

Daphyre no se ha actualizado desde su lanzamiento y no ha aparecido en proyectos destacados. Sigue siendo un diseño poco conocido con adopción limitada, pero representa un ejemplo de mi interés por la estética retrofuturista y por mezclar antiguas referencias tecnológicas con formas más nuevas.

Darkheart



Lancé Darkheart el 30 de enero de 2007 con la intención de captar la atmósfera de la tipografía del cine de terror de los años sesenta. El diseño toma la tendencia de letras entrelazadas que apareció en aquella época y se desvaneció hacia mediados de los setenta. La composición tradicional dificultaba ese enfoque, que exigía rotulación manual o fotocomposición, pero con OpenType podía automatizar las sustituciones para crear el mismo efecto.

La base de la tipografía es mi diseño Gnuolane, una grotesca compacta con cierto carácter de los sesenta. Hice cuadradas algunas contraformas para evocar fuentes como Ad Lib y después creé una amplia gama de variaciones entrelazadas. La fuente utiliza sustituciones sencillas de ligaduras, pero hay muchas combinaciones, lo que hizo necesario programar un gran conjunto de reglas. Para llevar más lejos el aire retro, distribuí puntos aleatoriamente mediante una rutina de software, convertí los resultados en un mapa de bits y lo calqué automáticamente. Como toque final, incliné ligeramente el diseño a la derecha para darle más aspecto de papel recortado.

La actualicé el 25 de junio de 2021 para eliminar caracteres en desuso y corregir algunas inconsistencias. Siempre estuvo pensada como una fuente inquietante de uso destacado y propósito general, y con los años la he visto en productos de temática de Halloween.

Dazzle Ships



Lancé Dazzle Ships el 27 de enero de 1997 como experimento de diseño modular. Tenía un único estilo íntegramente en mayúsculas, basado en el aspecto de las pantallas LCD segmentadas, pero llevado a un extremo poco práctico. La estructura consistía en un conjunto de segmentos estrechamente entrelazados que copié en la posición de cada glifo. Después eliminé las piezas innecesarias para formar cada letra. El resultado era deliberadamente complejo, más centrado en el efecto visual que en la legibilidad.

No creé Dazzle Ships pensando en el uso comercial; era puramente un ejercicio de libertad de diseño durante la primera época de las fuentes gratuitas. Por entonces, distribuir una fuente casi no tenía coste, lo que me permitía explorar ideas que no necesitaban justificarse en el mercado. El nombre venía del álbum «Dazzle Ships» de Orchestral Manoeuvres in the Dark, que a su vez aludía a los barcos de la Primera Guerra Mundial pintados con camuflaje geométrico. Del mismo modo, la tipografía pretendía confundir más que aclarar.

Con los años, Dazzle Ships ha seguido siendo poco conocida. En algún momento sustituí los acentos y ajusté las métricas verticales, pero por lo demás el diseño no ha cambiado. Se publicó inicialmente con una licencia gratuita para uso comercial, y en noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

DDT

ABCDEFabcdef1234

Lancé DDT el 12 de agosto de 2009, pensando en una tipografía sin remates a medio camino entre Univers y Eurostile/Microgramma. Univers tenía la legibilidad que buscaba, mientras que Eurostile era demasiado cuadrada para funcionar cómodamente como texto. Escaneé y superpuse la O mayúscula y minúscula de ambas y después dibujé una línea a medio camino para establecer la tensión de las curvas. Ese equilibrio guio el resto del diseño, que mantuve dentro de una estructura superelíptica. Elegí el nombre por sus asociaciones con mediados del siglo XX y su toque ligeramente técnico y ominoso; por entonces los nombres de fuentes de tres letras eran inusuales.

El lanzamiento original incluía los pesos Light, Regular y Bold con cursivas. En 2010 amplié la familia con más pesos y anchuras condensadas por encargo de Roxio Inc., y después añadí anchuras extendidas para otro cliente. La ampliación planteó retos para mantener la coherencia de la familia. En abril de 2020 volví a revisar DDT, corrigiendo la dirección de ciertos acentos vietnamitas, añadiendo símbolos monetarios y ampliando el conjunto de caracteres con griego y cirílico. La nueva interpolación afectó al aspecto de los pesos intermedios, especialmente a las a y e minúsculas; un cliente incluso prefería la versión anterior.

El 9 de noviembre de 2022 renové DDT para conseguir cursivas más suaves, mejor interpolación y anchuras de trazo más uniformes, además de mejoras de nombres entre plataformas, acercando de nuevo los pesos intermedios al diseño original y mejorando su estructura. El 18 de octubre de 2024 publiqué DDT como fuente variable. Durante todo el desarrollo, las minúsculas griegas

resultaron especialmente difíciles y exigieron tanto cuidado como la S latina. Como sus formas quedan entre Univers y Eurostile/Microgramma, es difícil identificarla al verla utilizada, y puede que incluso haya leído texto compuesto en DDT sin darme cuenta.

Dealerplate



Lancé Dealerplate el 13 de agosto de 2019 como una familia de 17 fuentes que simulaban matrículas en relieve de distintas partes de Estados Unidos y Canadá. El proyecto surgió de viajes a Canadá, donde observé la variedad de estilos de matrículas frente a las uniformes que estaba acostumbrado a ver en Japón. Me centré completamente en diseños en relieve, dejando fuera las matrículas planas o digitales, para que la familia tuviera un aspecto coherente. Las 17 se publicaron juntas en el lanzamiento, aunque solo el estilo California ha sido gratuito.

La investigación fue difícil porque no existen alfabetos completos para la mayoría de las matrículas. Los reconstruí con capturas de pantalla, matrículas personalizadas y todo lo que pude encontrar, y después los perfeccioné en lugar de calcarlos directamente. Hice algunos ajustes para mejorar su funcionamiento como fuentes: añadí compensaciones ópticas haciendo que las letras redondas rebasaran las líneas de alineación para equilibrarlas frente a las formas rectangulares, y di esquinas redondeadas a los contornos para imitar la estampación y la aplicación de tinta con rodillo. También incluí espaciado proporcional para hacerlas más utilizables en usos destacados. Aunque el objetivo era reproducir estilos de matrículas, imaginaba que también podrían utilizarse en cine, animación o juegos.

En 2024 un cliente señaló inexactitudes en el estilo Quebec, que corregí en una actualización publicada el 16 de julio de 2024. No he visto Dealerplate utilizada directamente, pero he observado varias ventas a productoras de cine y televisión. En el verano de 2024, Disney obtuvo una licencia del estilo New York para un episodio piloto de televisión.

Debusen



Lancé Debusen el 7 de julio de 2008 con el objetivo de crear una tipografía que pareciera suave y nada amenazante. Las formas redondeadas e hinchadas pretendían sugerir seguridad y simpatía, dándole un tono adecuado para proyectos donde importara una apariencia delicada e inofensiva. El nombre viene de una palabra japonesa que describe a alguien que prefiere una pareja de más peso, lo que me parecía acorde con el aspecto rechoncho y poco serio de las letras.

El diseño buscaba un carácter de masa blanda sin caer en las tendencias de letras de burbuja de finales de los sesenta y los setenta. Añadí rasgos más contemporáneos para evitar que pareciera un pastiche retro. Dediqué más atención a las minúsculas, donde destaqué el ritmo y los saltos; la versión toda en mayúsculas es menos eficaz al transmitir la misma personalidad.

El 25 de mayo de 2021 publiqué una pequeña actualización para corregir la anchura del espacio, añadir signos de prima, eliminar caracteres en desuso y ajustar las métricas verticales para la compatibilidad con navegadores. Aparte de eso, el diseño no ha cambiado y no se ha adoptado en ningún proyecto destacado.

Deception



Lancé Deception el 7 de abril de 2022 como experimento de tipografía de mapas de bits. La idea era simular el renderizado de subpíxeles dentro de una fuente, suavizando los bordes rígidos de los diseños tradicionales de píxeles. En lugar de bloques simples blancos y negros, construí la fuente en torno a cuatro cuadrados maestros con distintas densidades de puntos. Actuaban como componentes que podían repetirse por la cuadrícula como píxeles. Al sustituir después esos elementos básicos por otras formas, creé un conjunto de variaciones de estilo sin redibujar todos los caracteres.

La familia incluye diez variaciones distintas, como Array, Bars, Blocks y Diamonds. Cada una produce un efecto diferente, desde patrones arquitectónicos ordenados hasta texturas más caóticas de informática retro. Una variación, llamada System, surgió de un accidente al invertir por error los componentes claros y oscuros del patrón de puntos. El resultado tenía un carácter de fallo gráfico que decidí conservar.

Diseñé Deception puramente para uso destacado, como manera de llevar las formas de mapas de bits en direcciones más extrañas y menos predecibles. Nunca se ha actualizado desde su lanzamiento y no ha aparecido en proyectos destacados.

Deftone Stylus



Lancé Deftone Stylus el 13 de marzo de 1999 como una escritura manual construida de un único estilo. El diseño recibió la influencia de antiguos letreros de talleres de coches y logotipos automovilísticos estadounidenses de mediados del siglo XX, con el logotipo de Raybestos como punto de partida. Aplané los lados de las letras para destacar la inclinación y la velocidad, dando a la escritura un aire más mecánico. Para mejorar la fluidez, añadí después ligaduras de OpenType que resolvían uniones de trazo incómodas, especialmente en caracteres como o y r. También rediseñé algunos adornos de las mayúsculas para que no sobresalieran demasiado hacia la izquierda.

El nombre venía de una promesa que hice a una persona aficionada a Deftones que me pidió que pusiera a mi siguiente fuente el nombre del grupo. Nunca había oído su música y sigo sin haberla oído; fue una decisión aislada que no repetiría. La propia tipografía, sin embargo, circuló ampliamente. Se ha utilizado en el logotipo de PopCap Games y sigue siendo uno de mis diseños más visibles por ahí, apareciendo a menudo en productos nostálgicos o proyectos que buscan una escritura retro.

Deftone Stylus se publicó con una licencia gratuita para uso comercial desde el principio, lo que ayudó a que se difundiera rápidamente. En abril de 2024 la puse en el dominio público. El diseño no ha cambiado aparte de los ajustes de ligaduras y adornos, pero su adopción la ha mantenido activa en la cultura popular mucho después de su lanzamiento.

Degrassi



Lancé Degrassi el 8 de enero de 2001 como una tipografía para uso destacado inspirada en el grafiti. El nombre venía de una anécdota de un compañero de trabajo sobre conocer a actores de la serie de televisión Degrassi en un autobús Greyhound, aunque la fuente no tiene conexión con las propias series. De hecho, apareció unos meses antes del estreno de Degrassi: The Next Generation, cuyo logotipo compartía por casualidad un aspecto de grafiti.

El estilo que buscaba era un «throw-up» en términos de grafiti, algo entre una firma rápida y una pieza más elaborada. La dibujé directamente en el programa de fuentes en lugar de esbozarla primero, lo que dio al diseño un carácter poco pulido y desigual. Al lanzarse solo existía como fuente de contorno; después añadí una capa de relleno para que los diseñadores pudieran aplicar color más fácilmente. Las formas venían de una impresión general del arte callejero, no de un artista o modelo concreto.

Degrassi se publicó con una licencia gratuita para uso comercial desde el principio, lo que ayudó a que se difundiera ampliamente. En abril de 2024 la puse en el dominio público. Nunca la revisé aparte de añadir la capa de relleno. A pesar de mi propia insatisfacción con el diseño —fue un experimento apresurado al que lamento no haber dedicado más cuidado—, se volvió inesperadamente popular y ha circulado más de lo que habría previsto.

Dekatron

ABCDEFabcdef1234

Lancé Dekatron el 18 de marzo de 2024 como una familia monoespaciada comercial de seis pesos, de Extra-Light a Extra-Bold. Construí el diseño con formas cercanas al cuadrado y esquinas redondeadas, pensado para interfaces de usuario y usos destacados, no para programación. No la veía como una opción realista para programadores, porque las fuentes monoespaciadas para ellos suelen ocupar una franja de precios muy distinta.

El proceso de desarrollo fue poco convencional. FontLab no podía entonces fusionar formas con esquinas de radio definido, así que trabajé sin curvas durante la mayor parte del proyecto. Letras como O siguieron siendo rectángulos hasta la fase final, cuando apliqué los radios de las esquinas. Para mantener la coherencia de la familia, llevé abundantes notas sobre los radios de cada carácter y peso. Un ajuste global de tensión me permitía controlar el grado de curvatura superelíptica, asegurando un aspecto coherente en todo el sistema. Ese enfoque funcionaba porque era monoespaciada; no tenía que equilibrar el espaciado mientras trabajaba parcialmente a ciegas.

El nombre viene del Dekatron, un tubo de vacío de diez ánodos que se utilizaba en calculadoras y primeros ordenadores. Me parecía que la asociación encajaba con el aspecto técnico y futurista de la tipografía. Dekatron no se ha revisado desde su lanzamiento y todavía no se ha utilizado en proyectos destacados.

Delta Hey Max Nine



Lancé Delta Hey Max Nine el 14 de abril de 1998 como una tipografía de dibujos animados de un único estilo para uso destacado. En lugar de utilizar una tableta gráfica, construí las letras con el ratón, lo que daba al diseño un carácter tosco y torpe. Esa torpeza se convirtió en parte de su personalidad y encajaba con las formas exageradas y rizadas. El nombre venía de una letra sin sentido de la canción «Apollo 9» de Adam Ant de 1985.

La tipografía siempre estuvo pensada como fuente de dibujos animados, no como algo de utilidad amplia. Con los años hice algunas pequeñas actualizaciones, pero la estructura ha seguido prácticamente igual. Sus rizos sugieren una influencia de los setenta, mientras que los contornos dentados dibujados con ratón reflejan la estética del diseño digital de los noventa.

Delta Hey Max Nine se publicó con una licencia gratuita para uso comercial, y en noviembre de 2022 la puse en el dominio público. La he visto utilizada ocasionalmente, incluso en una zona de máquinas gatcha gatcha en Japón, pero en general ha seguido siendo una tipografía de nicho para uso destacado.

Deluxe Ducks



Lancé Deluxe Ducks el 28 de enero de 1998 como una modificación rápida de mi anterior tipografía Pricedown. Era una fuente de doble línea y un único estilo para uso destacado, creada sin mucha planificación ni ambición. El proceso consistía en una simple alteración, no en un diseño nuevo.

El nombre venía del grupo de pub rock Ducks Deluxe, pero no había una conexión más profunda que esa referencia. No la diseñé pensando en ninguna aplicación concreta; era más un experimento pasajero que un proyecto con un propósito definido. Con los años hice algunas pequeñas correcciones, pero la fuente nunca se ha revisado de manera relevante.

Deluxe Ducks se publicó con una licencia gratuita para uso comercial desde su lanzamiento. En agosto de 2020 la puse en el dominio público. Que yo sepa, nunca se ha utilizado en proyectos destacados y sigue siendo una de las entradas menores de mi catálogo temprano.

Dendritic Voltage



Lancé Dendritic Voltage el 19 de junio de 1999, después de ver una foto del letrero de la tienda Laox en Akihabara, Japón. Era una tipografía gruesa de estilo tecno para uso destacado, creada para captar un aspecto futurista con referencia directa a aquel letrero. La

versión original incluía unas minúsculas estrechas que eran básicamente formas alternativas de mayúsculas. Después las abandoné e hice el diseño exclusivamente en mayúsculas, conservando solo las variantes más sólidas. Observé que los usuarios rara vez aprovechaban las alternativas mezcladas de mayúsculas y minúsculas, así que simplificarlo mejoró la facilidad de uso.

Uno de los detalles más inusuales era una L mayúscula de doble línea, tomada del letrero de Laox. Causaba confusión, porque podía confundirse con dos L. Lo corregí en una versión posterior cambiándola a una forma de una sola línea y añadiendo una ligadura LL de OpenType para resolver el efecto previsto. Con el tiempo también corregí las compensaciones ópticas al rebasar las líneas de alineación, sustituí el espaciado y los ajustes de pares y añadí clases de ajuste de pares para lograr coherencia.

La tipografía siempre estuvo pensada para uso destacado, no para texto. La publiqué con una licencia gratuita para uso comercial, y en noviembre de 2022 la puse en el dominio público. No se ha utilizado en ningún proyecto destacado, pero representa uno de mis primeros intentos de canalizar la cultura tecnológica japonesa hacia el diseño tipográfico.

Densmore



Lancé Densmore el 25 de marzo de 1998, inspirada en el logotipo geométrico de The Doors. El nombre viene de John Densmore, el batería del grupo, y el diseño se remonta a letras art déco de plantilla de principios del siglo XX. La versión original era inusual porque no incluía mayúsculas; en su lugar, escribir en mayúsculas producía

versiones de contorno de las formas minúsculas. La tipografía también conservaba un detalle distintivo del logotipo de The Doors: cada O tenía una línea recortada a través de ella, inclinada en una dirección distinta. Reproduje eso con una regla de OpenType para que, cuando aparecieran dos O consecutivas, las inclinaciones alternaran automáticamente.

El 2 de febrero de 2011 revisé la familia. Esa actualización añadió un conjunto adecuado de mayúsculas e introdujo dos estilos complementarios, Densmore Pink y Densmore Blue, pensados para superponerse y desplazarse en color. También incluí una T alternativa de estilo minúsculo para utilizarla en aplicaciones compatibles con OpenType.

Otra actualización del 25 de junio de 2021 eliminó caracteres en desuso, amplió la función de fracciones y ajustó las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. Densmore siempre estuvo pensada como una tipografía geométrica art déco de uso destacado y propósito general, no como tributo a The Doors. Se ha utilizado en la portada de John Densmore: The Seekers: Meetings with Remarkable Musicians, pero por lo demás sigue siendo una entrada relativamente modesta de mi catálogo.

Deportees



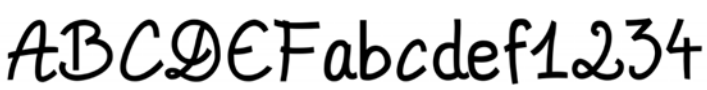
Lancé Deportees el 6 de agosto de 1997 como una fuente de terror para uso destacado. El nombre venía de la versión de Billy Bragg de una canción de Woody Guthrie, aunque el diseño en sí no estaba relacionado con la música. Quería un aspecto garabateado e inquietante, así que experimenté con una caja de plumillas antiguas,

muchas en mal estado. La herramienta que produjo el mejor efecto fue una plumilla de delineación dañada, que se enganchaba en las fibras del papel de periódico barato y lo rasgaba. Los desgarros hacían que la tinta se acumulara de maneras impredecibles, creando los trazos dentados e incómodos que definían la fuente.

Deportees se publicó en un único estilo. Con el tiempo hice ajustes graduales en el espaciado, los ajustes de pares y los acentos, pero el diseño general no cambió. Siempre estuvo pensada para contextos de terror, más que para uso general.

La tipografía se ofreció originalmente con una licencia gratuita para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público. No la he visto utilizada en proyectos destacados, pero representa uno de mis primeros intentos de trasladar herramientas físicas dañadas directamente a formas de letras digitales.

Desard



Lancé Desard el 27 de noviembre de 2006. Es una tipografía de escritura manual basada en la letra de una chica francesa. Fue un encargo no exclusivo de un cliente que no me dijo para qué se utilizaría. En lugar de simular una herramienta de dibujo como un bolígrafo o un lápiz, los trazos de Desard son uniformes y tienen extremos planos. Hay 64 ligaduras, diseñadas para que la escritura parezca más espontánea. Desard fue una tipografía de pago hasta que se puso en el dominio público en noviembre de 2022.

Desperate



Lancé Desperate el 26 de junio de 2009 como una tipografía comercial destinada a captar la energía áspera de los diseños gráficos del punk y la new wave. El diseño se basaba en formas de letras sencillas, pero el efecto procedía de un amplio sistema de OpenType. Creé a mano más de 200 ligaduras contextuales para que las letras encajaran de distintas maneras según la secuencia. Esto produce un ritmo variado e impredecible, más cercano a los montajes gráficos improvisados con recortes que a la composición digital convencional.

El nombre viene de «We're Desperate», una canción del grupo de punk de Los Ángeles X, que encajaba con el tono que buscaba. Las formas entrelazadas destacan el carácter apretado y agresivo del estilo, y las ligaduras evitan que parezca repetitivo.

El 18 de junio de 2021 actualicé Desperate. Esa revisión eliminó caracteres en desuso, corrigió inconsistencias, sustituyó las comillas invertidas por formas correctas manteniendo las antiguas accesibles mediante Unicode, amplió la función de fracciones y ajustó las métricas verticales para mejorar la compatibilidad con navegadores. La tipografía no se ha revisado más ni ha aparecido en proyectos destacados, pero sigue siendo un testimonio condensado de mi interés por trasladar a un formato digital el aspecto de recortar y pegar de los diseños gráficos de finales del siglo XX.

Dialup



Lancé Dialup el 22 de marzo de 2024 como una tipografía comercial para uso destacado. El diseño recibió la influencia de las letras inspiradas en ordenadores de finales de los sesenta, especialmente Zipper de Bob Newman y Data ’70 de Philip Kelly. Esas tipografías captaban una época en la que la informática todavía era desconocida para la mayoría, pero ya estaba entrelazada con la cultura visual psicodélica. Quería que Dialup ocupara ese mismo espacio, equilibrando la estructura mecánica con una sensación de soltura.

La tipografía tiene un único estilo construido con formas basadas en píxeles que evocan las primeras pantallas de ordenador. En lugar de una cuadrícula estricta, di a las formas un tratamiento más fluido para que parecieran menos rígidas que la mayoría de las letras de mapas de bits. Era mi manera de combinar el aspecto técnico de las imágenes de «cerebros electrónicos» con un carácter ligeramente orgánico.

Dialup no se ha actualizado desde su lanzamiento ni ha aparecido en proyectos destacados. Sigue siendo un diseño sencillo para uso destacado, que refleja mi interés por la intersección entre la estética psicodélica y la tipografía digital temprana.

Die Nasty



Lancé Die Nasty el 16 de enero de 1999 como una tipografía gratuita para titulares, influida por el logotipo de Kiss y las letras del glam rock. El nombre era un juego con su álbum Dynasty de 1979. En su primera forma, la R era una S volteada y la O era una forma triangular obtenida al girar la D; ambas se rediseñaron después para mejorar la claridad. La primera versión también contenía glifos ocultos con los rostros de los miembros de Kiss, que después eliminé para evitar complicaciones de derechos de autor.

El 1 de mayo de 2012 publiqué un rediseño importante. Redibujé muchas letras y cambié la O a una forma rectangular más convencional para reducir la confusión. También añadí entonces código de OpenType para que las A, E, M, W y V asimétricas se voltearan automáticamente según las letras vecinas. La actualización amplió la cobertura de puntuación, mejoró la compatibilidad con idiomas y eliminó los antiguos glifos ocultos.

Die Nasty recibió otra revisión el 14 de febrero de 2022, que incluyó la eliminación de caracteres en desuso, la actualización de comillas, la ampliación de la función de fracciones y mejoras de las alternativas estilísticas. También recuperé la O original de 1999 como alternativa histórica. El 4 de abril de 2024 puse Die Nasty en el dominio público.

Con los años, la tipografía se ha utilizado en contextos tanto esperados como inesperados. Kiss la adoptó para sus productos oficiales y su sitio web. En cambio, un grupo de punk nazi la utilizó

poco después de su lanzamiento, lo que resultó perturbador, pero subrayó el poco control que tienen los diseñadores sobre los mensajes a los que se vincula su trabajo una vez que se hace público.

Dignity of Labour



Lancé Dignity of Labour el 7 de febrero de 1999 como una tipografía de estilo tecno y un único estilo para uso destacado. Recibió la influencia de las fuentes inspiradas en MICR de los sesenta, como Data ’70 y Westminster, pero llevé esas ideas en una dirección más exagerada y decorativa. Las letras estaban muy ornamentadas, con detalles destinados a intensificar la sensación de complejidad y exceso. El nombre venía de The Dignity of Labour, un lanzamiento de The Human League de 1979, que encajaba con la conexión de la tipografía con la cultura de la música electrónica.

Aunque era un diseño íntegramente en mayúsculas, la primera versión incluía alternativas almacenadas en las posiciones de las minúsculas. El 9 de mayo de 2012 publiqué una revisión que corrigió problemas de vectores y alineación, sustituyó el espaciado y los ajustes de pares y añadió clases de ajuste de pares. En esa actualización también amplié la puntuación y los símbolos, extendí la compatibilidad con idiomas y eliminé el conjunto alternativo de minúsculas.

La tipografía siempre estuvo pensada para uso destacado, especialmente dentro de la estética tecno y electrónica que rodeaba el cambio de milenio. La publiqué con una licencia gratuita para uso comercial, y en abril de 2024 la puse en el dominio público. No la he

visto utilizada en proyectos destacados, pero sigue siendo uno de mis experimentos más ornamentados dentro de las letras para uso destacado inspiradas en ordenadores.

Dirtstorm



Lancé Dirtstorm el 1 de mayo de 2007 como una tipografía comercial para uso destacado inspirada en plantillas. La idea venía de una historia inusual sobre un estafador de internet al que habían engañado para que hiciera letreros con plantillas recortadas a mano. Circularon suficientes letras de esos letreros para que pudiera reconstruir la mayor parte de un alfabeto. Calqué manualmente los caracteres, añadí los míos donde había huecos y los amplié hasta crear una tipografía completa. Para mantener la coherencia con el trabajo real con plantillas, incorporé pares de ligaduras personalizados; se basaban en listas de los dígrafos y trígrafos más comunes de varios idiomas, lo que ayudaba a que la tipografía pareciera más auténtica al componer texto.

Una vez terminadas las formas básicas de las letras, las procesé en Photoshop, superponiendo texturas de suciedad y efectos de grano de película para imitar los bordes pintados con espray y la irregularidad de las plantillas recortadas. El resultado era un aspecto desgastado destinado a recordar letreros recortados a mano, más que precisión digital.

El 25 de junio de 2021 revisé Dirtstorm. Esa actualización eliminó caracteres en desuso, amplió la función de fracciones de OpenType, ajustó las métricas verticales para la compatibilidad con navegadores y refinó los contornos para corregir pequeñas inconsistencias. No la

he visto utilizada en proyectos destacados, pero sigue siendo un ejemplo sencillo de cómo trasladar una referencia real e improvisada a una fuente digital.

Dirty Baker's Dozen



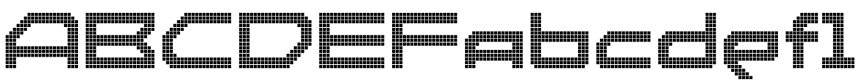
Lancé Dirty Baker's Dozen el 16 de enero de 1999. Durante años pensé que estaba basada en una plantilla, pero después me di cuenta de que había escaneado Clarendon de un catálogo antiguo, añadido líneas de soporte en Photoshop y luego desenfocado y distorsionado las formas. El resultado era una tipografía desgastada de aspecto duro y ajado. El nombre venía de una franquicia canadiense de cafeterías ya desaparecida llamada Baker's Dozen; había un local cerca de mi oficina que estaba especialmente mugriento, lo que me parecía una buena correspondencia con el carácter de la fuente.

El lanzamiento original incluía solo un estilo limpio y se distribuía con una licencia gratuita para uso comercial. El 9 de mayo de 2012 publiqué una actualización importante. Esa revisión añadió dos estilos con textura, Crisp y Hard, amplió el conjunto de caracteres y la cobertura de idiomas, sustituyó el espaciado y los ajustes de pares e introdujo clases de ajuste de pares. También añadí ligaduras de OpenType, guiadas por listas de frecuencia de dígrafos y trígrafos, para crear variaciones de aspecto natural en combinaciones habituales de letras.

El 28 de octubre de 2024 actualicé la familia de nuevo. Esa versión corrigió las comillas invertidas, ajustó los nombres internos para que los tres estilos se mostraran correctamente en aplicaciones antiguas y corrigió errores de vectores en los estilos Spraypaint y Scorch.

Dirty Baker's Dozen siempre estuvo pensada como una tipografía desgastada de uso destacado y propósito general, adecuada para proyectos donde el mensaje necesitara más rudeza. Se ha utilizado con bastante frecuencia, aunque no en proyectos concretos de gran notoriedad.

Disassembler



Lancé Disassembler el 20 de noviembre de 2012 como una tipografía comercial. El objetivo era captar la irregularidad de los gráficos de ordenador de 8 bits, especialmente el extraño aspecto de las pantallas de la época de Sinclair. Construí la fuente con un método que había utilizado antes en diseños como Zerbydoo y Nerdropol, donde cada glifo se construye a partir de un píxel maestro de control. Al tratar ese píxel como un componente, podía modificar su forma para cambiar toda la tipografía. Esto permitía generar varios estilos y variaciones parecidas a fallos gráficos, aunque a menudo llevaba al límite el programa de fuentes y causaba problemas de estabilidad.

La familia incluye varias variantes. Regular es maciza, sin huecos entre los píxeles; Grid, Lattice, Mesh y Network utilizan píxeles cuadrados separados por huecos de distintos grosores; Circle sustituye los cuadrados por puntos redondos; Star utiliza píxeles con forma de estrella; y Screen imita líneas de barrido gruesas de pantallas CRT. Todas las variantes conservan un espaciado y unos ajustes de pares auténticos de píxeles para que el texto mantenga la estructura de las primeras pantallas de mapas de bits.

Disassembler no ha aparecido en proyectos destacados, pero sigue siendo uno de mis intentos más técnicos de utilizar la construcción con componentes para generar diversidad estilística.

Dividente



Lancé Dividente el 31 de enero de 2025. Es una tipografía para uso destacado influida por el diseño de finales de los sesenta, especialmente por las letras utilizadas en marcas de moda y carteles psicodélicos. El punto de partida fue un recuerdo del antiguo logotipo de Pierre Cardin, en particular su mezcla de formas exteriores cuadradas con interiores suaves y curvos. Ese contraste dio forma a la estructura de Dividente, que presenta formas rectangulares con esquinas suavizadas y curvas interiores superelípticas.

El espaciado entre letras es deliberadamente apretado, evocando la composición compacta habitual en titulares de revistas y diseños publicitarios de mediados del siglo XX. Aunque el estilo tiene una inclinación retro, no pretendía recrear una sola época; quería explorar la superposición entre la disciplina geométrica y las formas decorativas sueltas. La dibujé de manera modular, lo que la hacía muy adecuada para el desarrollo variable.

Dividente se diseñó desde el principio pensando en formatos estáticos y variables. La familia incluye diez pesos y tres anchuras (Condensed, Normal, Expanded), junto con oblicuas y amplia compatibilidad con idiomas de alfabeto latino. La versión variable ofrece cuatro ejes: peso, anchura, inclinación y tensión. El eje de tensión ajusta el grado de cierre de las curvas, una función posible

porque la fuente se construyó con curvas paramétricas que permiten ajustar globalmente el radio. Aunque no es esencial para la composición cotidiana, ofrece más flexibilidad a quienes quieran experimentar.

Divulge



Lancé Divulge el 7 de febrero de 2008 como una tipografía comercial sin remates. El objetivo era captar el espíritu de las grotescas del siglo XIX y principios del XX, el periodo anterior a que Akzidenz-Grotesk estableciera un criterio más claro para el género. Muchas de esas primeras tipografías sin remates parecían diseños con remates a los que se habían quitado los terminales, y a menudo tenían proporciones incómodas. Con Divulge quería conservar parte de ese carácter temprano y presentarlo en una forma digital más pulida.

La familia se publicó en tres pesos y dos anchuras, cada uno con cursivas. El diseño es en gran medida convencional, pero incluye algunas pequeñas desviaciones, sobre todo una interrupción en la panza de la g minúscula. La intención no era recuperar ninguna tipografía histórica concreta, sino crear algo que evocara el carácter de transición de las grotescas anteriores al modernismo.

Actualicé la tipografía el 25 de mayo de 2021 para eliminar caracteres en desuso, corregir inconsistencias, mejorar el código de OpenType y ajustar las métricas verticales para la compatibilidad con navegadores. Otra revisión del 28 de octubre de 2024 corrigió los nombres internos de los estilos para que los pesos y las anchuras se mostraran en el orden correcto en los menús de las aplicaciones. Divulge nunca ha aparecido en proyectos destacados.

Domyouji



Lancé Domyouji el 29 de abril de 2007 en respuesta a un encargo de Bioware para su serie Mass Effect. El objetivo era crear una compañera para texto corrido de Korataki, otra fuente encargada para el juego. Modelé las proporciones a partir de Handel Gothic, una conocida tipografía tecno cuadrada, pero tomé las formas concretas de Korataki para asegurar la coherencia entre ambos diseños.

Como Mass Effect se desarrolló durante la época de PlayStation 2, tuve que tener en cuenta las limitaciones de las pantallas CRT. Basándome en mi experiencia con Affluent y Cinecav, ajusté las formas para que funcionaran a tamaños pequeños en pantallas de baja resolución. Aplané la parte superior de los caracteres redondeados con pendientes abruptas para evitar líneas casi horizontales problemáticas. El diseño combina curvas suaves con esquinas marcadas para mantener la legibilidad y conservar un estilo futurista.

La familia constaba de cuatro estilos: Regular, Italic, Dirty y Spraypaint. El 25 de junio de 2021 publiqué una actualización que eliminó caracteres en desuso, corrigió comillas y ajustó las métricas verticales para la compatibilidad con navegadores. Su uso principal fue en Mass Effect, y no la he visto aparecer ampliamente fuera del juego.

Domyouji también sirvió de base estructural para Alepholon. Ese proyecto comenzó mientras todavía estaba refinando Domyouji para Bioware, y reutilicé algunas formas de glifos y métricas subyacentes para crear una tipografía independiente con otro propósito.

Doradani



Presenté Doradani el 13 de febrero de 2006, después de recibir un encargo de Research in Motion durante su rápida expansión mundial. El encargo pedía algo que combinara las proporciones sólidas de Franklin Gothic con las formas abiertas de Frutiger sin dejar de parecer moderno. La llamé Doradani porque me gustaba el sonido rítmico de sus sílabas; seguía el mismo patrón sonoro que había utilizado en nombres como Korataki y Sarasori.

Doradani no se utilizó en dispositivos Blackberry, sino en campañas publicitarias. La familia constaba de cinco pesos con cursivas, ofreciendo variedad para distintas necesidades de diseño. Al mirar atrás, veo que el espaciado era inconsistente y los estilos no formaban un conjunto coherente. El peso negrita era especialmente problemático, con proporciones toscas y curvas incómodas. En aquel momento, sin embargo, el proyecto me parecía importante porque era mi primer gran encargo de un cliente.

Volví a Doradani el 12 de mayo de 2021 para ponerla a la altura de los criterios modernos. La actualización mejoró las alternativas estilísticas para facilitar su acceso en programas como InDesign, eliminó caracteres en desuso, refinó contornos, redujo el número de puntos y corrigió las métricas verticales. También amplié la función de fracciones de OpenType y corregí algunas inconsistencias. El 29 de octubre de 2024 ajusté los nombres internos de los estilos para que los pesos y las cursivas aparecieran en el orden correcto en los menús. La fuente no ha tenido una recepción destacada de la que hablar, pero para mí marca una etapa temprana del aprendizaje de cómo gestionar familias grandes para uso profesional.

Draculon



Lancé Draculon el 13 de marzo de 2006 como una derivación personal de Mikadan, una fuente que había diseñado antes para Bioware. Con Mikadan como base, quería llevar las formas en una dirección más juguetona y exagerada. La llamé Draculon, combinando Dracula con un sufijo de sonido latino para darle un ligero toque de ciencia ficción.

El proceso de diseño fue práctico y experimental. Distorsioné Mikadan y luego la calqué con formas poligonales hasta que las letras parecieron papel recortado toscamente. A partir de ahí generé un mapa de bits y lo calqué automáticamente, exagerando deliberadamente las distorsiones para intensificar el carácter de dibujos animados. También incorporé una función de OpenType que sustituye pares de caracteres iguales. Como las letras saltan arriba y abajo, ver glifos idénticos uno junto a otro rompe la ilusión; la sustitución hace que el texto parezca más orgánico.

Aunque la describí como inspirada en letras de finales del siglo XV, esa conexión llega en realidad a través de Mikadan. La propia Mikadan había recibido la influencia de las interpretaciones de William Dana Orcutt de los escribas italianos de aquel periodo, y Draculon conservaba rastros de ese linaje incluso al desviarse hacia una extravagancia teatral. Nunca se adoptó en medios o publicaciones destacados, pero me gustaba su ambigüedad: según el contexto, podía parecer una fuente de vampiros o de piratas.

El 25 de junio de 2021 volví a Draculon para ponerla en consonancia con las demás actualizaciones de mi catálogo. Eliminé caracteres en desuso, refiné algunos contornos y ajusté las métricas verticales, lo que aumentó el tamaño general aproximadamente un once por ciento.

Dream Orphanage



Lancé Dream Orphanage el 2 de septiembre de 2010 como una familia completa de siete pesos con cursivas. Estaba pensada como una reconstrucción refinada de Dream Orphans, que se había vuelto inesperadamente popular pese a sus defectos. Para entonces tenía la habilidad necesaria para redibujar el diseño con un espaciado, unas proporciones y una coherencia entre estilos adecuados. También incluí una forma alternativa de «g», accesible en aplicaciones compatibles con OpenType.

Para dar más visibilidad al lanzamiento, ofrecí el peso Regular con una licencia gratuita para uso comercial. Mi razonamiento era sencillo: sin una opción gratuita, corría el riesgo de pasar inadvertida, y esperaba que incluso pudiera aparecer por encima de Dream Orphans en sitios de fuentes gratuitas si se ordenaban alfabéticamente. Dream Orphanage nunca alcanzó un uso destacado, pero para mí fue un ejercicio de volver a una idea que había iniciado en 1999 y ejecutarla con más competencia.

El rediseño no conservó la cualidad amateur que daba a Dream Orphans su atractivo casero. Dream Orphanage es más suave, uniforme y ordenada, pero no puede pasar por algo hecho a mano. Más que sustituir a Dream Orphans, pretendía ser su equivalente

profesional. Con el tiempo publiqué actualizaciones: el 18 de junio de 2021 eliminé caracteres en desuso, amplié la función de fracciones de OpenType, mejoré el acceso a la «g» alternativa, refiné las métricas verticales y añadí símbolos como signos de prima. El 29 de octubre de 2024 reorganicé los nombres de los pesos para reflejar mejor sus relaciones, cambiando Book a Light, Light a Extra-Light y Extra-Light a Thin.

Dream Orphans



Presenté Dream Orphans el 27 de octubre de 1999 como mi primer intento de crear una tipografía humanista sin remates. El nombre venía de una letra de Ron Sexsmith que me llamó la atención; me gustaba su tono evocador aunque no la entendiera del todo. La fuente se publicó el mismo día que Effloresce, que era básicamente el mismo diseño con remates añadidos. Dream Orphans ofrecía cuatro estilos gratuitos desde el principio: Regular, Italic, Bold y Bold Italic.

Entonces estaba saliendo de mi zona de comodidad. La mayor parte de mi trabajo tendía hacia fuentes de estilo tecno, pero quería probar algo más clásico. El resultado era sincero pero apresurado; el espaciado, las proporciones y la coherencia de los pesos eran deficientes. Aun así, su tosquedad le daba un carácter que no tenían las fuentes comerciales pulidas. Mientras que la mayoría de las fuentes de aspecto rústico de la época eran demasiado refinadas para resultar auténticas, Dream Orphans parecía realmente amateur, lo que encajaba con proyectos de aire casero.

Su popularidad me sorprendió. La veía aparecer con suficiente frecuencia como para cansarme de notar sus defectos. Esa frustración me impulsó a retomar la idea después y crear Dream Orphanage, que buscaba captar el mismo estilo con una ejecución más profesional. El 1 de octubre de 2021 actualicé Dream Orphans ampliando la compatibilidad con idiomas, refinando contornos, engrosando trazos finos, mejorando el espaciado y actualizando las funciones de OpenType. También hice ajustes como eliminar los espolones de la «T» y reducir ligeramente el tamaño de los caracteres mediante cambios de métricas verticales. En noviembre de 2022 puse Dream Orphans en el dominio público.

Droid



Lancé Droid el 9 de julio de 1997 después de ver unas letras estrechas de caja única en el letrero de una tienda de ropa mientras viajaba en tranvía por Queen Street East, en Toronto. La idea se me quedó grabada y la convertí en una tipografía de caja única donde cada letra mezcla rasgos de mayúsculas y minúsculas. El resultado era extremadamente estrecho, más cercano en espíritu a Compacta que a una tipografía tradicional para texto.

Diseñé Droid estrictamente para uso destacado. La imaginaba en titulares cortos o logotipos donde su estructura comprimida tuviera impacto visual, no en texto corrido. Publiqué un único estilo y en una ocasión pensé en ampliarlo a una familia mayor, pero nunca lo llevé a cabo.

El nombre precedía en varios años a la marca registrada de Lucasfilm y al sistema operativo Android. Aproximadamente una década después, cuando Google presentó su propia fuente Droid, surgieron conflictos porque mi versión seguía instalada en muchos sistemas. Esto causaba a veces sustituciones inesperadas en navegadores web. Para evitar más conflictos, acabé cambiando su nombre a Droid 1997 en lanzamientos posteriores.

Droid siempre fue gratuita. En abril de 2024 la puse en el dominio público. Nunca alcanzó un uso destacado en medios o publicaciones, pero refleja el resurgimiento del diseño de caja única de finales de los noventa y mi propio interés por las tipografías condensadas para uso destacado.

Duality



Lancé Duality el 11 de marzo de 2000. El nombre era arbitrario; no tenía un significado especial para mí. Lo inusual del proyecto era su manera de producirse. Dibujé cada carácter en una PDA Palm Pilot utilizando su diminuta pantalla monocroma y una aplicación básica de dibujo que solo tenía herramientas de lápiz y borrador. Como la resolución de la pantalla era baja y la sensibilidad del lápiz no era ideal para un control preciso, las letras salieron toscas e irregulares. No podía ver los demás caracteres mientras trabajaba —cada uno se almacenaba por separado en la RAM del dispositivo—, así que la fuente tenía inconsistencias que no habría permitido en un flujo de trabajo normal. Mi intención original era hacer una tipografía compacta de estilo Clarendon, pero el proceso la convirtió en algo más excéntrico.

De vuelta en mi ordenador, calqué automáticamente los dibujos de la Palm Pilot para convertirlos en contornos vectoriales y los ensamblé en una fuente. Al principio solo publiqué el estilo Regular, gratuito para uso comercial. Unos años después añadí dos versiones con textura como opciones de pago. El estilo Steel utilizaba fotografías de metal oxidado para crear una textura de corrosión desigual, mientras que Sand aplicaba un contorno suave y granulado basado en la textura procedural de grano de película del complemento Exposure.

Duality siempre fue una tipografía para uso destacado. Nunca tuvo un uso destacado, pero para mí se trataba más de explorar los límites de la tecnología móvil temprana en el diseño tipográfico. Las restricciones dictaron las formas y dieron a la fuente su carácter peculiar.

Dyspepsia



Lancé Dyspepsia el 17 de julio de 1999. Era básicamente una remezcla rápida de Deftone Stylus, uno de mis anteriores diseños de escritura manual. Mientras Deftone Stylus se inclinaba hacia atrás con un ritmo oblicuo, Dyspepsia se dibujó recta y más condensada. El cambio le daba un aspecto estructurado, pero también le quitaba buena parte de la energía que hacía funcionar el original.

La fuente nunca pasó de ser un experimento. Solo creé un estilo y nunca pensé en ampliarla a una familia. No tuvo ningún uso, destacado ni de otro tipo, y durante muchos años la mantuve retirada

tanto del sitio de Larabie Fonts como del de Typodermic. Al mirar atrás, fue uno de mis diseños menos ambiciosos, y la considero más una curiosidad que un proyecto serio.

El nombre venía de una palabra que aprendí en los monólogos de David Letterman, que solían incluir términos arcaicos como «logy» y «dyspeptic», probablemente por influencia de Merrill Markoe. Me gustaba el sonido extraño e incómodo de «dyspepsia», que parecía adecuado para una fuente incómoda de utilizar. Dyspepsia se publicó gratuitamente para uso comercial, y en agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Earwig Factory



Lancé Earwig Factory el 14 de julio de 1998. Comenzó como un intento de recrear Univers de memoria. El resultado era simplemente una mala imitación: demasiado cercana a Univers, pero peor y, por tanto, inútil. En lugar de desechar el trabajo, lo llevé en otra dirección recortando los contornos en formas revueltas y convirtiéndolo en una fuente de estilo de nota de rescate. El nombre venía de algo más personal: entonces el exterior de la casa de mis padres estaba muy infestado de tijeretas, y la palabra se me quedó en la cabeza.

El primer lanzamiento era un diseño básico de nota de rescate sin variantes, ofrecido gratuitamente para uso comercial. Mucho después, el 10 de mayo de 2012, amplié la familia con dos estilos por capas llamados «letters» y «cards». Permitían a los diseñadores superponer color o textura en capas separadas. Al mismo tiempo añadí una función de mezcla de OpenType. La preparé con tres

clases de caracteres para que las letras contiguas se sustituyeran por versiones distintas, creando una apariencia seudoaleatoria. Esta función hacía que el texto pareciera menos repetitivo y más convincentemente caótico.

Earwig Factory no ha tenido usos destacados, pero fue un experimento para salvar una idea fallida y ver hasta dónde podía llegar. Sigue siendo una tipografía deliberadamente desigual para uso destacado que refleja tanto un ejercicio técnico como un recuerdo personal.

Ebenezer



Lancé Ebenezer el 20 de octubre de 2008. El diseño surgió al ver mi tipografía Goldburg utilizada en el cartel de la película Sweeney Todd, donde estaba compuesta con un estilo revuelto y grabado. Eso me dio la idea de crear una versión de terror específica de Goldburg. Ebenezer utiliza las mismas formas de mayúsculas, pero reorganizadas y con textura, diseñadas estrictamente para uso destacado.

Para las texturas creé grandes mapas de bits de mosaico continuo mezclando grabados médicos de varios siglos de antigüedad —esqueletos, órganos e imágenes similares— en patrones compuestos. Después los utilicé en un sistema de capas que se desplazaba automáticamente con distintos desfases y ritmos para evitar repeticiones evidentes. Los grabados apenas se distinguen a tamaño de texto, pero añaden una densidad e irregularidad sutiles que llevan el diseño más hacia lo grotesco.

El nombre venía de Ebenezer Burling, un amigo de Edgar Allan Poe cuyo nombre inusual parecía adecuado para una tipografía inspirada en el terror. Para añadir variedad al utilizarla, incorporé ligaduras de OpenType que sustituían pares habituales de caracteres por versiones personalizadas, ayudando a que el texto pareciera menos mecánico. El proyecto era técnicamente difícil; la geometría compleja y la programación de ligaduras causaban bloqueos frecuentes del programa.

Actualicé Ebenezer el 18 de junio de 2021 eliminando caracteres en desuso, añadiendo formas acentuadas en las posiciones de las minúsculas, ajustando métricas verticales y corrigiendo el tratamiento de los espacios. El 29 de octubre de 2024, la versión 1.103 añadió un signo de sección e incluyó pequeñas correcciones de vectores. Ebenezer siempre estuvo pensada solo para uso destacado y no ha tenido un uso destacado, pero refleja mi interés por adaptar un diseño anterior en una dirección más oscura y ornamental.

Echelon



Lancé Echelon el 9 de enero de 2000 después de experimentar con el dibujo de vectores en una PDA Palm Pilot. La cuadrícula vectorial del dispositivo era gruesa, lo que limitaba tanto la colocación de nodos como los manejadores Bézier a posiciones fijas. Esto me obligaba a planear cómo dar forma a las curvas, pero también facilitaba la coherencia; los ángulos restringidos de los manejadores me permitían reproducir la misma curva de manera fiable en distintos glifos. Terminé gran parte del trabajo durante un vuelo de Toronto a Seattle y después sincronicé los dibujos con mi ordenador para terminar el espaciado, los ajustes de pares y el ensamblaje.

El lanzamiento original incluía cuatro estilos: Regular, Italic, Condensed Regular y Condensed Italic. Hacia 2003 dejé de ofrecer las versiones condensadas y quedaron solo las dos primeras. Echelon se concibió como una tipografía para uso destacado con proporciones compactas, curvas sutiles y adornos ligeros. El nombre venía de un programa de inteligencia del que me había enterado por un amigo del sector de la telefonía; entonces parecía una referencia misteriosa para iniciados, aunque después se volvió corriente.

Echelon se publicó inicialmente con una licencia gratuita para uso comercial. Ganó un concurso de «fuente del año 2000», y el premio fue una copia de FontLab, que seguí utilizando durante muchos años. Un uso inusual del que me hablaron fue un proyecto de grabado para un reloj del milenio —supuestamente un reloj atómico diseñado para funcionar durante mil años—, aunque nunca lo vi personalmente. En abril de 2024 puse Echelon en el dominio público.

Eden Mills



Lancé Eden Mills el 23 de abril de 1999. Fue mi intento de crear un estilo geométrico posmoderno que había sido popular antes en aquella década, especialmente a través del catálogo de Emigre. Cuando la terminé, ya sentía que el estilo estaba perdiendo fuerza, y mi propia versión carecía del refinamiento de los diseños más sólidos de aquel movimiento. La familia incluía los estilos Regular, Bold e Italic, pensados tanto para uso destacado como para texto.

El nombre venía de una pequeña localidad cerca de Guelph, Ontario, con la que tenía una conexión personal, aunque no tenía una relación real con el propio diseño. Eden Mills nunca encontró un uso destacado, y al mirar atrás la veo como un experimento que no llegó a funcionar del todo. Su vocabulario geométrico evocaba el trabajo de principios de los noventa, pero sin la misma ejecución, lo que hacía que pareciera anticuada casi inmediatamente.

Aun así, creo que Eden Mills capta algo de la época. Tiene un aire divertido de los noventa que todavía puede funcionar en el contexto adecuado, aunque no esté entre mis diseños más sólidos técnicamente. El 20 de julio de 2021 actualicé la fuente ampliando la función de fracciones de OpenType, corrigiendo la orientación de las comillas y eliminando caracteres en desuso. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Edgewater



Lancé Edgewater el 23 de octubre de 1997. El diseño comenzó con un escaneo de Microgramma de un catálogo antiguo de fuentes, una tipografía que admiro desde hace mucho por su tono frío y de ciencia ficción. Calqué sobre esa base para crear un efecto de plantilla, añadiendo formas de púas invertidas y cortes angulares a los trazos. La intención era combinar una estética futurista con un carácter más tosco y experimental.

El nombre se tomó del Edgewater Hotel de Toronto, un local que en su día fue un importante centro de entretenimiento. Originalmente distribuí Edgewater con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Edifact



Lancé Edifact el 30 de enero de 2007. Su estructura se basaba en el aspecto de las tipografías de los sesenta inspiradas en MICR, como Data ’70, Westminster y Gemini Computer. Empecé dibujando una versión limpia de ese estilo y después la transformé en algo más caótico y desgastado. La idea era imaginar qué aspecto tendría una tipografía futurista de los sesenta si hubiera sobrevivido a un entorno posapocalíptico.

El proceso de desgaste fue elaborado. Construí un sistema en Photoshop con varias texturas de mapas de bits en mosaico hechas con collages de fotografías urbanas: ventanas de rascacielos, cables eléctricos entrecruzados y otros detalles de la ciudad. Esas texturas se superponían en capas tanto por encima como por debajo de las capas de las letras, con macros que las desplazaban en distintas direcciones e incrementos para evitar repeticiones evidentes. El resultado era un efecto rayado y mecánico que daba a las letras la apariencia de haber sido erosionadas por el tiempo y los daños.

Edifact se publicó en un único estilo íntegramente en mayúsculas. Añadí ligaduras de OpenType para sustituir pares habituales por versiones personalizadas, reduciendo la repetición y reforzando la ilusión de desgaste natural. Pese a su proceso y estética inusuales, nunca he visto Edifact utilizada por ahí. Sigue siendo uno de mis proyectos más experimentales para uso destacado.

Edmunds



Lancé Edmunds el 6 de mayo de 2000. Era una tipografía para uso destacado con un carácter deliberadamente absurdo y de dibujos animados. Estructuralmente tenía remates de bloque, pero distorsioné las letras hasta el disparate. La B, la D y la R eran especialmente extrañas, dibujadas con formas exageradas y desgarbadas que marcaban el tono de todo el diseño. La llamé así por el roquero Dave Edmunds, eligiendo el nombre por su asociación con el rockabilly, más que por una conexión directa con el diseño.

Desde el principio ofrecí dos estilos: Regular y Distressed. Ambos se publicaron al mismo tiempo con licencia gratuita para uso comercial, lo que hacía que la fuente estuviera al alcance de muchos. Con los años la vi aparecer ocasionalmente en envases, juguetes y videojuegos, aunque nunca registré ejemplos concretos. Parecía funcionar mejor en contextos donde se buscaba un aspecto desenfadado o disparatado.

En noviembre de 2022 puse Edmunds en el dominio público. Siempre estuvo pensada como un experimento juguetón, y aunque no tiene grandes motivos de fama, me gusta que haya encontrado un lugar en rincones inesperados del diseño.

Effloresce



Lancé Effloresce el 27 de octubre de 1999, el mismo día que Dream Orphans. Mientras Dream Orphans era una tipografía sin remates, Effloresce conservaba las mismas formas subyacentes con remates añadidos. Era un proyecto independiente; nunca pretendí emparejarlas, porque sus estructuras chocan al utilizarlas juntas. Effloresce salió en cinco variantes —Regular, Italic, Bold, Bold Italic y Antique—, todas gratuitas desde el principio.

El nombre venía de una palabra que encontré al observar depósitos minerales blancos en la chimenea de un vecino. Aprendí que el proceso se llamaba eflorescencia, y el verbo «effloresce» parecía captar el aspecto tosco y erosionado que quería. El estilo Antique, en particular, llevaba más lejos ese efecto. Comparada con Dream Orphans, Effloresce funcionaba mejor como diseño rústico; los remates le daban la calidez de unas letras amateur escritas con plumilla, haciendo que la textura resultara más convincente.

Effloresce acabó adoptándose más ampliamente de lo que esperaba. En Japón se utilizó como logotipo de las cadenas de ropa Misch Masch y AnyFAM, aunque esta última cambió su marca a ANY en los años veinte del siglo XXI. Más ampliamente, encontró su lugar en productos de aspecto hecho a mano, donde sus imperfecciones encajaban con el contexto. En abril de 2024 puse Effloresce en el dominio público.

Electorate Boogaloo 3



Lancé Electorate Boogaloo 3 el 3 de septiembre de 2000. Formaba parte de una serie de tipografías inspiradas en el art nouveau. Fue el único diseño de aquella serie que conservé. Elegí el nombre por su sonido distintivo, más que por una conexión con el estilo.

Originalmente distribuí Electorate Boogaloo 3 con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público. No está claro si esta tipografía llegó a lanzarse formalmente en el sitio web de Larabie Fonts.

Electric



Lancé Electric el 28 de mayo de 2016. El diseño venía de una referencia muy limitada: las placas de las guitarras Gibson de los sesenta, marcadas con «CUSTOM MADE» y flanqueadas por estrellas decorativas. Los distribuidores utilizaban esas placas para tapar los agujeros de los tornillos que quedaban al sustituir puentes stoptail por vibratos Bigsby. Las placas originales se grababan con un pantógrafo manual, y los patrones en zigzag de las letras reflejaban las limitaciones de aquella máquina.

Cuando construí Electric, solo tenía esas placas como referencia. Podía ver el tratamiento de C, U, S, T, O, M, A, D y E, pero el resto del alfabeto tenía que extrapolarlo. La dificultad no eran los contornos en sí —eran bastante sencillos—, sino recrear los rellenos en zigzag

de una manera que siguiera la misma lógica mecánica. Tenía que parecer algo que un estilete de grabado hubiera podido trazar físicamente. El resultado fue una fuente íntegramente en mayúsculas para uso destacado, que incluía los caracteres especiales de estrellas radiantes utilizados en las placas.

Electric nunca fue gratuita, y nunca he publicado una actualización desde el lanzamiento inicial. No ha aparecido en proyectos destacados, pero representa un estudio de cómo trasladar el aspecto de un proceso de grabado mecánico a la tipografía digital.

Electroharmonix



Lancé Electroharmonix el 25 de marzo de 1998. Era una tipografía seudojaponesa para uso destacado que tomaba el aspecto de caracteres katakana, hiragana y kanji sin formar palabras japonesas legibles. Por ejemplo, la W tenía una forma parecida al kanji de «yama», que significa «montaña». Entonces la llamé así por la empresa de efectos de guitarra Electro-Harmonix, creyendo erróneamente que había desaparecido. Al mirar atrás, tanto el nombre como el propio diseño fueron errores, porque se apropiaba del estilo visual de la escritura japonesa sin precisión.

La fuente tenía un único estilo y se publicó inicialmente de forma gratuita para uso comercial. La versión original tenía trazos finos e inconsistencias; en algunos casos, las posiciones de mayúsculas y minúsculas contenían formas alternativas del mismo carácter. A principios de la década de 2010 la redibujé, unificando el diseño, engrosando los trazos y eliminando las alternativas para facilitar su uso.

Electroharmonix siguió siendo poco conocida hasta octubre de 2015, cuando un usuario japonés de Twitter publicó imágenes de palabras inglesas compuestas con la fuente y preguntó si alguien podía leerlas. El tuit se volvió viral, lo recogió Yahoo News Japan y rápidamente llegó a la cobertura televisiva de Fuji TV y NTV. La atención fue intensa e inesperada. En 2020 la fuente incluso apareció en un concurso televisivo japonés, aunque el segmento se eliminó porque los concursantes no podían identificar la palabra «hello».

La fuente siguió apareciendo en lugares sorprendentes. Showa Techno Co., Ltd. la utilizó para una exposición en Japan Expo en Bangkok en 2024, y a principios de 2025 la personalidad televisiva japonesa Kazlaser la mostró brevemente en un segmento sobre hechos inusuales. En abril de 2024 puse Electroharmonix en el dominio público.

Emory



Lancé Emory el 7 de noviembre de 2005. Se concibió como una compañera con textura de mi tipografía Ligurino, con la idea de darle una superficie áspera, parecida al papel de lija. Para crear la textura utilicé un filtro vectorial que dividía los contornos de las letras en segmentos más pequeños de longitud aleatoria, los convertía en líneas rectas y después los desplazaba ligeramente. Este proceso producía puntas finas incómodas, retorcimientos y solapamientos, muchos de los cuales tuve que reparar manualmente. El resultado era un efecto tosco y abrasivo superpuesto a la estructura de Ligurino.

La familia incluía los estilos Regular, Italic, Bold y Bold Italic, todos publicados como fuentes de pago. Añadí ligaduras de OpenType para ofrecer combinaciones alternativas de caracteres, lo que ayudaba a evitar la repetición y hacía que la textura pareciera menos mecánica. Emory siempre estuvo pensada como una tipografía para uso destacado, más que para texto.

El diseño nunca encontró un uso destacado, y no lo considero uno de mis proyectos más logrados. Al mirar atrás, creo que habría sido más eficaz si hubiera partido de un modelo antiguo en lugar de Ligurino. Aun así, me ofreció la oportunidad de experimentar con técnicas de filtrado vectorial y sus límites en el diseño tipográfico.

Actualicé Emory el 18 de junio de 2021 eliminando caracteres en desuso, ajustando las métricas verticales y corrigiendo la anchura de los puntos suspensivos. La versión 2.2, publicada el 29 de octubre de 2024, refinó más las métricas verticales, corrigió la codificación de las ligaduras «ff» y «st» y ajustó los nombres internos para mejorar la compatibilidad con aplicaciones.

Enamel Brush



Lancé Enamel Brush el 11 de agosto de 2009. El diseño se basaba en Catalina de Emil Klumpp, de 1955, que utilicé como esqueleto para las mayúsculas, minúsculas y cifras. Lo que me atraía de Catalina eran sus mayúsculas, que funcionaban inusualmente bien en composiciones íntegramente en mayúsculas para una escritura manual cursiva. El espécimen de tipos de metal que tenía no incluía mucha puntuación ni símbolos, así que tuve que inventar esas

partes. A partir de esa base exageré los trazos para crear algo más ancho y de dibujos animados, dando a la fuente el aspecto de una rotulación pintada enérgica.

Enamel Brush se publicó en un único estilo de pago, pensado estrictamente para uso destacado. Añadí ligaduras de OpenType para letras dobles para que las formas repetidas parecieran menos mecánicas, reforzando la impresión de letras pintadas a mano. El 18 de junio de 2021 actualicé la fuente eliminando caracteres en desuso, ampliando la función de fracciones, sustituyendo las comillas invertidas, añadiendo signos de prima, ajustando métricas verticales y refinando contornos.

La tipografía no ha tenido un uso destacado, pero fue un ejercicio de construir algo nuevo a partir de un modelo de mediados del siglo XX y llevarlo hacia un estilo más llamativo y exagerado.

Encercle



Lancé Encercle el 19 de febrero de 2022. Surgió de mis proyectos anteriores Numbers with Rings y Numberpile, que ofrecían sistemas de cifras rodeadas por círculos, pero tenían limitaciones. Numbers with Rings, en particular, exigía compatibilidad completa con las funciones de OpenType, lo que en la práctica significaba que solo funcionaba en aplicaciones de Adobe. Una persona dedicada a la arquitectura que había tenido dificultades con ese sistema sugirió maneras de simplificarlo, y sus comentarios me guiaron hacia Encercle. El nombre también fue su sugerencia, tomado de la palabra francesa que significa «rodear con un círculo».

Encercle se lanzó como dos familias relacionadas: Encercle Sans, un conjunto sencillo de formas dibujadas, y Encercle Draft, que imitaba letras arquitectónicas informales hechas a mano. Ambas se diseñaron como fuentes de pago desde el principio. En el lanzamiento, el sistema permitía generar números en círculos, cuadrados, cajas, rombos, hexágonos, octógonos, triángulos e incluso globos de pensamiento o diálogo de estilo de dibujos animados. Funcionaba con números de hasta seis cifras, así como con letras y puntuación. Utilizar la opción Bold creaba un estilo inverso, blanco sobre negro.

El sistema se diseñó para ser más intuitivo que sus predecesores. En lugar de depender de sustituciones complejas de OpenType, los usuarios podían simplemente mantener pulsada la tecla de mayúsculas, especificar el tamaño del marco y escribir el contenido deseado. También proporcioné un manual en PDF para explicar las funciones y mostrar ejemplos. Aunque nunca alcanzó un uso destacado, la fuente representaba un esfuerzo por crear una herramienta más práctica para planos y diagramas respondiendo directamente a los comentarios de los usuarios.

Engebrechtre



Lancé Engebrechtre el 27 de septiembre de 2000. Fue mi intento de crear una tipografía art déco de lados planos y carácter semiindustrial. El diseño combinaba trazos gruesos y finos a la manera de Broadway, pero con proporciones más estrechas, lados cuadrados y una sensación menos decorativa y más austera. En lugar de minúsculas tradicionales, la construí con versalitas, que reforzaban el carácter rígido y mecánico que buscaba.

La familia era bastante amplia al lanzarse, con los estilos Regular, Bold, Italic y Bold Italic, además de versiones expandidas de cada uno. Las cursivas eran oblicuas, no cursivas verdaderas, en consonancia con la construcción geométrica del diseño. Ofrecí Engebrechtre como fuente gratuita para uso comercial desde el principio, y en abril de 2024 la puse en el dominio público.

El nombre venía de una sugerencia del foro de Larabie Fonts. Había pedido ideas, y el fotógrafo de moda Milan Zrnic propuso «Engebrechtre», adaptado del nombre de su profesor favorito con letras adicionales. Me gustaba cómo sonaba y encajaba suficientemente bien con el estilo, así que lo adopté. La fuente nunca encontró un uso destacado, pero sigue siendo una de mis interpretaciones más contenidas del género art déco.

Ennobled Pet



Lancé Ennobled Pet el 17 de octubre de 1999. Era una tipografía de fantasía compuesta por huellas de patas con letras dentro, diseñada pensando en mi madre. Ella se había interesado por los ordenadores en los noventa y disfrutaba trabajando con Corel Draw, pero ninguna de mis fuentes inspiradas en el tecno o el heavy metal se adaptaba a sus necesidades. Como participaba en el adiestramiento de perros, pensé que una fuente de huellas de patas sería algo que podría disfrutar y compartir con sus amistades, y resultó que tenía razón.

El diseño consistía en letras mayúsculas dentro de formas de patas. Para ayudar a evitar repeticiones evidentes, incliné a distintos ángulos las versiones almacenadas en las posiciones de las

minúsculas, lo que permitía mezclarlas como alternativas. La llamé «Ennobled Pet» por casualidad, después de hojear un diccionario hasta encontrar algo que sonara adecuado.

Se publicó como fuente gratuita para uso comercial desde el principio y siguió circulando hasta noviembre de 2022, cuando la puse en el dominio público. Nunca la vi utilizada fuera del círculo de aficionados a los perros de mi madre, pero fue un recordatorio de que incluso los proyectos pequeños y juguetones pueden tener valor.

Ethnocentric



Lancé Ethnocentric el 23 de agosto de 1999. La idea surgió de un letrero de una peluquería que vi de pasada en Port Dover, Ontario. Como aquello fue antes de los teléfonos inteligentes, no pude hacer una foto, así que intenté recrear el diseño de memoria al volver a Mississauga. Lo que obtuve no era una reproducción fiel; años después descubrí que el letrero había utilizado una fuente de los años setenta llamada Corporate, que era a su vez una modificación tosca de Microgramma. Mi versión se apartó lo suficiente como para adquirir entidad propia: mayúsculas anchas con huecos de estilo de ciencia ficción y finales de trazo cortados con una inclinación hacia delante para dar sensación de velocidad.

El primer lanzamiento incluía un único estilo, hoy llamado Regular, que ofrecí con una licencia gratuita para uso comercial. Casi de inmediato, Ethnocentric conectó con los usuarios, sobre todo en contextos automovilísticos. Ya había visto mis fuentes utilizadas por ahí, pero esta se difundió rápida y ampliamente. Con el tiempo se convirtió en una de mis tipografías más visibles, utilizada en

proyectos que iban desde la película Wall-E hasta gráficos para los entornos de Mario Kart y la línea de créditos del título de Metroid Prime 4. También la he visto incontables veces al viajar; probablemente sea la fuente con la que más me encuentro, aunque no necesariamente aquella de la que más orgulloso estoy.

En 2005 publiqué una versión depurada que corregía pequeños problemas de espaciado y contorno. Hacia 2012 la reconstruí por completo, añadiendo seis pesos nuevos con oblicuas, ampliando la compatibilidad con idiomas de escritura latina, sustituyendo la puntuación y rediseñando los acentos. Las oblicuas no eran verdaderas cursivas, sino variantes ajustadas ópticamente para encajar con el estilo. La versión 4.2, publicada el 29 de octubre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos para mayor claridad: Book pasó a llamarse Light, Light pasó a Extra-Light y Extra-Light se renombró Thin. Mientras Regular e Italic (Oblique) siguieron siendo gratuitos, los demás pesos se ofrecían con licencias comerciales.

A lo largo de los años he recibido repetidas peticiones de una versión en minúsculas. Después de intentar hacer una para un encargo, comprendí que no funcionaba. Ethnocentric se concibió como un diseño íntegramente en mayúsculas, y forzar formas minúsculas socavaba su lógica. En 2021 creé Quadrillion como una manera de abordar esas limitaciones. Quadrillion conservó las mismas proporciones anchas y futuristas, pero incorporó extremos redondeados, minúsculas y numerosas correcciones ópticas, como solucionar el «efecto de hueso» que puede aparecer cuando una curva se une a un asta recta.

El nombre «Ethnocentric» tenía poco que ver con el diseño en sí. A finales de los años noventa, el término no era muy conocido, y me gustaba la idea de que el simple hecho de encontrarlo pudiera llevar a la gente a reflexionar sobre sí misma y a cuestionar las ideas recibidas. Para mí, la historia de Ethnocentric muestra lo

imprevisible que puede ser la vida de una tipografía. Empezó como un letrero recordado de manera inexacta y se convirtió en una de mis creaciones más utilizadas, a pesar de sus imperfecciones, o quizá gracias a ellas.

Euphorigenic



Lancé Euphorigenic el 15 de octubre de 1999. Se creó en condiciones inusuales: la diseñé enteramente en una Palm Pilot durante mis desplazamientos en autobús y tren. El programa no estaba pensado para crear fuentes, así que solo podía ver un glifo a la vez en una pantalla pequeña de baja resolución. Ese proceso daba a la tipografía un carácter poco armónico, porque no podía ver cómo se relacionaban los caracteres hasta mucho después.

Estructuralmente, Euphorigenic tenía remates de bloque y rasgos tomados de Clarendon. Incluí terminales de bola y detalles como un «2» de base ondulada, que le daban una irregularidad juguetona. La fuente constaba de un único estilo, y aunque hice mejoras técnicas graduales con los años —ajustando espaciado, ajustes de pares, acentos y puntuación—, ha seguido siendo básicamente el mismo diseño que dibujé en la Palm Pilot.

La publiqué con una licencia gratuita para uso comercial, lo que ayudó a que se difundiera. En abril de 2024 la puse en el dominio público. Euphorigenic nunca se volvió muy conocida, pero ha seguido circulando como una opción de nicho, a menudo apreciada por las mismas imperfecciones que surgieron de su proceso de diseño poco convencional.

Evensong



Lancé Evensong el 12 de mayo de 2016. El diseño surgió de mi fascinación por un breve periodo de la tipografía de la revista Vogue, especialmente en los años veinte y treinta, cuando la cabecera se componía con formas geométricas art déco gruesas. El número del 13 de abril de 1927 fue el que más me llamó la atención. Partiendo de solo cinco letras, construí un alfabeto completo y lo amplié con griego y cirílico, manteniendo los mismos principios geométricos art déco en todo el conjunto. Como el diseño era íntegramente en mayúsculas, el griego se adaptaba especialmente bien al sistema de trazos gruesos y finos.

Evensong destaca un contraste extremo de trazos, pero quería ir más allá de las convenciones habituales. Por ejemplo, mantuve la «O» gruesa por todo su contorno en lugar de adelgazar un lado como en Broadway, y di a la «G» un lado izquierdo y una parte inferior izquierda gruesos. La «S» era difícil; su forma vertical, parecida a una tilde, creaba un hueco incómodo al repetirse, así que añadí una ligadura «SS» específica. Desde el principio construí la fuente pensando en capas, separando las secciones huecas en una capa de relleno que permitía utilizar colores, degradados o patrones. También experimenté con trazos finos que atravesaban otros más gruesos para añadir profundidad.

El nombre surgió de las pruebas; cuando apliqué un degradado, me recordó a una puesta de sol, lo que a su vez sugirió el oficio religioso vespertino conocido como evensong. Publiqué todos los estilos — Hollow, macizo y capas de relleno— al mismo tiempo. Evensong Hollow estaba disponible con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, mientras que los demás estilos tenían licencias

normales. La fuente no se ha actualizado desde su lanzamiento ni ha tenido mucho uso destacado, pero para mí fue un ejercicio agradable de ampliar un fragmento de la historia del art déco hasta convertirlo en una tipografía completa y funcional.

Expressway



Lancé Expressway el 3 de marzo de 2005 como evolución de Blue Highway, mi anterior tipografía inspirada en señales de carretera. Mientras Blue Highway se apoyaba en el aspecto tosco y técnico de Highway Gothic, Expressway era un redibujo completo, no una simple mejora. Quería algo que funcionara tanto para uso destacado como para texto. La estructura de la familia fue coherente desde el principio: siete pesos con cursivas y estilos condensados. A diferencia de Blue Highway, que solo tenía una versión condensada íntegramente en mayúsculas, Expressway ofrecía un conjunto completo de pesos condensados, dando más flexibilidad a los diseñadores. También añadí cifras de estilo antiguo opcionales para ampliar sus usos.

En 2013 hice una actualización con mejoras, aunque ahora recuerdo los detalles con menos claridad. En 2016 llegó una renovación mayor, cuando reconstruí la familia con nuevos maestros de interpolación. Esto me permitió corregir el espaciado y los ajustes de pares entre pesos y anchuras manteniendo las letras prácticamente intactas. Al mismo tiempo amplié la cobertura de idiomas con griego y cirílico. Intenté mejorar el funcionamiento técnico sin quitarle las formas de bloque que la conectan con las letras de las señales de carretera.

El resultado es una tipografía de 28 estilos que cubre dos anchuras, siete pesos y cursivas. La versión 6.1, publicada el 29 de octubre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos para aclararlos: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light y Extra-Light pasó a Thin. Esa actualización también corrigió un problema técnico por el que la anchura Normal se identificaba erróneamente como Expanded en algunos menús. Como con Blue Highway, decidí ofrecer Expressway Regular gratuitamente para uso comercial de escritorio, mientras que el resto de la familia ha mantenido licencias normales. Expressway se ha convertido en un equilibrio entre señalización utilitaria y tipografía funcional, mantenida al día mediante actualizaciones sin perder la conexión con sus orígenes.

Expressway Soft



Lancé Expressway Soft el 3 de marzo de 2016 como compañera de Expressway. La idea era sencilla: tomar las conocidas formas de Expressway inspiradas en señales de carretera y darles un aspecto más amable redondeando las esquinas. Utilicé TransType de FontLab, que tenía un motor vectorial temprano que después se desarrolló hasta convertirse en FontLab 6, para generar las formas suavizadas. El proceso no era fiable; a menudo fallaba con los ángulos agudos o eliminaba curvas enteras, así que tuve que intervenir y limpiar los contornos manualmente. Pese a eso, el efecto general encajaba con el diseño, especialmente en los pesos más gruesos, donde las esquinas suavizadas se notaban más.

La familia incluía seis pesos y cursivas, pero no versiones condensadas. El peso más ligero, cuyos trazos eran extremadamente finos, apenas mostraba el redondeado, lo que le daba una apariencia casi intacta. En cambio, los pesos más gruesos destacaban más los bordes suavizados.

La versión 1.1 apareció el 29 de octubre de 2024, reorganizando los nombres de los pesos para aclararlos: Book pasó a Light y Light se llamó Extra-Light. Aparte de eso, no hubo otros cambios. Expressway Soft ha seguido siendo una variante menor, nunca muy utilizada, pero para mí fue un experimento sobre cómo pequeños ajustes de geometría podían cambiar el tono de un diseño utilitario.

Fabian



Lancé Fabian el 7 de marzo de 2000. Era una tipografía de escritura manual construida, pensada para transmitir un estilo tecnológico de los años cincuenta. El nombre se tomó del cantante Fabian.

Originalmente distribuí Fabian con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Fadgod



Lancé Fadgod el 7 de enero de 1999. Era un experimento para llevar el diseño geométrico art déco al extremo recurriendo casi exclusivamente a formas triangulares. Utilicé un único triángulo maestro, copiándolo y escalándolo para mantener ángulos coherentes en todo el alfabeto. El resultado era un conjunto de letras duras y angulares, intercaladas con remates latinos afilados. Aunque el enfoque triangular podría sugerir una relación con el logotipo de Def Leppard, mi intención se acercaba más a una estética lounge estilizada. El elemento de la copa de martini surgió de la misma lógica triangular; no estaba previsto, sino que apareció naturalmente al repetir ese motivo.

Un rasgo que distinguía a Fadgod eran sus versalitas. En lugar de comportarse como minúsculas tradicionales, se centraban verticalmente respecto a las mayúsculas, creando un ritmo por capas al combinarlas. Su propósito era estilístico, más que funcional, y añadían variedad a unas formas por lo demás rígidas. El espaciado y los ajustes de pares eran difíciles por la geometría inusual, y unos diez años después del lanzamiento volví para rehacer las métricas. Durante esa revisión también ajusté algunos contornos y añadí puntuación y acentos adecuados para completar la fuente.

El nombre Fadgod era deliberadamente ambiguo. Podía significar una deidad que presidiera las modas pasajeras o ser él mismo un capricho pasajero; dejé abierta la interpretación. Publiqué Fadgod con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, y en noviembre de 2022 la puse en el dominio público. No se ha adoptado en proyectos destacados, pero para mí fue un estudio de hasta dónde podía llevar una única idea geométrica.

Failed Attempt



Lancé Failed Attempt el 16 de enero de 1999. Era una tipografía basada en píxeles que incorporaba huecos intencionados entre los cuadrados. El nombre reflejaba mi sensación de que el diseño no cumplía del todo los objetivos que tenía en mente.

Originalmente distribuí Failed Attempt con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Fake Receipt



Lancé Fake Receipt el 28 de octubre de 1997. Mi objetivo era captar el aspecto de baja resolución de los recibos de cajas registradoras de finales del siglo XX. La construí sobre una cuadrícula tosca y ligeramente desalineada con elipses superpuestas. Para construir los caracteres, primero creé un bloque de puntos macizos, lo copié en cada posición de glifo y después eliminé los puntos sobrantes hasta que aparecía la letra. El proceso dejaba irregularidades que reforzaban el aspecto barato de matriz de puntos.

El 16 de enero de 1999 publiqué una nueva versión con más acentos para idiomas de alfabeto latino. Le siguió otra actualización el 9 de mayo de 2012, que refinó más los acentos, amplió la cobertura de

idiomas y añadió una puntuación más completa. Esa actualización también mejoró las métricas verticales para que la fuente se comportara de manera más coherente entre programas.

Fake Receipt tuvo un uso temprano de gran notoriedad en el álbum Willennium de Will Smith de 1999, con dirección artística de Aimée Macauley y fotografías de Reisig & Taylor. Aunque rara vez se acredita a las tipografías en el material de los álbumes, el patrón irregular de puntos de la portada coincide con la versión original de la fuente.

Inicialmente publiqué Fake Receipt con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la puse en el dominio público, dejándola disponible libremente para que cualquiera la utilizara o adaptara.

Fenwick



Lancé Fenwick el 8 de mayo de 2004 como una familia de varios estilos. Se construyó sobre Silentina, que a su vez se había inspirado en la tipografía de metal Pastel. Admiraba cómo Pastel conservaba una presencia fuerte incluso al quitarle los remates, y quería que Fenwick tuviera una cualidad similar: elegante, pero adaptable a contextos modernos. El nombre venía de Fenwick, donde vivía entonces, una pequeña localidad cerca de Niagara Falls, y vinculaba el proyecto a un lugar concreto de mi vida.

El 12 de mayo de 2021 publiqué una actualización importante. Rehice las alternativas estilísticas para facilitar su acceso en aplicaciones como InDesign, dentro de Stylistic Set 1. Añadí una A alternativa volteada en ss02. Refiné varios contornos, corrigiendo errores de

curvas que ocasionalmente causaban problemas de visualización, especialmente en el estilo Olden. Amplié la función de fracciones de OpenType para admitir secuencias largas como 13/64 o 199/200. También añadí signos de prima adecuados y mejoré las comillas angulares. Al mismo tiempo eliminé algunos caracteres obsoletos, entre ellos L con punto y E con breve, y quité glifos innecesarios de la variante Olden.

La versión 4.2, publicada el 29 de octubre de 2024, hizo ajustes menores. La mayor parte del trabajo consistió en corregir nombres internos para que los estilos se ordenaran de manera coherente en los menús de fuentes. Fenwick no ha tenido un uso amplio, pero la considero un ejercicio sólido de adaptar la elegancia de principios del siglo XX a la tipografía digital moderna. Desde el primer lanzamiento ofrecí el estilo Outline íntegramente en mayúsculas con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, mientras que el resto de la familia mantuvo condiciones normales.

Filepile



Lancé Filepile el 28 de noviembre de 2002. Era una fuente basada en píxeles con sombra desplazada, creada para la comunidad en línea File Pile. File Pile era un foro temprano de internet donde sus miembros compartían contenidos en grupos temáticos llamados «piles». El diseño se basaba libremente en el logotipo del foro. A diferencia de la mayoría de mis tipografías, Filepile nunca se distribuyó en mi sitio web y siguió siendo exclusiva de aquella comunidad durante sus años de actividad.

Originalmente distribuí Filepile con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

First Blind 2



Presenté First Blind 2 el 31 de marzo de 1999. Estaba pensada como continuación de un diseño anterior y consistía en un alfabeto íntegramente en mayúsculas de construcción irregular. Algunas letras incluían pequeñas extensiones parecidas a alas, y las formas generales se habían desarrollado de manera desigual. El nombre «First Blind 2» no tenía un significado particular.

Originalmente publiqué la tipografía como fuente gratuita. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Fledgling



Lancé Fledgling el 7 de mayo de 2016. El diseño venía de mi interés por Binner Gothic, una tipografía condensada sin remates de alrededor de 1900 que había reaparecido a finales de los ochenta. Quería volver a ese terreno, pero evitar algo demasiado parecido a la propia Binner Gothic. En su lugar recurrí a ideas generales del art déco, equilibrando alturas de cintura altas y bajas y dando más altura a los ascendentes. El resultado era un diseño condensado de baja altura de x, cintura alta y curvas suaves, lo bastante compacto para funcionar donde escasea el espacio.

La familia se lanzó completa, con ocho pesos y oblicuas. Comparada con mi fuente anterior Gameness, que también hacía referencia a Binner Gothic, las diferencias son sutiles. Gameness tenía una A desconectada con el travesaño sobre la línea de base; Fledgling utilizaba una A más convencional. También incluí un conjunto completo de minúsculas, cifras de estilo antiguo y amplié el conjunto de caracteres con griego y cirílico.

El 30 de octubre de 2024, la versión 1.1 reorganizó los nombres de los pesos: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light y Extra-Light pasó a Thin. Ese cambio puso los nombres en consonancia con mis otras familias. Desde el principio publiqué el estilo Semi-Bold con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, y sigue disponible con esas condiciones. Fledgling nunca ganó mucha aceptación en un mercado saturado, pero sigue siendo una exploración plenamente realizada del diseño de tipografías condensadas sin remates de principios del siglo XX con elementos art déco.

Fluctuation



Lancé Fluctuation el 26 de abril de 2013. El diseño recibió la influencia de las formas industriales que veía a diario en electrodomésticos y muebles: aires acondicionados, ventiladores e incluso los contornos de las sillas. Quería trasladar esa sensación de construcción sólida y fiable a una tipografía. Un rasgo recurrente era un ligero arco en la parte superior de la n minúscula, que se convirtió en un motivo en buena parte del alfabeto. Otro era el arco de catedral utilizado para la A, que creaba espacio en los pesos más gruesos y se repetía en la V. La W resultó más difícil; en Fluctuation

acabó pareciéndose a una U ancha con una I en medio, una solución de compromiso que surgió de probar cómo podía adaptarse la forma del arco.

La familia se lanzó completa, con varios pesos y cursivas. Diseñé las letras para que parecieran funcionales y estables, tomando las curvas suaves y los detalles estructurales de los productos domésticos. La influencia no se limitaba a unos pocos caracteres: esos arcos industriales y esas geometrías suavizadas recorrían buena parte del diseño y le daban un carácter coherente.

La versión 1.1, publicada el 30 de octubre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos para aclararlos: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light y Extra-Light pasó a Thin. Ese fue el único cambio; no hubo actualizaciones anteriores ni alteraciones de los contornos. Fluctuation siempre se ha distribuido como familia con licencia, sin ofrecer pesos gratuitos. No ha tenido un uso significativo, pero para mí fue un estudio de cómo el diseño de productos industriales puede informar las proporciones y curvas de una tipografía.

Fluoride Beings



Cuando lancé Fluoride Beings el 24 de septiembre de 1997, era básicamente un experimento con efectos de perspectiva aplicados a mi fuente Fragile Bombers. La tipografía presenta un diseño angular donde las partes superiores de las letras parecen grandes y anchas, mientras que las inferiores parecen pequeñas y estrechas. La versión original tenía un ángulo extremo que la hacía poco práctica para cualquier uso real. Después creé una nueva versión con un ángulo menos extremo y ajusté el espaciado para hacerla más utilizable. Sin

embargo, sigo considerándola un experimento fallido. Fluoride Beings se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y ahora está en el dominio público. Pese a esas actualizaciones, no veo realmente que nadie pueda encontrarle un uso práctico. Es un recordatorio de que no todos los experimentos de diseño dan resultados logrados.

Flyswim



Lancé Flyswim el 1 de mayo de 2007. Entonces había una tendencia de letras de aspecto tosco, informal y dibujado a mano, como si se hubieran garabateado rápidamente. Para crear el efecto imprimí mi tipografía Gnuolane y la calqué con lápiz, añadiendo sombras desplazadas para dar más dimensión a las letras. Mantuve el calco deliberadamente suelto y después utilicé un borrador para desgastar las líneas y que no parecieran demasiado limpias. Tras escanear los dibujos, añadí un efecto simulado de grano de película para hacer aún más áspera la textura. El resultado fue una fuente de un único estilo que parecía verosímilmente hecha a mano.

Flyswim también incluía ligaduras personalizadas para sustituir automáticamente ciertos pares de letras. Esa función ayudaba a romper la repetición y hacía que las letras parecieran menos mecánicas. El nombre venía de una entrada efímera de Urban Dictionary del 18 de abril de 2007, que definía «flyswim» como mover el cuerpo en diversas direcciones en gravedad suspendida durante precipitaciones intensas. Lo elegí porque era inusual y porque sabía que no era probable que perdurara en el uso común.

Al principio Flyswim no se adoptó mucho. Una vez que entró en la colección de fuentes de Creative Cloud de Adobe, empezó a aparecer con más frecuencia en trabajos de diseño cotidianos, aunque no en proyectos destacados. El 25 de junio de 2021 actualicé la fuente para eliminar caracteres en desuso, mejorar las métricas verticales para su uso entre navegadores y refinar algunos contornos. La fuente siempre ha requerido licencia en su totalidad; no se ofreció una versión gratuita.

Folder

ABCDEFabcdef1234

Lancé Folder el 7 de noviembre de 2005 en respuesta a un encargo de la BBC para sus emisiones educativas. El objetivo era crear una tipografía que destacara ante todo la claridad y la legibilidad. Mientras trabajaba consulté dos referencias: Tiresias, una tipografía desarrollada por el Royal National Institute of Blind People de Londres, y las fuentes para enseñar letras de imprenta utilizadas en libros de texto infantiles. Elementos como el 9 de círculo y palo y el descendente curvado de la q venían directamente de esa influencia educativa. También incluí cuatro alternativas estilísticas: una J sin su remate superior, una q de cola recta y dos 9 alternativos, uno con construcción de círculo y palo y otro con un asta curva convencional.

La familia se lanzó con Regular, Italic, Bold y Bold-Italic. Nunca se publicó como fuente gratuita; desde el principio tenía licencia comercial. El diseño siempre ha sido sencillo y sin adornos, reflejando su uso previsto en programas infantiles en lugar de buscar novedades estilísticas. Para la BBC, este enfoque satisfacía la necesidad práctica de legibilidad en los medios de difusión.

El 4 de junio de 2021 actualicé Folder. En esa revisión sustituí las comillas izquierdas invertidas —a veces llamadas painter's quotes— por las correctas, aunque las versiones antiguas siguen accesibles en Unicode 201B y 201F. Añadí signos de prima en Unicode 2032 y 2033, eliminé caracteres en desuso como L con punto y E con breve, ajusté los pares y refiné las métricas verticales aumentando la escala. Fuera de su función original en la BBC, Folder ha tenido poco uso más amplio, pero sigue siendo un diseño claro y práctico destinado a contextos de enseñanza y accesibilidad.

Foo



Lancé Foo el 9 de julio de 1996 después de que alguien de un grupo de Usenet me pidiera algo parecido a las letras de una portada de Rolling Stone dedicada a Foo Fighters. Entonces no sabía que la referencia era Showcard Gothic, un diseño bastante reciente de Jim Parkinson. En su lugar consulté mi guía de rotulación Speedball y construí Foo a partir de ella; sin duda era el mismo material de referencia. El primer lanzamiento era un diseño íntegramente en mayúsculas con esquinas marcadas. Comparada con Showcard Gothic, Foo era menos pulida; los contornos estaban dibujados de forma más sencilla, lo que le daba un aspecto más suelto y menos formal.

El 19 de abril de 2005 publiqué una nueva versión que añadió versalitas y suavizó ligeramente las esquinas. Le siguió otra revisión el 6 de septiembre de 2012, que mejoró el espaciado y los ajustes de pares, añadió nueva puntuación y símbolos, introdujo ajustes de pares por clases y refinó algunas curvas. La actualización más reciente llegó el 2 de febrero de 2022, centrada en eliminar

caracteres en desuso, ampliar la función de fracciones de OpenType, corregir las comillas invertidas y hacer pequeños refinamientos de los contornos.

Foo se utilizó ampliamente durante su periodo gratuito; a menudo la veía en letreros. Una vez que Showcard Gothic empezó a incluirse con Microsoft Office en 2016, había pocos motivos para que los diseñadores eligieran Foo en lugar del original mejor dibujado. Foo se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, y en abril de 2024 la puse en el dominio público.

Forgotten Futurist

ABCDEFabcdef1234

Lancé Forgotten Futurist el 25 de marzo de 1998 como continuación de Hemi Head, que había terminado un mes antes. Mientras Hemi Head se basaba directamente en los logotipos de los coches potentes Dodge y Plymouth de los sesenta, Forgotten Futurist eliminaba los huecos, dando a las formas una estructura más maciza y de bloque. La primera versión era tosca y mostraba los efectos del filtro de peso de Fontographer en los trazos de las esquinas, pero estableció la base del diseño.

En 2000 reconstruí la fuente, limpiando los contornos anteriores y ampliándola a una pequeña familia: Regular, Italic, Bold, Bold-Italic y un estilo Shadow con contornos y sombra desplazada. Todos eran gratuitos. En la década de 2010 amplié Forgotten Futurist a una familia de diez estilos. Utilizando el Regular mejorado como base, reconstruí Shadow y añadí Hairline, Thin, Extra-Light, Light, Semi-

Bold, Heavy y Black, cada uno con cursivas salvo Shadow. Entonces solo los cuatro estilos básicos siguieron siendo gratuitos; Shadow y los nuevos pesos tenían licencia comercial.

La versión 6.1, publicada el 30 de octubre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos para aclararlos: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. Esa actualización también corrigió algunos pequeños errores del estilo Shadow. Forgotten Futurist tuvo bastante uso en videojuegos, aunque nunca alcanzó la popularidad de Neuropol. Siempre la vi como un diseño deliberadamente sencillo, en contraste con estilos tecno más vistosos.

Fragile Bombers



Lancé Fragile Bombers el 18 de enero de 1999 como un único estilo regular. El diseño era estrecho, construido con líneas rectas y esquinas achaflanadas, y estaba pensado para sugerir un tono militarista. El nombre reflejaba ese carácter; pretendía insinuar una atmósfera autoritaria o regimentada.

El 21 de julio de 2012 amplié la familia añadiendo dos estilos con textura. Al mismo tiempo refiné la versión original. Mejoré el espaciado y los ajustes de pares, corregí los acentos y la puntuación y limpié los contornos. El estilo regular siguió siendo gratuito para uso comercial, pero las incorporaciones con textura tenían licencia comercial.

Fragile Bombers apareció años después en un contexto de gran notoriedad al utilizarse en material promocional de la serie de Amazon The Man in the High Castle. Ese uso venía directamente de

la versión gratuita que circulaba, no de una licencia obtenida de mí. Fuera de ese caso, no la he visto utilizada en otros proyectos destacados. En noviembre de 2022 puse Fragile Bombers en el dominio público, dejando todas las versiones disponibles libremente.

Frak



Lancé Frak el 2 de agosto de 1996 como uno de mis primeros intentos de diseño tipográfico. El nombre venía de la palabrota inventada de la serie original de Battlestar Galactica. Quería hacer algo deliberadamente tosco, una fuente que no se pareciera a los estilos pulidos de ciencia ficción que estaba acostumbrado a ver en catálogos. La construí completamente desde cero en Fontographer, manteniendo las formas gruesas y mecánicas.

Frak tenía un único estilo inclinado. No hice ningún esfuerzo por orientar su uso o dirigirla a un contexto concreto; era simplemente un experimento para ver hasta dónde podía desafiar las ideas convencionales de cómo debía ser una tipografía de ciencia ficción. Durante muchos años no cambió, aunque en 2012 publiqué una actualización para corregir problemas de espaciado, reparar fallos y mejorar acentos y puntuación.

Publiqué Frak con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. Nunca atrajo mucha atención y nunca la vi utilizada. En agosto de 2020 la puse en el dominio público, donde sigue disponible como ejemplo de mis primeros experimentos de diseño tipográfico digital.

From the Internet



Lancé From the Internet el 2 de abril de 2011 como continuación de From the Stars. Mientras From the Stars era una familia geométrica mayor con aperturas cerradas y un marcado carácter de uso destacado, From the Internet se diseñó para ser más compacta y utilizable en texto. Suavicé los bordes, redondeé las esquinas y mantuve anchuras más estrechas para que funcionara mejor en interfaces de usuario. Las cifras tenían la misma anchura para encajar con ese enfoque funcional.

La familia era más pequeña y constaba de Regular, Italic, Bold y Bold-Italic. Desde el principio incluí alternativas estilísticas para la t y la f, de modo que los usuarios pudieran cambiar a formas que se integraran con más suavidad en el texto. La fuente siempre se publicó con licencia comercial; nunca ofrecí pesos gratuitos.

El 25 de junio de 2021 actualicé la familia. Esa actualización eliminó caracteres en desuso, sustituyó las comillas invertidas por las correctas y mejoró la accesibilidad de las alternativas estilísticas en programas como InDesign. From the Internet no se ha adoptado en proyectos destacados, pero sigue siendo un testimonio de mi intento de crear una compañera de From the Stars adecuada para interfaces de usuario y capaz de funcionar en texto.

From the Stars



Lancé From the Stars el 10 de noviembre de 2010. Era una tipografía geométrica sin remates influida por el diseño industrial moderno, especialmente Eurostile. Me atraían las aperturas cerradas y las proporciones compactas de Eurostile, y quería desarrollar esa idea con detalles inclinados hacia un estilo ultramoderno. La familia se lanzó completa, con siete pesos y cursivas.

El 4 de junio de 2021 actualicé la familia eliminando caracteres en desuso, sustituyendo las comillas invertidas por las correctas, ampliando la función de fracciones de OpenType y corrigiendo pequeños problemas de contornos. Después, el 30 de octubre de 2024, la versión 1.2 reorganizó los nombres de los pesos para dar coherencia a mi catálogo: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline.

From the Stars siempre ha tenido licencia comercial, sin estilos gratuitos. No se ha adoptado en proyectos destacados, pero para mí marcó un momento en el que pude dar un acabado más profesional a mis diseños sin remates, tendiendo un puente entre mi trabajo anterior y familias posteriores como Conthrax.

Frozdotre



Lancé Frozdotre el 11 de septiembre de 1998. El diseño surgió de mi fascinación por The Designers Republic y su trabajo en el juego Wipeout de PlayStation de 1995. El manual de aquel juego me pareció una visión del futuro y quería captar parte de ese espíritu. Frozdotre era un diseño tecno ancho e íntegramente en mayúsculas, con caracteres en las posiciones de mayúsculas dibujados mucho más anchos que los de las minúsculas. Las formas tenían ecos del logotipo «worm» de la NASA y una insinuación de katakana japonés. Le di una ligera inclinación hacia delante para llevar más lejos el aspecto futurista.

Originalmente publiqué la fuente con el nombre «Frozen Dog Treats», una referencia al negocio de comida cruda para perros de mis padres. El nombre resultó poco manejable y a veces aparecía cortado como «Frozen Dog» en los menús, lo que no era ideal. Cuando rehice la tipografía a principios de la década de 2010, la llamé Frozdotre. Esa actualización limpió los contornos, mejoró el espaciado y añadió puntuación junto con una compatibilidad más amplia con idiomas de alfabeto latino.

Frozdotre siempre tuvo un único estilo. Fue gratuita desde su lanzamiento hasta agosto de 2020, cuando la puse en el dominio público. Pese a distribuirse ampliamente, nunca la he visto adoptada en proyectos reales. Para mí representa un homenaje personal a un momento de diseño muy concreto de finales de los noventa.

Funboy



Lancé Funboy el 8 de agosto de 2004, poco después de volver de TypeCon en San Francisco. Mientras estaba allí, vi por la ciudad un estilo de grafiti estrecho hecho con rotulador que me llamó la atención. No tomé fotos, pero practiqué con un rotulador de fieltro hasta poder captar la misma fluidez y energía. El resultado fue Funboy, una tipografía de un único estilo con trazos gruesos y ritmo dibujado a mano, destinado a evocar aquellas letras de grafiti.

Para evitar que las letras parecieran mecánicas, incorporé ligaduras contextuales. Estos pares alternativos se sustituían automáticamente al escribir, creando la irregularidad y el impulso de la escritura manual real. El nombre venía de Fun Boy Three, un grupo que había escuchado en los ochenta, y me gustaba cómo encajaba con el tono juguetón del diseño.

Funboy siempre ha sido una fuente de pago; nunca publiqué una versión gratuita. El 25 de junio de 2021 publiqué una actualización que eliminó caracteres en desuso, corrigió comillas, ajustó métricas verticales para mejorar la compatibilidad con navegadores y reparó una función de OpenType que había impedido que algunas ligaduras funcionaran correctamente. El propio diseño nunca se ha refinado más allá de esos cambios. No he visto Funboy adoptada en proyectos destacados, pero representa mi intento de trasladar un estilo vivo de letras callejeras a un formato digital.

Galderglynn 1884

ABCDEFabcdef1234

Lancé Galderglynn 1884 el 11 de enero de 2019 como proyecto encargado por una agencia sueca que representaba a Jameson Whiskey. Habían visto mi trabajo anterior en Galderglynn Esquire, pero necesitaban algo adaptado más directamente a su marca. El encargo pedía un aspecto del siglo XIX que evocara los tipos condensados y de formas cuadradas que solían verse en los titulares de periódicos de aquel periodo. Para satisfacer esas necesidades eliminé muchas de las peculiaridades deliberadas que definían a Esquire y refiné los contornos para darles un aspecto más limpio y coherente.

La familia se lanzó con cinco pesos —Extra-Light, Light, Regular, Demi-Bold y Bold—, cada uno disponible en anchuras Normal y Condensed con cursivas. También diseñé cuatro pesos de estilos Extra-Condensed «Squeeze», aunque no incluían cursivas. Además añadí un estilo Shadow basado en Bold Condensed y dos estilos Engraved basados en Bold y Bold Condensed. Estos estilos de efectos daban más versatilidad a la familia, haciendo referencia a grabados en madera y sombras desplazadas habituales en la tipografía del siglo XIX. El encargo también requería una cobertura de idiomas ampliada, incluido el cirílico.

El 31 de octubre de 2024, la versión 1.1 reorganizó los nombres de los pesos: Condensed Light se llamó Squeeze y el resto de los pesos se puso en consonancia con mis otras familias. Esa actualización también corrigió un pequeño solapamiento en tcaron, donde el acento con forma de comilla se cruzaba con el asta. Galderglynn 1884 siempre ha sido un lanzamiento comercial, sin estilos gratuitos.

Sigue asociada principalmente a Jameson Whiskey, que continúa utilizándola en envases y marketing, y no se ha adoptado ampliamente en otros lugares.

Galderglynn Esquire

ABCDEFabcdef1234

Lancé Galderglynn Esquire el 19 de noviembre de 2010. Se inspiraba en las primeras tipografías grotescas del siglo XIX, llenas de inconsistencias y peculiaridades que les daban carácter. Quería captar esa cualidad desigual, así que escaneé una gran colección de grotescas de la época, las alineé en Photoshop y después mezclé los resultados. Mi idea era que un aprendiz de imprenta hubiera devuelto descuidadamente caracteres que no correspondían a sus lugares en la caja después de dejar caer un cajón de tipos. Para mantener ese espíritu dejé que el proceso fuera algo aleatorio, pero también elegí algunas de las letras más distintivas para destacar el aspecto irregular.

La familia se publicó con siete pesos y cursivas. Utilicé interpolación para crear la gama, así que los pesos más ligeros salieron más contenidos, mientras que el más grueso llevaba más lejos los rasgos excéntricos. El 31 de octubre de 2024, la versión 1.3 reorganizó los nombres de los pesos para aclararlos: Book pasó a Light, Light pasó a Extra-Light y Extra-Light se llamó Thin.

Unos años después del lanzamiento creé Galderglynn Titling, una versión íntegramente en mayúsculas. Ofrecí los catorce estilos de Galderglynn Titling con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, mientras que la familia principal siguió siendo de pago. Después Galderglynn Esquire se convirtió en la base de Galderglynn

1884, un encargo independiente. La propia Esquire no se ha adoptado en proyectos destacados, pero para mí fue una manera de canalizar la imprevisibilidad de la impresión del siglo XIX hacia una familia digital moderna.

Gameness



Lancé Gameness el 10 de julio de 2010. La idea venía de las letras de la ilustración de la caja de Game Boy de Final Fantasy Legend, que me recordaban a Binner Gothic, una tipografía muy utilizada a finales de los ochenta y principios de los noventa. Quería captar parte de ese carácter condensado e inspirado en el déco sin copiarlo, así que creé una tipografía estrecha para uso destacado con letras altas y estilizadas.

Uno de sus rasgos definitorios era la S inusualmente alta, que daba al diseño una silueta distintiva. Esa forma causaba problemas cuando aparecían dos S juntas y cuando había que colocar acentos encima, así que creé formas alternativas y las programé para que aparecieran automáticamente donde hicieran falta. También incluí una A alternativa con travesaño. Gameness se publicó originalmente en un único estilo íntegramente en mayúsculas y no cambió durante casi dieciséis años.

Terminé Gameness 2.000 el 28 de junio de 2026. Fue una revisión completa que amplió el Regular original a una familia de ocho pesos: Thin, Extra-Light, Light, Regular, Semi-Bold, Bold, Heavy y Black, cada uno con su cursiva correspondiente. Dibujé minúsculas por

primera vez y refiné las mayúsculas para hacerlas más coherentes, conservando el carácter alto y estrecho del diseño original. Las cursivas utilizan un ángulo leve de 7,13 grados, que mantiene limpias sus formas y las ayuda a funcionar bien en pantallas.

Reconstruí el espaciado y los ajustes de pares, rediseñé los acentos y amplié la compatibilidad con idiomas de alfabeto latino. Revisé el punto, la coma, las comillas y las comillas angulares, mientras que el antiguo cero con punto se sustituyó por una forma que funciona de manera más coherente en toda la gama de pesos. Actualicé los símbolos monetarios y matemáticos, mejoré la función de fracciones y eliminé algunos símbolos menos útiles. También ajusté las métricas verticales para acomodar el conjunto de caracteres mayor.

La A alternativa con travesaño sigue disponible, pero la trasladé de la antigua función *salt* al conjunto estilístico 1, donde es más fácil acceder a ella en las aplicaciones actuales. Los pares de S que se encajan automáticamente también siguen presentes, ahora acompañados de los correspondientes pares de s minúsculas. Pese a la escala de la reconstrucción, la idea central sigue siendo la misma: una tipografía esbelta de estilo déco para uso destacado, moldeada por mis recuerdos de los primeros envases de Game Boy y la tipografía de finales de los ochenta y principios de los noventa.

Gargle



Lancé Gargle el 13 de enero de 2015 como una tipografía dibujada a mano para diálogos de cómic. El objetivo era hacer algo en el espíritu de las tiras de periódico, especialmente Calvin and Hobbes. Para construirla, primero creé fuentes vectoriales de plantilla con

espaciado, ajustes de pares, acentos y programación de OpenType para mezclar variaciones ya terminados. Después imprimí los contornos en tinta cian clara a gran tamaño, los calqué con un rotulador de punta redonda, escaneé los resultados y utilicé Photoshop para eliminar las líneas cian. Tras calcarlos automáticamente, escalé y alineé manualmente cada glifo sobre los originales y después los limpié. Era un proceso repetitivo, pero daba a las letras una cualidad desigual y hecha a mano.

La familia incluía tres anchuras, cada una con Regular, Italic, Bold y Bold-Italic. Añadí una regla de OpenType para que apareciera una I con remates al utilizarse como inicial o como posesivo singular. También incluí códigos abreviados basados en ligaduras para producir símbolos de cómic, como bigotes, calaveras, rayos, garabatos y estrellas. Había pensado Gargle para rotulación de cómics, pero las líneas del rotulador acabaron siendo más ligeras de lo que esperaba, lo que limitaba su utilidad para ese propósito.

Gargle se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y se distribuyó en sitios de fuentes gratuitas. En abril de 2024 la puse en el dominio público. No se ha adoptado ampliamente y no la he visto utilizada en cómics profesionales ni en otros proyectos destacados. ¡Aquí está la lista de códigos abreviados para los símbolos; también funcionan en otros idiomas!

<< >> = bigotes

((swirl)) = una espiral... útil para ocultar palabrotas

((zigzag)) = un garabato vertical enfadado

((skull)) = una calavera con tibias cruzadas (versión maciza en los estilos negrita)

((scribble)) = un garabato entrecruzado

((cloud)) = una nube blanca con relámpagos (nube negra en los estilos negrita)

((scrawl)) o ((scribble2)) = un garabato largo y horizontal. (más enfadado en los estilos negrita)

((lightning)) = un rayo (versión maciza en los estilos negrita)

((!!!)) = Un grupo de tres signos de exclamación gruesos (versión maciza en los estilos negrita)

((knife)) = una daga (versión maciza en los estilos negrita)

((star)) = una estrella grande (versión maciza en los estilos negrita)

((star2)) = una estrella mediana (versión maciza en los estilos negrita)

((star3)) o ((stars)) = dos estrellas pequeñas (versión maciza en los estilos negrita)

Gaz



Lancé Gaz el 25 de agosto de 2009. El diseño se basaba en los estilos de letras de tubo habituales en los letreros de gasolineras de mediados del siglo XX. Quería captar su aspecto industrial, con ángulos marcados y esquinas redondeadas. Para reforzar esa conexión hice las versalitas ligeramente más anchas que las mayúsculas, un detalle que había observado en letras de letreros antiguos.

La familia se lanzó completa, con siete pesos y cursivas, junto con cinco estilos «greasy» con textura. Para crear esas texturas construí un proceso en Photoshop con varias capas de mapas de bits

granulosos desplazadas en distintas direcciones. Copiaba cada carácter de FontLab, le aplicaba textura en Photoshop, lo convertía a 1 bit, lo calcaba automáticamente y después lo limpiaba manualmente antes de devolverlo a FontLab. El sistema era ineficiente, pero producía texturas irregulares sin repetición que encajaban con el diseño.

El 25 de mayo de 2021 actualicé Gaz eliminando caracteres en desuso, refinando contornos, añadiendo signos de prima, ampliando la función de fracciones de OpenType y sustituyendo las comillas invertidas. La versión 2.1, publicada el 31 de octubre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. Gaz siempre ha tenido licencia comercial, sin estilos gratuitos. No la he visto adoptada en proyectos destacados, pero para mí sigue siendo un ejercicio de trasladar el aspecto de la señalización industrial antigua a una familia digital completa.

Gendouki



Lancé Gendouki el 6 de julio de 2006. El diseño se inspiraba en la idea de paneles de acceso de naves espaciales, así que introduje líneas de plantilla parecidas a filamentos que atravesaban las letras. El nombre viene de la palabra japonesa para «motor», elegida para reflejar el carácter mecánico y técnico que buscaba. Siempre estuvo pensada para uso destacado —especialmente fondos de estilo tecno o letras capitulares—, más que como tipografía práctica para texto.

La tipografía tenía un único estilo y siempre ha tenido licencia comercial a través de distribuidores habituales. El 18 de junio de 2021 publiqué una actualización para eliminar caracteres en desuso, sustituir las comillas izquierdas invertidas por las correctas (manteniendo las antiguas accesibles mediante Unicode) y ajustar las métricas verticales para la compatibilidad con navegadores. Los propios contornos no cambiaron.

Al mirar atrás, Gendouki puede verse como un ejemplo de hipermodernismo en el diseño tipográfico. Las formas son abstracciones recursivas tanto de letras como de plantillas, reducidas hasta el punto de rozar la ilegibilidad. Era deliberado: el objetivo era probar cuánto podía reducirse una forma sin dejar de funcionar como letra reconocible. No la he visto adoptada en proyectos destacados, pero sigue siendo uno de mis experimentos más extremos de abstracción.

Geoparody



Lancé Geoparody el 4 de abril de 2000. Se basaba en la tipografía Anonymous utilizada en el concurso televisivo Jeopardy!, y mi primera versión tenía un único estilo, correspondiente a lo que después se convirtió en el peso Heavy. Ese lanzamiento original era gratuito para uso comercial.

En los años dos mil amplié Geoparody a una familia mayor con pesos de Ultra-Light a Heavy, cada uno con cursivas. Los pesos adicionales se interpolaban entre nuevos maestros ligeros y el estilo grueso original. Para acercar a los usuarios al aspecto de Anonymous, incluí conjuntos estilísticos de OpenType con formas alternativas. Cuando

reestructuré la familia, redefiní el peso «Regular» y ofrecí tanto Regular como Heavy gratuitamente para uso comercial, mientras que el resto de la familia tenía licencia comercial.

La fuente se llamaba originalmente Gyparody, una referencia a un segmento de Animaniacs que parodiaba Jeopardy! En 2021 cambié el nombre a Geoparody al darme cuenta de que «gyp» tiene orígenes discriminatorios. El 31 de octubre de 2024, la versión 4.1 actualizó los nombres de los pesos para dar coherencia a mi catálogo —Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light y Ultra-Light pasó a Thin— y añadió el carácter de sección (§).

Geoparody ha seguido siendo principalmente una familia poco visible, aunque apareció en un proyecto destacado: se utilizó en la portada del álbum Show Me Your Tears de Frank Black and the Catholics de 2003, diseñada por Jean Black.

GGX88



Lancé GGX88 el 30 de marzo de 2010 después de recibir el encargo de diseñar una fuente para un dispositivo de streaming de televisión. El cliente quería algo con proporciones parecidas a Helvetica, pero tuve que adaptar el diseño a las limitaciones técnicas del hardware. Uno de los principales retos era el autohinting del sistema, que no podía controlar directamente. Para reducir los errores de renderizado a tamaños pequeños, hice que todas las compensaciones ópticas al rebasar las líneas de alineación fueran idénticas, lo que significaba aplanar las alturas de letras redondas como O y o. También amplié el

espaciado para mejorar la legibilidad en pantallas de televisión de baja resolución y simplifiqué algunos detalles, como utilizar una t minúscula con forma de cruz en lugar de una forma curvada.

El encargo no era exclusivo, así que la familia se publicó comercialmente al mismo tiempo. Se lanzó con siete pesos y cursivas, aunque el cliente solo necesitaba Regular, Italic, Bold y Bold Italic para su interfaz. El resto de la familia se ofreció a través de los canales de venta habituales.

El 31 de octubre de 2024, la versión 2.1 reorganizó los nombres de los pesos para ponerlos en consonancia con mis otras familias: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. Desde entonces GGX88 se ha vendido para otros proyectos de interfaces de usuario más allá del dispositivo original. El nombre carecía intencionadamente de significado, elegido para sonar técnico y neutral, en consonancia con tipografías diseñadas para funciones prácticas más que para una identidad de marca amplia.

GGX89



Lancé GGX89 el 8 de enero de 2022 como una derivación de GGX88 orientada al uso destacado. Mientras GGX88 se dibujó para uso funcional en interfaces de usuario, GGX89 se construyó para encabezados y composiciones a gran tamaño. El diseño venía directamente de Coolvetica: cuando amplié aquella familia, creé versiones alternativas de algunas de sus letras menos convencionales, como la t minúscula rizada. Esas alternativas se

descartaron de la versión final de Coolvetica, pero las reutilicé en GGX89. Aparte de esas sustituciones, los contornos son prácticamente idénticos a los de Coolvetica.

La familia seguía exactamente la estructura de Coolvetica, con la misma gama de pesos y anchuras, y se distribuía por los canales comerciales habituales. A diferencia de GGX88, diseñada técnicamente para pantallas de televisión, GGX89 tenía un espaciado y unos ajustes de pares extremadamente apretados para maximizar el impacto a gran tamaño. Ese mismo rasgo la hace inadecuada para texto corrido, pero eficaz para usos destacados donde un espaciado compacto puede añadir tensión y energía.

El 1 de noviembre de 2024, la versión 1.1 reorganizó los nombres de los pesos para ajustarse a las convenciones de mis otras familias: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. La actualización también cambió el orden de los nombres para poner el peso antes de la anchura, de modo que un estilo como Condensed Bold pasó a Bold Condensed en los menús. GGX89 nunca ha tenido versiones gratuitas y no la he visto en usos destacados, pero sigue disponible con licencia comercial para quienes quieran una alternativa más estricta y convencional a Coolvetica.

Ghostmeat



Lancé Ghostmeat el 1 de diciembre de 1997. Era una tipografía ancha de letras de burbuja de dibujos animados, diseñada con un estilo juguetón pero ligeramente inquietante. Añadí capas separadas delanteras y traseras para que los diseñadores pudieran aplicar

efectos de color. El nombre venía del videojuego *Final Fantasy Adventure* (*Seiken Densetsu* en Japón), donde «ghost meat» era uno de varios objetos que podían consumirse para cambiar el tipo de un personaje.

Originalmente distribuí Ghostmeat con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Giant Tigers



Presenté Giant Tigers el 20 de octubre de 1997. El diseño comenzó con un escaneo de Alternate Gothic de un catálogo de tipos de metal. Apliqué efectos de desenfoque y rayas en Photoshop y programas de Alien Skin, produciendo un aspecto con textura y rayas. El nombre se tomó de Giant Tiger, una cadena canadiense de tiendas de descuento, aunque no estaba relacionado con el diseño.

Originalmente distribuí Giant Tigers con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Gildabeth



Lancé Gildabeth el 1 de julio de 2023. El diseño se basaba en dos tipografías ornamentadas de finales del siglo XIX: Campanile, creada por William W. Jackson y patentada en 1879, y Attic, una compañera

más ligera de Herman Ihlenburg. Mi enfoque era parecido al que había utilizado antes con Telemachus: tomé un modelo elaborado y decorativo y lo rehice para uso contemporáneo. En Gildabeth eso significaba simplificar las formas a una estructura sin remates conservando algunas cualidades victorianas y eduardianas en su modulación de trazos y proporciones estrechas.

La familia consta de seis pesos, de Thin a Extra-Bold, cada uno con oblicuas. Se publicó completa en el lanzamiento y no se ha actualizado desde entonces. Gildabeth siempre fue un lanzamiento comercial, ofrecido por mis canales habituales de venta, sin estilos gratuitos.

Su aparición coincidió con un clima de diseño más amplio en el que los estilos maximalistas empezaban a desplazar al minimalismo que había dominado durante años. Aunque ese contexto daba cierta relevancia a la tipografía, hasta ahora no la he visto adoptada en proyectos destacados. Para mí sigue siendo un ejemplo de adaptar modelos históricos ornamentados a un sistema moderno sin remates.

Glazkrak



Lancé Glazkrak el 10 de junio de 1996. Fue una de mis primeras tipografías, construida sobre un alfabeto de formas de bloque probablemente influido por Eurostile. Para crear la textura de cristal roto dibujé numerosos polígonos a mano en lugar de recurrir a filtros. La intención era dar al diseño un aspecto tosco de influencia punk.

Originalmente distribuí Glazkrak con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Gleaming the Cube



Lancé Gleaming the Cube el 11 de agosto de 2010. El proyecto comenzó como encargo de una empresa de productos para mascotas que quería algo ligeramente inspirado en letras seudogriegas de restaurantes. Mientras trabajaba, el diseño tomó otra dirección y acabó reflejando el estilo dentado y exagerado que recordaba de la publicidad de monopatines de finales de los ochenta y principios de los noventa. El nombre venía de la película de monopatines Gleaming the Cube de 1989, que encajaba con las referencias culturales que ya estaban dando forma al diseño.

La tipografía se publicó en un único estilo. Para reforzar la estética del monopatín, la diseñé de manera que las mayúsculas tanto al principio como al final de las palabras produjeran el efecto más llamativo. También incluí ligaduras especiales, programadas tanto en ligaduras estándar como en alternativas contextuales, para crear combinaciones únicas. Además añadí un conjunto de símbolos de alrededor de 1990 codificados en el Área de Uso Privado, a los que se puede acceder desde una paleta de glifos.

El 18 de junio de 2021 publiqué una actualización que corrigió inconsistencias, eliminó caracteres en desuso, ajustó métricas verticales y amplió la función de fracciones de OpenType. También añadí un conjunto estilístico que agrupaba los símbolos adicionales con letras alternativas. Gleaming the Cube siempre ha tenido

licencia comercial y no se ha adoptado en proyectos destacados, pero sigue siendo un testimonio de mi intento de canalizar la cultura del monopatín y las marcas «extremas» hacia una tipografía.

Gloss



Lancé Gloss el 13 de enero de 2010. El diseño se inspiraba en tipografías de escritura manual de metal de mediados del siglo XX, especialmente Champion, pero quería llevarlo hacia un aspecto más teatral. Añadí efectos de goteo de pintura programados como ligaduras de OpenType, de modo que la fuente producía conexiones irregulares y fluidas al aparecer ciertas combinaciones de letras. Esto daba a la escritura un carácter desgastado y estilizado que la distinguía de recuperaciones más tradicionales.

Gloss estaba orientada a trabajos decorativos de uso destacado, más que al texto cotidiano, y reconocí desde el principio que atraería a un público muy específico.

El 18 de junio de 2021 actualicé Gloss para eliminar caracteres en desuso, corregir errores de contornos, ajustar anchuras y mejorar métricas verticales. No añadí funciones ni ampliaciones. No he visto Gloss adoptada en proyectos destacados, pero sigue siendo un ejemplo de mi interés por combinar modelos antiguos con efectos experimentales.

Glyxonite



Lancé Glyxonite el 20 de mayo de 2023, después de uno de los procesos de diseño más laboriosos que he emprendido. La idea comenzó con el logotipo del juego Galaxian de Tadashi Yamashita, que a su vez tomaba como modelo las letras distintivas de Roger Dean. El trabajo de Dean para grupos como Yes, Asia y Uriah Heep ayudó a definir el mundo visual del rock progresivo, y el parecido entre el logotipo de Galaxian y el diseño de Dean para Greenslade me dio un vocabulario visual más amplio al que recurrir.

El reto era que no existe un único «alfabeto de Roger Dean» coherente. Su enfoque cambiaba de un proyecto a otro, y su logotipo más famoso, el de Yes, está íntegramente en minúsculas. Tuve que localizar y analizar cada mayúscula que pude encontrar y después decidir cómo trasladarlas a un sistema coherente. La verdadera dificultad estaba en equilibrar curvas con rupturas abruptas y de bordes duros, un rasgo que hacía tan llamativo al propio logotipo de Galaxian. Construí la tipografía mediante bocetos, superposiciones, escaneos y limpieza hasta que empezó a funcionar como fuente utilizable para uso destacado.

Glyxonite se concibió exclusivamente para uso destacado, pensada para logotipos, carteles u otros contextos donde fuera apropiado un estilo audaz y de otro mundo. Nunca se distribuyó gratuitamente; la publiqué como fuente comercial y no la he actualizado desde entonces. Hasta la fecha no conozco usos destacados. Para mí, el valor estaba en el propio proceso: una exploración que reunía la historia de los juegos arcade y la estética del rock progresivo en un único conjunto de letras.

Gnuolane



Lancé Gnuolane el 25 de enero de 2007 con el objetivo de contrarrestar la oleada de tipografías minimalistas sin remates que dominaba entonces. Recurrí a grotescas de principios del siglo XX como Franklin Gothic, incorporando las proporciones superelípticas de diseños de mediados de siglo como Microgramma y Univers. Para distinguirla di terminales inclinados a los ascendentes; la decisión venía de mi trabajo anterior en Blue Highway y Expressway, pero aquí la utilicé más deliberadamente para añadir carácter a una tipografía sin remates por lo demás sencilla.

Diseñé la familia en cinco pesos con cursivas y después añadí un par de estilos con textura. En el lanzamiento solo el peso Regular se ofrecía con licencia gratuita para uso comercial. Esa decisión era intencionada; quería que el diseño ganara aceptación y visibilidad, porque ya planeaba crear dos derivaciones. Los demás pesos siempre se vendieron comercialmente.

Gnuolane se concibió principalmente para uso destacado, aunque la imaginaba funcionando en fragmentos cortos de texto publicitario a tamaños mayores. No alcanzó un reconocimiento amplio, pero funcionó lo bastante bien como para justificar su ampliación. El 18 de junio de 2021 le hice una actualización técnica, eliminando caracteres en desuso, corrigiendo inconsistencias, mejorando fracciones, añadiendo signos de prima y refinando contornos. El 1 de noviembre de 2024, la versión 2.1 introdujo un nuevo sistema de nombres: Book se llamó Light, Ultra-Light pasó a Thin y «Grind Bold» cambió a «Bold Grind» para mejorar la coherencia de los

menús. Esos ajustes mantuvieron la familia utilizable en entornos modernos y dieron una base a sus variantes, Gnuolane Jump y Gnuolane Stencil.

Gnuolane Jump



Lancé Gnuolane Jump el 27 de abril de 2010 como una variación juguetona de la Gnuolane original. El objetivo era introducir un efecto de saltos que evocara las letras dinámicas de las portadas de discos de jazz y rock de mediados del siglo XX. Ornette! (1961) de Ornette Coleman fue un ejemplo que estudié de cerca; otro fue Free Wheeling de Ted Brown Sextet, que encontré en una venta de garaje. También recordaba haber visto Caravan de Eddie Layton en cubetas de discos años antes. Estos discos solían presentar tipografías comprimidas sin remates que subían y bajaban respecto a la línea de base, y quería captar ese mismo ritmo en una tipografía.

Técnicamente, el efecto era fácil de implementar. Utilicé ligaduras de OpenType para sustituir glifos alternativos en dígrafos y trígrafos comunes, creando la ilusión de letras que saltan arriba y abajo. Este enfoque daba un movimiento vivo a las palabras sin exigir ajustes manuales al usuario. A diferencia del peso Regular de Gnuolane, ninguno de los estilos de Gnuolane Jump se ofreció gratuitamente; se publicó exclusivamente como producto comercial.

Gnuolane Jump siempre estuvo pensada como tipografía para uso destacado. La imaginaba en titulares, carteles o diseños de temática retro que necesitaran un toque de energía antigua. No la he visto utilizada en proyectos destacados, pero el diseño sigue siendo un experimento de aplicar la estética de portadas de discos a la

tipografía digital. El 18 de junio de 2021 actualicé la fuente para corregir inconsistencias, eliminar caracteres en desuso y ajustar métricas verticales. La versión 1.2, publicada en 2024, refinó la presentación de estilos en los menús y corrigió pequeños problemas de vectores, asegurando que siguiera funcionando con fluidez en entornos modernos.

Gnuolane Stencil



Lancé Gnuolane Stencil el 4 de septiembre de 2008 como una variación de Gnuolane que introducía un aire industrial y militar. Mi objetivo era conservar la fuerza del diseño original y darle un carácter recortado que evocara las letras de carteles de mediados del siglo XX. En lugar de interrupciones gruesas y utilitarias, opté por puentes de plantilla muy finos. Esa decisión mantenía legible la tipografía sin perder su carácter de plantilla; unos puentes más gruesos habrían interferido con la legibilidad.

La tipografía siempre estuvo pensada para uso destacado, nunca para recortar plantillas de verdad. Desde el principio se vendió comercialmente, sin versiones gratuitas. No la he visto utilizada en proyectos destacados, pero la diseñé como herramienta para quienes quisieran un aspecto de plantilla limpio y modernizado, más que una reproducción literal de pintura con espray o marcas industriales.

El 25 de junio de 2021 actualicé la familia, eliminando caracteres en desuso, corrigiendo inconsistencias, ajustando alturas de fracciones y refinando contornos. Al mismo tiempo amplié la función de fracciones de OpenType para admitir numeradores y denominadores más largos. El 1 de noviembre de 2024, la versión 1.2 introdujo

cambios de nombres de pesos: Book pasó a Light y Ultra-Light pasó a Thin. Esos ajustes aseguraban que la tipografía siguiera siendo coherente con la familia Gnuolane más amplia y los criterios actuales del software.

Goldburg



Lancé Goldburg el 15 de agosto de 2006 después de estudiar las letras distintivas creadas por George Bowditch para los indicadores históricos de Idaho en 1957. Sus letras, diseñadas para el programa estatal de carreteras, me parecían un ejemplo sólido de tipografía estadounidense de mediados del siglo XX: funcional, pero con carácter. Trasladé a la tipografía casi todos los aspectos de su estilo salvo el espaciado, que ajusté para uso digital. Le puse el nombre de Goldburg Hot Springs, en Idaho, como reconocimiento a sus orígenes.

Goldburg nunca se ofreció gratuitamente; siempre ha sido una fuente comercial. La concebí como tipografía para uso destacado, adecuada para proyectos que necesitaran un aspecto audaz con raíces históricas. El uso más visible que conozco fue el cartel de Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street de 2007. Ver cómo el equipo de diseño añadió una textura desgastada a las letras me inspiró a crear Ebenezer, una tipografía independiente derivada de las mayúsculas de Goldburg.

El 25 de junio de 2021 actualicé Goldburg para mantenerla compatible con los entornos actuales. La actualización eliminó caracteres en desuso, amplió la función de fracciones de OpenType para admitir numeradores y denominadores más largos y ajustó

métricas verticales para su uso entre navegadores. No he revisado la tipografía desde entonces. Para mí, Goldburg sigue siendo tanto un testimonio de la contribución de Bowditch a la tipografía pública de Idaho como un experimento de trasladar un estilo regional ligado a un lugar concreto a un diseño digital funcional.

Golden Girdle



Lancé Golden Girdle el 13 de junio de 1997 mientras trabajaba en el juego de estrategia en tiempo real Dark Colony en Take2 Games. El proyecto me exigía diseñar pantallas de interfaz llenas de elementos futuristas de estilo tecno. Entre ellos había algunas letras anchas basadas en píxeles e inspiradas en fuentes MICR de los sesenta como Data ’70 y Westminster. Amplié esa idea y creé una tipografía extremadamente ancha con formas abstractas y poco convencionales orientadas al uso destacado de ciencia ficción. El nombre era un juego con «Golden Griddle», un restaurante familiar cercano; lo cambié a «Golden Girdle» como broma interna entre compañeros de trabajo.

Los dibujos originales comenzaron como caracteres de píxeles de baja resolución, que amplié, desenfoqué y después calqué automáticamente para convertirlos en vectores. Los resultados eran toscos, con curvas desiguales que reflejaban los límites del proceso, pero con el tiempo refiné los contornos. En la década de 2010 volví a la fuente para suavizar fallos del calco automático, mejorar los ajustes de pares y sustituir o ampliar caracteres acentuados. También eliminé una «E» alternativa que parecía una «F» invertida,

porque reducía la legibilidad. Esos pequeños cambios graduales mejoraban tanto la calidad como la cobertura de idiomas y conservaban sus proporciones exageradas.

Golden Girdle siempre fue gratuita para uso comercial, y en noviembre de 2022 la pasé por completo al dominio público sin alterar los archivos. La diseñé exclusivamente para contextos de uso destacado, especialmente donde se buscara una atmósfera futurista o tecno. Pese a su aspecto distintivo, nunca la he visto adoptada en la práctica, lo que sospecho que se debe a su anchura extrema y su dificultad de uso. Para mí, el diseño sigue siendo uno de mis favoritos personales y representa tanto un momento de mi carrera como el espíritu experimental de mis primeros trabajos.

Goldsaber



Lancé Goldsaber el 9 de julio de 2014 en un único estilo íntegramente en mayúsculas. Mi objetivo era crear una tipografía para uso destacado que recurriera a formas art déco, destacando ángulos afilados y curvas amplias dentro de una estructura geométrica. Las letras pretendían evocar un aspecto estilizado y decorativo adecuado para carteles y títulos, más que para textos largos.

Desde el principio Goldsaber estaba disponible con licencia gratuita para uso comercial. Incluía funciones de OpenType con ligaduras y caracteres alternativos para dar a los diseñadores cierta variación en combinaciones repetidas de letras. Pese a esas funciones, la tipografía atrajo poca atención y nunca desarrolló una gran base de usuarios.

Nunca revisé el diseño después del lanzamiento inicial y no he tenido noticia de usos destacados. En abril de 2024 la pasé al dominio público sin alterar los archivos. Goldsaber sigue siendo uno de mis proyectos menos conocidos, un breve experimento de retomar temas art déco en una tipografía digital para uso destacado.

Gomoku



Lancé Gomoku el 25 de septiembre de 2006 como una tipografía comercial para uso destacado. Era un experimento de diseño grueso con remates de bloque, concebido como ejercicio libre, más que como algo tomado de una referencia concreta. Las letras eran anchas y gruesas, con una apariencia recortada que las hacía parecer casi hechas a mano.

Uno de los aspectos inusuales de Gomoku era su construcción por capas. Junto a la fuente principal de primer plano incluí una capa de fondo opcional para añadir profundidad y textura al combinarlas. Este efecto era sencillo de implementar y no planteaba problemas técnicos, pero ofrecía una manera de dar a la tipografía un carácter juguetón parecido a un collage.

Gomoku se diseñó exclusivamente para uso destacado, adecuada para carteles, encabezados o fragmentos cortos de texto grueso. No la he visto utilizada en proyectos destacados y sigue siendo más un experimento de diseño que una fuente ampliamente adoptada. La única revisión llegó el 18 de junio de 2021, cuando actualicé el conjunto eliminando caracteres en desuso, refinando contornos y ajustando métricas verticales para la compatibilidad.

Good Times



Lancé Good Times el 12 de mayo de 1998 después de estudiar las letras de coches Pontiac utilizadas entre 1989 y 1994. Las formas anchas de cápsula de aquella marca tenían un carácter futurista y las adapté a una tipografía digital para uso destacado. Desde el principio Good Times tenía solo mayúsculas. Aunque un cliente encargó unas minúsculas en los años dos mil, rechacé ese diseño porque chocaba con las mayúsculas. Esa limitación acabó llevándome a crear un diseño independiente, Good Timing, en 2019.

El estilo Regular de Good Times se publicó con licencia gratuita para uso comercial y sigue siendo gratuito desde entonces. El 9 de mayo de 2012 amplié la familia a siete pesos con oblicuas, y todos los estilos adicionales eran exclusivamente comerciales. Ese lanzamiento también me dio la oportunidad de reconstruir Regular, refinando curvas, espaciado y ajustes de pares.

Good Times alcanzó un reconocimiento significativo al utilizarse como logotipo de la franquicia Spider-Man de Marvel Studios de 2017 a 2021, abarcando Spider-Man: Homecoming, Spider-Man: Far From Home y Spider-Man: No Way Home. También apareció en el cartel de la película india de ciencia ficción 2.0 y, más recientemente, en el logotipo de Spider-Man: Brand New Day (2026), donde se utilizó para el subtítulo. Esos proyectos dieron a la tipografía un nivel de visibilidad que pocas de mis fuentes han alcanzado.

El diseño se ha actualizado varias veces para mantener la compatibilidad. El 7 de diciembre de 2021 corregí problemas de menús de estilos y comillas invertidas y eliminé caracteres en desuso. El 6 de noviembre de 2024, la versión 4.2 reorganizó el

sistema de nombres de pesos: Book se llamó Light, Light pasó a Extra-Light, Extra-Light cambió a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. No he revisado el estilo Regular fuera de esas actualizaciones documentadas.

Good Timing



Lancé Good Timing el 5 de junio de 2019 como respuesta directa a las peticiones persistentes de una compañera con minúsculas para Good Times. Me había resistido a añadir minúsculas a Good Times porque nunca encajaban bien con las mayúsculas originales. Good Timing me permitió empezar de nuevo, rehaciendo la idea para que mayúsculas y minúsculas pudieran coexistir sin conflicto.

La familia conservaba la estética futurista de Good Times, pero la ampliaba con siete pesos y cursivas. Los pesos más gruesos eran especialmente contundentes, dando a los diseñadores la opción de crear contrastes fuertes de jerarquía. También amplié su funcionalidad con griego y cirílico, asegurando que sirviera para algo más que idiomas de alfabeto latino. Mientras Good Times se concibió exclusivamente para uso destacado, Good Timing se diseñó para funcionar tanto en usos destacados como en fragmentos cortos de texto a tamaños mayores.

Para hacer accesible el lanzamiento publiqué el peso Bold con licencia gratuita de escritorio para uso comercial, mientras que todos los demás estilos eran exclusivamente comerciales. No he revisado la tipografía desde su lanzamiento y no conozco usos destacados. Pese a su conjunto de caracteres más amplio y su

estructura de familia ampliada, Good Times sigue superándola en descargas, subrayando cómo las secuelas del diseño tipográfico a menudo tienen dificultades para eclipsar a sus predecesoras.

Goodfish



Lancé Goodfish el 24 de septiembre de 2000. El diseño tenía sus raíces en métodos de rotulación pintada: empecé con un esqueleto, apliqué trazos angulados y terminé los caracteres con remates latinos triangulares. El resultado era una tipografía geométrica con remates de bloque, detalles afilados y un carácter ligeramente improvisado. La familia constaba de cuatro estilos —Regular, Italic, Bold y Bold Italic— y estaba pensada para uso destacado general. El nombre venía de un momento en Port Credit en el que un amigo me enseñó su captura del día y la llamó «real good fish». La frase se me quedó grabada.

Desde el principio Goodfish se ofreció con licencia gratuita para uso comercial. Durante los años siguientes hice pequeños refinamientos, pero la actualización más importante llegó el 20 de julio de 2012, con la versión 5.001. Ese lanzamiento trajo vectores limpios, compensaciones ópticas adecuadas de letras que rebasan las líneas de alineación, acentos mejorados, nueva puntuación, espaciado y ajustes de pares rehechos y la incorporación de ajustes de pares por clases. También corregí las métricas verticales para alinearlas con los criterios modernos. Tras esa mejora, el diseño se mantuvo estable, y en abril de 2024 lo puse en el dominio público sin más cambios.

Goodfish ha seguido siendo moderadamente popular, probablemente por su aspecto sencillo y casero. La he visto circulando con los años, pero no puedo señalar usos destacados concretos. Para mí representa un experimento de trasladar métodos de rotulación pintada a un formato digital, hecho más accesible por su larga historia de licencias gratuitas.

Gord



Lancé Gord el 16 de febrero de 2010 como una tipografía comercial para uso destacado. La idea era crear algo deliberadamente revuelto combinando elementos de distintas tipografías de los años setenta. Para ello, escaneé muestras de Pump, diseños de Churchward, Bauhaus y estilos similares de la época, y después los calqué directamente en formato digital. No buscaba armonía; quería que el alfabeto resultante pareciera desigual y discordante, con un ambiente retro ligeramente caótico.

Uno de los rasgos que definen Gord es la desalineación vertical de los caracteres. La introduje deliberadamente, no para que la tipografía pareciera juguetona o saltarina, sino para darle un aspecto desaliñado y descuidado. Esa decisión mantuvo el diseño fiel a su tema: una mezcla de procedencias discordantes en lugar de una fuente pulida y unificada. El efecto solo funciona a tamaños de uso destacado, que siempre fue su uso previsto.

La tipografía no se ha revisado, aparte de una actualización técnica del 4 de junio de 2021. Esa actualización eliminó caracteres en desuso, ajustó las métricas verticales, perfeccionó los contornos y amplió la compatibilidad con fracciones de OpenType. Que yo sepa,

Gord no se ha utilizado en ningún proyecto destacado, pero sigue siendo un experimento en romper deliberadamente las reglas convencionales de cohesión del diseño tipográfico.

Got No Heart



Lancé Got No Heart el 19 de julio de 1997 como intento de captar el aspecto del diseño de la era atómica de mediados de siglo. Las letras recurrían a los motivos con forma de riñón de los muebles de los cincuenta y a las curvas estilizadas de aquel periodo. La produje en dos versiones, maciza y de contorno, y desde el principio ambas estaban disponibles con licencia gratuita para uso comercial. El nombre venía de una letra de la canción «Watching the Detectives» de Elvis Costello.

Al mirar atrás, la tipografía nunca funcionó tan bien como esperaba. Varias letras no armonizaban con el tema de las formas de riñón, dejando inconsistente el diseño general. La había pensado para uso destacado, pero su carácter desigual limitaba su atractivo y nunca se adoptó ampliamente.

El 9 de mayo de 2012 publiqué una actualización importante que refinó curvas, sustituyó caracteres acentuados, añadió puntuación y rehizo el espaciado y los ajustes de pares. Eso puso al día el nivel técnico, aunque los problemas estructurales básicos siguieron presentes. En agosto de 2020 puse Got No Heart en el dominio público sin más cambios. No conozco usos en proyectos destacados y la considero un experimento defectuoso de adaptar el lenguaje de diseño de mediados de siglo a una tipografía digital.

Graffiti Treat



Lancé Graffiti Treat el 1 de diciembre de 1997 como una tipografía de un único estilo para uso destacado. El diseño se basaba en un grafiti que vi bajo un puente en Mississauga. Las letras eran toscas e incómodas, pero me dieron la idea de una fuente construida con formas dentadas y poco convencionales que conservaran parte del mismo carácter crudo. El nombre venía de Tahitian Treat, un refresco de Canada Dry que se vendía ocasionalmente en Canadá; lo cambié a «Graffiti Treat» como juego de palabras.

Desde el principio di a la fuente licencia gratuita para uso comercial. El 14 de noviembre de 2012 publiqué la versión 3.001, que añadió fuentes de primer plano y fondo por capas para facilitar los tratamientos de color. Esa fue la única actualización técnica, y en agosto de 2020 puse Graffiti Treat en el dominio público sin más cambios.

La tipografía siempre estuvo pensada solo para uso destacado. Sus formas excéntricas la hacen poco adecuada para texto, pero transmiten el carácter tosco e improvisado que quería. Con los años la he visto utilizada en portadas de videojuegos de bajo presupuesto y en gráficos de tiendas de ropa. En el momento de escribir esto ocupa aproximadamente el puesto 64 de popularidad entre mis fuentes en Dafont, con una media de unas doce descargas al día.

Graveblade



Lancé Graveblade el 15 de enero de 2008 como una tipografía comercial para uso destacado. Mi objetivo era destilar la estética del heavy metal en un alfabeto funcional, inspirándome en los logotipos de grupos clásicos de hard rock y metal como AC/DC, Iron Maiden y Metallica. Quería que el diseño proyectara agresividad sin recurrir a la ilegibilidad que suele encontrarse en los logotipos del black metal extremo.

Las letras toman de la escritura gótica su estructura básica y lógica de trazos, pero las modifiqué para que parecieran más cuchillas que instrumentos de escritura. Los ángulos dentados sugieren rayos, mientras que los terminales afilados refuerzan el tema de los cuchillos. El resultado era un híbrido de tradición gótica e iconografía del heavy metal, diseñado deliberadamente para parecer contundente y abrasivo.

La tipografía se creó estrictamente para uso destacado. Nunca publiqué una versión gratuita; siempre ha sido un producto comercial. El 4 de junio de 2021 publiqué una actualización técnica que eliminó caracteres en desuso, corrigió las comillas invertidas, ajustó métricas verticales y corrigió inconsistencias para asegurar la compatibilidad entre plataformas.

Graveblade ha sido uno de mis diseños para uso destacado más visibles. Se adaptó para el logotipo de Pokémon Omega Ruby, y también sé que ha aparecido en productos de Jimmy Eat World. Esos usos confirmaron que el diseño podía pasar entre música y entretenimiento sin perder su identidad metalera.

Gravtrac



Lancé Gravtrac el 6 de enero de 2020 como parte de mi exploración continua de diseños ultracomprimidos. El proyecto surgió de mi trabajo anterior en Galderglynn 1884 para Jameson Whiskey. En aquel proyecto había experimentado con variaciones extremas de anchura, y trasladé el mismo método de construcción a Gravtrac. Para crear los maestros más estrechos dupliqué las versiones más anchas, escalé un conjunto proporcionalmente y otro de forma no proporcional y después los superpuse en una capa de máscara. Comparándolos podía ajustar los puntos manualmente hasta que la versión estrecha tuviera las proporciones y el peso previstos.

Gravtrac se concibió como una tipografía con remates de bloque en la que incluso la anchura regular era inusualmente estrecha. Desde ahí la familia se amplió a una gama de pesos y anchuras, con estilos comprimidos que llevaban la legibilidad al límite. Las oblicuas recibieron una inclinación reducida en las versiones más apretadas, porque una compresión fuerte hace menos eficaz una cursiva muy inclinada. El diseño siempre estuvo pensado para uso destacado, donde el aprovechamiento del espacio y el impacto visual pesaban más que la legibilidad del texto.

Para hacer accesible la tipografía publiqué el estilo Compressed Bold con licencia gratuita para uso comercial, mientras que todos los demás estilos eran exclusivamente comerciales. La única revisión posterior al lanzamiento llegó con la versión 1.1 el 6 de noviembre de 2024. Esa actualización corrigió pequeños problemas de vectores, cambió Ultra-Light a Thin y reorganizó el sistema de nombres para poner el peso antes de la anchura: por ejemplo, «Compressed Heavy» pasó a «Heavy Compressed».

No he visto Gravtrac utilizada en proyectos destacados, pero para mí representa un ejercicio del proceso técnico de construir familias comprimidas y de explorar cuánto pueden estrecharse los diseños con remates de bloque antes de dejar de funcionar.

Great Escape

ABCDEFabcdef1234

Lancé Great Escape el 27 de julio de 2010 como una familia comercial. El diseño era una vuelta al terreno que había explorado una década antes con Pakenham, pero para entonces mis habilidades eran más refinadas. Se construyó sobre principios geométricos, aunque suavicé las formas con un sutil redondeado de las esquinas. Ese suavizado se aplicó ópticamente, no mediante módulos medidos, dando a la tipografía una estructura racional sin parecer demasiado rígida.

Great Escape se desarrolló como una gran familia de veintiocho estilos, con una gama de pesos, anchuras y cursivas. La pensé tanto para uso destacado como para textos cortos, donde sus formas compactas y detalles suavizados pudieran transmitir autoridad sin dejar de ser accesibles. El nombre no tenía un significado particular; reflejaba la tendencia de entonces de dar a las fuentes nombres de varias palabras, como Board of Directors o From the Stars.

Revisé la tipografía dos veces después del lanzamiento. El 7 de diciembre de 2021 eliminé caracteres en desuso, corregí las comillas izquierdas invertidas, eliminé ligaduras redundantes, bajé la puntuación invertida, amplié la función de fracciones, optimicé los ajustes de pares para reducir el tamaño de los archivos y corregí un fallo que impedía que UltraLight Italic apareciera en los menús de

algunas aplicaciones. El 6 de noviembre de 2024 reorganicé el sistema de nombres de pesos en la versión 1.3: Book se llamó Light, Light pasó a Extra-Light, Extra-Light cambió a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. No ha habido otras revisiones y no la he visto utilizada en proyectos destacados.

Green Fuz



Lancé Green Fuz el 30 de mayo de 1999. El diseño recibió la influencia de cómics antiguos de terror y del logotipo del grupo The Cramps. Presentaba letras que goteaban, destinadas a evocar el estilo de los gráficos de terror clásicos de serie B. El nombre venía de la canción «Green Fuz» de The Cramps, lo que también explicaba la única «z» del título.

Originalmente distribuí Green Fuz con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la puse en el dominio público. Con los años se ha utilizado a menudo en diseños de terror y de temática de Halloween.

Groovy Ghosties



Lancé Groovy Ghosties el 30 de octubre de 1997. El diseño se basaba en formas de fantasmas de dibujos animados y estaba pensado como una tipografía juguetona para uso destacado. El nombre era una referencia al grupo de pop punk The Groovie Ghoulies.

Originalmente distribuí Groovy Ghosties con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Guanine



Presenté Guanine el 4 de junio de 2001. El diseño recibió la influencia de letras vistas en autobuses antiguos, posiblemente de los años treinta. Presentaba letras toscas e industriales con rasgos art déco. La tipografía mostraba cierto parecido con Binner, pero incluía terminales distintivos parecidos a martillos en letras como C, G y S. El nombre «Guanine» no estaba relacionado con el diseño; lo elegí por su sonido, aunque también es el nombre de un compuesto presente en el guano y las escamas de pescado y una de las cuatro bases de los ácidos nucleicos.

Originalmente distribuí Guanine con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la puse en el dominio público. La tipografía se terminó unos meses antes de que lanzara Typodermic Fonts en octubre de 2001.

Gulkave



Lancé Gulkave el 19 de octubre de 2012 como una tipografía comercial para uso destacado. El diseño se inspiraba en videojuegos antiguos de laserdisc y pretendía evocar el aspecto de gráficos de baja resolución. Las letras parecen basadas en píxeles, pero en

realidad se dibujaron con más sofisticación que una fuente auténtica de mapas de bits. Para reforzar la ilusión limité los ajustes de pares a incrementos de píxeles enteros. La mayoría de las demás decisiones eran ópticas, más que técnicas, dando al diseño un carácter digital coherente sin depender de cuadrículas estrictas.

El nombre venía de Gulkave, un juego de disparos de SG-1000 de 1986 desarrollado por Compile y publicado por Sega. No pretendía hacer referencia directa al juego; lo elegí porque el sonido de la palabra encajaba con el ambiente de videojuegos retro de la tipografía. Gulkave siempre estuvo pensada solo para uso destacado, donde sus exageradas formas de bloque pudieran crear una atmósfera nostálgica inspirada en videojuegos.

La tipografía no se ha revisado desde su lanzamiento original y no la he visto utilizada en proyectos destacados. Para mí fue un experimento de diseño que continuaba ideas exploradas antes en Computechnodigitronic, especialmente la tensión entre la apariencia basada en píxeles y el dibujo vectorial.

Gumtuckey



Lancé Gumtuckey el 7 de febrero de 1999. El diseño se basaba en mi tipografía Vibrocentric, modificada añadiendo formas de suelas de botas a las letras para crear un efecto inspirado en el calzado. El nombre venía de una expresión del valle de Ottawa para las botas de goma.

Originalmente distribuí Gumtuckey con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Gunplay



Lancé Gunplay el 6 de junio de 2000 como una tipografía de plantilla inspirada en The Getaway, la película de 1972 protagonizada por Steve McQueen y Ali MacGraw. Una variante del cartel mostraba los nombres de los actores en un estilo de plantilla, y construí una tipografía desde cero extrapolando aquellas letras. Gunplay se diseñó estrictamente para uso destacado, con formas gruesas de bloque y puentes abiertos que la hacían eficaz a gran tamaño.

En el lanzamiento ofrecí los estilos Regular y 3D con licencia gratuita para uso comercial. En 2004 revisé la fuente para sustituir acentos, añadir puntuación y símbolos y corregir problemas de alineación. El 4 de febrero de 2011 amplié la familia añadiendo dos estilos con textura, exclusivamente comerciales. Esa sigue siendo toda la familia y no ha habido otras actualizaciones desde entonces.

Gunplay ha resultado popular con los años, apareciendo a menudo en proyectos de diseño, aunque no puedo señalar ejemplos concretos. También recibió pedidos de modificaciones personalizadas con puentes más anchos, hechas para su uso en fresadoras CNC, láseres y cortadoras de plasma. Esas adaptaciones confirmaron su utilidad tanto en fabricación física como en diseño digital.

Gurkner



Lancé Gurkner el 8 de enero de 2008 como una tipografía comercial para uso destacado. El diseño surgió de un experimento con letras suaves y redondeadas que me recordaban a Casper the Friendly Ghost. Esa asociación influyó en el resto de las formas, que se volvieron rechonchas y de dibujos animados. Desarrollé dos variaciones: una versión recta con alineación convencional y otra más animada donde los caracteres saltaban por encima y por debajo de la línea de base.

Para reforzar el efecto elástico de la versión saltarina, añadí ligaduras de OpenType que sustituían automáticamente ciertos pares de caracteres, creando ritmo y movimiento irregulares en el texto. Ambas versiones estaban pensadas estrictamente para uso destacado, donde sus formas exageradas pudieran transmitir asociaciones juguetonas o cómicas.

El 25 de mayo de 2021 publiqué una actualización que corrigió inconsistencias de contornos, eliminó caracteres en desuso y refinó algunos detalles. Gurkner no se ha revisado desde entonces y no la he visto utilizada en proyectos destacados. El nombre venía de un chiste recurrente de Late Night with David Letterman, donde al director del programa, Hal Gurnee, lo presentaban en broma como «Hal Gurkner».

Gymkhana



Lancé Gymkhana el 5 de junio de 2016 como una familia sin remates inspirada en la rotulación pintada estadounidense del siglo XX, especialmente las letras de bloque de los cuarenta y cincuenta. En lugar de seguir una geometría estricta, diseñé las letras para que parecieran dibujadas a mano alzada por un rotulista experimentado. Los caracteres redondos se formaban ópticamente, no con compás, y las anchuras de las astas se ajustaban a ojo, no midiendo, dando a la tipografía un ritmo relajado y accesible.

La familia incluía seis pesos con cursivas, además de griego y cirílico y cifras de estilo antiguo opcionales. Aunque la mayoría de los estilos eran comerciales, Gymkhana Light —originalmente llamado Book— siempre estuvo disponible con licencia gratuita. La pensé tanto para uso destacado como para texto, donde sus proporciones generosas y geometría suavizada pudieran ofrecer una lectura cómoda.

La única revisión llegó el 7 de noviembre de 2024, con la versión 1.1, cuando reorganicé el sistema de nombres de pesos. Book se llamó Light, Light pasó a Extra-Light y Extra-Light se llamó Thin. No he visto Gymkhana utilizada en proyectos destacados, pero para mí sigue siendo una interpretación sencilla de las letras de mediados de siglo adaptada a una familia digital versátil.

Hachimitsu



Lancé Hachimitsu el 4 de mayo de 2010 como una tipografía comercial para uso destacado. El diseño recibió la influencia de letreros de la era Showa con mucho peso en su parte superior que una vez vi en Osaka y que probablemente ya no existen. Construí las letras con hombros anchos y trazos gruesos arriba, que se estrechaban hacia bases angostas con trazos más finos. Ese desequilibrio daba al diseño una presencia pesada, parecida a un kaiju, que me recordaba a carteles de ciencia ficción de los sesenta y publicidad de películas de serie B. El nombre, que significa «miel» en japonés, se eligió para anclar el diseño a su contexto cultural.

La tipografía se creó como diseño íntegramente en mayúsculas para uso destacado, adecuado para titulares dramáticos, más que para texto. El 25 de mayo de 2021 publiqué una actualización técnica que añadió signos de prima, eliminó caracteres en desuso, sustituyó las comillas invertidas, ajustó la anchura de los puntos suspensivos, amplió la función de fracciones de OpenType y refinó los contornos para mejorar la coherencia. No la he revisado desde entonces ni la he visto utilizada en proyectos destacados.

Hackensack



Lancé Hackensack el 25 de junio de 2010 como una tipografía comercial para uso destacado. El proyecto comenzó como un encargo de Apple, que quería una tipografía estrecha con remates de

bloque para su aplicación iOS Game Center. El diseño recibió la influencia de modelos compactos de Clarendon, con terminales de bola y remates de bloque robustos, pero simplifiqué los detalles para mantener la legibilidad en pantallas pequeñas de teléfono. También añadí cifras de estilo antiguo como función de OpenType y amplié el conjunto de caracteres con cirílico y vietnamita.

Apple acabó eligiendo otra tipografía con remates de bloque para la aplicación, así que Hackensack nunca se utilizó en su interfaz. La publiqué comercialmente en un único peso sin cursivas. La única actualización llegó el 1 de mayo de 2015, cuando ajusté las métricas verticales para mejorar el interlineado. No la he visto utilizada en proyectos destacados.

Hamma Mamma Jamma



Presenté Hamma Mamma Jamma el 28 de enero de 1998. El diseño recibió la influencia de estilos de letras para uso destacado de los setenta, especialmente los asociados a gráficos de la cultura de las furgonetas. Se desarrolló como una variación condensada y recta de mi tipografía Husky Stash, publicada el mismo día. El nombre venía de un eufemismo popularizado por la canción «She's a Bad Mama Jama» de Carl Carlton de 1981.

Originalmente distribuí Hamma Mamma Jamma con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Hawkeye



Lancé Hawkeye el 4 de diciembre de 1997. La tipografía se inspiraba en grafitis a gran escala que había visto en Toronto. El diseño utilizaba una construcción modular e incluía capas separadas delanteras y traseras para permitir efectos de color. A diferencia del grafiti auténtico, que suele ser libre y orgánico, Hawkeye tenía una estructura más rígida y técnica. El nombre se tomó del personaje Hawkeye de la serie de televisión M*A*S*H*.

Originalmente distribuí Hawkeye con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Hayate



Lancé Hayate el 23 de enero de 2007 como una tipografía comercial para uso destacado. Se encargó para un videojuego de combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico, aunque el diseño en sí no tenía conexión directa con el periodo. Basé las letras en la textura y resistencia del bambú cortado, dándoles hombros anchos con trazos gruesos y bases estrechas con trazos finos. El resultado era un diseño de versalitas de influencia seudojaponesa, filtrada a través de un estilo industrial de mediados del siglo XX, más que de modelos históricos auténticos. El nombre venía de «Hayate», el nombre en clave del avión de combate Mitsubishi A6M Zero de la Armada Imperial Japonesa durante la guerra.

El 19 de julio de 2010 publiqué una revisión para ajustar las métricas verticales. Después, el 18 de junio de 2021, publiqué una actualización técnica más importante que eliminó caracteres en desuso, quitó ligaduras redundantes, refinó contornos y volvió a ajustar las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. Aparte de esos cambios, la propia tipografía se ha mantenido estable.

En 2025 decidí reposicionar el marketing de Hayate. El tema original de combates aéreos de los gráficos promocionales limitaba sus usos percibidos y me parecía innecesariamente ligado a la historia militar. Como el diseño en sí no tenía una base auténtica en la Segunda Guerra Mundial, lo replanteé como tipografía de aventuras al aire libre. Ese reposicionamiento no cambió la fuente, solo su presentación. No la he visto utilizada en proyectos destacados.

Headlight



Lancé Headlight el 1 de noviembre de 2007 como una tipografía comercial redondeada sin remates. El diseño combinaba curvas superelípticas con trazos humanistas y adornos de plumilla ovalada. Aunque tenía una leve influencia de Template Gothic de Barry Deck, especialmente en su modulación de trazos, la conexión era indirecta. Quería que las letras parecieran más amables y menos técnicas que tipografías geométricas redondeadas como Arial Rounded, sin dejar de funcionar tanto en texto como en usos destacados.

La familia comenzó con cinco pesos y después se amplió el 16 de agosto de 2009, cuando añadí cursivas. Esa actualización también trajo ajustes de métricas verticales e introdujo símbolos que

faltaban, como el signo de párrafo y el de sección. Con los años refiné más el diseño. El 25 de junio de 2021 eliminé caracteres en desuso, quité ligaduras superfluas, corregí errores de curvas y mejoré el acceso a la «a» cursiva alternativa mediante Stylistic Set 1 en aplicaciones como InDesign. El 8 de noviembre de 2024 reorganicé el sistema de nombres con la versión 1.4: Book pasó a Light y Light se llamó Extra-Light, aclarando la jerarquía de pesos.

Headlight nunca se ha publicado en versiones gratuitas y no la he visto utilizada en proyectos destacados. Sigue siendo uno de mis diseños redondeados sin remates que combina influencia humanista y geometría suavizada de una manera que no se parece directamente a ninguna otra cosa que haya hecho.

Heavy Heap



Lancé Heavy Heap el 12 de diciembre de 1997 como una tipografía para uso destacado. La idea venía del logotipo de Hot Wheels, que intenté evocar con un estilo psicodélico. Esa primera versión no era muy buena; era una fuente de versalitas con contornos toscos y una Q con cola de fuego de la que pronto me arrepentí. Tuvo cierto uso, y en 2005 hice una versión personalizada para Roxio Inc., aunque parecía casi idéntica al original.

Hacia mediados de la década de 2010 decidí tomarme en serio la idea y reconstruirla desde cero. Profundicé en la estética de Hot Wheels y otros ejemplos de la cultura kustom de hot rods de los sesenta, tratándolos más como inspiración que como modelo directo. Mi proceso era tradicional: bocetos a lápiz, escaneos y refinamiento mediante ciclos repetidos de boceto y escaneo, después calco

vectorial y ajustes para mejorar la fluidez. Los pesos más ligeros se desarrollaron con la misma técnica, lo que me permitió interpolar la familia.

El 25 de febrero de 2022 publiqué una actualización importante. Sustituí las comillas izquierdas invertidas, eliminé caracteres en desuso y amplié el conjunto de caracteres con más símbolos y puntuación. Mejoré la función de fracciones de OpenType para admitir numeradores y denominadores más largos. El estilo regular sigue siendo gratuito para uso comercial con la misma licencia de escritorio que tenía al publicarse, mientras que los estilos más recientes se venden comercialmente.

Al mirar atrás, el original era más un tributo al logotipo de Hot Wheels, mientras que la reconstrucción se inspira en él de forma más libre. Ya no intenta imitarlo de cerca, sino captar el espíritu de la cultura kustom de hot rods de los sesenta. El nombre viene de dos modelos de Hot Wheels: Heavy Chevy y Hot Heap. No he visto Heavy Heap en usos destacados, aunque aparece de vez en cuando en trabajos personalizados.

Hedgerow



Lancé Hedgerow el 28 de septiembre de 2008 como una tipografía para uso destacado. La chispa inicial venía de las letras entrelazadas de las notas del disco Led Zeppelin IV. No quería copiarlas directamente, así que recurrí a la caligrafía de Arts & Crafts y art nouveau como orientación más amplia. El nombre viene de una letra

de «Stairway to Heaven», que la vinculaba con la referencia original. Aunque se diseñó para uso destacado, he comprobado que funciona en párrafos si no se utiliza demasiado pequeña.

Mi proceso era inusual. Primero construí formas poligonales toscas y terminé una versión rudimentaria de la fuente con acentos, ajustes de pares y ligaduras. Después rendericé todos los caracteres en Photoshop, utilizando una cadena de efectos —desenfoque gaussiano, ajustes de niveles, máscara de enfoque, Difference Clouds y grano de película mediante una aplicación llamada Exposure— para producir un efecto de tinta que se extiende. Después calqué automáticamente los resultados, los limpié, escalé y alineé con la fuente rudimentaria. Esto daba a las letras un aspecto con textura, parecido a trazos de tinta.

El 12 de mayo de 2021 hice una actualización de mantenimiento de Hedgerow. Refiné contornos, corregí errores de curvas, actualicé alternativas estilísticas para mejorar la compatibilidad con programas, eliminé caracteres en desuso y ajusté ligeramente las métricas verticales. Hedgerow fue de pago desde el principio y nunca la he encontrado utilizada. Para mí sigue siendo un ejercicio de adaptar imágenes del rock clásico a una forma caligráfica.

Hello Larry



Lancé Hello Larry el 30 de noviembre de 1997. El diseño recibió la influencia de la estética de la época del Y2K y se desarrolló sin una referencia directa. Combinaba formas inspiradas en grafiti con una estructura sin contraformas e incluía formas decorativas de «ojos» dentro de algunas letras. Primero la construí como fuente de mapas

de bits y después calqué automáticamente e incliné los contornos, lo que produjo algunas irregularidades debidas al proceso. El nombre venía de la comedia televisiva Hello Larry, que recordaba desde mi infancia, aunque no estaba relacionada con el propio diseño.

Originalmente distribuí Hello Larry con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Hemi Head



Lancé Hemi Head el 16 de marzo de 1998 como una tipografía para uso destacado. La idea venía de mi interés por los coches potentes estadounidenses clásicos, especialmente los diseños de Dodge de los sesenta y setenta. La primera versión tenía un único estilo llamado Hemi Head 426, por el motor Chrysler Hemi. Solo tenía cursiva, reflejando el logotipo de Dodge, siempre en cursiva. La publiqué con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, esperando que pudiera atraer a los aficionados a los coches. El diseño tomaba las letras de formas casi cuadradas que Dodge utilizó entre 1964 y 1993; Dodge Trucks recurría a una variación más estrecha del mismo estilo.

Ese primer lanzamiento se adoptó mucho más ampliamente de lo que esperaba, especialmente en envases y dentro de la cultura de los coches potentes. Animado por la respuesta, amplié la familia en febrero de 2011 añadiendo varios pesos y compañeras rectas para equilibrar las cursivas. Diseñé un Bold Italic que coincidía de cerca con el estilo 426 original y mantuve ese peso gratuito con la misma

licencia, tratándolo como continuación directa del lanzamiento original. La familia completa creció hasta ocho pesos con sus cursivas correspondientes.

La actualización publicada el 6 de febrero de 2026 representa una reconstrucción casi total, más que una simple ampliación. Las versiones anteriores se interpolaban mezclando extremos; esta se reconstruyó con tres maestros (Hairline, un nuevo Regular y Heavy), permitiendo que las distorsiones de los estilos más gruesos se suavizaran naturalmente hacia un Regular completamente uniforme. Esto mejora notablemente los pesos intermedios, reduce la congestión de las esquinas y encaja mejor con la estructura de bloque e industrial del diseño. Se ha añadido un peso Semi-Bold, se han mejorado los ajustes de pares y Hairline se ha refinado cuidadosamente para que el grosor de trazo siga siendo coherente incluso a escala de valla publicitaria. También se reequilibraron las cursivas, corrigiendo los pesos de los trazos diagonales y reduciendo ligeramente la inclinación de 12° a 11,3° para mejorar la claridad en pantallas.

La compatibilidad con idiomas se ha ampliado considerablemente. La cobertura latina incluye ahora vietnamita y más idiomas, y se han añadido griego y cirílico. Se han modernizado las métricas verticales, se incluyen acentos combinantes y anclas, se han corregido las comillas para un comportamiento tipográfico adecuado conservando una comilla invertida como alternativa y se ha actualizado el conjunto monetario con símbolos recién introducidos. La licencia gratuita de escritorio, originalmente limitada a Bold Italic, incluye ahora también Bold.

En noviembre de 2024 también reorganicé el sistema de nombres de pesos: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. Por el camino, las letras tuvieron un uso secundario en un lanzamiento anterior,

Vipnagorgialla. Hemi Head sigue siendo una familia para uso destacado con raíces automovilísticas, pero ha evolucionado de una única cursiva a un sistema multilingüe cuidadosamente reconstruido, manteniendo gratuita parte de su linaje.

Heroid



Lancé Heroid el 5 de octubre de 2005 como una tipografía de pago para uso destacado. El objetivo era captar un aspecto de cómic, algo que había intentado antes con Mufferaw y Gargle sin quedar satisfecho. Para Heroid curvé los vectores para dar a las letras una cualidad de trazos de tinta, acercándola a las letras entintadas que veía en los cómics de Marvel y DC de los setenta. No imitaba a ningún rotulista concreto; utilicé la época como guía general.

La familia comenzó con pesos regular y negrita. También añadí mayúsculas alternativas para romper la repetición y crear la irregularidad esperable en letras hechas a mano. Siempre pensé que funcionaba mejor para texto de estilo cómic que mis intentos anteriores.

El 18 de junio de 2021 actualicé Heroid. Eliminé caracteres obsoletos, corregí las comillas invertidas y algunos errores de curvas. También ajusté algunos puntos Bézier para equilibrar formas que siempre me habían parecido ligeramente desajustadas, aunque esos refinamientos son tan sutiles que probablemente pasaron inadvertidos.

Que yo sepa, Heroid no se ha utilizado en cómics publicados, pero sigo viéndola como un intento más logrado de captar la estética del cómic que sus predecesoras.

Highway to Heck



Lancé Highway to Heck el 6 de marzo de 1998. El diseño derivaba de mi tipografía Blue Highway. Apliqué una textura de asfalto en Photoshop y después la calqué automáticamente para crear un efecto agrietado. Como la textura y los ajustes de calco no podían reproducirse exactamente, las actualizaciones posteriores, como añadir acentos y ampliar el conjunto de caracteres, exigían ajustes vectoriales manuales.

Originalmente distribuí Highway to Heck con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Hit



Lancé Hit el 17 de junio de 2008 como una tipografía de pago para uso destacado. El diseño comenzó con un escaneo de una antigua fuente alemana de escritura manual no conectada, mucho más fina que lo que planeaba. La utilicé como guía aproximada y después construí formas poligonales más gruesas. La construcción poligonal era intencionada, destinada a crear un carácter dentado y con textura.

Para conseguir un efecto de tinta utilicé la misma técnica de Photoshop que había aplicado antes en Hedgerow. El proceso creaba una textura de tinta extendida, que después calqué automáticamente

y refiné en contornos vectoriales. Di al diseño una ligera inclinación para reforzar su sensación de movimiento. El resultado era una fuente para uso destacado con bordes toscos y entintados y un carácter deliberadamente desigual.

En noviembre de 2024 publiqué la versión 1.2 de Hit. Esta actualización corrigió varios fallos de renderizado, mejorando la visualización de caracteres concretos como la c minúscula, la e con ogonek, la H con barra y el símbolo del dong vietnamita. Esos refinamientos aseguraban un funcionamiento más fluido entre aplicaciones.

Hit nunca se adoptó ampliamente y no la he visto utilizada en trabajos publicados. Para mí fue un experimento de textura: menos centrado en la utilidad que en explorar hasta dónde podía llevar una estética áspera y de tinta en una tipografía digital.

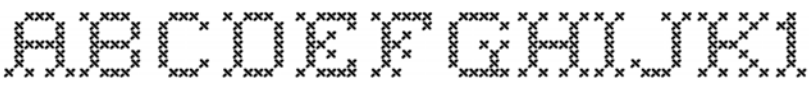
Holy Smokes



Lancé Holy Smoked el 1 de septiembre de 1999. El diseño se creó en Illustrator con una herramienta de pincel personalizada y una tableta gráfica, produciendo letras con forma de cigarrillos curvados. Estaba pensada como tipografía experimental para uso destacado. El enfoque era parecido en espíritu al de mi tipografía Burnstown Dam, ambos basados en métodos de construcción poco convencionales y caprichosos.

Originalmente distribuí Holy Smoked con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Home Sweet Home & Heart Sweet Heart



Lancé Home Sweet Home el 27 de octubre de 1997. El diseño se inspiraba en letras de punto de cruz de muestrarios tradicionales. En 2004 añadí una variante llamada Heart Sweet Heart, que incorporaba motivos de corazones. La construcción reflejaba la misma lógica de cuadrícula utilizada en fuentes de píxeles, donde las letras se construyen dentro de límites estrictos de resolución.

Originalmente distribuí ambas tipografías con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 las puse en el dominio público.

Honfleur



Lancé Honfleur el 11 de mayo de 2010 como una tipografía de pago íntegramente en mayúsculas para uso destacado. El diseño venía de un cartel del perfume Guerlain Vega de 1938; me atraían sus letras y quería captar la misma atmósfera en formato digital. Las letras anchas de Honfleur reflejan las proporciones de aquel anuncio, dándole el aspecto de envases antiguos de lujo. Le puse el nombre del municipio del noroeste de Francia, principalmente porque me gustaba el sonido de la palabra, más que por una conexión directa con el diseño.

El 25 de mayo de 2021 publiqué una actualización de mantenimiento, eliminando caracteres anticuados, añadiendo signos de prima y corrigiendo las comillas invertidas. No hubo refinamientos estilísticos aparte de esas correcciones técnicas.

El 5 de mayo de 2026 Honfleur recibió una revisión completa. La tipografía se amplió a una familia completa de ocho pesos con sus cursivas correspondientes y se añadieron minúsculas. Muchos glifos se redibujaron o refinaron para mejorar la coherencia, mientras que el espaciado y los ajustes de pares se reconstruyeron desde cero. Se rediseñaron los acentos para armonizar mejor con las letras, se actualizó la puntuación y se ampliaron los símbolos monetarios. La compatibilidad con idiomas se extendió por el alfabeto latino, incluida la incorporación de la ß alemana mayúscula. También se ajustaron las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre plataformas.

Sigo considerando Honfleur un ejercicio de trasladar una única muestra histórica de letras a una tipografía, aunque desde entonces haya crecido hasta ser un sistema más completo y flexible.

Hooked Up 101



Lancé Hooked Up 101 el 9 de noviembre de 1998. El diseño presentaba esquinas rectangulares marcadas y una inclinación hacia delante. Ahora no tengo claros la inspiración de la tipografía ni el significado de su nombre.

Originalmente distribuí Hooked Up 101 con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Horsepower



Lancé Horsepower el 14 de octubre de 1996 como una tipografía para uso destacado. Era una variación de mi diseño anterior Induction, y ambos recurrían a New Alphabet de Wim Crouwel de 1967. New Alphabet había eliminado diagonales y curvas en favor de trazos horizontales y verticales, reflejando las limitaciones de la tecnología de pantallas de entonces. Induction suavizaba ligeramente ese enfoque, y con Horsepower intenté hacerlo aún más accesible estrechando la anchura, utilizando letras más convencionales y añadiendo minúsculas. El nombre se vinculaba a ideas de velocidad y tecnología, más que a un tema concreto.

El 20 de julio de 2021 publiqué una actualización. Corregí inconsistencias, revisé ajustes de pares y acentos, amplié la compatibilidad con idiomas y mejoré fracciones. También aumenté el tamaño de los caracteres un 13 por ciento para abordar la compatibilidad entre navegadores; era una corrección técnica, más que un refinamiento estilístico.

Horsepower no tuvo un uso destacado en trabajos publicados, pero siguió siendo un experimento de equilibrar la estética del futurismo tipográfico de los sesenta con letras más prácticas. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Hoverunit



Lancé Hoverunit el 17 de abril de 2008 como una tipografía de pago para uso destacado. El diseño se basaba en fuentes de reconocimiento de caracteres con tinta magnética de los sesenta, aunque apliqué a los trazos una lógica tecno más contemporánea para que pareciera actual. Mi objetivo era conservar la estética de informática retro y mejorar la legibilidad respecto a los diseños MICR originales.

El nombre venía de mi trabajo en el juego Quarantine para DOS y PlayStation. En el entorno distópico de ese juego, los vehículos de la ciudad tenían grandes bloques metálicos en lugar de ruedas, que yo llamaba «hoverunits». Tomé ese término para la tipografía porque tenía el mismo tono futurista que quería que sugirieran las letras.

En 2021 publiqué una actualización de mantenimiento. Eliminé elementos en desuso y corregí algunos problemas técnicos, pero no hice refinamientos estilísticos. Hoverunit no ha aparecido en usos destacados, aunque sigo considerándola un experimento de conectar un estilo histórico concreto con una forma digital más utilizable.

Hurontario



Lancé Hurontario el 24 de agosto de 1999. El diseño era un experimento de crear un estilo de escritura manual conectado y construido. Le puse el nombre de una calle cerca de mi casa en Mississauga. Fue una de las primeras tipografías que retiré del sitio web de Larabie Fonts por su limitada calidad y utilidad.

Originalmente distribuí Hurontario con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Hurry Up



Lancé Hurry Up el 20 de septiembre de 1998 como una tipografía para uso destacado. La idea venía del libro Great Thumbprint Drawing Book de Ed Emberley de 1977. Aunque el libro se centraba en dibujos con huellas de pulgares, sus letras tenían un estilo informal de dibujos animados que quería captar. Escaneé ejemplos, los calqué y utilicé esas formas como base del diseño. El resultado era un aspecto suelto y dibujado a mano, tomado del espíritu de la ilustración didáctica infantil más que de una tipografía pulida.

Hurry Up se publicó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. Con los años la he visto aparecer aquí y allá, aunque nunca en aplicaciones especialmente destacadas. En abril de 2024 la puse en el dominio público.

Husky Stash



Lancé Husky Stash el 28 de enero de 1998 como una tipografía para uso destacado. Quería captar el lenguaje visual de los gráficos de la cultura de las furgonetas de los setenta, así que experimenté con construcción modular y adornos de gran tamaño. El resultado era un diseño con mucho peso abajo, con adornos tan grandes que a menudo chocaban con los descendentes. Al mirar atrás, la modularidad parece mecánica, como si las piezas se hubieran copiado y pegado en lugar de darles forma con cuidado.

Pese a esos defectos, Husky Stash tuvo más éxito de lo que esperaba. Se utilizó en camisetas, portadas de discos e incluso programas de televisión. Un ejemplo que recuerdo era la portada de Free All Angels del grupo Ash. Creo que algunas personas supusieron que era una recuperación de una tipografía auténtica de los setenta, más que una creación reciente. En la época del Y2K encajaba con una oleada de reinterpretaciones de estéticas antiguas, como ropa de la era espacial y gráficos inspirados en el lounge.

Al publicarse, Husky Stash tenía una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público junto con otras fuentes gratuitas antiguas. Aunque no estaba satisfecho con el diseño, su recepción mostraba cómo las imperfecciones y una estética fuerte podían seguir conectando con un momento cultural concreto.

Huxtable



Lancé Huxtable el 11 de septiembre de 2004. Quería crear una tipografía informal con remates de bloque y carácter dibujado a mano. El diseño se basaba en las formas de una fuente de máquina de escribir IBM Selectric, posiblemente Prestige Elite. Escaneé los caracteres de máquina de escribir y los utilicé como plantillas, después los redibujé con una tableta gráfica para suavizar su aspecto mecánico y darles un carácter más orgánico. El nombre hacía referencia a la familia Huxtable de The Cosby Show.

Originalmente distribuí Huxtable con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la puse en el dominio público.

Hybrea



Lancé Hybrea el 6 de junio de 2006 como una familia de pago. Mi objetivo era reflejar el lenguaje del diseño industrial y automovilístico de mediados de los años dos mil, una época en la que las tipografías se alejaban del minimalismo estricto, pero seguían experimentando con cortes y curvas inusuales. Hybrea combinaba curvas suaves con esquinas firmes, buscando un equilibrio entre precisión tecnológica y un contorno humanizado.

La familia incluía una gama de pesos de Thin a Black, cada uno con cursivas, y un único estilo alternativo llamado Dirty, que parecía una plantilla del peso Heavy pintada con espray. Aunque la probé en texto, Hybrea funcionaba mejor en letreros y párrafos a tamaños mayores que en lecturas largas.

En la década de 2010 amplié la familia con más pesos, refinando detalles para mantener la coherencia sin redibujar las formas centrales. En mayo de 2021 actualicé Hybrea para corregir problemas técnicos y eliminar caracteres en desuso. En julio de 2022 añadí estilos cursivos para toda la gama de pesos e incluí más símbolos monetarios. Un año después, en noviembre de 2024, normalicé el sistema de nombres de pesos: Ultra-Light pasó a Thin, Fat se llamó Black y Ultra-Black cambió a Extra-Bold. En diciembre de 2024 corregí el símbolo del euro en los pesos más gruesos y ajusté las métricas verticales para evitar recortes en algunas aplicaciones.

No he visto Hybrea utilizada en trabajos publicados. Para mí representa un momento concreto del diseño tipográfico en el que se cruzaban la influencia industrial y la geometría suavizada.

Hydrogen Whiskey



Lancé Hydrogen Whiskey el 28 de octubre de 1997 como una tipografía gratuita para uso destacado. El diseño se construía en torno a letras anchas de forma de cápsula que evocaban la estética de la ciencia ficción de los sesenta. Mis influencias incluían fuentes MICR, Westminster, Data ‘70 e incluso el símbolo de la píldora de la

chaqueta de Kaneda en Akira. Las cápsulas tenían un carácter futurista que quería captar, y este diseño fue uno de mis primeros intentos con esa idea.

El proceso comenzó con una fuente de píxeles. La desenfoqué en Photoshop para suavizar los bordes, después calqué automáticamente las formas y las limpié. En la década de 2010 ajusté los vectores para crear contornos más equilibrados. El diseño siguió siendo exclusivamente para uso destacado; nunca lo pensé para texto.

El 20 de julio de 2021 actualicé la fuente con pequeños ajustes, corrigiendo problemas técnicos menores. Después, en abril de 2024, la puse en el dominio público junto con otras fuentes gratuitas antiguas. Hydrogen Whiskey nunca tuvo un uso destacado, pero representa un testimonio de mi exploración temprana de letras inspiradas en cápsulas.

Icicle Country



Lancé Icicle Country el 27 de octubre de 1997 como una tipografía gratuita para uso destacado. Era un experimento para dar a Impact un tema invernal. La primera versión utilizaba un efecto de perspectiva que hacía cada carácter más ancho abajo y más estrecho arriba, dejando las letras triangulares y difíciles de utilizar. Sustituí esa versión por Icicle Country 2, que abandonaba la perspectiva en favor de formas rígidas y poligonales.

La segunda versión conservaba el aspecto helado y dentado, pero alineaba todo a una cuadrícula estricta. Esa decisión la hacía parecer excesivamente rígida y mecánica, y nunca encontró mucho uso práctico. No la vi en aplicaciones destacadas y siguió siendo uno de mis experimentos menos logrados.

En agosto de 2020 puse Icicle Country 2 en el dominio público junto con otras fuentes gratuitas antiguas. Para mí, el diseño es un recordatorio de cómo un efecto que parece ingenioso en teoría puede convertirse rápidamente en una limitación en la práctica.

Idle Race



Lancé Idle Race el 2 de abril de 2024 como una tipografía de pago para uso destacado. La idea era captar el aspecto de las letras de los sesenta inspiradas en MICR, pero con formas más suaves y juguetonas que sugirieran el optimismo de aquella época. También pensaba en la moda de Carnaby Street y en cómo la precisión geométrica y una estética relajada y redondeada podían coincidir en el mismo diseño. Le puse el nombre del grupo británico de pop psicodélico The Idle Race, cuyo nombre me parecía adecuado para una tipografía con raíces en referencias culturales de los sesenta.

Dibujé la tipografía directamente en FontLab. En lugar de manejadores Bézier convencionales utilicé esquinas inteligentes, que me permitían asignar radios a esquinas individuales y ajustar globalmente la tensión de las curvas. Era un sistema incómodo para trabajar, pero producía curvas coherentes que se convertían en contornos Bézier estándar al exportar. El método daba a Idle Race sus formas gruesas y suavizadas manteniendo precisa la geometría.

La diseñé exclusivamente para uso destacado; no estaba pensada para texto. Desde su lanzamiento no la he visto utilizada en trabajos destacados ni he hecho actualizaciones o refinamientos.

Induction



Lancé Induction el 28 de mayo de 1996 como una tipografía gratuita para uso destacado. El diseño recibió la influencia de las letras de la portada de Substance, la recopilación de New Order de 1988. Por entonces no había visto New Alphabet, de Wim Crouwel, pero después comprendí que Induction compartía algunas de sus ideas: letras reducidas a trazos horizontales y verticales, despojadas de curvas y diagonales, con la sensación de que la tecnología dictaba la forma. Mientras New Alphabet era deliberadamente radical y a menudo ilegible, suavicé un poco ese enfoque para que Induction siguiera siendo utilizable sin perder ese carácter austero y mecánico.

El 20 de julio de 2021 publiqué una actualización importante. Ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores, reduciendo ligeramente el tamaño de los caracteres en el proceso. Trasladé las letras alternativas a las funciones de OpenType Stylistic Alternates y Stylistic Sets #1 y #2. Sustituí todo el espaciado y los ajustes de pares, rediseñé varios caracteres y amplié la función de fracciones para admitir numeradores y denominadores muy largos. Añadí comillas izquierdas invertidas a Unicode 201B y 201F, signos de prima a 2032 y 2033, y muchos símbolos monetarios adicionales. Amplié la cobertura de idiomas, rediseñé los signos diacríticos, introduje acentos combinantes y elevé el punto y la coma hasta la línea de base, excepto cuando iban junto a «!» y «?».

En noviembre de 2022 puse Induction en el dominio público como parte de un lote mayor de fuentes gratuitas antiguas. No ha tenido un uso destacado, pero para mí sigue siendo un registro de cómo intenté equilibrar las influencias históricas con mi propia interpretación de las limitaciones tecnológicas.

Inflammable Age



Lancé Inflammable Age el 15 de septiembre de 1997 como una tipografía gratuita para uso destacado. El diseño se construía en torno a esquinas octogonales, dándole un aspecto más agresivo que mi anterior Droid, aunque en la práctica ambas acabaron pareciéndose mucho. El nombre empezó como «Inflammable», pero añadí «Age» para suavizarlo y evitar que la referencia resultara demasiado cruda.

El 20 de julio de 2021 publiqué una actualización importante. Ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores, aumentando el tamaño de los caracteres casi un 8 por ciento. Sustituí todo el espaciado y los ajustes de pares, rediseñé varios caracteres e hice pequeños ajustes de grosor de trazo. También amplié la compatibilidad con idiomas, añadí acentos combinantes, ordinales numéricos y un conjunto más amplio de símbolos matemáticos. La función de fracciones de OpenType se actualizó para admitir numeradores y denominadores muy largos. Esos cambios pusieron la tipografía en consonancia con criterios técnicos más modernos.

Nunca vi Inflammable Age utilizada en proyectos destacados y siempre la había pensado solo para uso destacado. En abril de 2024 la puse en el dominio público como parte de un lote mayor de fuentes gratuitas antiguas.

Injekuta



Lancé Injekuta el 12 de julio de 2007 como una tipografía de pago para uso destacado. El diseño recibió la influencia del aspecto estilizado de las letras de emblemas de coches, con proporciones comprimidas y curvas afiladas destinadas a evocar el tratamiento de los emblemas en metal. Le puse el nombre de la representación en katakana japonés de «injector», reflejando mi interés temprano por las letras japonesas. La versión original incluía un conjunto de caracteres katakana, pero entonces mi comprensión de la tipografía japonesa era limitada y los resultados eran deficientes.

El 20 de julio de 2021 publiqué una actualización. Sustituí las comillas izquierdas invertidas, a veces llamadas painter's quotes, por las correctas, aunque las originales siguen disponibles en Unicode 201B y 201F. Corregí una inconsistencia entre las anchuras de los caracteres de espacio y espacio de no separación y eliminé caracteres en desuso y obsoletos como L con punto y E con breve. Retiré el conjunto de katakana, añadí unos puntos suspensivos estrechos y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores, lo que aumentó el tamaño general de los caracteres aproximadamente un 10 por ciento. También mejoré los ogoneks y rediseñé el carácter H con barra.

Injekuta nunca tuvo mucho uso y las ventas siguieron siendo escasas. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público. Para mí fue un recordatorio de cómo los experimentos de estilo e influencia entre culturas no siempre producen un atractivo duradero.

Inklea



Lancé Inklea el 1 de febrero de 2010 como una tipografía de pago, íntegramente en mayúsculas y para uso destacado. La idea surgió de un proyecto familiar: mi prima necesitaba letras para las aplicaciones de tela de unas toallas para bebés que estaba haciendo, y pensé que sería útil diseñar algo sin contraformas para facilitar el corte y la costura. Miré ejemplos como el logotipo de Pac-Man y Baby Teeth, y apliqué la misma lógica pensando en la costura. Cada carácter tenía una sola esquina, de modo que las formas sugerían un único hilo continuo. Para ampliar su uso más allá de la costura, añadí un estilo Shine que podía superponerse a la versión Solid para crear brillos. Así las letras adquirían un aspecto húmedo y reflectante, aunque seguían teniendo sus raíces en la idea original de las aplicaciones de tela.

El 18 de junio de 2021 publiqué una actualización. Sustituí las comillas izquierdas invertidas por comillas correctas, dejando las originales asignadas a Unicode 201B y 201F. Eliminé caracteres obsoletos y en desuso, como la L con punto y la E con breve. Mejoré la función de fracciones de OpenType para que admitiera numeradores y denominadores largos, y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. No hizo

falta cambiar la escala, así que seguía apareciendo correctamente en las aplicaciones de Adobe. También corregí algunos errores de contorno que habían causado pequeños problemas de renderizado.

Inklea no se ha utilizado en proyectos destacados, pero sigue vinculada a su origen familiar y al inusual reto de diseñar pensando en la costura de aplicaciones de tela.

Instant Tunes



Lancé Instant Tunes el 13 de octubre de 1997. El diseño recibió la influencia de letras de portadas de libros eduardianos, con elementos abstractos añadidos que le daban un aspecto menos tradicional. El nombre venía de la canción «Instant Tunes» de XTC, elegido por su sonido, más que por una conexión directa con el diseño.

Originalmente distribuí Instant Tunes con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Interplanetary Crap



Lancé Interplanetary Crap el 18 de mayo de 1998. El diseño comenzó con un escaneo de Alternate Gothic No. 3 de un catálogo, que modifiqué estirándolo y añadiendo puentes de plantilla en Photoshop. Fue la primera vez que utilicé un proceso que pasó a

formar parte de mi flujo de trabajo posterior: aplicar desenfoque gaussiano, superponer efectos e integrar texturas digitales. La textura que utilicé venía de Autodesk 3D Studio, que producía bordes afilados cerca de los contornos y más toscos a mayor distancia.

El nombre venía de la canción «Calling Occupants of Interplanetary Craft» de The Carpenters. Interplanetary Crap se publicó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y después apareció en distintos contextos. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Interrogator Stencil



Lancé Interrogator Stencil el 9 de mayo de 2014 como una tipografía de pago íntegramente en mayúsculas para uso destacado. La inspiración venía del aspecto de videojuegos militares de los ochenta, especialmente las pantallas de título pixeladas de los primeros juegos de disparos de Famicom. No basé las letras en ninguna fuente existente; las diseñé para captar el carácter utilitario de las letras de plantilla asociadas a armas y equipos.

El puente horizontal era el elemento organizador clave del diseño. En algunas letras los travesaños quedan por encima del corte, como en A y H, mientras que en otras las formas quedan por debajo, como la panza del 9. La panza de la R se alinea por encima del corte, reforzando la coherencia del sistema. Estas reglas daban a la tipografía un ritmo disciplinado sin impedir la variación. Los propios cortes de plantilla se dibujaron para parecer convencionales, reforzando el tema militar en lugar de llevarlo hacia la estilización.

Interrogator Stencil no se ha actualizado desde su lanzamiento ni la he visto utilizada en proyectos destacados. Sigue siendo un intento sencillo de combinar la estética de las plantillas militares con la atmósfera de los primeros videojuegos.

Iomanoid

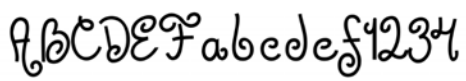


Lancé Iomanoid el 20 de octubre de 2000 como una tipografía gratuita para uso destacado. El diseño se basaba directamente en el logotipo del juego arcade Arkanoid de Taito de 1986. Ese logotipo utilizaba letras afiladas y angulares para evocar la trayectoria de la pelota en el juego, y la «O» redonda representaba la propia pelota. Quería captar ese mismo aspecto ampliándolo a una fuente utilizable.

Para recrear el efecto multicolor del logotipo original construí Iomanoid como un sistema de capas. Los diseñadores podían apilarlas en sus programas para producir un tratamiento de color similar. También incluí una «O» alternativa con textura de cuadrícula, reflejando la utilizada en la identidad de Arkanoid. Aparte de eso, la familia era sencilla y estaba pensada exclusivamente para uso destacado.

Nunca vi Iomanoid utilizada en proyectos destacados. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público como parte de un lote mayor de mis fuentes gratuitas antiguas. Para mí, la tipografía sigue siendo un homenaje personal a los juegos arcade de mi juventud y al tiempo que pasé jugando a Arkanoid en casa en mi Amiga.

Jandles



Lancé Jandles el 12 de septiembre de 2004, aunque había una versión anterior de 2001 que nunca publiqué. El primer intento me parecía demasiado rudimentario, así que intenté hacer más presentable la versión de 2004. El resultado era un diseño íntegramente en mayúsculas con trazos incómodos y rizados que nunca llegó a funcionar. El propio nombre me resultaba poco atractivo incluso entonces.

Dibujé Jandles con una tableta gráfica, probablemente en una sola sesión, y el proceso carecía de la planificación y el refinamiento que aplicaría normalmente. Era más un experimento que un lanzamiento serio, y el resultado lo reflejaba.

En agosto de 2020 puse Jandles en el dominio público junto con otras fuentes gratuitas antiguas. Aunque nunca se utilizó ampliamente y no la considero un diseño sólido, sigue siendo parte de mi historia como diseñador, mostrando los riesgos e improvisaciones que hacía entonces.

Jesaya



Lancé Jesaya el 30 de julio de 2008 como una tipografía geométrica sin remates de pago. Mi objetivo era darle un carácter distintivo añadiendo esquinas achaflanadas, que ayudaban a que las letras

encajaran de forma apretada y la distinguían de diseños geométricos más convencionales. Esas formas de esquinas rectas se convirtieron en una especie de tema recurrente en mi trabajo posterior.

El 18 de junio de 2021 actualicé Jesaya eliminando caracteres obsoletos y ligaduras innecesarias y añadiendo compatibilidad con fracciones más largas. En mayo de 2022 hice una actualización mayor: rediseñé acentos, añadí estilos cursivos e introduje varios símbolos nuevos. La revisión más reciente llegó en noviembre de 2024 con la versión 1.3, que normalizó los nombres de los pesos: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light cambió a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline.

El nombre Jesaya siempre me ha parecido poco acorde. Tiene un tono bíblico que no encaja con el aspecto moderno y angular del diseño, y si hubiera tenido la oportunidad habría elegido algo menos solemne. Pese a eso, considero Jesaya uno de los mejores resultados entre mis tipografías geométricas sin remates.

Jigsaw Trouserdrop



Presenté Jigsaw Trouserdrop el 20 de agosto de 1998. El diseño derivaba de mi tipografía Blue Highway. Un amigo sugirió que creara una fuente de rompecabezas, lo que me llevó a experimentar añadiendo formas de piezas de puzle a las letras. Una versión temprana incluía versalitas, aunque las eliminé en lanzamientos posteriores. El nombre se eligió espontáneamente y no tenía una conexión particular con el diseño.

Originalmente distribuí Jigsaw Trouserdrop con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Jillican



Lancé Jillican el 21 de febrero de 2002. Mi idea era tomar Gill Sans y llevarla hacia una estética pospunk y militar: algo angular y octogonal que conservara parte del ritmo de Gill, pero con bordes más duros. El nombre surgió de jugar con el sonido de «Jill» hasta llegar a una versión con una resonancia más suave y femenina que me parecía adecuada.

Desarrollé dos versiones relacionadas. Jillican War es una variante de plantilla, mientras que Jillican Warpaint añade efectos de pintura goteando sobre la estructura de plantilla. En 2008 publiqué la versión 3, que trajo ajustes de pares mejorados, incluidos ajustes por clases; más tarde ese año, la versión 3.1 amplió los acentos latinos para una mayor compatibilidad con idiomas. El 25 de junio de 2021, la versión 3.212 eliminó caracteres en desuso y obsoletos como L con punto y E con breve, quitó las ligaduras innecesarias fi y fl y ajustó métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores sin cambios de escala en aplicaciones de Adobe. También limpié ampliamente los acentos del estilo Jillican War 3D. En noviembre de 2024, la versión 3.3 modernizó el sistema de nombres, cambiando Ultra-Light a Thin, y simplificó Warpaint reduciendo la complejidad de sus efectos de salpicaduras de pintura para mejorar el funcionamiento en navegadores.

Cuando creé Jillican desconocía las controversias en torno a Eric Gill. Me enteré después, cuando los debates sobre su vida personal se difundieron más. Al mirar atrás, Jillican parece una cápsula del tiempo de la experimentación de principios de los años dos mil, con un guiño tipográfico a la Gran Bretaña de los ochenta. Nunca tuvo un uso destacado, pero para mí sigue siendo un ejemplo de cómo el diseño tipográfico puede reflejar tanto influencias estilísticas como percepciones culturales

Jillsville



Lancé Jillsville el 14 de agosto de 2002 como una tipografía de pago. El nombre venía de mi juego anterior con el sonido suave de «Jill» en Jillican; había pensado en llamarla Coolsville porque quería algo que sonara como una ciudad con estilo, pero Jillsville me parecía más distintivo. Al principio tenía dos estilos —Regular y Bold— tan ligeros que la diferencia entre ellos era mínima. El propio diseño venía de un error con una máquina de escribir y papel carbón, donde las letras sobreimpresas dejaban pequeñas formas de anillo que inspiraron las letras.

El 14 de septiembre de 2009, la versión 3 amplió el conjunto de caracteres con más acentos latinos y puntuación e introdujo ajustes de pares por clases. Para 2017 decidí que la tipografía necesitaba algo más que ajustes; la reconstruí desde cero. La nueva Jillsville se amplió a siete pesos con sus cursivas correspondientes, con el espaciado rehecho, puntuación sustituida y compatibilidad con fracciones. También añadí griego y cirílico. Las letras se revisaron tan ampliamente que el resultado era básicamente una tipografía nueva, aunque conservaba un hilo de parecido con el original.

La versión 4.1, publicada en noviembre de 2024, refinó las convenciones de nombres, cambiando Ultra-Light a Thin y modernizando la estructura general para la compatibilidad con aplicaciones. Esa actualización también corrigió la codificación de la comilla simple baja para mejorar la coherencia entre plataformas. Jillsville nunca tuvo un uso destacado en el mundo del diseño en general, pero para mí marcó una transición de un experimento peculiar a una familia multilingüe más sustancial.

Jingopop



Lancé Jingopop el 11 de abril de 1998. El diseño comenzó como un intento de adaptar el logotipo de Coca-Cola a una tipografía, pero abandoné esa dirección al resultar poco práctica. En su lugar rehice los borradores parciales en un diseño revuelto y experimental que se convirtió en Jingopop.

Originalmente distribuí Jingopop con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Johnny Fever



Presenté Johnny Fever el 16 de abril de 1998. Era un diseño íntegramente en mayúsculas influido por la ciencia ficción y los gráficos de ordenador de los ochenta. La versión original incluía largos adornos en las posiciones de mayúsculas que, junto con problemas de espaciado, dificultaban su uso.

En 2016 revisé la tipografía mejorando el espaciado y eliminando los adornos. Una actualización de 2021 incorporó más refinamientos. Johnny Fever compartía algunas cualidades con Stop de Aldo Novarese, especialmente el uso de huecos para crear un efecto futurista, aunque mi diseño tenía un estilo más grueso y angular. El nombre venía del personaje Johnny Fever de la serie de televisión WKRP in Cincinnati.

Originalmente publiqué Johnny Fever con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la puse en el dominio público.

Joy Circuit



Lancé Joy Circuit el 7 de junio de 1997. Derivaba de Nasalization, estirada a lo ancho y con un efecto de contorno grueso aplicado. Joy Circuit recibió el nombre de una canción de Gary Numan.

Originalmente distribuí la tipografía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 puse Joy Circuit en el dominio público.

Joystix



Lancé Joystix el 20 de octubre de 1997 como una tipografía gratuita. La idea era captar el aspecto de las letras de los juegos arcade, y la inspiración inmediata venía de Sprint de Atari, un juego de carreras de 1976 con una fuente de píxeles gruesos. Entonces M.A.M.E. era nuevo y descubrí una manera de ver los conjuntos de caracteres utilizados en juegos arcade clásicos. Examiné varios títulos, incluidos algunos de Atari y Namco, para hacerme una idea de sus alfabetos completos. El nombre venía directamente de los joysticks de los juegos arcade, pero también era un guiño a Joysticks, una película de serie B de los ochenta que me había gustado. La primera versión solo incluía un estilo monoespaciado, fiel al aspecto de anchura fija del texto arcade.

A mediados de la década de 2010 amplié la familia con una versión proporcional, que introducía ajustes de pares, además de una cobertura de caracteres más amplia. Esa actualización añadió griego y cirílico junto con nuevos símbolos, dándole más alcance sin perder el espíritu arcade. El estilo monoespaciado no cambió estructuralmente, pero se benefició del conjunto de glifos ampliado.

Joystix se ha utilizado en diversos proyectos de temática retro, con una aparición destacada en el dibujo animado web Bonus Stage de Matt Wilson. En julio de 2025 publiqué una pequeña actualización para corregir un fallo de la cifra 8, que se mostraba incorrectamente

en algunas versiones de Adobe Premiere Pro. Para mí, Joystix era una manera de conservar las letras de los juegos arcade en una época en la que herramientas como M.A.M.E. acababan de permitir mirar entre bastidores.

Junegull



Lancé Junegull el 2 de mayo de 2002. Entonces junio estaba a la vuelta de la esquina y vivía en Port Credit, que estaba lleno de gaviotas; así surgió el nombre. El diseño nació de mi tipografía anterior You're Gone, que a su vez había recibido la influencia del logotipo de Movie Gallery. Con Junegull quería conservar el carácter suave y redondeado sin remates, reduciendo algunas de las excentricidades de ciencia ficción. Publiqué el estilo Regular original con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial.

En 2012 añadí Junegull Beach, una compañera con textura de superficie arenosa y erosionada. Utilizaba ligaduras de OpenType para evitar que las letras repetidas parecieran demasiado evidentemente idénticas. Mientras la Junegull principal seguía siendo suave y sencilla, Junegull Beach ofrecía una alternativa más tosca e informal. La versión con textura siguió siendo íntegramente en mayúsculas y se vendía por separado.

Junegull circuló de manera constante con los años como tipografía accesible para uso destacado y apareció en proyectos como el juego Macbat 64 de 2015. Durante mucho tiempo, sin embargo, la familia siguió siendo básicamente lo que había sido al principio: un único peso suave con cirílico y vietnamita, más la compañera Beach con textura.

Terminé Junegull 4.000 el 20 de julio de 2026. Fue una ampliación importante del diseño original. El antiguo Regular resultaba demasiado grueso para funcionar convincentemente como centro de una familia, así que pasó a Extra-Bold. Añadí los pesos Thin, Extra-Light, Light, Regular, Semi-Bold, Bold, Heavy y Black, junto con sus cursivas correspondientes, y diseñé minúsculas completas por primera vez.

También se amplió la compatibilidad con idiomas. El conjunto latino cubre ahora más idiomas y el repertorio cirílico se extendió considerablemente. Se rediseñaron las formas de los acentos, incluidas las formas apiladas más altas necesarias para el vietnamita, y se ajustaron las métricas verticales para acomodarlas. Mejoré el espaciado, reconstruí todos los ajustes de pares, normalicé las anchuras de las cifras, refiné la puntuación y redibujé la coma y las comillas con formas de cuña más claras. También rediseñé las comillas angulares para que encajaran con más naturalidad tanto con mayúsculas como con minúsculas.

Mejoré la función de fracciones de OpenType, conservando menos fracciones precompuestas en la fuente. Pese a la escala de la revisión, Junegull Beach no cambió; sigue siendo una instantánea con textura e íntegramente en mayúsculas de la familia anterior.

Kadeworth



Lancé Kadeworth el 4 de mayo de 2010. El proyecto comenzó a finales de 2009, cuando alguien de Google Fonts se puso en contacto conmigo para que contribuyera a su nuevo servicio de fuentes web. Esbocé rápidamente algunas ideas, incluida Kadeworth, pero el

contacto desapareció antes de llegar a un acuerdo. No se firmó ningún contrato ni hubo conversaciones sobre licencias. Decidí terminar Kadeworth de todos modos y publicarla por mi cuenta. El nombre se eligió exclusivamente por su sonido, más que por una referencia directa.

Kadeworth se diseñó para ser compacta y ahorrar espacio, adecuada para titulares en la web donde preocupaban los saltos de línea. Para darle un carácter accesible utilicé extremos de trazo redondeados superelípticos que suavizaban la impresión general. Se publicó como fuente de pago desde el principio, con un único peso y sin cursivas ni ampliaciones.

La tipografía no se ha actualizado desde su lanzamiento inicial ni ha tenido un uso destacado. Para mí, Kadeworth representa una ocasión en la que un posible encargo se frustró, pero aun así llevó a un diseño terminado.

Kadonk



Lancé Kadonk el 29 de noviembre de 2005 como una tipografía de pago. El nombre pretendía sonar primitivo y de dibujos animados, como un efecto sonoro exagerado de un dibujo animado de cavernícolas. El diseño se inspiraba en la estética de armaduras con púas que vi en la serie Gorkamorka de Games Workshop, aunque nunca jugué a Warhammer.

Kadonk tenía un único estilo con formas dentadas y puntiagudas que exigían un amplio trabajo de ligaduras. Creé cientos de ligaduras para evitar que las púas chocaran o para unirlas cuando lo hicieran. Para añadir variedad apliqué a los contornos un filtro de aleatoriedad

que distorsionaba los puntos vectoriales; esto exigía una limpieza cuidadosa posterior. El resultado era un aspecto caótico y agresivo que daba a Kadonk su carácter.

En mayo de 2021, la versión 1.1 introdujo algunas actualizaciones técnicas. Eliminé caracteres en desuso como L con punto y aumenté el tamaño general de la fuente un 6 por ciento, lo que mejoraba su presencia al utilizarla. Kadonk nunca se amplió más allá de su estilo original ni alcanzó una adopción destacada.

Karma



Lancé Karma el 9 de noviembre de 1998 como una tipografía gratuita. Mi objetivo era captar el carácter de las fuentes de mapas de bits de la consola de Windows, del tipo que se podía generar ajustando la configuración del sistema en los noventa. Creé dos versiones desde el principio: Karma Suture y Karma Future. El nombre «Karma Suture» venía de una canción de The Monochrome Set, mientras que «Future» se eligió simplemente como rima fácil.

El 31 de enero de 2022 reconstruí Karma con cambios importantes. Rediseñé muchos caracteres y rehice el espaciado y los ajustes de pares para que se alinearan a incrementos de píxeles, conservando la atmósfera de baja resolución. También amplié la compatibilidad con idiomas, añadí fracciones más largas y corregí la codificación de las comillas izquierdas invertidas. Un par de semanas después, Karma Future, el estilo de contorno, recibió sus propios ajustes de espaciado y de pares. En noviembre de 2022 puse Karma en el dominio público.

La tipografía siempre ha tenido dos estilos, Suture y Future, y nunca se utilizó ampliamente en diseño o publicaciones. Para mí sigue siendo un pequeño proyecto ligado a los primeros tiempos de la nostalgia por los mapas de bits.

Kelvingrove



Lancé Kelvingrove el 28 de agosto de 2007 como una tipografía de pago. El diseño venía de un experimento en FontLab donde mezclé dos tipografías anteriores, Biondi y Marion, para ver si podía crear algo nuevo. El resultado era una tipografía de versalitas que formaba un conjunto más coherente de lo que esperaba. La llamé Kelvingrove después de encontrar el nombre de ese lugar al consultar un atlas; me parecía adecuado para el diseño.

Kelvingrove se publicó en un único estilo, pero incluía alternativas estilísticas de OpenType para caracteres como K, Q, R y el ampersand. En 2015 amplié el conjunto de caracteres con cirílico. El 7 de diciembre de 2021, la versión 2.1 introdujo varios refinamientos: se eliminaron caracteres en desuso como L con punto, se quitaron las ligaduras superfluas fi y fl y se corrigieron Ş y ş para utilizar cedillas adecuadas. También mejoré la accesibilidad de las alternativas estilísticas en aplicaciones como InDesign.

Kelvingrove no se ha utilizado en proyectos destacados, pero para mí representa un ejemplo de experimentación que produjo un resultado utilizable. La herramienta de mezcla de FontLab podía ser poco fiable a menudo, pero en este caso generó algo con lo que estaba satisfecho.

Kengwin



Lancé Kengwin el 10 de agosto de 2010 como una tipografía de pago. La idea era tomar los remates rechonchos y redondeados que suelen verse en las letras de Archie Comics y aplicarlos a letras más serias y anchas. El nombre era simplemente una palabra inventada, elegida en parte porque quería destacar la K mayúscula. Kengwin comenzó como propuesta durante mi breve contacto con Google Fonts, pero la oportunidad se frustró y la publiqué por mi cuenta.

El diseño tenía un único estilo, pensado para equilibrar el carácter juguetón y la formalidad. El 18 de junio de 2021 publiqué una actualización que eliminó caracteres en desuso y obsoletos como L con punto y E con breve. También mejoré la función de fracciones de OpenType para admitir expresiones largas como 13/64 o 199/200. Sustituí las comillas izquierdas invertidas por las correctas, aunque las formas antiguas siguen accesibles en Unicode 201B y 201F. Añadí signos de prima en Unicode 2032 y 2033 y eliminé las ligaduras innecesarias fi y fl.

Kengwin no ha tenido un uso destacado desde su lanzamiento, pero sigue siendo un ejemplo de mi intento de unir letras inspiradas en dibujos animados con proporciones más convencionales.

Kenyan Coffee

ABCDEFabcdef1234

Lancé Kenyan Coffee el 7 de octubre de 1999. El diseño surgió de mi admiración de mucho tiempo por Compacta, la tipografía condensada sin remates de Fred Lambert para Letraset de 1963. Intenté captar el mismo equilibrio entre formas cuadradas y redondas, partiendo de la O característica de Compacta, pero introduje mis propias ideas, como alternar cinturas altas y bajas. La versión original tenía un único estilo Bold, al que pronto siguieron Regular, Italic y Bold-Italic el 25 de febrero de 2000. Esos primeros lanzamientos eran gratuitos para uso comercial.

A mediados de la década de 2010 amplié considerablemente la familia, añadiendo nuevos pesos y cursivas; esos estilos posteriores se vendían como fuentes de pago. Para la versión 5.2 de noviembre de 2024, Kenyan Coffee había crecido hasta catorce estilos, con siete pesos y cursivas para cada uno. Esa actualización introdujo un sistema de nombres más claro: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. El cambio era cosmético, aunque también corregí los valores internos de los pesos para solucionar problemas de ordenación en algunas aplicaciones.

Kenyan Coffee se convirtió en una de mis fuentes más descargadas, apareciendo a menudo en proyectos sin que yo registrara dónde. No tengo un único uso sobresaliente que señalar, pero ha circulado ampliamente con los años. Su variante de plantilla, Kenyan Coffee Stencil, tiene su propia historia separada de la familia principal.

Kenyan Coffee Stencil



Lancé Kenyan Coffee Stencil el 4 de junio de 2019 como compañera de la familia Kenyan Coffee original. La idea era sencilla: tomar la estructura condensada de Kenyan Coffee y añadir cortes de plantilla para darle un toque más industrial. Se lanzó con cinco pesos, todos rectos y sin cursivas. De ellos, solo Semi-Bold se ofrecía como descarga gratuita; los demás eran de pago. La mantuve como familia independiente de la Kenyan Coffee principal, en lugar de agruparlas.

El diseño jugaba con el contraste de los puentes de plantilla. En los pesos más ligeros los cortes son anchos y evidentes, mientras que en los estilos más gruesos son más finos y sutiles, casi desapareciendo en el peso de los trazos. En noviembre de 2024, la versión 1.1 ajustó el sistema de nombres para que Book pasara a Light y Light a Extra-Light. No se hicieron otros cambios entonces.

Kenyan Coffee Stencil nunca encontró un uso destacado en medios o marcas, pero sirvió como alternativa para quienes querían un aspecto de plantilla con las mismas proporciones condensadas de Kenyan Coffee.

Kicking Limos



Lancé Kicking Limos el 15 de mayo de 1998. El diseño se construyó con formas de bucle repetidas que dispuse y combiné para formar las letras, dándole una estructura modular. Elegí el nombre por su sonido fuerte y estilizado, no por una conexión directa con el diseño.

Originalmente distribuí Kicking Limos con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Kilsonburg



Lancé Kilsonburg el 20 de septiembre de 2014 como una tipografía gratuita. El diseño se inspiraba en la portada de Vogue de diciembre de 1925, que presentaba un tratamiento llamativo de trazos gruesos y finos. En la mayoría de las tipografías art déco, como Broadway, hay una lógica predecible detrás de dónde caen las líneas gruesas y finas. Con Kilsonburg rompí deliberadamente ese patrón; algunas letras no tienen ninguna línea gruesa, lo que da a la tipografía un carácter menos convencional y más juguetón. También añadí una S alta y esbelta que reflejaba mis propias preferencias estilísticas de la década de 2010.

Kilsonburg se publicó en un único estilo y siguió siendo gratuita para uso comercial durante toda su vida. Nunca se amplió con más pesos o cursivas ni recibió actualizaciones técnicas después del

lanzamiento original. En abril de 2024 la puse en el dominio público. Kilsonburg nunca alcanzó un uso destacado en diseño o publicaciones, pero para mí sigue siendo una exploración de influencias art déco interpretadas con reglas menos rígidas.

Kimberley



Lancé Kimberley el 11 de abril de 2000 como una tipografía gratuita. Entonces tenía un único estilo grueso, aunque no lo llamé «Black» hasta después: originalmente era simplemente Kimberley. El nombre venía de una petición; en la época del Y2K recibía ocasionalmente correos que me pedían poner a fuentes nombres de personas, y en este caso acepté sin saber nada de la persona detrás del nombre. Después supe que existía una tipografía no relacionada con el mismo nombre, producida por Graphic Systems (Rapitype) en los setenta, pero no se parecía a mi diseño.

En 2011 amplié Kimberley a una familia mayor, momento en el que solo el estilo original siguió siendo gratuito y los nuevos se vendían. El 10 de julio de 2022 añadí versiones cursivas a la familia, introduje una eszett mayúscula (ß) e incluí más símbolos monetarios. También mejoré entonces la función de fracciones. En noviembre de 2024, la versión 4.2 reorganizó el sistema de nombres para que Book pasara a Light, Light se llamara Extra-Light, Extra-Light pasara a Thin y Ultra-Light se llamara Hairline.

Kimberley nunca ha estado ligada a un proyecto concreto de gran notoriedad, pero ha circulado lo bastante ampliamente como para que la encuentre a menudo.

Kinesthesia



Lancé Kinesthesia el 8 de agosto de 2022 como una familia de pago de siete pesos, cada uno con su cursiva correspondiente. El diseño era mi intento de captar el aspecto de las letras de pantallas de cristal líquido, con extremos de trazo afilados de forma de rombo y formas angulares. Reflejaba mi fascinación de principios de los años veinte del siglo XXI por la estética de interfaces de usuario de ciencia ficción, especialmente la tipografía que suele verse en paneles de control de películas y juegos.

El 22 de octubre de 2022 publiqué una actualización para mejorar el comportamiento entre plataformas. Ajusté los nombres internos para que los estilos aparecieran de forma coherente en los menús de fuentes de distintas aplicaciones. También refiné las anchuras de trazo de algunos pesos y rehice las cursivas para lograr curvas más suaves y un contraste de trazos más coherente. No se hicieron otros cambios técnicos.

Kinesthesia no ha tenido un uso destacado en proyectos de diseño o medios, pero para mí sigue ligada a aquel momento en el que me centraba en trasladar geometría inspirada en LCD a una familia tipográfica completa.

King Richard



Lancé King Richard el 8 de marzo de 1998 como una tipografía gratuita. El diseño se basaba en el logotipo de Plymouth que aparecía en coches de 1964 a 1994, con trazos sutilmente ensanchados en los extremos y terminales cuadrados que sugerían fuerza y velocidad. Intenté conservar esas cualidades en el alfabeto completo, incluida una h minúscula distintiva con un ascendente de forma de «4» con gancho y sin travesaño. El nombre venía del piloto de NASCAR Richard «The King» Petty, un guiño directo a la cultura de las carreras que había moldeado la inspiración original.

Al principio King Richard solo tenía un estilo cursivo, reforzando la idea de movimiento y velocidad. En 2004 añadí una versión recta para ampliar sus usos. La familia nunca se amplió más allá de esos dos estilos ni recibió más actualizaciones técnicas. Siguió siendo gratuita para uso comercial durante toda su vida hasta noviembre de 2022, cuando la puse en el dominio público.

King Richard nunca tuvo un uso destacado en diseño o medios, pero fue uno de mis primeros intentos de construir una tipografía directamente a partir de un logotipo comercial y ampliarla a un alfabeto funcional.

Kingsbridge



Lancé Kingsbridge el 16 de noviembre de 2014 como una familia gratuita con remates de bloque. El diseño se construía en torno a remates cuadrados y puntas afiladas, buscando un aspecto audaz y firme. La desarrollé como un gran sistema de siete pesos, cuatro anchuras y cursivas, para un total de 56 estilos. El conjunto de caracteres incluía cobertura latina ampliada, pero no añadí vietnamita, griego o cirílico.

Kingsbridge incluía fracciones como única función de OpenType. Aparte de eso, era una familia sencilla diseñada para ofrecer variedad de peso y anchura. No la actualicé después del lanzamiento inicial.

El 1 de abril de 2024 puse Kingsbridge en el dominio público. Aunque nunca encontró un uso destacado en diseño o medios, sigue siendo una de mis mayores familias gratuitas y muestra hasta dónde estaba dispuesto a llevar la gama y la flexibilidad incluso sin cobrar por ello.

Kirsty



Lancé Kirsty el 24 de diciembre de 2000. El diseño recibió la influencia de antiguas letras ferroviarias y letreros pintados a mano sobre ladrillo, con un guiño a la popularidad de Brothers de Émigré por entonces. El lanzamiento original era una familia de versalitas

en Regular, Italic, Bold y Bold-Italic, todos gratuitos para uso comercial. Unos días antes de terminar la fuente murió la cantante Kirsty MacColl y decidí darle su nombre como homenaje.

En 2020 reconstruí Kirsty como una familia más completa. Sustituí las versalitas por minúsculas propiamente dichas, conservando las versalitas originales como función de OpenType. La actualización también introdujo nuevos pesos —Hairline, Thin, Extra-Light, Light y Black—, cada uno con su cursiva correspondiente, publicados como fuentes de pago. Refiné el espaciado, mejoré las formas de los caracteres y reconstruí los ajustes de pares con clases. La reconstrucción también añadió griego y cirílico, nuevos acentos y puntuación, símbolos monetarios actualizados y fracciones modernizadas.

El 1 de noviembre de 2024, la versión 5.1 refinó las convenciones de nombres en los menús de fuentes y corrigió caracteres polacos con ogonek. La familia abarca ahora nueve pesos, todos con cursivas. Kirsty ha circulado ampliamente y su uso más destacado fue en la serie de videojuegos *Red Dead Redemption*.

Kleptocracy



Publiqué Kleptocracy por primera vez el 20 de marzo de 1999 como una fuente gratuita de un único estilo. Estaba ligeramente inspirada en diseños de Émigré, aunque no puedo señalar una referencia única. Esa versión temprana era tosca y se parecía a lo que después se convirtió en el estilo Condensed Regular.

El 29 de julio de 2005 reconstruí Kleptocracy desde cero y la convertí en una familia completa. Pasó a ser un diseño industrial compacto que mezclaba elementos art déco con formas tecno minimalistas y algunos toques sutiles de escritura cursiva en las formas. Entonces la familia incluía tres pesos y tres anchuras, todos rectos. Desde ese lanzamiento Kleptocracy dejó de ser gratuita; fue uno de los pocos casos de mi catálogo en los que una tipografía empezó gratuita y pasó a tener licencia de pago.

El 18 de noviembre de 2021 corregí un problema de compatibilidad que impedía que el estilo Expanded Bold apareciera en aplicaciones antiguas. El 11 de julio de 2022 añadí cursivas en toda la familia y eliminé caracteres en desuso como E con breve. No introduje otras funciones de OpenType. Kleptocracy nunca tuvo un uso destacado en diseño o medios, pero su nombre —elegido por su peso cultural a finales de los noventa— no ha hecho más que adquirir resonancia desde entonces.

Knuckle Down



Lancé Knuckle Down el 24 de enero de 1999 como una fuente gratuita. Originalmente era un diseño íntegramente en minúsculas, con las formas de las posiciones de mayúsculas recortadas por el lado derecho para que las letras redondas se superpusieran al escribirlas en secuencia. La idea estaba ligada a una sensibilidad visual de los setenta, pero en la práctica los recortes solo funcionaban en combinaciones limitadas y la idea no se sostenía.

En 2004 la revisé eliminando los recortes, pero conservé solo minúsculas. El nombre venía de la canción «Knuckle Down» de XTC, que admiraba. El 12 de octubre de 2021 reconstruí la fuente más a fondo. Añadí mayúsculas, rediseñé varios caracteres, elevé la f minúscula a la altura de los ascendentes para distinguirla de la r (conservando la f original como alternativa estilística) y redibujé los acentos. También ajusté el espaciado y los pares, sustituí el sistema de ajustes de pares por uno basado en clases y añadí una función de fracciones de OpenType. Actualicé las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores.

El 1 de abril de 2024 puse Knuckle Down en el dominio público. Nunca ha sido una tipografía muy utilizada, pero para mí ilustra cómo una idea ligada a la estética de los setenta evolucionó con el tiempo de experimento poco práctico a diseño más utilizable.

Korataki



Lancé Korataki el 11 de mayo de 2006. Fue un encargo para la serie Mass Effect de BioWare, pero también se publicó a través de Typodermic al mismo tiempo. El lanzamiento inicial tenía un único peso Regular, solo recto. El diseño recibió la influencia del estilo ultramoderno de la tipografía China/Chimes de los setenta, con letras anchas y geométricas adecuadas para contextos de ciencia ficción. Esa primera versión incluía compatibilidad básica con cirílico y un conjunto de caracteres katakana.

En 2009 amplié la familia añadiendo cuatro pesos rectos más: Ultra-Light, Extra-Light, Light y Bold. Todavía faltaban cursivas entonces. En 2014 introduje cursivas en toda la familia, mejoré los ajustes de

pares y eliminé los caracteres katakana, que consideraba deficientes. orataki nunca se publicó gratuitamente. En 2009 también se obtuvo licencia para Spyborgs de Capcom, otro caso de uso en videojuegos.

El 20 de julio de 2021 renové la familia, pero no añadí nuevas funciones; se trataba principalmente de mantener actualizado el conjunto. El cambio más reciente llegó el 12 de noviembre de 2024, con la versión 3.2. Esa actualización reorganizó el sistema de nombres de pesos: Book pasó a Light, Light se llamó Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline.

Korataki sigue asociada más estrechamente con la trilogía Mass Effect, donde apareció de forma destacada, pero también ha tenido cierto uso en otros medios.

Korrupt



Lancé Korrupt el 21 de abril de 2022 como una tipografía de pago. Se concibió como un experimento de distorsión, empezando con un boceto de una R desplazada cuya parte superior se movía horizontalmente, pero tenía que seguir siendo legible. Desarrollé el resto del alfabeto con extremos de trazo afilados y segmentados que recordaban a cifras LCD, combinados con ángulos en conflicto y elementos antihumanistas. La familia constaba de un único peso y el conjunto de caracteres incluía cobertura latina ampliada.

Korrupt no se ha actualizado desde su lanzamiento. No ha aparecido en proyectos destacados de diseño o medios, pero la considero un ejemplo de hipermodernismo en el diseño tipográfico: una abstracción recursiva donde las formas tradicionales se superponen a la lógica de fuentes LCD segmentadas, que a su vez eran

abstracciones de pantallas numéricas. El resultado es un diseño que queda incómodamente entre la legibilidad y el deterioro, reflejando las preocupaciones estéticas de principios de los años veinte del siglo XXI.

Krait



Lancé Krait el 4 de mayo de 2017. Mi objetivo era crear una tipografía contemporánea para uso destacado que combinara influencias art déco con principios geométricos modernos. El diseño funcionaba como sistema de capas, con una capa maciza, una de contorno y una de relleno que podían combinarse para producir efectos de desplazamiento. Las cifras fueron un foco particular; las diseñé para funcionar bien con el sistema de capas, produciendo resultados marcados y distintivos. El conjunto de caracteres incluía latín ampliado, cirílico y griego.

Krait se publicó con licencia gratuita para uso comercial, pero salió en una época en la que disminuía el interés por las fuentes gratuitas. Pese al diseño por capas, acabó siendo una de mis tipografías menos descargadas. Esa falta de recepción fue decepcionante y se convirtió en un punto de inflexión para mí, llevándome a reconsiderar la publicación gratuita de nuevas tipografías.

La familia nunca incluyó cursivas y no se amplió ni actualizó después del lanzamiento inicial. En abril de 2024 puse Krait en el dominio público, esperando que, al eliminar todas las restricciones, más diseñadores pudieran encontrarle un uso.

Kredit



Lancé Kredit el 4 de junio de 1996 como una fuente gratuita. El diseño pretendía imitar las cifras en relieve habituales en tarjetas de crédito. Empecé con un escaneo de OCR-A como base estructural y después añadí trazos para crear un efecto tridimensional. La primera versión tenía un único estilo recto e incluía cobertura latina ampliada.

Para la década de 2010 reconocía las limitaciones del original. El sombreado era rudimentario, los acentos y símbolos necesitaban atención y, sin capas separadas, los diseñadores tenían poca flexibilidad para efectos de color o dimensión. En 2014 reconstruí Kredit, refinando el sombreado, limpiando los contornos y mejorando acentos y símbolos. También introduje tres capas separadas —trasera, delantera y brillo— para que los usuarios pudieran apilarlas en programas y crear efectos multicolor. Esa actualización mantuvo Kredit gratuita para uso comercial.

El 1 de abril de 2024 puse Kredit en el dominio público. Con los años la adoptaron bancos y agencias que trabajaban con bancos, lo que tenía sentido por su conexión visual con las tarjetas de crédito. Sigue siendo uno de mis primeros intentos de trasladar un estilo específico de letras industriales a una tipografía digital funcional.

Kunio



Lancé Kunio el 24 de enero de 2023 como una fuente variable de pago. El objetivo era explorar el potencial de la tecnología de fuentes variables a través del art déco. En lugar de un diseño estático, Kunio permite ajustar dos ejes que llamé «body» y «counter». Al deslizar esos ejes pueden regularse independientemente el peso de los trazos y la apertura de las contraformas, produciendo más de un millón de variaciones posibles. Incluí algunos ajustes preestablecidos como puntos de partida, pero el verdadero propósito era permitir que los usuarios experimentaran libremente.

Kunio existe solo como fuente variable; no produje instancias estáticas. El conjunto de caracteres incluye cobertura latina ampliada. No ha habido actualizaciones desde el lanzamiento inicial y todavía no ha llegado a proyectos destacados. Para mí, Kunio era más un proyecto de laboratorio: un experimento de ajustabilidad recursiva, más que un lanzamiento de familia convencional.

Kwokwi



Lancé Kwokwi el 5 de mayo de 2006. El diseño comenzó con Mikadan, una tipografía que desarrollé para la serie Dragon Age de Bioware. Ese encargo requería una fuente con hinting previo alineada a una cuadrícula de píxeles de baja resolución para funcionar de manera fiable en el motor del juego. A resolución completa los resultados parecían inusuales, pero el diseño no era

exclusivo de Bioware. Modifiqué los contornos para desarrollar una tipografía nueva con rasgos de letras de letreros de pubs y añadí un estilo con sombra desplazada, que se convirtió en Kwokwi. A diferencia de la mayoría de mis fuentes anteriores, originalmente se vendía en lugar de publicarse gratuitamente.

Kwokwi no ganó mucha aceptación comercial y en noviembre de 2022 la puse en el dominio público. El nombre venía del gato de un amigo, Kwokwi, elegido como homenaje.

Lady Starlight



Lancé Lady Starlight el 17 de marzo de 1999 como una fuente de un único estilo para uso destacado. El diseño se inspiraba directamente en la insignia del grupo Scorpions, que después supe que también se había utilizado en el cartel de la película Rollerball de 1975. El nombre venía de «Lady Starlight», una canción del álbum Animal Magnetism de Scorpions de 1980. La primera versión solo cubría latín básico.

El 20 de julio de 2021 redibujé Lady Starlight desde cero. Ajusté la geometría, hice más coherente la lógica de las cinturas y añadí latín ampliado. También sustituí caracteres en desuso, amplié la función de fracciones y corregí comillas y espaciado de comillas angulares. Mejoré los ajustes de pares y el espaciado en todo el conjunto. La fuente siguió teniendo un único estilo y nunca incluyó cursivas.

Lady Starlight siempre fue gratuita para uso comercial. El 1 de abril de 2024 la puse en el dominio público. Aunque nunca se ha utilizado en proyectos destacados, su referencia a la cultura popular de los

setenta y su nombre tomado de una canción le dan un lugar en mi catálogo que siento ligado tanto a la historia musical como a la cinematográfica.

Larabiefont



Lancé Larabiefont el 23 de febrero de 1998 como una tipografía gratuita de un único estilo Regular. Poco después añadí una versión Bold. Esos primeros lanzamientos se distribuían ampliamente sin coste, lo que ayudó a establecer mi trabajo en la cultura de compartir fuentes de finales de los noventa. Cuando después empecé a publicar con el nombre Typodermic, Larabiefont se amplió a una familia que incluía Condensed, Bold Condensed, Expanded y Bold Expanded, con cursivas para cada uno. En esa estructura Regular seguía siendo gratuito y los demás estilos se vendían.

El diseño surgió de mi interés por las letras de alta tecnología de entonces, con una D octogonal sugerida por James Arboghast como uno de sus rasgos distintivos. Larabiefont siguió siendo solo latina y nunca se amplió a otros sistemas de escritura. El 9 de junio de 2021 publiqué la versión 4.0, que eliminó caracteres en desuso, refinó contornos y ajustó métricas verticales para la compatibilidad con programas modernos. Esa fue su última actualización.

Larabiefont no ha estado ligada a proyectos destacados, pero dio lugar a trabajos derivados. Cuomotype se basaba directamente en ella y también desarrollé la fuente de código morse Radios in Motion como derivación.

Laserjerks



Lancé Laserjerks el 3 de julio de 2006 como una tipografía de pago. Comenzó como un experimento de mezcla en FontLab, combinando elementos de dos diseños anteriores: Kleptocracy y Tank. La mezcla automática produjo contornos caóticos y dediqué tiempo a limpiarlos y racionalizarlos hasta formar un diseño semicoherente. El resultado era una tipografía para uso destacado con geometría industrial y bordes afilados, pensada para uso experimental. Tenía un único estilo y cubría latín ampliado.

El 25 de mayo de 2021 actualicé Laserjerks para mejorar la compatibilidad. Eliminé caracteres en desuso como L con punto y E con breve, corregí las comillas invertidas y añadí signos de prima en Unicode 2032 y 2033. También di a la ð minúscula un travesaño adecuado y ajusté métricas verticales para la coherencia entre navegadores. Esa fue la única actualización de la fuente.

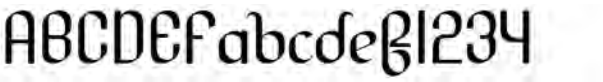
Laserjerks no se ha utilizado en proyectos destacados, pero refleja un momento de mi proceso en el que me interesaba llevar las herramientas digitales a producir resultados inesperados y después refinarlos en tipografía utilizable.

Lerku



Cuando lancé Lerku el 7 de noviembre de 2006, me inspiraba en Bold Antique de Morris Fuller Benton. Me gustaba mucho esa tipografía y quería crear algo divertido a partir de ella. Tiene ligaduras de OpenType para producir combinaciones variadas de pares de letras. En junio de 2021 le hice una pequeña puesta a punto. Eliminé algunos caracteres anticuados y ajusté métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. En realidad, no hay mucho más que contar de Lerku. Es una idea sencilla ejecutada de una manera que espero que a los diseñadores les resulte útil y divertida para trabajar.

Lesser Concern



Lancé Lesser Concern el 11 de mayo de 1999. El diseño se desarrolló tomando los trazos de contorno de mi tipografía Kleptocracy y aplicándoles un efecto de trazo de plumilla. El resultado era una escritura manual vertical y no conectada, con modulación de trazos angulada. A diferencia de diseños convencionales de escritura manual, carecía de una sensación natural de fluidez. El nombre no tenía un significado específico ni conexión con el diseño.

Originalmente distribuí Lesser Concern con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Let’s Eat



Lancé Let’s Eat el 5 de octubre de 1997. El diseño se creó modificando mi tipografía Fragile Bombers. Apliqué el efecto de relieve de Photoshop para simular reflejos y después añadí más brillos a mano con una tableta gráfica. El resultado era un diseño condensado con letras estrechas y apariencia brillante. El nombre venía de alguien que dijo «Let’s eat» mientras yo pensaba en un título para la tipografía.

Originalmente distribuí Let’s Eat con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Letter Set



Presenté Letter Set el 6 de abril de 1999. El diseño se basaba en un conjunto de letras de cerámica que encontré en una venta de garaje en Mississauga, utilizadas originalmente por cineastas aficionados de los sesenta para títulos y créditos. Escaneé las letras en un escáner plano, apliqué efectos digitales y calqué automáticamente los resultados. Dejé intencionadamente las formas sin refinar para conservar su aspecto austero. El nombre era una descripción literal y también un juego con «Letraset».

Originalmente distribuí Letter Set con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Lewinsky



Lancé Lewinsky el 21 de marzo de 1998. Era una tipografía de estilo tecno íntegramente en minúsculas influida por la estética del snowboard de finales de los noventa. El diseño incluía líneas horizontales que atravesaban el centro de las letras, aunque el espaciado y la alineación planteaban dificultades.

Le puse el nombre durante el escándalo Clinton-Lewinsky, con la intención de que no estuviera relacionado con los propios acontecimientos. Poco después de su lanzamiento la vi utilizada en la sudadera de un practicante de snowboard, pero no la he encontrado a menudo desde entonces. Originalmente distribuí Lewinsky con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Libel Suit

ABCDEFabcdef1234

Lancé Libel Suit el 26 de septiembre de 1999. El diseño venía de estudiar el logotipo de Westinghouse diseñado por Paul Rand en 1960, especialmente su W distintiva. Utilicé una construcción modular con detalles inusuales, como una g minúscula que se

apartaba de la convención y extremos de trazo cortados en diagonal. El primer lanzamiento era un estilo Regular que ofrecí gratuitamente para uso comercial.

En 2005 limpié los contornos, pero el gran cambio llegó en 2012, cuando reconstruí la familia. Entonces la amplié a seis pesos con cursivas, añadí griego y cirílico e introduje funciones de OpenType como ordinales, fracciones y alternativas estilísticas. También incluí una g alternativa que suavizaba el aspecto modular. Los estilos añadidos se vendían, mientras que Regular seguía siendo gratuito.

El 12 de mayo de 2021 refiné Libel Suit eliminando caracteres en desuso, corrigiendo comillas y ajustando el espaciado de las comillas angulares. El 19 de noviembre de 2024, la versión 7.2 reorganizó los nombres de los pesos: Book se llamó Light, Light pasó a Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se llamó Hairline. Esa actualización también corrigió los datos de valores de peso para que las fuentes se ordenaran correctamente en los menús.

Libel Suit ha aparecido ocasionalmente en proyectos, sobre todo en el juego Terrance the Flying Eyeball de 2014. Aunque no se reconoce ampliamente, sigue siendo una de mis familias más sustanciales, combinando influencias de la identidad corporativa de mediados de siglo con refinamientos técnicos posteriores.

Ligurino



Lancé Ligurino el 9 de marzo de 2005 como una familia de pago sin remates. Entonces quería ponerme a prueba creando algo deliberadamente contenido después de años de producir diseños más excéntricos. El primer lanzamiento incluía Regular, Italic, Bold,

Condensed y un único estilo Outline íntegramente en mayúsculas. A diferencia de muchas de mis otras familias de aquel periodo, Ligurino destacaba la claridad y el control, más que la experimentación.

Con el tiempo la familia se amplió a seis pesos en tres anchuras —Condensed, Semi-Condensed y Normal—, cada uno con cursivas, junto con el estilo Outline conservado del lanzamiento original. También añadí una alternativa estilística de OpenType para la Q mayúscula y una función de fracciones. El diseño siguió basado en el alfabeto latino y nunca se extendió a otros sistemas de escritura.

El 12 de noviembre de 2024 publiqué la versión 3.1. Esa actualización reorganizó los nombres de pesos: Extra-Light pasó a Thin, Light a Extra-Light y Book se llamó Light. También cambié la convención de nombres internos para que el peso precediera a la anchura, por ejemplo «Extra-Bold Condensed Italic», para mejorar la organización de los menús de fuentes. Esa ha sido la última revisión de Ligurino hasta la fecha.

Liliput Steps



Lancé Liliput Steps el 26 de agosto de 1999. Era una tipografía de píxeles inspirada en Earthbound (conocido en Japón como Mother 2), aunque por entonces no había jugado a la serie. El nombre procedía de una cueva cercana a Happy Happy Village llamada Lilliput Steps, el segundo santuario del juego, custodiado por Mondo Mole. Fue una de las dos fuentes relacionadas con Earthbound que creé; la otra era Orange Kid.

Liliput Steps siempre tuvo un único estilo y solo admitía el conjunto latino básico. A diferencia de muchas de mis otras fuentes gratuitas de aquella época, nunca recibió la ampliación de caracteres latinos en la década de 2010. Tampoco incluyó nunca cursivas ni funciones de OpenType. La fuente siempre fue gratuita para uso comercial, y el 1 de noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Nunca se utilizó en proyectos destacados, pero para mí representa un experimento temprano en trasladar la estética de los videojuegos al diseño tipográfico. Más tarde, cuando por fin jugué hasta el final a la serie Mother, se convirtió en un vínculo personal con un mundo de juego que llegué a apreciar profundamente.

Lineavec



Lancé Lineavec el 13 de julio de 2006 como una tipografía de pago. El diseño recibió la influencia de juegos arcade vectoriales, rayos láser y pistas de placas de circuitos. No hacía referencia a un título concreto de vectorbeam, pero quería que las letras evocaran la estética de aquella época; el propio nombre combina «line» y «vector». Se creó en un único estilo y cubría latín ampliado. El 10 de junio de 2021 publiqué una actualización que eliminó caracteres en desuso, corrigió las comillas invertidas y ajustó métricas verticales para la coherencia entre navegadores. Esa ha sido la última revisión. Lineavec no ha estado ligada a proyectos o medios destacados, pero sigue siendo un ejemplo de cómo experimentaba con estructuras geométricas y abstracción inspirada en juegos arcade.

Linefeed



Lancé Linefeed el 5 de enero de 2006 como una tipografía de pago. Se inspiraba en la impresión de las impresoras de banda de ordenador de los sesenta y setenta, que utilizaban papel continuo y producían un aspecto monoespaciado distintivo. Como referencia consulté antiguas etiquetas de suscripción impresas con impresoras de banda; me proporcionaron las mayúsculas, mientras que tuve que imaginar las minúsculas porque las máquinas originales no las utilizaban. Añadí puntuación y acentos para que la tipografía pudiera funcionar en contextos modernos.

Linefeed se creó en un único estilo y cubría latín ampliado. No incluía cursivas ni funciones de OpenType como fracciones o ligaduras. El 16 de febrero de 2012 mejoré las métricas verticales para aumentar la compatibilidad entre programas. No ha habido más revisiones.

Linefeed no se ha utilizado en proyectos destacados, pero sigue siendo una de mis exploraciones de cómo adaptar letras de máquinas obsoletas al uso digital.

Living by Numbers



Lancé Living by Numbers el 2 de febrero de 1998. El diseño no se basaba en una tipografía concreta, sino en la idea de crear un estilo dentado e irregular. Las letras eran puntiagudas y desiguales, con

contornos nerviosos y temblorosos que daban a la tipografía un carácter enérgico. El nombre venía de la canción «Living by Numbers» del grupo de new wave New Musik.

Originalmente distribuí la tipografía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 puse Living by Numbers en el dominio público.

Llandru



Lancé Llandru el 23 de junio de 2005 como una tipografía de pago. El diseño recibió la influencia de hardware informático retro, como disquetes y unidades Zip, con formas cuadradas y un carácter mecánico. El nombre venía de una referencia a Star Trek, tomada del sistema informático «Landru» del episodio The Return of the Archons. Llandru siempre tuvo un único estilo y cubría latín ampliado.

La fuente incluía alternativas estilísticas para contraformas rellenas, pero ninguna otra función de OpenType. El 25 de junio de 2021 la actualicé para eliminar caracteres en desuso y obsoletos, refinar las alternativas estilísticas y ajustar métricas verticales para asegurar la coherencia entre navegadores. Esa ha sido la única actualización.

Llandru no se ha utilizado en proyectos destacados, pero representa mi interés de entonces por trasladar motivos técnicos retro a una tipografía funcional para uso destacado.

Lockergnome



Lancé Lockergnome el 20 de diciembre de 1997. La tipografía comenzó como respuesta a una petición de Chris Pirillo, fundador de LockerGnome, Inc. y presentador de Call for Help de TechTV. Me pidió que creara una fuente personalizada basada en su descripción, pero el borrador que envié no cumplía sus expectativas y la colaboración terminó. En lugar de desechar el trabajo, refiné el borrador y lo publiqué con el nombre Lockergnome.

La tipografía tenía un aspecto de dibujos animados y con el tiempo se utilizó en dibujos animados, libros y videojuegos. La actualicé periódicamente mejorando curvas, acentos y símbolos, aunque el diseño se ha mantenido cercano al lanzamiento original. Inicialmente distribuí Lockergnome con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Lonsdale



Lancé Lonsdale el 17 de mayo de 2006 como una tipografía de pago. Comenzó como parte de mi trabajo en Cinecav, un proyecto que desarrollé con David Delp en 2005 para crear fuentes de subtítulos cerrados para televisores y dispositivos externos de televisión bajo nuevas reglas de la FCC. Lonsdale era una escritura manual no conectada influida por Parkway Script de Emil Hirt de 1964. Quería captar parte de su fluidez y darle un carácter más técnico.

Durante las pruebas quedó claro que Lonsdale no era adecuada para subtítulos cerrados. Las minúsculas eran demasiado poco convencionales, lo que planteaba problemas de legibilidad, y las mayúsculas eran demasiado anchas y ornamentadas para funcionar en textos largos íntegramente en mayúsculas. Decidí no utilizarla en Cinecav, pero me parecía que tenía potencial como diseño independiente. El nombre venía de Lonsdale Quay, en North Vancouver, la ciudad donde vivía entonces.

Lonsdale siempre tuvo un único estilo y cubría latín ampliado. Sus únicas incorporaciones de OpenType eran ligaduras diseñadas para dar a la escritura una apariencia más natural. El 25 de junio de 2021 actualicé la fuente eliminando caracteres en desuso, corrigiendo comillas, ajustando métricas verticales y refinando contornos. No se ha utilizado en proyectos destacados, pero refleja mi intento de combinar formas de escritura manual con una sensibilidad técnica.

Lucky Ape



Lancé Lucky Ape el 27 de octubre de 1997. La tipografía se inspiraba en mi experiencia trabajando en un puesto de lotería en Oakville, Ontario. Quería crear un diseño que se pareciera a los rodillos de una máquina tragaperras. Para desarrollarla escaneé y calqué una tipografía Clarendon de un catálogo y añadí símbolos habitualmente asociados a tragaperras, como cerezas y limones. El nombre hacía referencia a cómo los dispositivos de juego explotan el azar y la psicología.

Originalmente distribuí Lucky Ape con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Lunasol



Presenté Lunasol el 26 de marzo de 1997. El diseño recibió la influencia de las letras de doble raya de las camisetas de Toronto Blue Jays. Desarrollé una tipografía futurista de formas cuadradas con rayas paralelas que atravesaban las letras. Después de terminar el diseño, sobrescribí accidentalmente la versión terminada y sus copias de seguridad, así que recreé la fuente desde cero. El nombre combinaba «luna» y «sol», elegido por su resonancia de ciencia ficción.

El 14 de abril de 1997 publiqué dos variaciones relacionadas: Lunaurora, que añadía una capa de fondo, y Lunasequent, que estiraba el patrón de rayas a formas extendidas. En 2016 fusioné los tres diseños bajo el nombre Lunasol, incorporando Aurora y Sequence como estilos y añadiendo otra capa de fondo para simplificar la superposición de colores. Originalmente distribuí Lunasol con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la puse en el dominio público.

Madawaska



Publiqué Madawaska el 9 de octubre de 2008 como tipografía de pago. Era una familia con remates de bloque y minúsculas peculiares que le daban un aire ligeramente tosco y artesanal. El nombre venía del río Madawaska, que recordaba de mi infancia en Ontario.

La familia era extensa: ocho pesos con cursivas, además de estilos separados de versalitas. Al mismo tiempo publiqué dos variantes con textura, Madawaska Jeans y Madawaska River. Utilizaban ligaduras OpenType para reducir la repetición de las texturas, y añadí cifras de estilo antiguo para ofrecer más flexibilidad. El repertorio incluía latín ampliado, pero no cirílico ni griego.

El 4 de junio de 2021 actualicé la familia para eliminar caracteres obsoletos, ampliar las fracciones, perfeccionar los contornos y ajustar las métricas. Más adelante, el 13 de noviembre de 2024, la versión 1.2 introdujo un sistema de nombres de pesos más claro y modernizó la nomenclatura de los estilos de versalitas. Pese a su amplitud, Madawaska no se ha utilizado en proyectos destacados, pero refleja mi interés de entonces por construir familias más grandes y versátiles.

Mahavishnu



Lancé Mahavishnu el 1 de marzo de 2006, inspirado directamente en las letras de las portadas psicodélicas de Mahavishnu Orchestra. No inventé el estilo: era una extrapolación de las formas de aquellos álbumes, pero quería captar ese aspecto fluido y orgánico en una tipografía digital. El diseño enfatiza la interacción entre letras contiguas, creando un ritmo que sugería tanto contemplación serena como expresividad estilística.

Aunque las ilustraciones originales incluían ejemplos de minúsculas, no armonizaban con las mayúsculas. Mantuve Mahavishnu como un diseño de solo mayúsculas, lo que permitió conservar el impacto de las formas sin concesiones. Entonces imaginaba que podría tener futuro en la identidad visual de la moda, donde a menudo se buscaban letras expresivas para uso destacado, aunque nunca se materializaron usos notables.

El 4 de junio de 2021 actualicé Mahavishnu para adaptarla a los estándares modernos. Sustituí las comillas izquierdas invertidas por comillas estándar, manteniendo la forma antigua accesible mediante Unicode; perfeccioné los contornos para corregir problemas menores, ajusté las métricas verticales para lograr compatibilidad entre navegadores y rediseñé el carácter Ø. La tipografía sigue siendo de pago.

Mai Tai



Publiqué Mai Tai el 3 de noviembre de 1998. Creé la tipografía como un diseño de mapa de bits que después calqué automáticamente para convertirlo en vectores. El resultado tenía letras compactas y cuadradas, con una altura de x muy pequeña. Estos rasgos limitaban su legibilidad, especialmente en tamaños pequeños.

Al principio distribuí Mai Tai con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Mail Ray Stuff



Publiqué Mail Ray Stuff el 5 de julio de 1999. El diseño estaba influido por el estilo visual de las portadas de discos de Menudo de los años ochenta. Buscaba crear una tipografía con letras orgánicas que sugirieran un carácter informal y juguetón. Elegí rápidamente el nombre «Mail Ray Stuff» en aquel momento; no tenía ninguna relación particular con el diseño.

Al principio distribuí Mail Ray Stuff con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. Más adelante se utilizó para efectos sonoros de cómic en la traducción al inglés de la serie de manga One Piece. En abril de 2024 pasé la tipografía al dominio público.

Malache Crunch



Publiqué Malache Crunch el 8 de septiembre de 1998. El diseño partía de mi tipografía Budmo: aislé su patrón de puntos y le apliqué un efecto de contorno grueso, produciendo letras formadas por pequeños anillos. Su aspecto sugería cadenas o anillos de refuerzo para perforaciones de papel. El nombre venía de un episodio de la cuarta temporada de Happy Days en el que los hermanos Malachi empleaban una táctica de carreras de demolición llamada «Malachi Crunch». Al publicar la fuente escribí mal el nombre, como «Malache».

Al principio distribuí Malache Crunch con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Manbow



Presenté Manbow el 29 de octubre de 2014. Comenzó con un boceto de una «B» con un bucle decorativo, que me recordó ingeniosas soluciones de bucles que había visto en los trazos finos de tipografías Art Déco. Ese pequeño detalle marcó la dirección, y desarrollé el resto del alfabeto como una tipografía geométrica para uso destacado con fuertes influencias Art Déco.

Al principio no estaba convencido de que el diseño se distinguiera de las fuentes Art Déco existentes. Para diferenciarlo introduje franjas que determinaban las proporciones de los trazos gruesos. Manbow se convirtió en un sistema de capas con variantes sólidas, transparentes, rayadas, de lunares y de patrones de trama. Algunas podían utilizarse como estilos independientes; otras estaban pensadas para composiciones multicolores superpuestas. También diseñé versiones que combinaban texturas de contorno y relleno para que los usuarios pudieran mezclar enfoques; en algunos casos, incluso las texturas independientes podían superponerse a los estilos combinados para crear efectos más complejos.

El nombre viene de Space Manbow, un juego de disparos de desplazamiento horizontal publicado por Konami en 1989. No hay vínculo temático entre el juego y la fuente: sencillamente me gustaba cómo sonaba el nombre y pensé que encajaba. Manbow siempre estuvo pensada para uso destacado, y nunca la vi en proyectos notables. Se publicó primero con una licencia gratuita para uso comercial; en abril de 2024 la pasé al dominio público.

Mango



Publiqué Mango el 24 de noviembre de 2006. A diferencia de muchas de mis tipografías anteriores, originalmente se vendía en lugar de distribuirse gratis, salvo una edición gratuita limitada de la capa Mango Scribble. Desarrollé el diseño dibujando a mano alzada con un Sharpie las letras orientadas boca abajo, lo que produjo formas irregulares y torpes. Después imprimí las letras en cian claro, garabateé sobre ellas y añadí una capa de relleno para crear un

efecto de letras abombadas hechas con rotulador. La tipografía constaba de varias capas, con la capa de garabatos como elemento central.

El 25 de junio de 2021 actualicé Mango eliminando caracteres obsoletos, perfeccionando los contornos de las curvas y agrandando algunas formas. En noviembre de 2022 pasé la tipografía al dominio público.

Map of You



Presenté Map of You el 5 de abril de 1999. La tipografía partió de un dibujo conceptual creado para el logotipo de un clan de un juego multijugador en línea. La idea sugería un estilo tribal de ciencia ficción, pero solo aportaba unos pocos caracteres, así que amplié el diseño hasta formar un alfabeto completo. El resultado fue una tipografía experimental para uso destacado con formas angulosas y estilizadas. El nombre venía de la canción «Map of You» de la banda de new wave New Musik.

Al principio distribuí Map of You con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Maqui

ABCDEFabcdef1234

Publiqué Maqui el 10 de diciembre de 2009. Mi objetivo era crear una tipografía que evitara los tópicos de las fuentes futuristas, pero siguiera pareciendo moderna e industrial. Desde el principio la construí como una familia compacta para titulares. Su rasgo más distintivo es la forma puntiaguda de caracteres como la «A», que basé en imágenes de arcos góticos clásicos. No es un arco equilátero estricto, pero toma esa sensación de ascenso y compresión, que también servía para ahorrar espacio.

El diseño estaba pensado para uso destacado, especialmente titulares, donde sus proporciones condensadas y sus detalles afilados podían destacar. Publiqué todos los pesos al principio en vez de añadirlos después, pues quería disponer desde el inicio de toda la gama para establecer jerarquías. Nunca vi Maqui adoptada en proyectos notables, pero ha seguido disponible como tipografía de pago.

El 18 de junio de 2021 actualicé Maqui para adaptarla a las expectativas técnicas. Eliminé caracteres obsoletos, perfeccioné los contornos, mejoré los puntos suspensivos y las comillas y amplié las fracciones OpenType. Más adelante, el 13 de noviembre de 2024, la versión 1.2 reorganizó la nomenclatura de los pesos: Book pasó a Light, Light a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light a Hairline. Este cambio de etiquetas aclaró la estructura de la familia sin alterar su carácter visual.

Marianas



Publiqué Marianas el 13 de julio de 2006 para un videojuego sobre la guerra aérea del Pacífico, donde se utilizó como parte del diseño dentro del juego. Mi objetivo era combinar la geometría estilizada del Art Déco de los años veinte con la estética utilitaria de las letras militares de los años cuarenta. En lugar de acentuar la elegancia que suele definir el Art Déco, reduje el contraste entre trazos gruesos y finos y sustituí las contraformas elegantes por otras toscas y rectangulares. Incluso detalles como los grosores de los trazos de la «N» se hicieron deliberadamente torpes, dando a la tipografía un carácter casero, como si la hubiera dibujado un diseñador inexperto.

El resultado fue un híbrido de estructura Art Déco y funcionalidad de tiempos de guerra, despojado de adornos y más próximo a una interpretación brutalista del estilo. Se concibió específicamente para el juego al que acompañaba, no como una tipografía de uso destacado general, y nunca la he visto en proyectos notables fuera de ese contexto.

El 18 de junio de 2021 revisé Marianas para mejorar su funcionamiento y compatibilidad. Eliminé caracteres obsoletos, corregí problemas de espaciado y ajusté las métricas, dejando intacta su identidad visual. En la década de 2020 cambié cómo presentaba Marianas: inicialmente la había posicionado como una fuente con temática de la Segunda Guerra Mundial, pero reconsideré ese enfoque porque el diseño no reflejaba realmente letras auténticas de la época. La replanteé con una temática más próxima a una isla tropical, que encajaba mejor con su aspecto informal y rudimentario. Sigue siendo de pago.

Marion

ABCDEFabcdef1234

Publiqué Marion el 25 de enero de 2006 como tipografía con remates de transición y rasgos del siglo XIX. No la copié de fuentes históricas, pero me influyó la sensación de los antiguos tipos de metal. Uno de sus rasgos distintivos es el remate en forma de uña de martillo, más visible en el remate superior derecho de la «S» mayúscula, donde utilicé una curva ligeramente convexa en vez de un remate vertical o inclinado convencional. Esa forma le daba un carácter romo, parecido al de una herramienta. La familia encajaba en la tradición neoclásica, junto a fuentes como Baskerville y New Caledonia, pero le di un tratamiento más pesado y peculiar.

El proyecto estuvo determinado por el uso práctico más que por la experimentación. Roxio obtuvo una licencia de Marion para su software de autoría de DVD mientras la tipografía aún estaba en desarrollo y encargó ligaduras ornamentadas que, a mi juicio, perjudicaban el diseño. Eran una solución única para ese software y, en retrospectiva, lamento no haberlas eliminado de la edición de Typodermic. En 2011 Apple obtuvo una licencia de Marion para incluirla en iOS y algunas aplicaciones de Mac. Ese acuerdo amplió su cobertura lingüística al griego y al cirílico. Estuvo incluida en iOS hasta 2019 y sigue en macOS, aunque oculta hasta que un documento la solicita. Las ventas eran mínimas antes de que Apple la incorporara; desde entonces se ha vendido de forma constante, probablemente por la compatibilidad con documentos antiguos.

La familia comenzó con Regular, Italic y Bold. Se añadió Bold Italic a finales de la década de 2010, y a lo largo de los años perfeccioné el espaciado, los ajustes de pares y la cobertura de caracteres internacionales. El 2 de junio de 2023 corregí una discrepancia en la

tabla PANOSE que causaba problemas de instalación en macOS. El problema resultó estar relacionado con la copia oculta de Marion en el sistema, que provocaba conflictos cuando los usuarios intentaban instalarla. La solución fue cambiar el nombre interno a Marion Standard. La tipografía sigue distribuyéndose comercialmente.

Markerfield



Publiqué Markerfield el 12 de abril de 2010. Mi objetivo era simular la textura de los rotuladores de pizarra blanca: esos trazos chirriantes e irregulares que destacan sobre una superficie lisa. Mis primeros intentos de dibujar directamente sobre un material resbaladizo no funcionaron; los trazos eran demasiado inconsistentes. En su lugar dibujé las letras con un rotulador sobre papel bond y después las escaneé. A partir de ahí construí en Photoshop una capa de estrías que mezclé con texturas de partículas y grano de película para captar la sensación del residuo que deja un rotulador sobre la superficie. Limpié y ensamblé el resultado final en una tipografía digital.

Las texturas se diseñaron para resistir la reducción a tamaños pequeños de uso destacado, pero en tamaños muy grandes las formas vectoriales calcadas automáticamente se hacen más evidentes y menos convincentes. Markerfield siempre estuvo pensada para uso destacado, especialmente en contextos donde se pretende enfatizar un punto o llamar la atención sobre una idea. Nunca la vi adoptada en proyectos notables, pero sigo considerándola una aproximación digital bastante fiel a la escritura en pizarra blanca.

El 25 de junio de 2021 actualicé Markerfield para mantenerla al día técnicamente. La actualización incluyó eliminar caracteres obsoletos, perfeccionar las métricas y ampliar la cobertura de fracciones OpenType. La tipografía sigue siendo de pago.

Marquee Moon



Publiqué Marquee Moon el 9 de junio de 1997. El diseño comenzó con un concepto experimental para la letra N y se convirtió en una tipografía influida por Compacta. Sus rasgos principales eran las proporciones condensadas y dos franjas paralelas que recorrían las letras. Conseguir esquinas consistentes dentro de esta estructura rayada resultó técnicamente difícil entonces.

En la década de 2010 actualicé la tipografía para corregir errores vectoriales y problemas de alineación, aunque el diseño general permaneció intacto. El nombre venía de la canción «Marquee Moon» de la banda Television. Al principio distribuí la tipografía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 pasé Marquee Moon al dominio público.

Massive Retaliation



Lancé Massive Retaliation el 21 de octubre de 1997. El diseño combinaba elementos del Art Nouveau con formas angulosas asociadas a la tipografía techno. Estaba pensado para uso destacado y reflejaba las tendencias estilísticas de finales de los noventa. En su

primera versión, la tipografía empleaba formas alternativas en las posiciones de mayúsculas y minúsculas, pero después eliminé esta característica porque dificultaba su uso. El nombre venía de la canción «Massive Retaliation» de la banda británica Sigue Sigue Sputnik.

Al principio distribuí la tipografía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 pasé Massive Retaliation al dominio público.

Maychurch



Publiqué Maychurch el 6 de mayo de 2005. La idea nació de una mezcla de influencia arquitectónica y racionalización tipográfica. Quería que funcionara como tipografía de uso destacado para proyectos de temática formal o arquitectónica. Las mayúsculas se basaban en Marion, con líneas de construcción superpuestas para dar el aspecto de un diagrama de dibujo técnico. Esas líneas no eran ornamentales: pretendían imitar la larga tradición de intentos de racionalizar las mayúsculas romanas mediante la geometría.

El aspecto de construcción simulada conecta Maychurch con un linaje de teóricos como Albrecht Dürer en su Unterweisung der Messung de 1525, Champ Fleury de Geoffroy Tory en 1529 y esfuerzos aún anteriores como Alphabetum Romanum de Felice Feliciano, de 1463. Estos sistemas no eran verdaderos métodos de diseño, sino reconstrucciones que a menudo forzaban las letras a aceptar compromisos geométricos. Los considero una especie de

alquimia tipográfica: un intento de imponer orden a formas que históricamente se desarrollaron con la mano y el ojo, no con compás y regla.

El 25 de mayo de 2021 actualicé Maychurch para mejorar la compatibilidad técnica. La revisión incluyó eliminar caracteres obsoletos, ajustar las métricas verticales para lograr consistencia entre navegadores y perfeccionar los contornos para corregir errores de curvas que causaban problemas en algunas aplicaciones. La tipografía sigue siendo de pago.

Mecheria



Publiqué Mecheria el 26 de mayo de 2005. Era una tipografía de escritura manual conectada, inspirada libremente en Amanda, una tipografía de 1939. Mi enfoque no consistía en hacer una recuperación fiel, sino una reinterpretación. Calqué un escaneo limpio de Amanda utilizando líneas rectas, eligiendo deliberadamente ese método para crear un efecto arrugado, de papel recortado. El resultado fue una tipografía de escritura manual con conexiones angulosas y florituras que le daban una textura inusual, casi frágil.

El diseño estaba pensado para uso destacado decorativo, no para texto. Poco después de la publicación, Canada Type se puso en contacto conmigo para señalar que acababan de publicar su propia recuperación de Amanda. Su versión era una reproducción limpia, mientras que la mía era interpretativa. No se trataba de una copia: ambos trabajábamos a partir del mismo espécimen ampliamente disponible, pero aquello puso de relieve cómo distintos diseñadores

pueden llegar a ideas similares desde la misma fuente. Durante un tiempo indiqué en mi material promocional que quienes buscaran una recuperación fiel debían consultar su versión, mientras que la mía representaba una interpretación alternativa.

Mecheria nunca recibió actualizaciones técnicas después de su publicación. Sigue siendo una tipografía de pago y no se ha pasado al dominio público.

Meloche



Publiqué Meloche el 25 de octubre de 2007, después de estudiar rótulos franceses y tipografías grotescas de finales del siglo XIX. Me llamó la atención la modulación de los trazos —las relaciones entre gruesos y finos—, poco común en las grotescas sin remates, pero frecuente en los rótulos pintados a mano. Acentué esa cualidad y añadí curvas cerradas y extremos de trazo inclinados, dando al diseño más calidez que una recuperación estricta. Desde el principio, Meloche estuvo pensada para uso destacado y texto de cuerpos grandes.

Como guiño a su temática francesa añadí símbolos de flores de lis. Eran más un recurso de marketing que una aportación funcional seria, como ocurre cuando muchos diseñadores incluyen calderones o manos indicadoras como argumentos de venta. La familia tenía originalmente tres estilos, con latín ampliado pero sin cursivas. Incluía funciones OpenType como cifras de estilo antiguo y una «Q» alternativa, pero no códigos abreviados para las flores de lis. El 31 de marzo de 2016 amplié la familia a siete pesos con cursivas, mejoré la cobertura lingüística para incluir vietnamita, griego y cirílico y añadí

símbolos monetarios, de puntuación y matemáticos actualizados. Meloche Book, después rebautizada como Meloche Light, se publicó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial.

Meloche también se convirtió en la base de mi tipografía Moja. El 13 de noviembre de 2024, la versión 2.1 reorganizó la nomenclatura de los pesos: Extra-Light pasó a Thin, Light a Extra-Light y Book a Light, para aclarar la progresión del sistema. Aparte de esa actualización, el diseño ha permanecido consistente y la familia sigue siendo mayoritariamente de pago.

Meloriac



Publiqué Meloriac el 8 de marzo de 2007, después de ver un tratamiento experimental de caja única de Avant Garde Gothic en una revista de ocio de Vancouver. Eso me dio la idea de llevar una tipografía geométrica sin remates al límite de peso y proporción. Quería ver cuánta masa podían soportar las letras antes de que las formas se deshicieran. La «S» fue la más difícil: su espina solo podía engrosarse hasta cierto punto antes de que las curvas colapsaran.

Meloriac no es estrictamente de caja única, sino algo intermedio. Solo la «e» minúscula se incluyó deliberadamente como forma minúscula; el resto del alfabeto seguía modelos de mayúsculas. Cerré el espaciado y los ajustes de pares para enfatizar un aire de los años setenta. Se concibió exclusivamente para uso destacado, no para texto.

También incluí katakana, aunque mi inexperiencia con el japonés se notaba en sus imprecisiones estructurales. Como fuente de solo kana tenía poca utilidad práctica. Más adelante añadí griego y cirílico, lo

que amplió sus posibilidades de uso. Meloriac se hizo popular en contextos informales y se ha adoptado ampliamente en miniaturas de vídeos de YouTube, lo que le dio una visibilidad inesperada.

En mayo de 2021 actualicé la fuente perfeccionando las funciones OpenType y eliminando caracteres obsoletos. Sigue siendo de pago.

Meposa



Publiqué Meposa el 27 de marzo de 2007. Derivaba de mi diseño anterior Sui Generis, aunque conservaba muy poco más allá de la estructura básica de la b, d, p y q. Desde ese punto extrapolé un sistema nuevo con trazos más gruesos y superficies decorativas. El resultado era una tipografía para uso destacado, destinada a carteles y otros usos a gran escala.

El rasgo más distintivo de Meposa era su sistema de ligaduras. Creé formas unidas no solo como experimento, sino como un gancho de marketing deliberado que daba a la tipografía un aire modular y construido. Aunque seguía relacionada visualmente con Sui Generis, el peso, el ritmo y la textura la llevaron en otra dirección.

Meposa nunca consiguió una adopción notable, pero siguió formando parte de mi catálogo. El 25 de junio de 2021 la actualicé para lograr consistencia técnica, eliminando caracteres obsoletos, perfeccionando los contornos y mejorando la cobertura de funciones OpenType. Sigue siendo de pago.

Mesmerize



Presenté Mesmerize el 29 de noviembre de 2014. Fue mi segundo intento de utilizar correctamente la interpolación, después de una prueba anterior con Kingsbridge. Hasta entonces había calculado manualmente las mezclas de pesos con tablas y cálculos. Con Mesmerize recurrí a ejes de interpolación para generar una familia grande. FontLab 5 dificultaba el proceso: los pesos intermedios a menudo se comportaban de manera imprevisible, pero fue un avance importante en mi forma de trabajar.

La inspiración venía de las letras geométricas sin remates de los tableros de Monopoly, especialmente de cómo letras como A, M, N, V y W llegaban a la línea base o a la línea de mayúsculas con puntas agudas. Trasladé ese detalle al diseño, dándole un carácter retro. Mesmerize estaba pensada para uso destacado en rótulos y carteles, no para textos largos. Desde el principio la familia incluía ocho pesos, cinco anchuras y cursivas, lo que la convertía en una de mis publicaciones más grandes.

Aunque nunca la vi adoptada en proyectos notables, Mesmerize se convirtió en la base de Canada 150, adaptada en 2015 para el logotipo del sesquicentenario de Canadá. Ese proyecto amplió su alcance mucho más allá de mis expectativas iniciales. En abril de 2024 pasé Mesmerize al dominio público. Por su tamaño no publiqué nuevas actualizaciones: el trabajo repetitivo necesario para cambiar todos los estilos habría sido prohibitivo. La publicación en el dominio público fue simplemente un cambio de licencia, no una revisión técnica.

Metal Lord



Publiqué Metal Lord el 17 de julio de 1996. El diseño se basaba directamente en el logotipo de Iron Maiden, que a su vez procedía de una tipografía anterior que entonces no había identificado. Mi primera versión contenía solo las letras visibles en el logotipo, pero a medida que surgió más información —mediante descubrimientos de aficionados y materiales de archivo— amplié y modifiqué la fuente para incluir un repertorio completo de caracteres.

Una adición inusual fue una «s» minúscula de escritura manual que aparecía en un calendario de Iron Maiden de 1988. La incluí en Metal Lord como alternativa estilística OpenType, no en el repertorio predeterminado. La fuente se concibió específicamente para uso destacado de heavy metal, no como un diseño gótico general, y su vínculo con la identidad de Iron Maiden definió su lugar en mi catálogo.

Después de publicarla, los aficionados me señalaron otras apariciones de la tipografía original, como un cartel de 1976 de *The Man Who Fell to Earth* y una portada de un libro de bolsillo de 1979, aunque sigue sin conocerse al diseñador real de la tipografía de origen. Nunca vi Metal Lord utilizada fuera de los productos de Iron Maiden y su sitio web oficial, pero fue notable ver mi reconstrucción aplicada a su identidad visual décadas después de la primera aparición del logotipo.

En abril de 2024 pasé Metal Lord al dominio público. Fue un cambio de licencia, no una actualización: el diseño ha permanecido intacto desde las ampliaciones que hice años antes. A principios de 2025 grabé una entrevista en vídeo con el conocido entusiasta de Iron

Maiden Ben Mistri, que está preparando una historia detallada del logotipo y revelará la tipografía original cuando publique su investigación. En septiembre de 2025 esa información aún no se había publicado.

Mexcellent



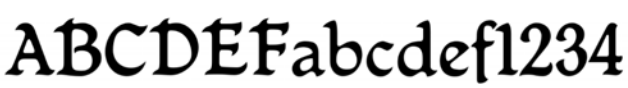
Publiqué Mexcellent el 2 de abril de 2000. Era un homenaje directo a la identidad visual de los Juegos Olímpicos de Ciudad de México de 1968, diseñada por Lance Wyman y Eduardo Terrazas. Su sistema de franjas triples era una llamativa fusión de motivos culturales mexicanos y Op Art, y quería captar parte de ese espíritu en formato digital. Mi versión no era tan precisa geométricamente como la original, pero tenía la misma energía rítmica y rayada. Mexcellent se concibió estrictamente para uso destacado.

Al principio publiqué el estilo regular y una versión «3D» con sombra proyectada bajo una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. Después añadí capas de color opcionales, no gratuitas, que facilitaban los efectos multicolores. Esas capas eran una comodidad, no una necesidad: cualquiera podía tomar la versión gratuita, convertirla en contornos y colorear manualmente las franjas. Por eso siempre he considerado Mexcellent principalmente una tipografía gratuita.

Consiguió cierta visibilidad en el diseño musical: The Black Angels la utilizaron en su álbum Passover de 2006 y Pelican Club en la portada de su sencillo Laura Call Me Up de 2024. El 14 de noviembre de 2024 publiqué la versión 4.1, que perfeccionó el sistema de nombres para

mejorar la compatibilidad entre plataformas y ajustó el grosor de las líneas del estilo regular para mejorar el equilibrio y la consistencia de la familia.

Mikadan



Publiqué Mikadan el 13 de abril de 2006 como encargo para la serie Dragon Age de BioWare. El reto era equilibrar una atmósfera medieval con la legibilidad moderna. Estudié muestras de Verona de Stephenson Blake, Humanistic de William Dana Orcutt y Motto de Morris Fuller Benton, tomando de las tres ideas para las proporciones, las formas de los remates y la lógica de los trazos. El resultado fue una tipografía con influencia de letra gótica que evocaba la fantasía medieval y seguía siendo clara en una pantalla de televisión.

BioWare pidió alternativas decorativas, así que creé un conjunto de mayúsculas capitulares para reforzar el entorno fantástico. Mikadan se diseñó específicamente para utilizarse dentro del juego, no en material impreso. Además de Dragon Age, después apareció en el juego de 2018 *Kingdom Come: Deliverance* y en la portada del libro de Ann Shelton de 2024 *worm, root, wort… & bane*.

En 2021 revisé Mikadan para mantenerla al día técnicamente. Eliminé caracteres obsoletos, perfeccioné funciones OpenType, ajusté los pares, rediseñé formas cirílicas y corregí las comillas. Estos cambios conservaron su aspecto y mejoraron su utilidad. Mikadan sigue siendo de pago.

Milibus



Publiqué Milibus el 9 de agosto de 2006, durante un periodo en el que DIN y sus variantes se estaban utilizando ampliamente en interfaces e identidades visuales. En lugar de seguir de cerca ese modelo, quería añadir un toque de nostalgia de los años ochenta. Volví la mirada a las fuentes de trazador de baja resolución y a las letras de ordenador, e integré algunos de sus rasgos en una estructura al estilo de DIN. El rasgo más distintivo era una «A» de lados planos, construida como el contorno de una casa con bordes verticales rectos y tejado puntiagudo. Evocaba las limitaciones de los antiguos sistemas digitales de letras y daba a la familia un carácter propio.

Milibus se diseñó para funcionar tanto en uso destacado como en texto. La estructura tomaba la claridad utilitaria de DIN, pero introducía peculiaridades sutiles que la hacían más expresiva, especialmente en tamaños grandes. Nunca la vi adoptada en proyectos notables, pero sigue siendo uno de mis experimentos de fusión de precisión técnica y referencias digitales retro.

El 18 de junio de 2021 actualicé Milibus para mantener su compatibilidad con los estándares modernos. La revisión eliminó caracteres obsoletos, sustituyó las comillas invertidas, suprimió ligaduras innecesarias y corrigió inconsistencias en los contornos y las métricas. Los cambios mejoraron su utilidad sin alterar el carácter del diseño. Milibus sigue siendo de pago.

Minicomputer



Publiqué Minicomputer el 5 de mayo de 2017. Nació de mi interés por las tipografías de estilo techno de los años sesenta que tomaban elementos de las letras MICR, como Data ’70 y Westminster. Esas fuentes se habían tratado principalmente como curiosidades o símbolos de tecnología anticuada, pero quería mostrar cómo podían replantearse como tipografías elegantes para uso destacado. El objetivo era iluminar su potencial para la moda, dándoles un contexto contemporáneo en vez de tratarlas como reliquias.

El diseño estaba destinado exclusivamente a uso destacado. Las minúsculas seguían una lógica de trazos más previsible, lo que ayudaba a la legibilidad, pero muchos glifos tuvieron que resolverse uno a uno. Las minúsculas griegas fueron especialmente difíciles, pues sus formas más orgánicas se resistían a trasladarse a la lógica mecánica del sistema.

Aunque nunca la vi adoptada en proyectos notables, Minicomputer fue mi intento de reposicionar este género como algo más que una curiosidad, mostrando cómo aún podía tener fuerza visual en el diseño moderno. En mayo de 2024 actualicé la familia para mejorar la compatibilidad técnica, perfeccionando los contornos, actualizando las métricas verticales, corrigiendo las comillas y ampliando las funciones OpenType. Sigue siendo de pago.

Minisystem



Publiqué Minisystem el 20 de septiembre de 2004. Se basaba directamente en las pantallas fluorescentes segmentadas de un miniequipo de audio Technics que tuve en los años noventa. Ese estilo de pantalla no era exclusivo de Technics; entonces aparecían versiones similares en muchas marcas de electrónica de consumo. Quería captar esa estética en una tipografía digital como registro de una época en la que los miniequipos estéreo se veían como tecnología compacta y futurista.

El diseño era estrictamente para uso destacado. Al estar basado en un sistema de segmentos, la construcción era sencilla: dibujé un único glifo con todos los segmentos activados, lo copié por todo el alfabeto y después eliminé los segmentos que no correspondían. Esto permitió imitar en la familia la lógica de las pantallas segmentadas sin necesitar contornos complejos.

Nunca vi Minisystem en proyectos notables, pero la consideraba una instantánea fiel de un estilo que quedó obsoleto rápidamente. En abril de 2024 la pasé al dominio público, cambiando la licencia tal cual, sin actualizaciones técnicas.

Minya



Publiqué Minya el 10 de junio de 1996. Nació de unos garabatos de rotulador que llevaba años utilizando en tarjetas de felicitación familiares y etiquetas de regalos. El proceso fue deliberadamente rudimentario: dibujé las letras a mano, las escaneé con un escáner plano y después las calqué automáticamente sin limpiarlas demasiado. El resultado conservó el carácter espontáneo e irregular de los trazos de rotulador. Minya nunca se concibió como un proyecto comercial pulido; era más bien un ejercicio de curiosidad, nacido de un estilo que ya llevaba mucho tiempo dibujando informalmente.

Lo que parecía conectar con la gente era la combinación de un aspecto juguetón y espontáneo con la estructura de una tipografía de máquina de escribir. Esa mezcla le daba un atractivo peculiar que no esperaba. Aunque se utilizó ampliamente, no recuerdo proyectos destacados concretos donde apareciera. Después de desarrollar Minya Nouvelle, que se convirtió en su sucesora más refinada, Minya dejó de ser una prioridad.

En agosto de 2020 pasé Minya al dominio público. Fue un simple cambio de licencia sin actualizaciones técnicas; quedó tal como estaba desde su publicación original.

Minya Nouvelle



Publiqué Minya Nouvelle el 25 de enero de 2000 como una reelaboración de mi tipografía anterior Minya. Mientras que Minya se había creado rápidamente a partir de dibujos con rotulador y escaneos, quería que esta versión tuviera una lógica de trazos más consistente y una base digital más limpia. La construí desde cero con una tableta gráfica, lo que me permitió perfeccionar las formas conservando el carácter juguetón que hacía atractiva la original.

A diferencia de Minya, que era estrictamente una curiosidad, Minya Nouvelle se diseñó para funcionar tanto en uso destacado como en texto. La amplié a cuatro estilos: Regular, Italic, Bold y Bold-Italic. Las primeras versiones en negrita se produjeron con un sencillo filtro de engrosamiento de FontLab y, aunque era práctico, los resultados eran toscos. Después redibujé y corregí esos pesos para armonizarlos con el resto de la familia.

Con el tiempo, Minya Nouvelle consiguió un uso constante en publicaciones infantiles, incluido Get Me Another One de Robert Munsch en 2018. El 25 de noviembre de 2022 actualicé la familia para ajustar las métricas verticales y evitar que se recortaran los acentos, pero por lo demás el diseño permaneció estable. En abril de 2024 pasé Minya Nouvelle al dominio público, publicada tal cual, sin más revisiones. No debe confundirse con la tipografía Minya de Ahmad Jamaludin, publicada en 2024.

Misadventures



Publiqué Misadventures el 10 de noviembre de 2009. Fue un encargo para un juego de acción de PlayStation 3, aunque ya no recuerdo el título. El cliente pidió una tipografía que evocara las letras de las películas de acción, así que la diseñé como una familia de versalitas en negrita con ensanchamientos añadidos para suavizar sus bordes digitales y darle un carácter cinematográfico. El estilo pretendía parecerse al tipo de tipografía que suele asociarse con carteles de cine y títulos de juegos.

El diseño no encontró uso más allá del encargo original, pero seguí manteniéndolo. El 18 de junio de 2021 actualicé la familia para perfeccionar ciertos detalles: estreché los puntos suspensivos, eliminé las ligaduras redundantes «fi» y «fl» y añadí signos de prima. No hice otros cambios estructurales. Misadventures ha seguido siendo de pago.

Misirlou



Presenté Misirlou el 20 de julio de 2000. El diseño estaba influido por las tipografías de Letraset Sunshine y Moonshine, creadas por Mike Daines en 1971. Sunshine tenía letras huecas con una sombra proyectada ligera de semitonos, mientras que Moonshine invertía el enfoque con letras sólidas y sombras huecas. Misirlou continuó esas

ideas en una tipografía de solo minúsculas y sin contraformas que reflejaba los estilos retro de la época. El nombre venía de la canción de surf rock «Misirlou» de Dick Dale and the Del-Tones.

Al principio distribuí Misirlou con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Mississauga



Publiqué Mississauga el 17 de junio de 1999. El diseño derivaba de mi tipografía Credit, que modifiqué para crear un estilo más experimental. Le di el nombre de Mississauga, la ciudad donde vivía entonces.

Al principio distribuí Mississauga con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Mister Firley



Publiqué Mister Firley el 30 de noviembre de 1997. El diseño combinaba varias influencias: el estilo de caja única asociado a las letras de los años setenta, contrastes de trazo exagerados que recordaban las formas psicodélicas y formas cuadradas de bordes suaves habituales en la tipografía techno de los noventa. El resultado era una tipografía para uso destacado que reflejaba las tendencias de

diseño de su época. El nombre aludía al personaje Mister Furley de la serie de televisión Three's Company; cuando nombré la fuente adiviné cómo se escribía.

Al principio distribuí Mister Firley con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Mitigate



Publiqué Mitigate el 20 de marzo de 2012. La idea era imaginar una fuente de máquina de escribir más estrecha que pica (10 caracteres por pulgada) o elite (12 caracteres por pulgada). El diseño condensaba las proporciones manteniendo suficientes detalles para seguir siendo legible. Algunas letras, como la «k», se doblaban en formas curvas para ahorrar anchura, y la «M» y la «W» tenían sus partes centrales truncadas. La «m» minúscula perdió su remate central. Estos ajustes permitían que Mitigate ocupara menos espacio horizontal sin dejar de parecer una tipografía de máquina de escribir.

La diseñé con estilos desgastados para simular huellas mecánicas: cintas gastadas, impresiones desiguales e impresión tosca. Esto la hacía útil en contextos retro donde se necesitaba un aspecto de máquina de escribir, pero el espacio horizontal era limitado. Nunca estuvo pensada para trabajo editorial contemporáneo, sino para proyectos que buscaran una sensación comprimida y analógica.

El 14 de noviembre de 2024 actualicé Mitigate limpiando vectores, reorganizando pesos y perfeccionando el espaciado y los ajustes de pares. La familia mantuvo su consistencia visual, pero ganó fiabilidad técnica. Sigue distribuyéndose como tipografía de pago.

Mixolydian



Publiqué Mixolydian el 20 de febrero de 2012. El diseño se basaba en tradiciones estadounidenses de letras industriales, como los alfabetos estándar de la Federal Highway Administration y las plantillas de dibujo técnico, que contrastaban con modelos europeos más conocidos como DIN. Mi objetivo era explorar las cualidades sencillas y utilitarias de las fuentes estadounidenses y tratarlas como base de una tipografía sin remates orientada al texto, no solo como material para uso destacado.

El nombre venía de la teoría musical. Entonces estaba aprendiendo sobre los modos musicales, y «Mixolydian» me atraía por su sonido y ritmo. Dibujé la familia para servir tanto en texto como en uso destacado, con proporciones adaptables a distintos tamaños. También publiqué una compañera llamada Mixolydian Titling, consistente en un estilo de solo mayúsculas disponible bajo una licencia gratuita de escritorio. Estructuralmente era consistente con la familia principal y solo se diferenciaba en el uso de mayúsculas.

No he visto Mixolydian en proyectos destacados. El 25 de noviembre de 2024 actualicé la familia perfeccionando curvas, reorganizando los nombres de los pesos y mejorando las métricas verticales. El

diseño esencial siguió igual, pero la familia ganó consistencia y facilidad de uso. Mixolydian sigue siendo de pago y Titling continúa siendo gratuita.

Mlurmlry



Publiqué Mlurmlry el 5 de mayo de 1997. El diseño comenzó como una modificación de Neuropol: condensé las formas y volví a calcarlas a mano, produciendo contornos irregulares. El resultado era una tipografía experimental para uso destacado con un aspecto distorsionado. El nombre era deliberadamente difícil de pronunciar y se eligió por su cualidad abstracta.

Al principio distribuí Mlurmlry con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Mob Concrete



Publiqué Mob Concrete el 4 de febrero de 1999. El diseño derivaba de Vibrocentric, que a su vez era una versión ensanchada de Hemi Head. Mob Concrete exageraba aún más aquellas formas pesadas, produciendo un estilo tosco y de bloques.

El nombre venía de un número de David Letterman sobre la letra «We built this city on rock and roll», reinterpretada como «We built this city on mob concrete». Al principio distribuí la tipografía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 pasé Mob Concrete al dominio público.

Mochon



Publiqué Mochon el 11 de noviembre de 2015. La tipografía se basaba en las letras dibujadas a mano por Donald Mochon, antiguo decano de la Escuela de Arquitectura de RPI, cuyo trabajo con lápiz graso tenía una mezcla distintiva de control e irregularidad. Un aficionado me envió escaneos de sus letras y me impresionaron la textura y el ritmo de las formas. Como las muestras eran inconsistentes en tamaño y resolución, decidí construir mi propio sistema en lugar de calcarlas directamente.

Para captar el efecto trabajé con lápices grasos Mitsubishi Dermatograph, dibujando cada letra unas veinticinco veces hasta encontrar tres variantes que conservaran el carácter rudimentario y aun así funcionaran juntas como tipografía. Después utilicé una función OpenType de alternativas contextuales para alternar las variantes, de modo que las letras repetidas no parecieran idénticas. El resultado estaba pensado para uso destacado, aunque también lo imaginaba en bocadillos de cómic donde encajara un carácter suelto y artesanal.

Como pequeño homenaje a Donald Mochon incluí su mascota, un pájaro que calqué y añadí como glifo decorativo. Mochon no se ha utilizado en proyectos destacados, pero para mí fue un tributo a un diseñador cuyas letras me causaron una fuerte impresión. Sigue siendo de pago.

Model Worker



Lancé Model Worker el 9 de agosto de 1997. Creé el diseño con un plumín dañado de pluma de inmersión Speedball que modifiqué con unos alicates. Escribir con él sobre papel corriente de impresora producía trazos toscos e irregulares, pues el plumín desgarraba las fibras del papel y la tinta se absorbía de forma desigual. Escaneé y calqué automáticamente los resultados para producir la tipografía. El nombre venía de la canción «Model Worker» de Magazine.

Al principio distribuí la tipografía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 pasé Model Worker al dominio público.

Moja



Publiqué Moja el 23 de agosto de 2009. A diferencia de la mayoría de mis tipografías anteriores, originalmente se vendía en lugar de distribuirse gratis. La desarrollé adaptando mi diseño Meloche y aplicándole un efecto de textura parecido al pelo. El proceso consistía en generar texturas con software especializado, componer

los resultados en Photoshop y después calcar automáticamente los caracteres para convertirlos en vectores. El nombre venía de una palabra japonesa para un tipo particular de pelo.

En junio de 2021 actualicé Moja eliminando caracteres obsoletos, corrigiendo inconsistencias y agrandando los caracteres alrededor de un veinte por ciento. En noviembre de 2022 pasé la tipografía al dominio público.

Mold Papa



Presenté Mold Papa el 14 de abril de 1999. La tipografía derivaba de Soul Mama, un diseño sin remates con contornos y sombras proyectadas, y de su compañera simplificada Soul Papa. Mold Papa era una variante distorsionada de Soul Papa, creada como experimento independiente de formas.

Al principio distribuí Mold Papa con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Monofonto



Publiqué Monofonto el 11 de noviembre de 1999. La diseñé como una tipografía monoespaciada para pantalla, con Bell Centennial como influencia principal. Tomé sus profundas trampas de tinta, espaciado compacto y proporciones estrechas y los adapté a una

estructura digital monoespaciada. Entonces las trampas de tinta eran un rasgo estilístico atractivo, incluso en trabajos digitales, y quería ver cómo se comportaban en un diseño de anchura fija.

La tipografía se hizo inesperadamente conocida después de obtenerse una licencia a través de Monotype para utilizarla en la serie Fallout de Bethesda. No participé directamente en ese acuerdo, así que su aparición en los juegos me sorprendió. Con el tiempo la familia se amplió más allá del estilo regular original, aunque esa versión ha seguido disponible bajo una licencia gratuita.

El 18 de junio de 2021 revisé Monofonto para reducir las exageradas trampas de tinta y adaptarla a las preferencias actuales. Al año siguiente, el 25 de noviembre de 2022, volví a actualizarla rediseñando el cero y eliminando las trampas de tinta restantes en toda la familia. Esa actualización también introdujo griego, cirílico y vietnamita. Monofonto sigue siendo de pago, con el estilo regular aún disponible gratis.

Montebaldo



Publiqué Montebaldo el 27 de mayo de 2024. Fue mi intento de hacer una tipografía con remates de bloque y contraste inverso, la categoría en la que los remates son más gruesos que las astas. Históricamente, estos diseños están ligados a los tipos French Clarendon o Italienne que ganaron popularidad a finales del siglo XIX y reaparecieron en la escena psicodélica de los sesenta. Portadas de álbumes como Headquarters de The Monkees o ilustraciones de

Yellow Submarine mostraban cómo estos estilos se colaban en materiales efímeros de la cultura pop. Quería reconocer esa historia sin acentuar las habituales asociaciones con vaqueros o circos.

Para lograrlo reduje ciertos rasgos ornamentales, evitando, por ejemplo, un terminal curvado en la R y utilizando una a minúscula simplificada. Mis principales referencias venían del catálogo de Photo-Lettering Inc. de 1973, que contenía muchos diseños poco conocidos de remates de bloque y proporciones estrechas, con un sabor más europeo que del Oeste. Construí la familia con ocho estilos, desde ultrafino hasta pesado. Mantener consistentes las curvas basadas en radios entre tantos pesos exigió mucho trabajo manual; llené páginas de cálculos para asegurar que la geometría siguiera siendo coherente de un máster al siguiente.

Montebaldo se orientaba al uso destacado vinculado a la moda, aunque no ha conseguido una adopción notable desde su publicación. Pese a las ventas decepcionantes, la considero una exploración cuidadosa de cómo pueden replantearse las formas Italienne en un contexto moderno.

Moon Cresta

ABCDEFabcdefl234

Publiqué Moon Cresta el 5 de abril de 2012. Comenzó como una interpretación libre de Sans de Frederic Goudy, pero simplifiqué la estructura y redondeé los terminales para suavizar su tono. El resultado era menos anguloso y más accesible que el original de Goudy. Mi objetivo era tomar una tipografía temprana sin remates que de otro modo podría parecer severa y darle un carácter más sereno y adaptable.

La tipografía se diseñó para funcionar tanto en texto como en uso destacado. Al principio publiqué solo un estilo regular. En febrero de 2022 amplié la familia para incluir Light, Light Italic, Regular e Italic. Esa misma actualización también corrigió comillas, añadió fracciones, perfeccionó la puntuación y eliminó caracteres obsoletos para mantenerla al día técnicamente.

El nombre venía del juego de recreativa Moon Cresta de 1980. Lo elegí de forma juguetona porque quería evitar un título anticuado o de resonancia histórica. Moon Cresta no se ha utilizado en proyectos destacados, pero sigue disponible como tipografía de pago.

Motorcade



Publiqué Motorcade el 23 de septiembre de 1997. El diseño comenzó como una adaptación de mi tipografía Inflammable Age, que reelaboré en Lightwave 3D para crear un estilo de bloques tridimensionales. El resultado se parecía a las letras de los gráficos de carreras de los años sesenta, con un fuerte efecto 3D de alto contraste.

Al principio distribuí Motorcade con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Movatif



Publiqué Movatif el 29 de abril de 2009. Era esencialmente una modificación de Coolvetica, ajustada a la tendencia de finales de la década de 2000 de tipografías geométricas sin remates con espaciado cerrado y ligaduras inclinadas agresivas. Entonces observaba que muchos diseñadores personalizaban manualmente fuentes como Avant Garde Gothic para exagerar las parejas anguladas, así que construí una familia que incorporaba ese efecto desde el principio.

Movatif estaba pensada exclusivamente para uso destacado. La familia incluía siete pesos, pero no cursivas. En su lugar me centré en las ligaduras, creando una amplia gama de parejas inclinadas que reforzaban la construcción geométrica. Esto daba a la tipografía un aire más orientado a la moda, reflejando cómo los diseñadores buscaban formas más afiladas y estilizadas en aquel periodo.

La familia no consiguió una adopción notable, pero la revisé el 25 de noviembre de 2024 para reorganizar los nombres de los pesos y armonizarlos con el resto de mi catálogo. La actualización no alteró el diseño en sí. Movatif sigue siendo de pago.

Mufferaw



Publiqué Mufferaw el 7 de abril de 2003. Comenzó como un encargo de un equipo alemán de cómic que me pidió diseñar una tipografía personalizada para su cómic web. Produje un diseño que creía

adecuado para sus necesidades, pero lo rechazaron. En vez de desechar el trabajo, lo conservé y le di un nombre ligado a mis raíces del valle de Ottawa. El nombre viene de Joseph Montferrand, conocido localmente como Big Joe Mufferaw, un héroe popular francocanadiense celebrado en relatos de Bernie Bedore y en una canción de Stompin' Tom Connors.

La familia incluía dos pesos, tres anchuras, cursivas y estilos de contorno, todos basados en letras de cómic. Desde su publicación, el estilo regular de Mufferaw se ofreció como fuente gratuita, mientras que la familia ampliada se vendía comercialmente. Ese equilibrio entre distribución gratuita y de pago ayudó a que circulara más ampliamente de lo que podría haber ocurrido de otro modo.

Mufferaw recibió una actualización técnica el 25 de mayo de 2021, que eliminó caracteres obsoletos, corrigió irregularidades de curvas y ajustó el espaciado de los puntos suspensivos. Otra revisión, el 13 de noviembre de 2024, modernizó las tablas de nombres internos para mejorar la compatibilidad con software, volvió a perfeccionar los contornos y añadió el signo de sección (§). Sigue distribuyéndose bajo el mismo modelo gratuito y de pago.

Naftalene



Lancé Naftalene el 11 de marzo de 1998. El diseño se basaba en unas letras encontradas en una caja de cebollas: un entusiasta de las fuentes me envió una imagen y adapté el estilo anguloso a una tipografía digital. Lo veía como una traducción del brutalismo

arquitectónico a la forma tipográfica. El nombre era un juego con NAFTA, que entonces se asociaba con el comercio agrícola, especialmente con el transporte de cebollas.

Al principio distribuí Naftalene con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Nagomi



Publiqué Nagomi el 18 de octubre de 2006. El nombre significa «tranquilidad» en japonés, y la intención era captar ese estado de ánimo en una tipografía de pincel para uso destacado. Mi esposa, Chikako, pintó el hiragana y el katakana, que escaneé y digitalicé. Estilicé ligeramente los trazos, pero mantuve intacta la estructura general. Para el alfabeto latino dibujé un conjunto de caracteres que coincidía con el carácter de los kana, de modo que ambos sistemas pudieran funcionar juntos visualmente.

Se concibió como una tipografía para uso destacado que transmitiera una atmósfera serena. Al principio incluí hiragana y katakana, pero omití los kanji, lo que limitaba su utilidad como fuente japonesa. El repertorio latino se diseñó principalmente para ser compatible con los kana, no como sistema independiente.

Nagomi recibió una actualización técnica el 25 de junio de 2021, que eliminó caracteres obsoletos, ajustó las métricas verticales y mejoró las fracciones. El 15 de noviembre de 2024, la versión 2.103 amplió el repertorio con los signos de daga (†) y sección (§). No ha aparecido en proyectos destacados, pero sigue disponible como tipografía de pago.

Naked Power

ABCDEFabcdef1234

Publiqué Naked Power el 8 de junio de 2010. La tipografía se inspiraba directamente en Eagle Bold de Morris Fuller Benton, de 1934, creada originalmente para el logotipo Blue Eagle de la National Recovery Administration y después ampliamente utilizada en carteles gubernamentales. Eagle Bold también llegó a la cultura popular, apareciendo en la portada de «Heroes» de David Bowie y en «Moonwalker» de Michael Jackson. En lugar de hacer una recuperación estricta, diseñé Naked Power centrándome en la legibilidad de las minúsculas; las mayúsculas se moldearon para apoyarlas. Mientras que Eagle Bold tendía al uso destacado en mayúsculas, yo quería una tipografía que funcionara tanto en texto como en uso destacado.

Entonces las tipografías geométricas sin remates dominaban el diseño, y yo sentía que la tendencia ya había durado demasiado. Naked Power fue mi intento de ofrecer una alternativa: todavía estilizada, pero más asentada, con una gama de pesos desde Hairline hasta Bold. La intención era proporcionar una opción contemporánea que conservara algo de carácter antiguo y ofreciera un uso más práctico en texto.

La tipografía se actualizó el 15 de noviembre de 2024, cuando se reorganizó la nomenclatura de los pesos para reflejar mejor sus posiciones relativas en el sistema. Book pasó a Light, Light se renombró Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light se reclasificó como Hairline. Naked Power no se ha utilizado en proyectos destacados, pero sigue disponible como tipografía de pago.

Nasal



Publiqué Nasal el 14 de septiembre de 1997. Derivaba de Nasalization, con un efecto de desenfoque aplicado para crear contornos suavizados. Nasal se publicó unas semanas después de Nasalization.

Al principio distribuí la tipografía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 pasé Nasal al dominio público.

Nasalization



Publiqué Nasalization el 12 de mayo de 1997. El diseño comenzó como una extrapolación de las tres letras del logotipo «worm» de NASA. No calqué directamente las formas originales, sino que las dibujé a ojo y extendí el sistema a un alfabeto completo. La versión inicial tenía solo mayúsculas. Después reconstruí la familia con un repertorio de minúsculas, lo que le dio más flexibilidad; en textos breves, la tipografía puede ahora funcionar más allá de su intención original de uso destacado.

En los primeros años incluí estilos de contorno, 3D y desgastados, pero para la década de 2010 los había eliminado. Esa decisión marcó un cambio de filosofía: había añadido esos extras para que la familia

pareciera más grande, pero no aportaban un valor real a los diseñadores. Desde entonces me centré en mantener una familia esencial más limpia y útil.

Nasalization ha aparecido en algunos lugares de gran repercusión. CNN la utilizó para la identidad visual de Crossfire, y en 2021 me sorprendió verla en la sonda marciana Perseverance de NASA. No participé en ese uso y solo lo descubrí después de que publicaran sobre él en redes sociales.

El 18 de junio de 2021 se actualizó la familia con signos de prima, fracciones corregidas y eliminación de caracteres obsoletos. Otra revisión, el 25 de noviembre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos para armonizarlos con el conjunto de mi catálogo. Nasalization sigue siendo una familia de pago, aunque el estilo regular aún está disponible bajo una licencia gratuita.

Negotiate

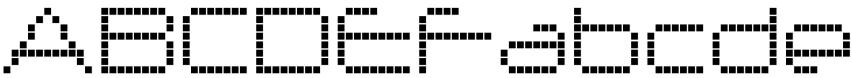


Publiqué Negotiate el 10 de marzo de 2008. El diseño se inspiraba libremente en Clearface Gothic de Morris Fuller Benton, pero no buscaba una recuperación directa. En cambio, exploré un concepto en el que un extremo de cada trazo era redondeado y el otro plano. Al principio lo apliqué sistemáticamente, pero al ver cómo se comportaban las letras en frases lo ajusté de manera más intuitiva, aplanando algunos extremos redondeados cuando mejoraba la legibilidad. El efecto creaba una tipografía que parecía suspendida entre tendencias geométricas y humanistas.

Construí Negotiate como una familia para texto, con cinco pesos y sus cursivas correspondientes. Incluí cifras de estilo antiguo porque se integran bien en composiciones con minúsculas, algo que esperaba que fuera importante para su uso en texto. Para hacerla más accesible ofrecí el estilo regular con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, mientras que la familia completa seguía siendo de pago.

El 15 de noviembre de 2024 revisé la familia para estandarizar los nombres de los pesos en mi catálogo. Book se renombró Light, y Light se reclasificó como Extra-Light. Los cambios mejoraron la consistencia sin alterar el diseño esencial. Negotiate no se ha utilizado en proyectos destacados, pero sigue disponible bajo el modelo gratuito y de pago.

Nerdropol



Publiqué Nerdropol el 19 de octubre de 2012. La idea venía directamente de mis años en la industria del videojuego, donde a menudo tenía que construir a mano fuentes de píxeles para sistemas personalizados de renderizado de texto. Entonces, si un juego necesitaba una fuente como Handel Gothic, escribía con ella en Photoshop y la convertía manualmente en una fuente de píxeles, normalmente con fuertes restricciones de paleta. Neuropol era uno de los diseños que a menudo acababan redibujados así, de modo que decidí crear una versión ya pixelada de Neuropol X como publicación independiente.

El parecido con Neuropol era intencionado; Nerdropol debía sentirse como una reinterpretación en mapa de bits de aquel diseño. Para conservar la autenticidad del aspecto limité los ajustes de pares a incrementos de píxeles enteros. Se diseñó para uso destacado, no para texto, con la intención de captar la sensación de las antiguas fuentes de mapa de bits sin dejar de presentar un tono futurista.

Nerdropol no ha aparecido en proyectos destacados, pero sigue distribuyéndose como tipografía de pago.

Nesobrite



Publiqué Nesobrite el 27 de marzo de 2007. El diseño tomaba elementos de las letras industriales y enfatizaba una construcción modular, parecida a una caja. La concebí principalmente para uso destacado, donde la geometría rígida pudiera sugerir fuerza y utilidad sin suavizarse hacia una forma más humanista.

La familia constaba originalmente de varios pesos y anchuras, y en 2022 la amplié añadiendo cursivas. Esa actualización también mejoró el espaciado y corrigió detalles técnicos que habían quedado anticuados desde la publicación. Siguieron otras actualizaciones: el 18 de junio de 2021 limpié vectores y eliminé caracteres obsoletos, y el 15 de noviembre de 2024 modernicé las tablas de nombres y perfeccioné los contornos para armonizarlos con mis otras familias.

Nesobrite no ha aparecido en proyectos destacados, pero sigue distribuyéndose como familia de pago con toda su gama de pesos y anchuras.

Neurochrome



Publiqué Neurochrome el 8 de octubre de 1997. El concepto era sencillo: tomé Neuropol y la rendericé en Lightwave, un programa de modelado 3D, aplicando extrusión, biseles y reflejos para darle aspecto de cromo. El resultado era más un espectáculo que una herramienta práctica, y nunca esperé que encontrara mucho uso.

Neurochrome siempre se distribuyó como tipografía gratuita. Nunca la he visto en proyectos destacados, y funcionaba más como experimento de aplicación de efectos de modelado 3D a la tipografía que como diseño funcional de uso cotidiano.

Neuropol



Publiqué Neuropol el 27 de octubre de 1996. El diseño estaba influido por Digital Sans de Brendel Type Studio, de 1974, que admiraba desde la infancia sin conocer su nombre. No intenté una recuperación directa; añadí mi propio giro. En una empresa de videojuegos donde trabajaba teníamos una recreativa Tempest con una pantalla de haces vectoriales que fallaba. Las líneas truncadas que producía la máquina inspiraron los terminales recortados de Neuropol, mientras que los extremos redondeados pretendían evocar el resplandor de los trazos vectoriales. Desde el principio estuvo pensada para uso destacado.

Su rápida difusión se debió en parte al momento. Mi sitio web Larabie Fonts aparecía entre los primeros resultados de «free fonts» en los buscadores, así que Neuropol se descargó ampliamente. El diseño conectó con las tendencias de finales de los noventa y quedó ligado a la estética Y2K. Me sorprendió que adquiriera una asociación cultural tan fuerte; otras fuentes eran más comunes entonces, pero el auge de Neuropol y su posterior declive de uso consolidaron su vínculo con aquella época. Una cuenta de Instagram llamada Neuropollution documenta ahora sus apariciones por el mundo, además de diseños derivados como Neuropolitical.

Nunca recibí comentarios directos de diseñadores durante su apogeo, pero podía ver el atractivo de sus trazos truncados. En 2002 la reconstruí como Neuropol X, cerrando el espaciado y ampliándola a una familia completa con cinco pesos, tres anchuras y cursivas. Ese mismo año publiqué también Neuropol Nova, que llevaba más lejos los elementos futuristas. En 2015 volví a publicar la original como Neuropol ’96 en respuesta a diseñadores que seguían prefiriendo la primera versión. Finalmente, en abril de 2024 pasé Neuropol al dominio público como parte de un esfuerzo más amplio por liberar fuentes antiguas que no tenían familias de pago asociadas.

Neuropol Nova



Publiqué Neuropol Nova el 24 de octubre de 2002 como una exageración deliberada de Neuropol. Si Neuropol ya había llevado lejos la estética futurista, Nova la amplificaba, especialmente en las mayúsculas M, N y W, que diseñé en estilo de caja única. Toda la familia tenía un efecto parecido al de una plantilla de estarcido. Las minúsculas eran menos radicales, pero las mayúsculas dejaban claro

que no estaba destinada a la lectura general: era estrictamente una tipografía para uso destacado en contextos que necesitaran una atmósfera más extraña y de ciencia ficción de la que podía ofrecer Neuropol X.

Neuropol Nova compartía el año de publicación de Neuropol X, pero cumplía otra función. Si X era una familia racionalizada y orientada a la versatilidad, Nova era su contraparte alienígena, exagerando los trazos truncados hasta rozar el límite del reconocimiento. No la veía como algo práctico; estaba pensada solo para uso destacado. A lo largo de los años no he encontrado usos notables.

La familia se ha actualizado para lograr consistencia técnica. El 25 de junio de 2021 eliminé caracteres obsoletos, revisé las comillas y mejoré las fracciones y los puntos suspensivos. El 16 de noviembre de 2024, la versión 2.2 reorganizó la nomenclatura, pasando del orden anchura/peso al de peso/anchura —por ejemplo, Condensed Bold pasó a Bold Condensed— para que se comportara de forma previsible en el software de diseño. Neuropol Nova sigue bajo licencia comercial.

Neuropol X



Publiqué Neuropol X el 24 de octubre de 2002 como sustituta definitiva de la Neuropol original. La reconstruí desde cero, dándole un espaciado más cerrado, perfeccionando los extremos de los trazos y reelaborando caracteres como la Z, que recuperó su parte superior plana. Amplié la familia a un sistema de cinco pesos y tres anchuras, con sus cursivas correspondientes. Evité los extremos: un

peso Black no funcionaba bien con los extremos redondeados, y un Hairline era poco práctico, así que la familia se centró en pesos intermedios utilizables.

Neuropol X conservaba las cualidades futuristas y techno de la original, pero las racionalizaba para un uso destacado más consistente. En la década de 2010 amplié aún más sus funciones con nuevas interpolaciones y mayor cobertura lingüística, incluido griego, cirílico y vietnamita, además de símbolos monetarios actualizados. La familia se ha utilizado en proyectos como los juegos WhipCrack (2009) y Galactic Arms Race (2013).

El 16 de noviembre de 2024, la versión 3.1 introdujo una nomenclatura revisada. Se invirtió el orden de anchura y peso para ajustarlo a los estándares del sector, de modo que nombres como «Condensed Bold» pasaron a «Bold Condensed» para lograr consistencia entre programas. Neuropol X sigue disponible como familia de pago, con el estilo regular distribuido bajo una licencia gratuita de escritorio para uso comercial.

Neuropolitical



Publiqué Neuropolitical el 15 de diciembre de 1997 en respuesta a peticiones de una versión de Neuropol con formas más cuadradas. No tenía una visión concreta de cómo se utilizaría; se trataba realmente de dar a la gente una opción que había pedido. Eliminé los terminales redondeados de Neuropol y ajusté el espaciado, creando un aspecto más plano y severo. Para mí, ese cambio rompía la

conexión entre las formas redondeadas y sus terminales, y el resultado siempre me ha parecido una interpretación más débil de Digital Sans de Elsner+Flake, que inspiró Neuropol.

Aunque a principios de la década de 2010 amplié Neuropolitical a una familia de siete pesos más cursivas, nunca la he considerado uno de mis diseños más sólidos. Cuando la veo utilizada suelo sentir cierta decepción en comparación con ver Neuropol o Neuropol X. Aun así, algunos diseñadores prefieren claramente su estilo más cuadrado y despojado.

El 16 de noviembre de 2024, la versión 5.2 reorganizó la nomenclatura de los pesos para hacerla más clara. Book se renombró Light, Light pasó a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light se rebautizó Hairline. El estilo regular siempre ha sido gratuito bajo una licencia comercial de escritorio, mientras que el resto de la familia sigue siendo de pago.

Neuzon



Publiqué Neuzon el 11 de mayo de 2007 como respuesta a encontrar Tempo en un catálogo antiguo. Tempo, diseñada por Robert Hunter Middleton en 1930, se describía a veces como una prima estadounidense de Futura. Su estilo Bold Extended no estaba disponible digitalmente, pero aparecía en rótulos por toda Norteamérica, incluido el logotipo de Shopper's Drug Mart en Canadá. No tenía suficiente material fiable para intentar una recuperación fiel, así que tomé otra dirección. Hice que Neuzon

pareciera desgastada por el tiempo, una especie de versión digital de cómo podrían verse las antiguas fuentes de rotulación si hubieran sobrevivido hasta el presente.

Neuzon recibió una actualización en junio de 2021, cuando eliminé caracteres obsoletos como L con punto y E con breve, sustituí las comillas invertidas por las correctas y perfeccioné algunos contornos. Otra actualización, el 17 de noviembre de 2024, corrigió problemas gráficos menores y añadió el signo de sección (§). Neuzon siempre se ha vendido como tipografía comercial, en vez de publicarse gratis. No conozco usos notables en proyectos reales, pero para mí el diseño es una reinterpretación de un estilo tipográfico que había sido común y había caído en el olvido.

New Brilliant



Publiqué New Brilliant el 1 de febrero de 1998, durante un periodo en el que producía varias tipografías de estilo techno. Su diseño es muy ancho, con construcción geométrica y huecos deliberados en los trazos, similares al aspecto fragmentado de gráficos de ciencia ficción como el logotipo de Blade Runner. La fuente estaba destinada a uso destacado en contextos techno o de ciencia ficción, aunque su anchura extrema limitaba su utilidad práctica.

New Brilliant se distribuyó originalmente bajo una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. Nunca la vi adoptada de forma notable, probablemente porque sus proporciones exigían demasiado para la mayoría de los proyectos. Pese a ello, sigo pensando que el

diseño conserva interés visual cuando se utiliza con moderación, en situaciones con suficiente espacio horizontal para alojarlo. En agosto de 2020 pasé New Brilliant al dominio público.

Night Court



Presenté Night Court el 3 de diciembre de 1997. El diseño tenía una forma ornamental recurrente que apareció primero en la N y después se aplicó a otras letras. El resultado era una tipografía experimental para uso destacado con formas muy inusuales.

En agosto de 2020 pasé Night Court al dominio público.

Nightporter



Publiqué Nightporter el 1 de octubre de 1997. Creé el diseño tomando Fragile Bombers y aplicándole un efecto de ondulación en Photoshop, que producía una textura distorsionada por todas las letras.

En la década de 2010 revisité la tipografía utilizando como base una versión más reciente de Fragile Bombers. Añadí ligaduras OpenType para reducir la repetición del patrón de ondulación. El nombre venía de la canción «Nightporter» del álbum «Gentlemen Take Polaroids» de Japan. En agosto de 2020 pasé Nightporter al dominio público.

NK57



Presenté NK57 Monospace el 29 de enero de 2015. Mi objetivo era crear una tipografía cómoda para los programadores, con varias anchuras, que permitiera encajar un número preciso de caracteres en distintos paneles de visualización. La familia se lanzó con sesenta estilos en total: seis pesos, cinco anchuras y cursivas. Era monoespaciada, así que cada carácter tenía anchuras de avance idénticas entre los distintos pesos, lo que garantizaba una alineación uniforme independientemente del estilo elegido.

Diseñé las formas de las letras pensando en la claridad. Di formas distintas a caracteres que suelen confundirse, como el cero y la O mayúscula o la l minúscula y el número 1. También incluí caracteres de dibujo de bloques para bordes y un amplio conjunto de símbolos matemáticos y técnicos. Esas funciones formaban parte del primer lanzamiento, pues quería que se sintiera completa desde el principio. NK57 se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio que permitía el uso comercial.

En abril de 2024 la puse en el dominio público. En ese momento tenía sentido, porque no había fuentes complementarias de pago que mantener. NK57 nunca obtuvo mucho reconocimiento en proyectos de mayor envergadura, pero sirvió al público de programadores al que iba dirigida, que necesitaba flexibilidad en el diseño monoespaciado.

No Clocks



Publiqué No Clocks el 21 de abril de 2000. La tipografía nació en 1997, cuando creé un diseño para Real Doll, una empresa que desarrollaba una propuesta de línea de muñecas robot y cíborg bajo el nombre Replicants. Pidieron un estilo ancho y futurista similar a China/Chimes, una tipografía de los años setenta que después influyó en mi diseño Korataki. Solo necesitaban minúsculas para una maqueta de sitio web. Como pago por el trabajo recibí una copia con licencia de Fontographer, que sustituyó la versión pirateada que había estado utilizando. El proyecto no siguió adelante, pero después completé el diseño y lo publiqué como No Clocks. El nombre venía de la canción de Pylon del mismo título.

Al principio distribuí No Clocks con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Nulshock



Publiqué Nulshock el 30 de mayo de 2014. Admiraba Good Times, pero sentía que conservaba demasiado de su origen en las letras de Pontiac, así que quería diseñar algo con formas de cápsula similares que fuera enteramente mío. Le di el nombre de un hechizo de los juegos Final Fantasy. Las letras tienen un aire ancho y techno, con

un toque de la sencillez del logotipo worm de NASA, pero el objetivo era construir una familia sin remates con curvas mecánicas claras y proporciones cuidadosamente equilibradas.

La publicación original incluía siete pesos y un conjunto de símbolos matemáticos y monetarios. Nulshock Bold se distribuyó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, mientras que los otros pesos eran de pago. El 7 de julio de 2022 amplié la familia con estilos oblicuos. No eran simples inclinaciones: ajusté las astas para compensar la distorsión causada por el sesgado. Esa actualización también introdujo más símbolos monetarios, mejoró la función OpenType de fracciones, eliminó caracteres obsoletos, corrigió comillas invertidas y perfeccionó el espaciado y los ajustes de pares. Otra actualización, el 17 de noviembre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos para aclarar el sistema.

No he visto Nulshock adoptada en proyectos destacados, pero siempre la he considerado un esfuerzo más sólido que Good Times en equilibrio y precisión. Sigue formando parte de mi catálogo como familia techno estructurada y versátil.

Numberpile



Publiqué Numberpile el 26 de abril de 2001 como herramienta sencilla para añadir números rodeados por círculos a mapas y diagramas. La primera versión incluía 80 números y se distribuía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. Acceder a ellos no era sencillo: proporcioné una tabla para ayudar, pero escribir números fuera de los rangos inferiores era incómodo.

Después actualicé la fuente con funciones OpenType. Esto permitía escribir un número entre paréntesis y convertirlo automáticamente en un número dentro de un círculo, hasta 200. Esa versión también incluía algunos contornos depurados, que hacían los caracteres más nítidos y consistentes. La mejora facilitó mucho el uso práctico de la fuente.

En noviembre de 2022 pasé Numberpile al dominio público. Para entonces no tenía estilos compañeros de pago, y yo iba pasando gradualmente las fuentes gratuitas independientes a licencias abiertas. Nunca la vi en proyectos destacados, pero cumplía una función para quienes necesitaban números dentro de círculos en un formato sencillo y directo.

Numbers with Rings



Presenté Numbers with Rings el 14 de diciembre de 2013 como alternativa más versátil a las fuentes anteriores de números dentro de círculos. Los sistemas existentes solían depender de símbolos precompuestos, lo que limitaba la flexibilidad. Mi enfoque utilizaba lógica OpenType para hacer que los propios marcos actuaran como variables, ajustándose a la anchura del contenido. Esto permitía números dentro de anillos hasta 999999, además de letras o combinaciones de letras y cifras.

La parte técnica era exigente. Tuve que construir sistemas de marcadores de posición para evitar huecos y asegurar que las formas se alinearan correctamente con distintos rasterizadores. Como OpenType no permite variables, eran los marcos los que contenían la

lógica de ajuste. El 12 de mayo de 2021 actualicé la fuente para admitir los conjuntos de alternativas estilísticas 1–3 y revisé el manual para explicar las nuevas funciones.

Numbers with Rings se orientaba principalmente al uso profesional en mapas, arquitectura, diagramas y material didáctico. No la he visto adoptada en proyectos destacados, pero sigue siendo un producto de pago de mi catálogo. El nombre venía de un juego con «Numbers with Wings», una canción de la banda de new wave The Bongos. Después desarrollé Encercle como evolución más sencilla del mismo sistema, diseñada para reducir la complejidad para los usuarios.

Nyxali



Publiqué Nyxali el 12 de marzo de 2007. Las mayúsculas, los números y parte de la puntuación venían directamente de mi tipografía anterior Gnuolane, que situé en un contexto nuevo tratándolos como si se hubieran estampado con metal. Me inspiraban las letras estampadas que se ven en metal o cuero, a menudo hechas con punzones metálicos. Al principio consideré tomar como modelo las placas de identificación militares, pero no me parecía mecánicamente verosímil. En su lugar imaginé un dispositivo de estampado con una muesca de referencia en la parte superior, que mantendría cada sello orientado correctamente. Esa limitación ficticia determinó el aspecto de la fuente.

El diseño se orientaba al uso destacado en contextos militares o industriales. Para aumentar el realismo programé parejas alternativas de letras que imitaban las irregularidades de las

impresiones estampadas reales. En 2021 actualicé la fuente eliminando caracteres obsoletos como L con punto y E con breve, y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. Nyxali siempre se ha distribuido como tipografía de pago, y no la he visto en proyectos destacados.

Octin

ABCDEFGHIJK12345

Lancé Octin el 16 de octubre de 2007. Entonces había pocas fuentes deportivas octogonales disponibles, y ninguna ofrecía una gama consistente de pesos con opciones tanto con remates como sin ellos. Decidí construir una familia más amplia y también introduje versiones con textura, poco comunes entonces en ese género. Desde el principio Octin incluía las seis variantes: Sports, College, Prison, Stencil, Vintage y Spraypaint. Las texturas de Spraypaint y Vintage formaban parte de la publicación inicial; de hecho, los estilos Vintage se basaban en la textura de una camiseta escaneada.

Cada variante se publicó con un estilo gratuito, mientras que los demás se vendían comercialmente. Ese modelo ayudó a que la familia recibiera atención, y a menudo veía las versiones gratuitas en carteles de protesta. Octin también llegó a proyectos profesionales: Octin Stencil apareció en la exposición Comeback Season: Sports After 9/11 del National September 11 Memorial & Museum; Octin College se utilizó en el libro A Donkey's Tale de Maximilien Binard, y Octin Vintage apareció en etiquetas de cerveza Steamworks y en la renovación de la identidad de Wachusett Brewing Company de 2024.

Actualicé la familia el 18 de junio de 2021, eliminando caracteres obsoletos como L con punto y E con breve y sustituyendo las comillas invertidas por las correctas. El 17 de noviembre de 2024, la versión 1.3 reorganizó los nombres de los pesos de College, Prison, Sports y Stencil: Book pasó a Light y Light se renombró Extra-Light. Esa actualización también añadió el signo de sección (§) a las seis variantes. Pese al aumento de la competencia desde entonces, Octin sigue siendo una parte fiable de mi catálogo por su amplitud y versatilidad.

Octoville



Publiqué Octoville el 20 de octubre de 1999. El diseño estaba influido por la fuente del título de la película de ciencia ficción «Outland», aunque intenté diferenciarlo. Se convirtió en una tipografía compacta y octogonal con una altura de x baja en las minúsculas. El nombre es un juego con «Alphaville», la película de Jean-Luc Godard, que combina mi interés por la ciencia ficción con la tipografía.

Al principio distribuí Octoville con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Octynaz



Presenté Octynaz el 15 de diciembre de 2006. Era esencialmente una versión muy desgastada de Tandelle Bold, sin minúsculas. Quería avanzar más en las estéticas grunge y posapocalíptica exagerando los daños mucho más de lo que había hecho en fuentes anteriores. Las letras estaban muy emborronadas, a menudo desbordándose mucho más allá de sus límites, y utilicé ligaduras para permitir que manchas largas atravesaran varias letras a la vez. También rellené las contraformas para dar una impresión de deterioro y obstrucción.

Octynaz se creó para uso destacado general, especialmente en contextos que pidieran un aspecto agresivo o caótico. Desde el principio se distribuyó como tipografía de pago. El 25 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres obsoletos como L con punto y E con breve, sustituyendo las comillas invertidas por las correctas, estrechando los puntos suspensivos y perfeccionando los contornos para eliminar errores como puntos superpuestos y torsiones. Estos ajustes no alteraron significativamente su aspecto, pero mejoraron la eficiencia del archivo.

No he visto Octynaz en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como uno de los diseños desgastados más extremos que produje.

Ohitashi



Publiqué Ohitashi el 9 de noviembre de 2006. El diseño es una tipografía de escritura manual con estilo de pincel, influida por las letras de los emblemas de automóviles de los años setenta y principios de los ochenta. Me interesaba trasladar ese aire estilizado y elegante a una fuente que funcionara tanto en uso destacado como en bloques de texto más grandes. El nombre venía de la cocina japonesa: ohitashi es un plato sencillo de verduras hervidas condimentadas con salsa de soja, y pensé que el sonido de la palabra encajaba con la tipografía.

La fuente estaba pensada para uso destacado y cuerpos de texto grandes, no para lectura continua. En 2021 revisé la familia eliminando caracteres obsoletos como L con punto, E con breve y algunos otros, además de corregir las comillas invertidas. La actualización mejoró la compatibilidad entre programas, pero no cambió el aspecto general del diseño.

Ohitashi siempre se ha distribuido como tipografía de pago, y no la he visto en proyectos destacados. Sigue en mi catálogo como uno de los diseños inspirados en el pincel que conecta la estética automovilística con el contexto de la escritura manual tipográfica.

Oil Crisis



Publiqué Oil Crisis el 27 de agosto de 2000. La tipografía nació de una colección de revistas Consumer Reports de los años setenta y principios de los ochenta que encontré mientras ayudaba a mi tía a vaciar el sótano de su madre. Cada número contenía dibujos de coches como el Dodge Omni y el Chevrolet LUV. Escaneé estas ilustraciones e intenté calcarlas automáticamente, pero la calidad de impresión y el detalle de los dibujos daban malos resultados. Terminé redibujando manualmente la mayoría de los coches.

El resultado final era una tipografía de símbolos de coches y camiones de los años setenta. Al principio distribuí Oil Crisis con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Oliver's Barney



Presenté Oliver's Barney el 27 de octubre de 1997. El diseño se inspiraba en unas letras que vi en la fachada de unos antiguos grandes almacenes de Inglaterra durante mi primera visita allí. Las letras parecían datar de los años cuarenta: eran de bloques, sencillas y geométricas, un estilo que suele llamarse stovepipe porque las formas se parecen a piezas dobladas de tubo de estufa, con líneas rectas y esquinas redondeadas. Aunque solo las vi brevemente, me causaron una fuerte impresión.

El nombre venía de dos fuentes de aquel mismo viaje. Oliver, el hijo pequeño de un primo de mi primera esposa, estaba obsesionado con su juguete del dinosaurio Barney, y lo conecté con la canción «Oliver's Army» de Elvis Costello. Al principio publiqué la tipografía con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. La primera versión era tosca, con un espaciado desigual que reflejaba mi etapa temprana como diseñador. En la década de 2010 la revisé mejorando el espaciado y perfeccionando detalles. En abril de 2024 pasé Oliver's Barney al dominio público.

Operational Amplifier



Publiqué Operational Amplifier el 7 de febrero de 1999. Era un diseño techno de formas de caja que recurría mucho a formas inclinadas y ensanchadas, lo que limitaba su utilidad. En la década de 2010 revisé la tipografía, reduciendo la inclinación y ajustando las proporciones para hacerla más funcional.

Al principio la distribuí con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 pasé Operational Amplifier al dominio público.

Optoisolator



Publiqué Optoisolator el 23 de febrero de 2024. El diseño comenzó como un experimento con las esquinas inteligentes de FontLab. Quería ver qué ocurriría si los bordes exteriores de las letras se

mantuvieran rígidamente cuadrados mientras las curvas interiores se suavizaban con radios precisos. El resultado era una tipografía con exterior de caja y arcos interiores suaves que creaban espacios negativos marcados. Apliqué este tratamiento de manera consistente a todos los glifos.

El nombre venía de los componentes electrónicos llamados optoisolators, u optoacopladores, que transfieren señales entre circuitos aislados mediante luz. Me gustaba el paralelismo: la fuente equilibra un exterior tecnológico afilado con curvas más orgánicas dentro.

Optoisolator se publicó exclusivamente para titulares y uso destacado, no para texto. Siempre ha sido una fuente de pago, sin estilos gratuitos incluidos. Hasta ahora no la he visto en proyectos destacados y no planeo ampliarla con pesos o estilos adicionales más allá de la publicación original.

Orange Kid



Publiqué Orange Kid el 30 de mayo de 1999. Era una réplica estricta de la fuente principal del juego Earthbound de Super Nintendo. Entonces no había jugado al juego: un aficionado me envió capturas de pantalla que aportaban todo lo necesario para reproducir la fuente de píxeles. El nombre venía directamente del personaje Orange Kid de Earthbound.

En 2009 amplié la fuente para cubrir un alfabeto griego completo y latín ampliado, incluido vietnamita. El diseño se mantuvo siempre en un solo estilo. Se distribuyó originalmente bajo una licencia

gratuita de escritorio para uso comercial. El 23 de abril de 2024 la pasé al dominio público, dejándola disponible libremente para utilizarla y modificarla.

Nunca vi Orange Kid en proyectos destacados, aunque siempre estuvo pensada como una conservación fiel de una parte reconocible de Earthbound. Años después de crear la fuente terminé jugando yo mismo a la serie Mother, lo que me dio una conexión personal tardía con el diseño.

Order



Publiqué Order el 14 de junio de 2010. Se basaba directamente en Univers, que estudié mediante especímenes de las antiguas versiones de metal. No calqué ni medí los originales, pero conservé las proporciones al redibujar las letras. El objetivo era crear una tipografía contemporánea sin remates para uso destacado que evocara la estructura de Univers con mis propios detalles.

La tipografía se distribuyó solo como familia de pago, sin estilos gratuitos. El 25 de junio de 2021 la revisé eliminando caracteres obsoletos como L con punto, E con breve y algunos otros. Esa actualización también corrigió las comillas invertidas y errores de curvas que afectaban a la eficiencia, aunque los cambios no alteraron el aspecto externo del diseño.

Order estaba pensada para uso destacado general, no para documentación técnica ni aplicaciones específicas de pantalla. No la he visto en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como uno de mis diseños modernistas sencillos sin remates.

Otoboke



Publiqué Otoboke el 5 de febrero de 2007. El diseño se inspiraba en las tipografías psicodélicas de los años sesenta, especialmente Davida, y en formas juguetonas que recordaban a los fantasmas de Pac-Man. Para explorar proporciones inusuales, dibujé bocetos de las letras orientadas boca abajo antes de digitalizarlas normalmente. El resultado era una tipografía muy irregular para uso destacado, con formas exageradas parecidas a globos.

La tipografía siempre estuvo pensada para un uso destacado amplio, no para un género limitado. Se publicó comercialmente sin estilos gratuitos. El 25 de junio de 2021 la revisé eliminando caracteres obsoletos como L con punto, E con breve y otros, corrigiendo comillas invertidas, estrechando los puntos suspensivos y haciendo más nítido el efecto de líneas difusas. Los ajustes mejoraron la eficiencia conservando el aspecto excéntrico.

Otoboke no ha aparecido en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como una de mis tipografías más experimentales, conectando el diseño psicodélico de los sesenta con la irregularidad de la era digital.

Outright



Publiqué Outright el 22 de julio de 1998. Al principio la llamé Outright Televism. El diseño era una interpretación techno de los noventa de un estilo art nouveau: tenía formas de bloques, contraformas irregulares y elementos ensanchados. Quería que las formas evocaran tanto las letras estilizadas de los sesenta como los estilos basados en vectores ampliamente utilizados en los noventa.

Al principio la distribuí con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 pasé Outright al dominio público, dejándola disponible libremente para utilizarla o modificarla.

Overload



Presenté Overload el 11 de diciembre de 1997. El diseño se basaba en Eurostile, también conocida como Microgramma; conservé su estructura modular, pero la alteré con formas desgastadas que recordaban una señal de vídeo deteriorada. También añadí caracteres alternativos A y E, que permitían un efecto de caja única. El nombre procedía de la canción «Overload» de Talking Heads.

El 17 de febrero de 2022 publiqué una actualización importante. Redibujé muchos caracteres, amplié la cobertura de idiomas y añadí símbolos monetarios y matemáticos. Conservé las A y E alternativas

como funciones de OpenType; también perfeccioné los acentos y añadí fracciones y ordinales numéricos. En noviembre de 2022 puse Overload en el dominio público.

Owned



Publiqué Owned el 29 de julio de 2005. Mi objetivo era captar el aspecto de las letras urbanas de rotulador sin depender de fotografías de grafitis. Llevaba un cuaderno de bocetos y estudiaba cómo la gente garabateaba letras en paredes y superficies, y después practicaba con rotuladores para imitar el flujo. Lo que más me llamaba la atención era la inclinación hacia la izquierda y cómo los trazos a menudo llevaban de una letra a la siguiente. Incluí ligaduras desde el principio para enfatizar esas irregularidades y conexiones naturales.

Owned siempre se distribuyó como tipografía de pago, destinada a uso destacado general. El 25 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres obsoletos como L con punto, E con breve y otros. También sustituí las comillas izquierdas invertidas por comillas correctas, ajusté las métricas verticales —reduciendo el tamaño de los caracteres alrededor de un diez por ciento— y corregí errores de curvas que se habían introducido en los contornos.

No he visto Owned en proyectos profesionales o destacados, pero sigue en mi catálogo como intento de trasladar la sensación de las letras de grafiti con rotulador a una fuente funcional.

Oxeran



Publiqué Oxeran el 18 de abril de 2007. El nombre se inspiraba en Ranxerox, un personaje de cómic ciberpunk. La tipografía comenzó como un encargo no exclusivo: un cliente quería una fuente que encajara con Clarendon, que ya utilizaba, pero que también tuviera un aspecto más tosco e inspirado en el punk. Al terminar el proyecto tenía libertad para publicarla comercialmente.

Oxeran se diseñó con bordes dentados y texturas toscas para darle un aspecto rudimentario y rebelde. Incorporé ligaduras OpenType desde el principio, permitiendo parejas alternativas de letras que ayudaban a romper la monotonía de la composición. Uno de sus rasgos característicos es un estilo de contorno grueso con textura desgastada.

La tipografía siempre se distribuyó como fuente de pago, sin estilos gratuitos. El 25 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres obsoletos como L con punto, E con breve y otros, además de corregir inconsistencias y ajustar las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores.

Aunque la utilizó el cliente original, no he visto Oxeran en proyectos destacados desde su publicación.

Paint Boy



Presenté Paint Boy el 2 de junio de 1997. Creé la tipografía experimentando con una nueva función de Adobe Illustrator que permitía convertir objetos en pinceles. Dibujé una brocha, la convertí en pincel y la utilicé para formar las letras.

El nombre venía de mi época trabajando en los grandes almacenes Woolco. Cuando trabajaba en ferretería me llamaba en broma «Hardware Boy». Después de pasar al departamento de pintura, el apodo se convirtió en «Paint Boy», que más tarde utilicé para este diseño. El enfoque era similar al de mi tipografía Holy Smokes, donde utilicé cigarrillos como forma del pincel.

Paint Boy se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Pakenham



Publiqué Pakenham el 30 de marzo de 2001. Nació de mi tipografía anterior Blue Highway, que a su vez había recibido la influencia de Steile Futura. Con Pakenham quería un diseño más robusto y contemporáneo que funcionara tanto en uso destacado como en texto.

La publicación inicial incluía un estilo distribuido bajo una licencia gratuita de escritorio y se amplió a «Pakenham Deluxe», con varios pesos, disponible exclusivamente a través de MyFonts durante unos años. El 9 de noviembre de 2006 la amplié a una familia completa y la publiqué bajo Typodermic Fonts, retirando la anterior Pakenham Deluxe. Todas las adiciones posteriores —pesos extra, anchuras, cursivas y estilos de efectos— se vendían como fuentes de pago. Pakenham sí tuvo adopción profesional: Reebok la utilizó a mediados de la década de 2000, dando cierta visibilidad a la familia.

Actualicé la familia el 25 de junio de 2021 eliminando caracteres obsoletos como L con punto y E con breve, corrigiendo comillas invertidas y mejorando la compatibilidad con navegadores. Otra actualización, el 17 de noviembre de 2024, estandarizó la nomenclatura de toda la familia: Book se renombró Regular, Light pasó a Extra-Light, y así sucesivamente.

Palamecia



Publiqué Palamecia el 26 de julio de 2012. El diseño era un experimento para hacer una tipografía que siguiera siendo legible a resoluciones muy bajas. En vez de comenzar con contornos de alta resolución y reducirlos, trabajé en una ventana de vista previa de baja resolución y construí las formas a partir de polígonos. Las letras se formaban como siluetas recortadas, con los espacios negativos definiendo la estructura en lugar de esqueletos y trazos convencionales. Este enfoque daba a la fuente un aspecto simplificado y resistente que soportaba cambios de escala y desenfoque en dispositivos con interfaces de usuario. El nombre venía de un jefe de la serie Final Fantasy.

Palamecia se publicó como fuente de pago. Recibió poca atención entonces y casi no tuvo ventas, así que unos años después publiqué una compañera gratuita de solo mayúsculas llamada Palamecia Titling. Esa versión utilizaba el mismo repertorio de glifos que la original, pero en forma de mayúsculas.

En noviembre de 2024, la versión 1.001 corrigió errores en las tablas de nombres que causaban problemas poco frecuentes de visualización en ciertas aplicaciones. Esto mejoró la estabilidad general sin cambiar el diseño. No he visto Palamecia ni Palamecia Titling en proyectos destacados, pero la tipografía representa un enfoque poco convencional de la legibilidad a baja resolución.

Paltime



Publiqué Paltime el 20 de diciembre de 2006 como continuación de mi tipografía anterior Budmo. Budmo había establecido la idea de una fuente de «luces de marquesina», pero quería una versión más informal. Paltime se construyó como tipografía de solo mayúsculas para uso destacado, con puntos iluminados diseñados al mismo tiempo que los contornos, no añadidos después. Esto aseguraba un ritmo y espaciado consistentes. Las mayúsculas se basaban en mi tipografía anterior Bleeker.

Durante el desarrollo experimenté con formas alternativas de puntos, como estrellas y corazones. Las estrellas llevaban el software a sus límites técnicos, casi provocando un fallo por su complejidad, mientras que otras formas experimentales ni siquiera podían

guardarse. Al final limité la familia a puntos, corazones y estrellas. La tipografía siempre se distribuyó como producto de pago, sin estilos gratuitos.

El 25 de mayo de 2021 actualicé Paltime. La revisión eliminó caracteres obsoletos como L con punto y E con breve, sustituyó las comillas invertidas por las correctas y ajustó ligeramente las métricas verticales. Los cambios mejoraron la compatibilidad sin alterar el aspecto del diseño. Paltime siempre estuvo pensada para rótulos y uso destacado y, aunque no la he visto en proyectos notables, sigue en mi catálogo como estilo decorativo iluminado

Pants Patrol



Publiqué Pants Patrol el 5 de mayo de 1998. Se concibió como derivada de mi tipografía anterior 20th Century Font, que después se reconstruyó y relanzó como Wevli tras un problema de marca registrada que impidió seguir utilizando el nombre original. Pants Patrol era esencialmente una versión más pesada de aquel diseño, con una textura rayada aplicada para dar un efecto de xilografía o de superficies con vetas de madera. El nombre Pants Patrol se eligió independientemente del diseño.

Pants Patrol se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Paraaminobenzoic



Lancé Paraaminobenzoic el 11 de agosto de 1997. Fue uno de mis primeros experimentos con tipografía de ciencia ficción para uso destacado. La construí mediante un proceso al que recurría mucho por entonces: dibujar glifos como mapas de bits, desenfocarlos en Photoshop para crear bordes más suaves y después calcar automáticamente los resultados. El nombre procedía del ácido paraaminobenzoico, una sustancia química que me llamó la atención por la forma larga e inusual de su nombre.

El lanzamiento original incluía un conjunto limitado de caracteres y se distribuía como fuente gratuita. El 26 de marzo de 2012 la reconstruí con un nuevo conjunto de contornos, compatibilidad ampliada con caracteres latinos y una gama completa de símbolos monetarios y matemáticos. Sustituí la mayor parte de la puntuación original durante esa reconstrucción. En 2022 puse Paraaminobenzoic en el dominio público, junto con otras fuentes gratuitas tempranas que no tenían estilos complementarios de pago.

Mi intención era destinar el diseño exclusivamente a usos destacados de ciencia ficción, no a texto. No he visto que se haya adoptado en proyectos destacados, pero refleja mi interés temprano por las formas inspiradas en MICR, simplificadas con un enfoque menos intrincado y más gráfico.

Pastor of Muppets

Lancé Pastor of Muppets el 7 de octubre de 1997. Era una fuente gratuita para uso comercial inspirada en el logotipo de Metallica, cuyo nombre jugaba con el título de su álbum de 1986 Master of Puppets. La creé sin darme cuenta de hasta qué punto estaba

vinculada a las marcas de Metallica. Por entonces circuló ampliamente por los primeros sitios para compartir fuentes y se utilizó en contextos paródicos que hacían referencia al grupo.

Más de una década después de su lanzamiento, los abogados de Metallica se pusieron en contacto conmigo. En lugar de disputar el asunto, les transferí formalmente los derechos, lo que puso fin a mi capacidad de distribuir la fuente. En la medida de mis posibilidades, la retiré de todos los lugares que pude. Por su nombre había además otro problema de marca: Disney posee los derechos de «The Muppets». Eso nunca llegó a convertirse en una reclamación formal, pero lo reconocí como otro riesgo y otro motivo por el que la fuente no podía seguir en mi catálogo.

Pastor of Muppets solo se ha utilizado en contextos de parodia o de aficionados, normalmente para aludir a Metallica. Fuera de ellos, no la he visto aparecer en proyectos profesionales o autorizados. Sigue siendo uno de los pocos casos en que renuncié por completo a los derechos de distribución; una vez transferida, pertenecía a Metallica y ya no estaba bajo mi control.

Pastrami on Rye



Publiqué Pastrami on Rye el 23 de agosto de 2013. Nació de una colaboración con mi viejo amigo del instituto Scott: a menudo ideábamos proyectos paralelos, y este estaba ligado a la idea de hacer un cómic con recortes de fieltro. Nunca produjimos el cómic, aunque sí compré mucho fieltro. La fuente se inspiraba en el estilo

de letras de la tira de prensa Frank and Ernest, que admiraba desde la infancia. En vez de imitar pluma y tinta, la diseñé para que pareciera recortada en fieltro, con bordes toscos y construidos.

Para reforzar ese aspecto artesanal incluí alternancia automática de letras y números en las funciones OpenType, de modo que los caracteres repetidos no parecieran idénticos. Eso daba la impresión de letras recortadas y colocadas individualmente. La tipografía siempre fue un único estilo de pago, sin versiones gratuitas.

En noviembre de 2024, la versión 1.001 corrigió un pequeño fallo gráfico y ajustó la tabla de nombres para mejorar la compatibilidad entre aplicaciones. No he visto Pastrami on Rye en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como tipografía arraigada en la sensación táctil de las letras recortadas.

PCTL 4800 & 9600



Publiqué PCTL4800 y PCTL9600 el 29 de enero de 2017. El proyecto comenzó como un encargo de Bioware para su videojuego Anthem. Querían algo que evocara la precisión técnica de DIN con un carácter futurista y de ingeniería. Para lograrlo creé dos familias relacionadas. PCTL4800 incluía muescas en las esquinas que sugerían los cortes de referencia de tarjetas de memoria y componentes técnicos, mientras que PCTL9600 los omitía para un aspecto más limpio. Ambas eran alternativas estilísticas, no variaciones funcionales.

Cada familia se publicó con seis pesos y cursivas, reflejando la tendencia de finales de la década de 2010 hacia familias tipográficas más grandes y versátiles. Se distribuyeron como fuentes de pago

desde el principio. El nombre PCTL no tiene un significado inherente, mientras que los números se inspiraban libremente en las designaciones de modelos de consolas Atari.

Aunque Anthem no cumplió las expectativas comerciales, las tipografías resultaron ser unas de mis familias para texto más funcionales. Siguen en mi catálogo sin más actualizaciones desde su publicación original, y no las he visto adoptadas en proyectos destacados más allá de Anthem.

Peatloaf



Lancé Peatloaf el 22 de octubre de 1997. Se basaba en mi diseño anterior Yawnovision, con un tratamiento grunge que ocultaba muchas de las debilidades estructurales del original. La textura daba a las letras un carácter tosco que sugería cualidades tanto medievales como de otro mundo. Su construcción modular contribuía al aspecto inusual.

El nombre era un juego con «meatloaf», cambiado a «peatloaf» para darle un tono ligeramente irreverente que encajaba con el diseño.

Peatloaf se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Permanence



Publiqué Permanence el 13 de marzo de 2012. La tipografía comenzó como proyecto personal relacionado con un pódcast que estaba empezando con mi amigo de muchos años Scott. Para la portada quería parodiar el libro Future Shock de Alvin Toffler, de 1970. El título alude a la idea de Toffler de la «muerte de la permanencia», según la cual la sociedad posindustrial estaría definida por bienes temporales y relaciones transitorias. Las propias letras eran una extrapolación de la fuente de la portada original de Future Shock, que compartía algunos rasgos con los estilos de reconocimiento de tinta magnética de los años sesenta.

Permanence se publicó como un único estilo de pago, con ligaduras incluidas desde el principio. Se diseñó principalmente para uso destacado, con la misma cualidad austera y mecánica que hacía tan llamativa la portada de Future Shock. No he hecho actualizaciones significativas desde su publicación, ni la he visto en proyectos destacados más allá de su inspiración original.

Pirulen



Publiqué Pirulen el 11 de septiembre de 2004. El diseño era mi intento de crear una alternativa futurista a Bank Gothic. Quería una fuente que compartiera sus proporciones cuadradas, pero evitara el estilo de grabado del cambio de siglo que hacía que Bank Gothic pareciera más adecuada para antiguos certificados de acciones que

para ciencia ficción. El nombre venía de un hechizo de fuego del juego de rol Skies of Arcadia, escrito Pyrulen en el juego; lo cambié ligeramente para la fuente.

La publicación inicial incluía un único estilo regular, ofrecido como descarga gratuita. El 9 de mayo de 2012 la amplié a una familia de seis pesos con cursivas, todos distribuidos como fuentes de pago. El estilo gratuito original se mantuvo, pero los estilos adicionales se vendían comercialmente. En su primera publicación, Pirulen incluía alternativas estilísticas como una A de estilo lambda. Con el tiempo, las frecuentes peticiones de una A con travesaño me llevaron a añadir también una versión con él.

El 25 de junio de 2021 actualicé la familia eliminando caracteres obsoletos como L con punto y E con breve, sustituyendo comillas invertidas y corrigiendo métricas verticales. Otra actualización, el 10 de febrero de 2024, corrigió problemas de compatibilidad y estandarizó los ajustes de pares.

Pirulen encontró cierto uso profesional: se adoptó para el diseño del título del juego de disparos en arena Lemnis Gate de 2021. Aparte de eso, la he visto principalmente en proyectos de ciencia ficción y temática tecnológica.

Plain Cred 1978



Publiqué Plain Cred 1978 el 14 de abril de 1999. El diseño era una tipografía geométrica sin remates derivada de mi tipografía anterior Street Cred. Estaba influida por composiciones de letras dibujadas a

mano de los años setenta y compartía rasgos con Avant Garde Gothic de Herb Lubalin, especialmente los caracteres inclinados A, M, V y W que sugerían letras hechas a medida.

El «1978» del nombre aludía al periodo que intentaba evocar. Las proporciones del diseño eran poco convencionales y carecía del refinamiento de su inspiración. Una compañera rayada, Street Cred, llevaba el mismo concepto de una manera visualmente más eficaz.

Plain Cred 1978 se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Planet Benson



Lancé Planet Benson el 2 de diciembre de 1997. El diseño se basaba en estilos de grafiti que observaba por el área del Gran Toronto, desde trabajos elaborados en el barrio de Parkdale de Toronto hasta letras toscas en localidades suburbanas. Planet Benson tomaba más de estas últimas, adoptando deliberadamente un carácter poco pulido y torpe. La publicación se tituló Planet Benson 2, tras una versión anterior menos desarrollada.

El nombre venía de un concepto imaginado de mundos especializados. Después de ver una tienda llamada World of Shoes en Mississauga, consideré la idea de planetas enteros dedicados a un solo tema. Pensar en uno dedicado a la comedia televisiva Benson dio lugar al nombre Planet Benson.

La tipografía se distribuyó primero con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la pasé al dominio público.

Plasmatic



Publiqué Plasmatic el 16 de noviembre de 1997. El diseño comenzó con OCR-A como referencia, pero lo llevé hacia un estilo distorsionado y psicodélico. Quería una tipografía de aspecto mecánico pero deformado, casi como si hubiera pasado por un filtro digital inestable. El nombre venía directamente de la banda punk The Plasmatics.

Plasmatic se publicó originalmente como fuente gratuita. En 2012 la reconstruí con una cobertura latina ampliada, fracciones y un repertorio más completo de puntuación y símbolos. Esa versión sustituyó la mayoría de los contornos originales conservando el mismo diseño general. El 2 de marzo de 2022 la pasé al dominio público junto con otras fuentes gratuitas antiguas de mi catálogo.

La tipografía siempre tuvo un solo estilo y estaba destinada exclusivamente a uso destacado. No he visto Plasmatic en proyectos destacados, pero sigue siendo un registro de mis experimentos de finales de los noventa con letras distorsionadas.

Plastic Bag



Publiqué Plastic Bag el 2 de octubre de 1997. Fue mi intento de construir una tipografía a partir de unidades hexagonales, en lugar de las retículas rectangulares que suelen utilizarse en fuentes de pantallas segmentadas. La estructura estaba influida por las letras segmentadas de LCD, pero quería que la geometría modular pareciera inusual y rígida, casi incómoda de leer. El nombre venía de la banda punk X-Ray Spex y su canción «Plastic Bag».

Plastic Bag era originalmente una fuente gratuita. El 26 de marzo de 2012 rediseñé los acentos y amplié la cobertura de otros idiomas basados en el latín. Aparte de eso, se mantuvo en un solo estilo. El 22 de febrero de 2022 la pasé al dominio público junto con otros diseños gratuitos tempranos de mi catálogo.

La tipografía siempre estuvo pensada para uso destacado, no para composición de texto. Un uso notable fue en una submarca de gafas graduadas distribuidas por Owndays en Japón durante la década de 2010. Por lo demás, no la he visto utilizada ampliamente.

Po Beef



Publiqué Po Beef el 6 de diciembre de 2006. La idea era hacer una tipografía pesada sin remates que exagerara el peso y la proporción hasta la torpeza. Las letras eran de bloques y comprimidas, dejando poco espacio para la sutileza o el refinamiento. El nombre pretendía sonar brusco y poco elegante, como el propio diseño.

Po Beef se distribuyó como fuente de pago desde el principio. Estaba pensada solo para uso destacado donde el impacto importara más que la legibilidad. El 25 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres obsoletos como L con punto y E con breve, corrigiendo comillas, estrechando los puntos suspensivos y limpiando errores técnicos de contornos. Los cambios no alteraron su aspecto general, pero hicieron más eficiente el archivo.

No he visto Po Beef en proyectos destacados. Sigue siendo uno de mis diseños más deliberadamente torpes, construido para enfatizar peso y presencia por encima del acabado pulido.

Poke



Publiqué Poke el 26 de mayo de 1999. El diseño comenzó con una estructura más bien cuadrada de remates de bloque, que combiné con formas decorativas rayadas que recordaban a los gráficos de coches hot rod. El resultado era una tipografía para uso destacado

con contrastes poco convencionales entre letras rígidas y detalles ornamentales. El nombre venía de la palabra «cowpoke», una referencia a la base de remates de bloque del diseño.

Durante muchos años, Poke se distribuyó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Polarband



Publiqué Polarband el 27 de octubre de 2010. El diseño se basaba en fuentes de principios del siglo XX para uso destacado con líneas interiores, que a menudo utilizaban líneas internas finas para aligerar letras pesadas. La desarrollé como sistema de capas: el estilo Back proporcionaba un relleno sólido, Regular añadía una línea interior fina y Fron aislaba esa línea para combinarla con color u otros efectos.

Polarband se publicó como fuente de pago desde el principio. Siempre estuvo pensada para uso destacado, donde su construcción por capas podía utilizarse en carteles, rótulos o títulos contundentes.

El 25 de junio de 2021 revisé la familia eliminando caracteres obsoletos como L con punto y E con breve, corrigiendo comillas, reforzando acentos y actualizando la función de fracciones. Esos ajustes mejoraron la consistencia técnica sin alterar el aspecto. Aparte de eso, Polarband no se ha utilizado en proyectos destacados ni ha necesitado más actualizaciones.

Polarized



Publiqué Polarized el 20 de mayo de 2022. El diseño se basaba en las letras segmentadas de las pantallas LCD, pero sustituí los extremos romos de los trazos segmentados tradicionales por terminales puntiagudos. Esto daba a la tipografía un aspecto más afilado y cristalino, conservando la construcción modular subyacente. El nombre aludía a los filtros de luz polarizada, vinculando el diseño con la óptica y la tecnología.

Polarized se publicó como familia de pago de cinco pesos, cada uno con oblicuas incluidas desde el principio. Se diseñó tanto para uso destacado como para texto, con suficientes pesos y espaciado para funcionar en composiciones extensas sin perder su carácter segmentado. No ha habido actualizaciones desde la publicación original.

No he visto Polarized en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como diseño modular segmentado que enfatiza la precisión angular.

Polyflec



Publiqué Polyflec el 28 de junio de 2007, durante un periodo en el que estaba inmerso en estéticas técnicas e industriales. Es una tipografía cuadrada sin remates diseñada para reflejar la precisión

afilada que me atraía entonces, influida en parte por lo que veía en el diseño contemporáneo de camiones. Inventé el nombre; no tiene una fuente externa.

Un rasgo definitorio es cómo introduje quiebros angulares donde normalmente se cerrarían las curvas, como en el trazo inferior de la C. En vez de girar suavemente hacia arriba, toma una pendiente abrupta de poco ángulo. Este tratamiento recorre muchos glifos y da a la tipografía un sabor deliberadamente mecánico y ligeramente torpe. También me exigía más técnicamente, produciendo una gama de pesos más amplia de lo habitual. Mis mejores habilidades de interpolación lo hicieron posible, aunque también me enseñaron cuánto cuidado adicional requieren los pesos intermedios para evitar congestión o delgadez.

El 25 de mayo de 2021 actualicé la familia para eliminar caracteres obsoletos, sustituir comillas invertidas, corregir inconsistencias de espaciado, rediseñar el ogonek y añadir signos de prima. Otra actualización llegó el 10 de julio de 2022, cuando introduje cursivas, añadí una eszett mayúscula e incluí varios símbolos monetarios nuevos. Aunque nunca encontró un uso notable, es una instantánea de mi estilo de entonces y de cómo experimentaba con formas industriales y familias de varios pesos.

Pop Up Fontio



Publiqué Pop Up Fontio el 7 de agosto de 1999. Construí la tipografía a partir de mi diseño anterior Lockergnome, que modifiqué eliminando curvas para crear letras poligonales. Después importé las formas a Lightwave, una aplicación de modelado 3D, donde extruí

cada letra y la coloqué sobre una forma modelada de caja de sorpresa con muñeco de resorte. Rendericé cada carácter desde ángulos ligeramente distintos para añadir variación. El nombre aludía a la serie de televisión Pop-Up Video, popular entonces.

Pop Up Fontio se distribuyó durante muchos años con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Port Credit



Lancé Port Credit el 25 de mayo de 1999. La tipografía era un intento de crear un diseño humanista sin remates basado libremente en Optima. Incorporaba detalles en forma de rizos que le daban una cualidad ornamental, aunque el resultado carecía del equilibrio y refinamiento de su inspiración. El nombre venía de la zona de Port Credit de Mississauga, Ontario, donde vivía entonces.

Port Credit se distribuyó durante muchos años con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Pound



Publiqué Pound el 21 de enero de 2008. Mi objetivo era diseñar una tipografía en negrita y sin contraformas que tomara elementos del Art Déco e incorporara cierta influencia de Arts and Crafts. La

construí alrededor de formas geométricas sencillas, con la ausencia de contraformas dando a letras como O, P y D un aspecto sólido y relleno. Para añadir otra capa creé formas entrelazadas que podían utilizarse con ligaduras, pero no eran esenciales para el diseño. También di a los contornos una cualidad rústica y ligeramente irregular que sugería tipos de madera estampados o impresión de linotipia.

Poco después de publicarse, Coca-Cola eligió Pound para una campaña mundial ligada a la Copa Mundial de la FIFA de 2010. La vi en expositores de tiendas, carteles y envases de cromos Panini durante aquel año. Esa exposición ayudó a que la fuente consiguiera una fuerte aceptación comercial alrededor de 2010. Al mismo tiempo desarrollé una compañera simplificada llamada Pound Web. Eliminaba la mayoría de los detalles de textura y entrelazados para acelerar su renderizado como fuente web, conservando los contornos ondulados e irregulares. Pound Web se integró en la familia principal y sigue disponible junto al estilo original.

Pound siempre estuvo pensada como tipografía de un solo peso para uso destacado y nunca la amplié a una familia completa. En retrospectiva, la siento ligada a un momento concreto. Su combinación de sencillez geométrica, textura rústica y formas entrelazadas me recuerda cómo experimentaba con influencias híbridas a finales de la década de 2000.

Presicav



Publiqué Presicav el 1 de mayo de 2008. El punto de partida era Tempo Bold Extended de Ludlow, pero no quería hacer una recuperación directa. En cambio, traté el peso más grueso como una interpretación relativamente fiel del original y llevé el extremo más ligero de la familia en direcciones más extrañas. En la versión ultraligera, las panzas se conectaban con las astas de maneras poco convencionales, y la interpolación entre los extremos producía pesos con un carácter inusual propio. Esa tensión entre estilos pesados y ligeros daba a la familia una personalidad cambiante: los pesos más oscuros tenían un sabor antiguo y los más ligeros tendían a lo experimental.

La primera publicación incluía seis pesos. El 5 de agosto de 2018 amplié la familia con cursivas. Una actualización técnica del 18 de noviembre de 2021 corrigió un problema que impedía que Presicav Bold apareciera en aplicaciones antiguas. Otra actualización, la versión 2.1 del 1 de noviembre de 2024, renombró Ultra-Light como Thin por consistencia y corrigió un problema de exportación que causaba errores de renderizado en el estilo más fino.

Presicav nunca encontró público y recibió poca atención, pero para mí fue un experimento que dejaba cambiar la personalidad de una tipografía a lo largo de su gama de pesos, en vez de imponer uniformidad.

President Gas



Publiqué President Gas el 30 de septiembre de 1997. La idea venía de un logotipo en una lata de pintura para edificios: solo unas pocas letras, pero suficientes para despertar la idea de construir un alfabeto completo. La dibujé con proporciones geométricas y formas octogonales, manteniendo el diseño cuadrado y anguloso para uso destacado. El nombre venía de «President Gas», una canción de The Psychedelic Furs.

Las mayúsculas tenían una fuerte presencia geométrica que sigo pensando que funciona bien. Las minúsculas tuvieron menos éxito. Hice la altura de x demasiado baja y las proporciones no se estrechaban lo suficiente para contrastar adecuadamente con las mayúsculas. En retrospectiva, el diseño podría haber sido más sólido como familia de solo mayúsculas.

Originalmente tenía un solo estilo. En 2012 reelaboré la fuente: sustituí el espaciado y los ajustes de pares, rediseñé los acentos, amplié la puntuación y añadí cobertura de más idiomas basados en el latín. En noviembre de 2022 pasé President Gas al dominio público. Nunca ganó aceptación en el uso, pero representa una etapa temprana de mi exploración de tipografías geométricas rígidas para uso destacado.

Pretender

ABCDEFGHIJK12345

Publiqué Pretender el 15 de julio de 2014. La idea venía directamente de las letras de una portada de partitura de 1935 para la balada en ritmo de vals «Mexicali Rose». Tomé las formas de las palabras de esa portada y las amplié a una tipografía completa. La E del original parecía más una E en forma de media luna —una C con travesaño—, mientras que la L tenía forma de gancho, casi como una J invertida. Esos detalles marcaron el tono del resto del diseño.

La portada tenía un sabor Art Déco, pero también mostraba tendencias industriales tempranas. Las formas de lados planos y el espaciado amplio insinuaban el aspecto industrial emergente de la época. Mi objetivo era conservar esa mezcla de elegancia Déco y brusquedad de la era de las máquinas, para que Pretender se sintiera ligada a su tiempo sin dejar de funcionar en un contexto moderno.

El nombre venía de «The Great Pretender», la canción de The Platters. Parecía apropiado para una tipografía que imita una época anterior siendo una obra nueva. Pretender fue gratuita para uso comercial desde su publicación en 2014 hasta abril de 2024, cuando la pasé al dominio público. Nunca publiqué actualizaciones durante ese periodo.

Pricedown



Publiqué Pricedown el 30 de noviembre de 1997. Comenzó como mi reinterpretación de Pinto Flare, una tipografía para uso destacado de principios de los setenta. Conservé la estructura de caja y las peculiares letras de caja única con descendentes de floritura, pero dibujé mi versión más dura y angulosa, frente al carácter más suave de Pinto Flare.

El estilo era conocido incluso antes de que las fuentes digitales se hicieran comunes: Pinto Flare aparecía en Tag Team Wrestling de Data East en recreativas en 1984 y en NES en 1986. Mi versión, sin embargo, quedó ligada sobre todo a la serie Grand Theft Auto de Rockstar Games. Entonces trabajaba como director artístico en Rockstar Toronto, mientras la oficina de Nueva York utilizaba mi publicación gratuita de Pricedown sin saber que era mía. Desde entonces la comunidad la ha identificado con la franquicia, aunque nunca trabajé en el título concreto que la hizo famosa.

En la década de 2010 amplié Pricedown a una familia completa. El estilo gratuito original se renombró Pricedown Black, mientras añadía nuevos pesos con código de ligaduras OpenType para descendentes de floritura automáticos y mayor cobertura lingüística. El 12 de mayo de 2021 la actualicé mejorando alternativas estilísticas, ampliando las fracciones OpenType y eliminando caracteres obsoletos. La versión 5.200, publicada en noviembre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos para hacerlos más claros y corrigió la ausencia del signo de exclamación invertido en Hairline.

En retrospectiva, me impresiona su popularidad, pero no siento que refleje mucho de mi personalidad. Sigue siendo esencialmente una copia cercana del logotipo de «Price is Right». Incluso el nombre, una mezcla de «Price is Right» y «Showcase Showdown», reconoce más esa herencia que mi propia voz de diseño.

Prime Minister of Canada



Lancé Prime Minister of Canada el 21 de septiembre de 1998. El diseño estaba influido por Great Thumbprint Drawing Book de Ed Emberley, de 1977. Su estilo de dibujo sencillo y accesible sugería una tipografía de letras de caricatura hechas a mano, que desarrollé con formas irregulares y humorísticas para evocar ese espíritu. El nombre se eligió al azar. No tenía ningún significado particular ni relación con el diseño.

Prime Minister of Canada se distribuyó durante muchos años con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la pasé al dominio público.

Primer



Publiqué Primer el 18 de septiembre de 1997 pensando en los docentes. Originalmente se llamaba Primer Print, por los lápices de gran tamaño utilizados al comenzar la escolarización. El diseño estaba pensado para fichas donde los niños repasan y escriben letras

de imprenta, no para lectura continua. Desde el principio incluía mayúsculas y minúsculas, pues el objetivo era reflejar el alfabeto que aprendían los niños.

Después de publicarse, los docentes me pedían a menudo personalizaciones. Sus peticiones solían centrarse en la I, J, q, 1 y 9. Algunos querían una I sin remates; otros querían remates en la J y el 1. A veces redibujaba la q con un descendente recto o un gancho inclinado, y ocasionalmente cambiaba el 9 a una forma de círculo y palo parecida a un 6 girado. Estas adaptaciones reflejaban las distintas convenciones de enseñanza de entonces.

Después experimenté con una versión de líneas discontinuas basada en un estilo alemán de escritura manual, aunque finalmente se descartó. A medida que Primer evolucionaba, sentó las bases de la familia Report, que concebí como una extensión y mejora. Mientras que Primer estaba destinada específicamente a fichas para enseñar letras de imprenta, Report se diseñó para ser más adecuada para la lectura, sin dejar de evocar el estilo de las hojas de práctica.

El 12 de mayo de 2021 actualicé Primer con mejoras técnicas. Mejoré la función de alternativas estilísticas para facilitar el acceso en InDesign, amplié las fracciones para manejar numeradores y denominadores más largos, añadí signos de prima y eliminé caracteres obsoletos. Primer siguió disponible bajo una licencia gratuita para uso comercial hasta abril de 2024, cuando la pasé al dominio público.

PRINTF



Publiqué PRINTF el 4 de abril de 2007. El diseño estaba arraigado en el aspecto de las impresoras de cadena IBM de los años sesenta. Esas máquinas llevaban una cadena de caracteres a través de la página mientras unos martillos golpeaban la cinta en el momento adecuado, produciendo un efecto impreso distintivo. Para mantener una velocidad alta solían utilizar repertorios reducidos de caracteres, normalmente solo mayúsculas. PRINTF refleja esa historia con un diseño de solo mayúsculas. Derivaba de mi tipografía limpia Linefeed, que tenía minúsculas inventadas, pero PRINTF siempre fue estrictamente de mayúsculas.

Para simular las irregularidades de textura de la impresión de cadena incluí ligaduras basadas en dígrafos y trígrafos comunes tomados de listas de criptografía. Estas ayudaban a reducir la sensación de letras idénticas repetidas. El resultado era una tipografía que evocaba etiquetas de suscripción, permisos de conducir, carnés de biblioteca y otros impresos de aquella época.

El nombre viene de «printf», la función de la biblioteca estándar de C para salida con formato, que a su vez tiene raíces en Algol 68. Esa conexión reforzaba la temática informática. El 25 de junio de 2021 publiqué una actualización técnica: eliminé caracteres obsoletos y ligaduras redundantes, ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores y perfeccioné los contornos para corregir errores de curvas. El diseño estilístico permaneció intacto.

Hoy PRINTF funciona como tipografía para uso destacado. Se utiliza principalmente en proyectos nostálgicos o utilería que deba parecer auténtica de época, no en textos largos ni diseño funcional contemporáneo.

Propaniac



Publiqué Propaniac el 5 de mayo de 2018. El diseño se inspiraba en la funda del sencillo «Neutron Dance» de Pointer Sisters, de 1984; esa funda fue creada por Shoot That Tiger Creative Services en Londres. No calqué las letras, sino que basé mi trabajo en las mismas formas geométricas de estilo Memphis que daban al original su aspecto. Aunque algunas formas recuerdan al Art Déco, la base era la geometría fuerte y angulosa típica de los ochenta.

La llamé Propaniac para destacar letras concretas —A, C, N, O, P y R — que, a mi juicio, mostraban mejor las cualidades de la tipografía. El resultado era un diseño posmoderno para uso destacado con un marcado aire de época, arraigado en el estilo vivo y experimental de aquella década.

Propaniac se distribuyó bajo una licencia gratuita de escritorio para uso comercial durante seis años. Nunca la revisé y en abril de 2024 la pasé al dominio público. Nunca se adoptó en proyectos destacados, pero sigue siendo un registro de mi intento de canalizar un momento visual concreto de los ochenta.

Pulse State



Publiqué Pulse State el 17 de julio de 1997. La tipografía se concibió como diseño de terror para uso destacado. Dibujé las letras a mano sobre papel, moldeándolas para que parecieran estructuras orgánicas enredadas, como nervios o venas. El nombre venía de la canción «Pulse State» de Future Sound of London.

Durante muchos años, Pulse State se distribuyó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Pupcat



Publiqué Pupcat el 6 de julio de 2001. El diseño estaba influido por las letras de carteles de cine de los años sesenta, especialmente el estilo utilizado en la película The Pleasure Seekers de 1964. Quería captar ese aspecto informal y decorativo y convertirlo en una tipografía completa. Pupcat se construyó como diseño de caja única: la mayoría de las letras toman formas mayúsculas, pero utilicé las minúsculas A, E y R. Sus trazos ensanchados en los extremos contribuían al carácter retro.

El nombre venía de Pepsi, mi gato de entonces, al que solía llamar «Pupcat». Comencé con un solo estilo, distribuido bajo una licencia gratuita para uso comercial. En la década de 2010 amplié Pupcat a una familia con cuatro pesos y cursivas. Esas adiciones no eran gratuitas, pero daban más flexibilidad a los diseñadores.

El diseño en sí no cambió después de la ampliación. El 10 de diciembre de 2021 actualicé Pupcat para corregir un problema técnico que impedía que algunos estilos aparecieran en los menús de fuentes, y eliminé caracteres obsoletos. La versión 5.2, publicada en noviembre de 2024, perfeccionó aún más las tablas de nombres para lograr consistencia entre aplicaciones y añadió el signo de sección (§).

Pupcat nunca quedó ligada a un único proyecto, pero observé que se utilizaba frecuentemente en trabajos generales de diseño. Sigue siendo una de mis tipografías más vistas, aunque nunca se asoció a una marca o título concreto.

Pyrite



Publiqué Pyrite el 27 de enero de 1998. La tipografía se inspiraba directamente en el logotipo de Def Leppard diseñado por Alan Schmidt, con sus formas triangulares dentadas. Como el logotipo no se basaba en una tipografía funcional, el reto era averiguar cómo hacer que esas formas funcionaran juntas sin colisiones ni huecos incómodos. Esa dificultad definió las primeras versiones de Pyrite.

Desde el principio la puse a disposición del público. Después, en la década de 2010, añadí ligaduras y alternativas OpenType para resolver esos problemas de diseño. Aparte de la ligadura de doble O,

la mayor parte del trabajo se centró en la L. Dibujé el trazo inferior de la L con ángulos finales alternativos según el contexto, y creé varias ligaduras LL y alternativas para formas de L acentuadas. Estas adiciones ayudaron a que la tipografía resultara más coherente y utilizable.

Pyrite tuvo cierto uso real en la música: apareció en portadas de álbumes y sencillos de Peaches en 2003 y 2009. El 20 de julio de 2021 publiqué una actualización que mejoró las fracciones, eliminó caracteres obsoletos y corrigió colisiones de acentos y comillas invertidas. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público. Desde entonces ha permanecido intacta.

Quadaptor



Publiqué Quadaptor el 23 de septiembre de 1999. El diseño se basaba en las letras del logotipo de los amplificadores Dynaco. Solo las letras presentes en ese logotipo sirvieron como referencias directas; el resto del alfabeto se extrapoló de su geometría. No calqué las formas, sino que construí otras nuevas imitando la estructura modular y geométrica del original.

El elemento definitorio es la panza triangular de la d minúscula, que daba a la tipografía su carácter inusual. Ese rasgo determinó cómo evolucionó el resto del diseño. Quadaptor mantuvo una lógica estrictamente geométrica y modular, que la hacía sentirse ligada a la fuente sin ser una copia directa.

La tipografía se ofreció bajo una licencia gratuita para uso comercial desde el principio. Nunca se adoptó en proyectos destacados, pero siguió disponible hasta que la pasé al dominio público en noviembre de 2022. Aparte de correcciones técnicas en esa publicación final, las letras nunca se revisaron.

Quadrangle



Publiqué Quadrangle el 11 de diciembre de 1997. Era una tipografía techno cuadrada con esquinas biseladas, diseñada como fuente geométrica sencilla para uso destacado. El nombre reflejaba su aspecto rectilíneo. Puede que estuviera influida por mi diseño anterior Vipnagorgialla, aunque no puedo confirmar la conexión con certeza.

Durante muchos años, Quadrangle se distribuyó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Quadrillion



Publiqué Quadrillion el 7 de octubre de 2021. Era una reinterpretación paralela de mi tipografía anterior Ethnocentric, con la que nunca había estado satisfecho. Ethnocentric tenía solo mayúsculas y mis repetidos intentos de añadir minúsculas siempre

fracasaban. Sus trazos de extremos afilados funcionaban en temas agresivos de automóviles y carreras, pero sentía que el estilo necesitaba otro enfoque para un uso más amplio.

Quadrillion abordó esos problemas. Le di terminales redondeados en vez de cortes afilados, que encajaban con el tono científico y tecnológico que quería. Rediseñé las mayúsculas con proporciones más uniformes, lo que mejoró el espaciado y los ajustes de pares. Estructuralmente, las letras seguían un modelo de cápsula: rectángulos con extremos semicirculares, como una pastilla. Quadrillion se construyó como familia techno ancha de seis pesos y cursivas, dándole flexibilidad para uso destacado sin perder consistencia.

No estaba pensada como sustituta directa de Ethnocentric, sino como alternativa de mayor calidad que rescataba las mejores ideas y descartaba lo que yo creía que había fallado. En noviembre de 2024, la versión 1.1 perfeccionó la familia renombrando Ultra-Light como Thin y corrigiendo un problema de ordenación en el menú de fuentes que hacía que los estilos más finos aparecieran fuera de secuencia. No se hicieron otros cambios estilísticos después de la publicación original.

Quasix



Publiqué Quasix el 10 de enero de 2006. La idea surgió mientras reparaba una grabadora de videocasetes. Me impresionó la complejidad de sus mecanismos internos: cada pieza funcionaba elegantemente en su contexto, pero las piezas individuales eran torpes y puramente utilitarias. Esa filosofía pasó al diseño de Quasix.

Las letras se construyen con formas que por sí solas parecen feas y funcionales; su única cohesión procede de la consistencia de esa fealdad.

Quasix se publicó en un solo estilo, como tipografía industrial compacta para titulares. En 2015 amplié su cobertura lingüística para incluir más idiomas basados en el latín e introduje ajustes de pares basados en clases. Alrededor de una década después de la publicación original publiqué Quasix Titling, una versión gratuita que incluía solo las mayúsculas. Esperaba que pudiera encontrar un nicho como variante simplificada y accesible.

Pese a esos esfuerzos, Quasix nunca ganó aceptación ni tuvo usos notables en publicaciones o identidades visuales. Sigue siendo un experimento que refleja mi interés por trasladar a la tipografía la eficiencia oculta de las piezas mecánicas, aunque el resultado fuera poco convencional y no se adoptara ampliamente.

Quinine



Presenté Quinine el 3 de marzo de 1997. Se desarrolló como tipografía techno suave para uso destacado y derivaba de un diseño no publicado llamado Quinoline. Quinine tenía letras redondeadas combinadas con detalles angulares inusuales, produciendo un aspecto ultramoderno pero poco refinado.

La tipografía se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 pasé Quinine al dominio público.

Quixotic



Publiqué Quixotic el 12 de marzo de 1997. La creé durante los últimos años de la tendencia de tipografía grunge y tomó la forma de un diseño deconstruido para uso destacado. El proceso consistía en modificar una tipografía existente en Photoshop eliminando y distorsionando partes de las letras, produciendo formas fragmentadas que enfatizaban estructuras finas y debilitadas.

El diseño estaba influido libremente por tipografías de estilo beatnik como Ad Lib, aunque tenía la fragmentación exagerada asociada a la tipografía grunge. Para 1997 ese enfoque ya perdía popularidad, lo que limitó su recepción.

Durante muchos años, Quixotic se distribuyó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Radio Stars



Lancé Radio Stars el 21 de agosto de 1997. Era una tipografía más bien cuadrada para uso destacado, con extremos de trazo redondeados para suavizar su aspecto. El nombre venía de una canción de Kraftwerk, reflejando su vínculo con una estética electrónica retro.

En su forma original, la tipografía sufría curvas desiguales, especialmente en letras como la D. En la década de 2010 revisé Radio Stars, corrigiendo alineación y espaciado para llevar el diseño a un nivel más consistente.

Durante muchos años, Radio Stars estuvo disponible con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la pasé al dominio público.

Radios in Motion



Publiqué Radios in Motion el 16 de octubre de 1999. La tipografía se creó a petición de un aficionado que quería una herramienta para enseñar código Morse. Cada letra y número se representaba por su secuencia de puntos y rayas en Morse, con el carácter correspondiente debajo. También produje una versión alternativa, Radios in Motion Hard, que omitía las letras y números para quienes quisieran practicar descifrando directamente los símbolos.

Los caracteres base se adaptaron de mi diseño Larabiefont. El nombre venía de la canción «Radios in Motion» de XTC, elegido por su relación con la comunicación por radio.

Radios in Motion se distribuyó durante muchos años con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Rafika



Cuando presenté Rafika el 26 de abril de 2001, buscaba crear una tipografía que rezumara autenticidad y rudeza. Comencé con un facsímil de una típica tipografía geométrica sin remates de mediados del siglo XX, algo como Futura, y después me empleé a fondo con ella en Photoshop. La magia llegó realmente cuando añadí a mano aquellos goterones y manchas de tinta. Quería que Rafika pareciera estarcida sobre una superficie tosca y abandonada a la intemperie. El nombre «Rafika», un nombre coránico indirecto que significa «amigo», «amable», «dulce» o «de buenos modales», parecía encajar con el carácter amistoso y accesible de la fuente, pese a su aspecto rudo. Rafika fue un éxito inmediato. Aparecía por todas partes y, por alguna razón, la comunidad del reggae le tomó mucho cariño. Supongo que apreciaban su aire relajado y artesanal. Ahora bien, admito que la versión original era un pequeño desastre de fallos en cuanto al calcado automático. Había quiebros, torsiones y superposiciones que podían causar problemas en algunos programas. A principios de la década de 2010 le hice una limpieza importante. Sigue pareciendo sucia y grunge —ese es su encanto, al fin y al cabo—, pero la calidad mejorada evita aquellos molestos fallos. Durante muchos años, Rafika estuvo disponible con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 decidí pasarla al dominio público.

Raincoat



Publiqué Raincoat el 11 de septiembre de 2006. El diseño se basaba en las letras de The Best of Rod Stewart (1976), cuya ilustración lo mostraba con ropa de los años veinte. Las letras del título del álbum tenían un fuerte aire Art Déco y adapté ese aspecto a una tipografía funcional. Entre los rasgos principales estaban un extremo diagonal de trazo en la parte inferior de la D, la ausencia de travesaños en la B y la R y una espina diagonal recta inclinada hacia la derecha en la S.

Raincoat era un diseño de un solo estilo y siempre se ofreció como fuente de pago. Una vez la amplié para incluir cirílico porque lo necesitaba para mis invitaciones de boda, pero por lo demás nunca se utilizó en proyectos destacados.

Rainforest



Publiqué Rainforest el 7 de octubre de 2009 en respuesta a un encargo de Apple. Habían pedido una tipografía para software de edición de vídeo que evocara el aspecto del logotipo de Jurassic Park sin copiarlo directamente. Aunque no creo que Apple terminara utilizándola, el proyecto me llevó a trabajar en una dirección que de otro modo quizá no habría explorado.

Rainforest tomaba ideas de tipografías de principios del siglo XX como Neuland de Rudolf Koch y Othello de Monotype. Como en el logotipo de Jurassic Park, las letras son más condensadas, con

proporciones que enfatizan la masa vertical. Aunque la lógica de los trazos no refleja exactamente Othello, hay un parecido en cómo se recortan y moldean las formas. El diseño dio lugar a una tipografía de versalitas para uso destacado con una estructura gruesa y orgánica.

Desde su primera publicación, Rainforest incluía variantes de capas lisas, de contorno y de líneas finas. Estos estilos permitían construir efectos superpuestos o utilizarlos independientemente. El 25 de junio de 2021 actualicé la familia para eliminar caracteres obsoletos, ajustar la anchura de los puntos suspensivos, rediseñar el símbolo del dong vietnamita, mejorar las fracciones OpenType y perfeccionar los contornos para corregir errores de curvas que causaban problemas en algunas aplicaciones.

Rakesly



Publiqué Rakesly el 25 de septiembre de 2014. Mi objetivo era crear una tipografía sin remates que tomara los principios generales de los tipos de metal de finales del siglo XIX y principios del XX sin copiar directamente ninguno. Trabajé por intuición, combinando estilos rectos que conservaban parte de la distribución de peso de las tipografías con remates para uso destacado con cursivas que insinuaban influencias industriales Art Déco. Un ejemplo es la A cursiva con parte superior redondeada, una forma común en las letras Art Déco.

La familia salió con seis pesos y cursivas, y después añadí Rakesly Iron, una variante con textura. Esos estilos no se basaban en impresiones tipográficas, sino que se construían digitalmente.

Superpuse texturas repetibles en Photoshop, desplazándolas automáticamente en distintos ángulos, y después convertí los resultados a 1 bit y los calqué automáticamente. El proceso creaba texturas densas y detalladas que sugerían la densidad de la impresión tipográfica.

El 1 de marzo de 2022 actualicé Rakesly mejorando las fracciones OpenType, añadiendo símbolos monetarios actuales y una ß mayúscula y eliminando caracteres obsoletos. También introduje las texturas de Rakesly Iron como Regular, Italic, Bold y Bold Italic. En noviembre de 2024 reorganicé los pesos: Book se renombró Light, Light pasó a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light a Hairline. Rakesly era inicialmente gratuita, pero cuando añadí los estilos Iron con textura los hice comerciales.

Rakesly nunca tuvo mucho uso práctico, pero para mí fue una oportunidad de explorar ideas tempranas de tipografías sin remates en un contexto contemporáneo y experimentar con la creación de texturas en un flujo de trabajo digital.

Raymond



Publiqué Raymond el 7 de febrero de 2007. El diseño pretendía captar la irregularidad de las letras estampadas. Comencé creando un contorno esquelético fino basado en una tipografía histórica, aunque ya no recuerdo su nombre. Después repasé el esqueleto con un plumín para introducir aspereza. Perfeccioné los contornos en Photoshop, donde combiné edición digital con ajustes manuales en

una tableta gráfica para producir una textura más natural. También introduje desalineaciones deliberadas: cuando el diseño parecía demasiado preciso, perdía la impresión de autenticidad que buscaba.

El resultado era una tipografía de escritura manual con aspecto tosco y texturado que sugería un estampado desigual. El nombre Raymond le daba una identidad personal adicional, aunque el diseño en sí no estaba ligado a una referencia visual concreta.

El 4 de junio de 2021 actualicé Raymond. La revisión eliminó caracteres obsoletos, mejoró el manejo de alternativas estilísticas en aplicaciones como InDesign y ajustó las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. Raymond se distribuyó bajo licencia comercial y nunca se publicó como fuente gratuita ni se pasó al dominio público.

Razor Keen



Publiqué Razor Keen el 18 de agosto de 1997. Se concibió como tipografía de terror para uso destacado. Creé las letras con un plumín de cartografía sobre papel de periódico. La herramienta metálica afilada cortaba la superficie del papel y hacía que la tinta se extendiera de forma irregular, produciendo texturas dentadas que pasaron al diseño digitalizado. El nombre venía de una canción de Adam Ant y reflejaba el carácter afilado de las letras.

Razor Keen estuvo disponible durante muchos años con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Reagan



Publiqué Reagan el 11 de diciembre de 2007. El diseño se basaba en letras de camisetas antiguas de los años ochenta, con la tipografía Pretorian de Letraset como influencia más cercana. Para construir la versión con textura, primero creé una interpretación digital clara de Pretorian utilizando escaneos de especímenes. Después apliqué pintura acrílica con rodillo sobre tejido de punto, dejé que secara y se agrietara, flexioné el tejido para producir más roturas y escaneé los resultados. Repetí esas texturas en capas de Photoshop y las utilicé para dar a las letras el aspecto gastado de impresión sobre tela que quería.

Reagan incluía un amplio repertorio de ligaduras, no solo para letras dobles comunes, sino también para dígrafos y trígrafos. Su diseño se basaba en la frecuencia de uso en inglés, francés, alemán y otros idiomas. Esto ayudaba a que la textura pareciera menos repetitiva y más auténtica en composiciones más largas.

La tipografía se publicó con un solo estilo. Pese a su construcción cuidadosa, no conozco usos de Reagan en proyectos destacados. Quedó más como un experimento de simulación de la textura de impresión de camisetas.

Recharge

ABCDEFabcdef1

Publiqué Recharge el 28 de septiembre de 2012. Se diseñó desde el principio como familia completa, con varios pesos y cursivas. El concepto nació de ideas que había explorado antes en Ethnocentric, aunque lo traté como reelaboración independiente, no como sucesora. Mientras Ethnocentric tenía cortes más afilados y agresivos, Recharge se construyó alrededor de una estructura más parecida a una caja, con extremos inclinados de trazo situados principalmente dentro de las letras. Esto permitía mantener las formas consistentes sin crear problemas de espaciado.

La familia estaba completa al publicarse, con un enfoque uniforme de proporciones y geometría. Como los cortes inclinados se limitaban a trazos interiores, los ajustes de pares y las interacciones entre letras contiguas eran más fáciles de manejar que en mi trabajo anterior. Recharge tenía un aire más estable y técnico, adecuado para uso destacado en contextos donde se buscara un tono futurista.

El diseño nunca tuvo una adopción notable en proyectos o identidades visuales, pero lo mantuve con actualizaciones técnicas. El 19 de noviembre de 2024, la versión 1.1 ajustó el orden del menú de fuentes para que los pesos más finos aparecieran correctamente en las aplicaciones.

Refuel

ABCDEFabcdef1234

Publiqué Refuel el 7 de diciembre de 2016. El diseño nació de mi interés por las letras octogonales de los aviones. Aunque al principio pensé que reflejaba marcas militares contemporáneas, después descubrí que las letras de los aviones modernos habían pasado a formas curvas; el estilo octogonal era más bien una convención de mediados del siglo XX. Lo seguí explorando de todos modos, construyendo una familia grande y versátil con ese estilo.

Refuel se distinguía de otras tipografías octogonales por su amplitud. Ofrecí seis pesos, seis anchuras y cursivas, además de un repertorio completo de minúsculas diseñadas con el mismo carácter angular de las mayúsculas. También incluía latín ampliado, griego y cirílico, con una cobertura lingüística poco común en familias de este tipo para uso destacado.

La tipografía nunca tuvo una adopción notable, pero se construyó para ser completa y adaptable. El 19 de noviembre de 2024 actualicé la nomenclatura para ajustarla a la práctica estándar —estilos como «Condensed Bold» pasaron a «Bold Condensed»— y corregí un problema con la i con ogonek. No cambié las formas de las letras. Refuel siempre fue una publicación comercial; ningún estilo fue gratuito.

Regra



Publiqué Regra el 21 de junio de 2006. Se construyó en el contexto del diseño industrial de mediados de la década de 2000, cuando la electrónica de consumo solía favorecer plásticos brillantes, superficies inclinadas y proporciones compactas. Buscaba trasladar esas cualidades a la tipografía. El resultado era una familia futurista de formas de caja, sin los huecos que se habían mencionado por error en notas anteriores.

Al publicarse, Regra era una familia sencilla de pesos sin cursivas. El 22 de octubre de 2009 amplié el repertorio de caracteres para cubrir latín ampliado. Las cursivas se introdujeron mucho después, en 2022, dando a la familia mayor variedad estilística. Estructuralmente el diseño se mantuvo consistente; las principales actualizaciones trataban de cobertura lingüística y correcciones técnicas.

Regra nunca tuvo un uso notable en identidades visuales o diseño de productos, pero la mantuve con mejoras. En junio de 2021 añadí símbolos monetarios, mejoré las fracciones OpenType e incluí una ß mayúscula. El 27 de octubre de 2022 introduje cursivas, corregí un problema de métricas verticales y añadí más monedas, como el rublo ruso, la lira turca y la rupia india. Regra siempre ha sido de pago y nunca se ofreció con estilos gratuitos.

Relish Gargler



Publiqué Relish Gargler el 27 de diciembre de 1999. Pretendía captar la energía de los gráficos de videojuegos antiguos mediante una estructura octogonal gruesa con proporciones que la distinguían de otras fuentes del género. Los lados y las partes superiores de los octógonos eran más cortos que las diagonales, dando a las letras un ritmo sesgado y angular. También le di una altura de x inusualmente grande, que la acercaba a un diseño de caja única.

Relish Gargler se publicó en un solo estilo y no incluía pesos ni cursivas. Circuló durante muchos años bajo una licencia gratuita comercial de escritorio, aunque nunca fue uno de mis diseños más utilizados. A finales de 2025 ocupaba solo el puesto 256 en descargas entre mis fuentes de Dafont. El 20 de julio de 2021 actualicé la familia mejorando las fracciones OpenType para manejar numeradores y denominadores más largos, eliminando caracteres obsoletos y corrigiendo comillas.

En abril de 2024 pasé Relish Gargler al dominio público. En retrospectiva, el nombre destaca por ser deliberadamente desagradable; esa incongruencia se convirtió en su cualidad más memorable, aunque eclipsara al propio diseño.

Remissis



Publiqué Remissis el 19 de julio de 2016. La idea era reintroducir un rasgo en gran medida perdido en la era digital: los trazos casi horizontales. En los antiguos tipos de metal podían aparecer pequeños ángulos de forma natural, pero los sistemas digitales de hinting tendían a ajustarlos a horizontales perfectas, eliminando sutileza. Con la generalización de las pantallas de alta resolución, quería ver si podía recuperar ese efecto.

El tratamiento casi horizontal es más visible en letras con trazos superiores o inferiores como E, F, L, T y Z. Diseñé esos ángulos manualmente, trabajando fuera de la retícula para conservar un carácter natural en vez de imponer una lógica geométrica estricta. El objetivo era sugerir suavidad y ritmo orgánico sin caer en lo juguetón. Remissis se publicó como familia de siete pesos con cursivas y latín ampliado, griego y cirílico.

Desde el principio ofrecí Semi-Bold como estilo gratuito, mientras el resto de la familia seguía siendo de pago. La tipografía no se adoptó ampliamente en la práctica, pero sirvió como experimento de resistencia a las horizontales rígidas del renderizado digital. El 19 de noviembre de 2024 reorganicé los pesos para aclararlos: Book se renombró Light, Light pasó a Extra-Light y Extra-Light a Thin. No cambié las formas de las letras.

Renju



Publiqué Renju el 23 de agosto de 2009. Se concibió como continuación de Gomoku, que era un diseño de solo mayúsculas. Para Renju añadí minúsculas y apliqué una textura de sello de goma creada con Photoshop. La textura era deliberadamente desigual, así que también construí ligaduras para evitar repeticiones cuando aparecían letras idénticas contiguas.

Renju siempre tuvo un solo estilo y se publicó comercialmente, pero fracasó por completo en el mercado. No vendió ninguna copia en ningún distribuidor y terminó retirándose de mi catálogo. La textura la hacía menos versátil que Gomoku, limitando sus aplicaciones pese al repertorio adicional de minúsculas.

No hice revisiones estilísticas después de la publicación original. En noviembre de 2022 pasé Renju al dominio público, cerrando su etapa como fuente comercial. Sigue siendo uno de los raros casos en los que un diseño mío tuvo absolutamente cero aceptación pese a estar plenamente desarrollado.

Report



Publiqué Report el 20 de abril de 2007. Se desarrolló como extensión más legible de Primer, una tipografía destinada principalmente a fichas para enseñar escritura manual. Report conservaba la lógica geométrica de Primer, pero enfatizaba la legibilidad, con rasgos

tomados de modelos de escritura como una I con barras, un 9 de círculo y palo y un 4 de ángulo recto. Estos detalles la ligaban a las convenciones de letras didácticas y la hacían más adecuada para lectura continua.

La publicación original incluía Regular y Bold, sin cursivas. El 11 de diciembre de 2015 añadí Semi-Bold e Italics, ampliando la familia. Report también se amplió técnicamente con el tiempo. El 6 de marzo de 2008 introduje caracteres latinos ampliados, fracciones OpenType y cifras superiores e inferiores. El 19 de mayo de 2021 mejoré los caracteres alternativos, amplié las funciones de las fracciones OpenType y corregí comillas.

Aunque no he seguido personalmente su uso en obras publicadas, sé que Report se ha vendido de forma constante, especialmente a docentes y editoriales educativas.

Report School



Publiqué Report School el 4 de septiembre de 2008. Se desarrolló a petición de un cliente al que le gustaba la estructura de Report, pero no podía utilizar una tipografía redondeada sin remates en su proyecto. El resultado era esencialmente una compañera de Report con extremos cuadrados, muy próxima en construcción, pero con terminales cortados planos. Añadí Regular, Bold y Heavy con cursivas desde el principio.

El nombre fue principalmente una elección práctica. Quería ligarla claramente a Report y disponer de una etiqueta cómoda para la edición educativa y los buscadores. Como Report, Report School recibió comentarios de docentes y editoriales, y a menudo añadía

caracteres alternativos en respuesta a esas peticiones. Las alternativas a veces divergían de Report porque trataba las dos como proyectos separados.

Report School siempre ha sido de pago. Con el tiempo la perfeccioné para atender necesidades técnicas. El 12 de mayo de 2021 actualicé la familia mejorando alternativas estilísticas para facilitar el acceso en aplicaciones como InDesign, rediseñando S y s, añadiendo fracciones apiladas y una ß alternativa y ampliando las fracciones OpenType para manejar numeradores y denominadores más largos. Estas actualizaciones la acercaron a los estándares editoriales actuales, conservando su función original de opción legible para material educativo y técnico.

Restore



Publiqué Restore el 8 de junio de 2008. Al principio la llamé R6D8, como guiño a los nombres de droides de Star Wars. La familia salió con siete pesos, pero después de que Disney adquiriera la franquicia Star Wars decidí cambiar el nombre por otro sin relación, y para 2011 ya se llamaba Restore. El diseño era mi intento de rastrear las influencias del logotipo de Star Wars hasta sus raíces en los gráficos industriales alemanes de principios del siglo XX, incluidos rótulos y logotipos de tractores que había encontrado en una búsqueda exhaustiva de imágenes. Construí Restore como tipografía geométrica para titulares con formas entrelazadas y proporciones ajustadas para mantener el equilibrio.

Siempre ha sido una tipografía de pago y nunca se orientó a uso gratuito o en el dominio público. La intención era captar el carácter afilado e industrial del diseño alemán de aquella época, no imitar directamente el logotipo de Star Wars. No recibí comentarios notables ni vi adopciones distintivas ligadas a su aspecto autoritario, pero ha seguido en mi biblioteca.

He revisado Restore unas cuantas veces. El 25 de junio de 2021 eliminé caracteres obsoletos, corregí comillas, ajusté la anchura de los puntos suspensivos e hice mejoras de espaciado y consistencia. En noviembre de 2024 reorganicé los pesos para aclarar el sistema: Book pasó a Light, Light se renombró Extra-Light y Extra-Light se renombró Thin. Esa misma actualización añadió el signo de sección para ampliar las funciones. Los ajustes mantuvieron la familia al día con los estándares OpenType contemporáneos conservando su concepto original.

Reversal



Publiqué Reversal el 9 de marzo de 2010. Hasta entonces buena parte de mi trabajo se había centrado en estructuras superelípticas más bien cuadradas, pero con esta tipografía quería pasar a algo más suave. El diseño estaba influido por las formas redondeadas que veía en el Suzuki Lapin y otros productos contemporáneos. En vez de esquinas afiladas dibujé formas más próximas a círculos aplastados. El objetivo era crear una tipografía limpia y moderna que se leyera con fluidez en párrafos y conservara un aspecto futurista. Desde el principio incluí siete pesos con cursivas.

Siempre ha sido una fuente de pago, no gratuita ni de dominio público. La construí enfatizando el flujo general del texto, no funciones técnicas especializadas. Con el tiempo la actualicé para atender estándares cambiantes. El 25 de junio de 2021 eliminé caracteres obsoletos, corregí comillas, perfeccioné los contornos para corregir errores de curvas y amplié las funciones OpenType para mejorar las fracciones y añadir signos de prima. En noviembre de 2024 reorganicé los pesos: Book pasó a Light, Light se renombró Extra-Light, Extra-Light pasó a Thin y Ultra-Light a Hairline.

En retrospectiva, Reversal marca un momento en el que me alejaba deliberadamente de estructuras angulares hacia algo más accesible, conservando un aspecto estilizado adecuado para pasajes de lectura largos.

Rexlia



Publiqué Rexlia el 2 de junio de 2008. La inspiración llegó mientras caminaba por la calle y vi un Hummer H2. A diferencia del Humvee militar original, el H2 tenía líneas más rectas y un acabado más atractivo para el consumidor, sin dejar de parecer imponente. Esa mezcla de dureza y refinamiento marcó el tono de Rexlia. La dibujé como tipografía industrial para titulares con letras octogonales suavizadas por bordes redondeados, buscando claridad y consistencia en titulares. Al publicarse tenía siete pesos, sin cursivas.

El estilo Regular siempre se ha ofrecido con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, mientras el resto de la familia ha seguido siendo de pago. La diseñé para proyectos que necesitaran un

estilo contundente y mecánico sin sacrificar legibilidad. No hubo adopciones tempranas notables, pero la mantuve en mi catálogo como opción estable para temas industriales o técnicos.

Actualicé Rexlia varias veces para mantenerla al día. El 25 de junio de 2021 eliminé caracteres obsoletos, mejoré las fracciones OpenType, corregí comillas, añadí signos de prima y perfeccioné las alternativas estilísticas con caracteres acentuados adicionales. El 14 de marzo de 2023 añadí nuevos ajustes de pares, mejoré la calidad de las líneas, abordé problemas de los pesos ligeros, añadí el símbolo de la rupia india y actualicé los nombres de menú para mejorar la compatibilidad. En noviembre de 2024 reorganicé los pesos —Book pasó a Light, Light a Extra-Light y Ultra-Light a Thin— y añadí nuevos estilos Oblique. Estos cambios mantuvieron Rexlia en consonancia con los estándares modernos de fuentes, conservando su tono industrial.

Rimouski



Publiqué Rimouski el 12 de noviembre de 2005. Entonces las tipografías inspiradas en Avant Garde seguían siendo comunes, pero una geométrica redondeada sin remates no lo era. Quería crear algo geométricamente estricto, pero más suave en los bordes. El resultado era una tipografía redondeada sin remates con puntas afiladas que se encontraban con curvas suaves. Añadí pequeñas peculiaridades, como la muesca de la K, para distinguirla en un género concurrido. Al principio la familia tenía solo Regular y Bold.

Siempre fue una fuente de pago. El 8 de agosto de 2014 amplié la familia con Ultra-Light, Light y Semi-Bold. Hice Semi-Bold gratuita como experimento de marketing; para entonces los diseños redondeados al estilo de Avant Garde eran mucho más comunes, así que quería atraer atención hacia Rimouski ofreciendo un peso gratuito. Las cursivas llegaron después, el 11 de julio de 2022, junto con una Eszett mayúscula y varios símbolos monetarios.

También perfeccioné aspectos técnicos por el camino. El 12 de mayo de 2021 actualicé alternativas estilísticas, corregí comillas, mejoré las fracciones OpenType, eliminé caracteres obsoletos y limpié contornos. Las alternativas estilísticas permiten sustituir caracteres por otros inclinados para un aspecto menos rígido, dando cierta variedad a la tipografía. No he visto Rimouski en proyectos destacados, pero sigue en mi biblioteca como opción geométrica redondeada.

Rina



Publiqué Rina el 3 de junio de 2000. El diseño estaba influido por la tendencia de los noventa de alterar tipografías clásicas, un estilo asociado a Neville Brody. Utilicé elementos de Bodoni, recortando y recombinando partes de las letras para crear estructuras alteradas que se alejaban del original.

El resultado tenía las marcas de su periodo y no encajaba con desarrollos posteriores del estilo. En la década de 2010 revisité Rina y perfeccioné los contornos para hacerla más consistente y utilizable.

Rina se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Rinse



Publiqué Rinse el 5 de julio de 2007. Quería hacer una tipografía de camisetas antiguas, pero en vez de partir de la habitual Cooper Black la basé en Goudy Heavyface Italic. Eso daba a las letras otro sabor sin dejar de encajar con el aspecto que tenía en mente. Para crear la textura trabajé con tela y pintura. Apliqué pintura sobre la tela con un rodillo de goma, la dejé al sol para que envejeciera y después la arrugué antes de escanearla. También superpuse nubes de diferencia repetibles, desplazadas con cada glifo, para mantener una textura consistente pero desigual. El resultado era un solo estilo para uso destacado diseñado para parecer una impresión gastada y usada.

Siempre ha sido de pago. La concebí estrictamente para uso destacado en gráficos y titulares, no para textos largos. Las ligaduras de parejas de letras añadían variación y evitaban que la textura pareciera repetitiva. No conozco adopciones de Rinse en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como opción texturada y desgastada para trabajos de estilo antiguo.

Riot Act



Presenté Riot Act el 6 de agosto de 1997. El diseño se basaba en bocetos a lápiz que escaneé y digitalicé, con la intención de crear letras que sugirieran formas orgánicas y viscerales. Los escaneos iniciales producían vectores irregulares difíciles de perfeccionar.

En la década de 2010 revisité Riot Act con otro enfoque. En vez de intentar corregir las curvas originales, reconstruí las formas con segmentos rectos cortos. Este método daba al diseño un aspecto más consistente y permitía cerrar algunas formas, facilitando su relleno para colorearlas.

El nombre venía de la canción «Riot Act» de Elvis Costello and the Attractions. La tipografía se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Robokoz



Publiqué Robokoz el 11 de octubre de 1997. La produje en Fontographer utilizando una tableta gráfica y un sistema de plumín. A diferencia de algunas de mis otras tipografías de aquel año, esta se terminó rápidamente y sin un refinamiento extenso.

El nombre venía de mi amigo Robert Kozliner, cuyo apodo era Robokoz. El diseño no reflejaba la fuerza de ese nombre tan bien como podría haberlo hecho.

Robokoz se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Romantic Jets



Publiqué Romantic Jets el 19 de mayo de 2011. El diseño estaba determinado por la arquitectura brutalista que veo a menudo por Nagoya. Quería trasladar parte de esa sensación a la tipografía, así que introduje pequeños orificios cuadrados de referencia en las letras, que pretendían sugerir ventanas de edificios. El resto de las letras era angular y geométrico, tendiendo a un estilo techno. Siempre ha tenido un solo estilo y se vendía como fuente de pago.

Aquellos orificios cuadrados daban a la tipografía su carácter más distintivo, aunque en otros aspectos era próxima a muchos diseños techno de entonces. Los consideraba decorativos, no funcionales: su papel era añadir resonancia arquitectónica, no mejorar el espaciado o la legibilidad. Romantic Jets estaba pensada para uso destacado y no conozco adopciones notables.

El 18 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres obsoletos y ligaduras superfluas, corrigiendo comillas invertidas, mejorando las fracciones OpenType y ajustando la función de A alternativa estilística para facilitar el acceso. Los cambios ayudaron a mantener su compatibilidad con software contemporáneo, conservando la idea arquitectónica original.

Rothwell



Presenté Rothwell el 30 de mayo de 2001, durante un periodo en el que me centraba en tipografías modulares. Se concibió como diseño de caja única para uso destacado con un carácter astromilitarista. Las letras dependían mucho de la forma de cápsula que aparecía en muchas de mis tipografías, aquí exagerada para enfatizar la estética de finales de los noventa. El diseño producía contornos austeros y modulares con un carácter frío y técnico.

Rothwell se publicó en dos versiones: Regular y Army. Un desarrollo posterior introdujo un tratamiento octogonal, también llamado Rothwell Army, que aumentaba la impresión militarista. La tipografía recibió el nombre de mi amigo Scott Rothwell.

El 3 de febrero de 2022 actualicé Rothwell. La revisión incluyó ajustes de espaciado y de pares, caracteres rediseñados, formas idénticas en mayúsculas y minúsculas y funciones OpenType ampliadas con fracciones, inferiores y superiores. La actualización también amplió la cobertura lingüística, añadió puntuación y símbolos monetarios y perfeccionó los acentos.

Rothwell se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la pasé al dominio público.

Rukyltronic



Publiqué Rukyltronic el 19 de septiembre de 2012. Era mi interpretación de las letras que recordaba de los videojuegos británicos de los ochenta, especialmente títulos para los sistemas Sinclair y Spectrum. El diseño no se basaba en una sola tipografía, sino en la tendencia más amplia de aquellos juegos a utilizar formas inclinadas y futuristas dibujadas en retículas toscas de mapa de bits. Quería captar ese aspecto improvisado y de baja resolución en una fuente digital contemporánea.

Rukyltronic siempre estuvo pensada para uso destacado en gráficos de inspiración retro. La familia nunca ha tenido pesos, pero desde el principio ofrecí un conjunto de estilos de efectos. Regular se construye con píxeles cuadrados sólidos sin huecos. Grid, Lattice, Mesh y Network utilizan píxeles cuadrados con distintas cantidades de espacio entre ellos. Dot cambia los píxeles por círculos, Star los sustituye por estrellas y Screen simula un efecto de líneas de barrido de CRT. Para mantener auténtico el carácter de mapa de bits limité los ajustes de pares a incrementos de píxeles enteros.

Siempre ha sido de pago y nunca he publicado actualizaciones. Rukyltronic sigue en mi biblioteca como instantánea fija de la época que pretendía evocar.

Rustproof Body



Lancé Rustproof Body el 13 de enero de 1999. El diseño se inspiraba en el logotipo del automóvil DeLorean, que veía a menudo en un coche aparcado en mi trayecto habitual. Dibujé las letras de memoria, no a partir de una muestra directa, produciendo una interpretación en vez de una reproducción auténtica.

El carácter modular del logotipo original habría permitido una réplica más cercana, pero mi versión se convirtió más en una variación personal. La elección del nombre implicaba una conexión directa con el DeLorean, lo que en retrospectiva podría haber creado expectativas poco realistas sobre su exactitud.

Rustproof Body se publicó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Sad Films



Publiqué Sad Films el 26 de mayo de 1997. Reflejaba la estética techno de los noventa, con una inclinación marcada característica del estilo. Una versión anterior, llamada Bad Films, incluía pequeñas muescas redondas en las letras, pero después las eliminé porque no mejoraban el diseño.

En la década de 2010 intenté perfeccionar aún más Sad Films, pero la naturaleza del diseño original limitaba los cambios. Sirve como ejemplo de tipografía muy ligada a su época, no de concepto duradero.

El nombre venía de una canción de la banda de new wave New Musik, creando una combinación inusual con el aspecto techno de la tipografía. Sad Films se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, y en agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Salsbury



Publiqué Salsbury el 23 de mayo de 2006. Nació de mi trabajo con fuentes para subtítulos accesibles, donde las normas de la FCC exigían una tipografía de escritura manual sin definir qué significaba eso. Experimenté con distintos enfoques y terminé intentando simular letras de pincel mediante polígonos. El modelo del que partí era Dom Script, y también estudié Flash de Edwin W. Shaar. Construí las formas como polígonos para que siguieran siendo claras en pantallas de subtítulos de baja resolución, probándolas constantemente en una ventana de vista previa con texto blanco sobre fondo negro.

Aunque finalmente elegí otra fuente para el proyecto de subtítulos, no descarté el experimento. Lo publiqué como tipografía independiente. El nombre venía de Salisbury steak, ligeramente mal escrito. Siempre tuvo un solo estilo y siempre se ha vendido como fuente de pago.

La publicación original incluía una amplia gama de puntuación y símbolos, pero la cobertura de latín acentuado era limitada. El 30 de marzo de 2015 amplié los acentos para hacerla más útil. Aparte de eso, no la he revisado más y no conozco adopciones en contextos destacados.

Sandoval



Presenté Sandoval el 8 de febrero de 2001. Comenzó como modificación de mi diseño anterior Sofachrome. Estreché las mayúsculas, creé un repertorio de minúsculas, apliqué una inclinación pronunciada y añadí un corte horizontal a través de cada letra.

El resultado era una variante muy parecida a Sofachrome; el repertorio de minúsculas en particular no contribuía significativamente al diseño. Sandoval atrajo poca atención en comparación con su predecesora.

La tipografía se publicó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Sappy Mugs



Publiqué Sappy Mugs el 25 de febrero de 2004. La idea venía de mi costumbre de llenar las pizarras blancas de la oficina con bocetos rápidos y a menudo absurdos mientras trabajaba en la industria del

videojuego. Después trasladé esa misma energía a una tableta gráfica, produciendo un conjunto de pequeñas ilustraciones que reuní en una fuente de símbolos.

Al principio Sappy Mugs aparecía solo como página oculta en mi sitio web, pensada como una especie de sorpresa para quienes la encontraran por casualidad. Unos años después la puse en sitios de fuentes gratuitas. Los dibujos eran espontáneos y desenfadados, muy parecidos a los garabatos de pizarra que los inspiraron.

Sappy Mugs se publicó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Sarasori



Publiqué Sarasori el 3 de julio de 2006. Nació de un experimento en el que utilicé la herramienta de mezcla de mi software de fuentes para combinar dos tipografías: Regra y otra mía que ya no recuerdo. Estas mezclas «Frankenstein» solían producir resultados desordenados, pero en este caso algo me llamó la atención. Redibujé las formas a mano, perfeccionando los detalles inesperados que habían surgido. El diseño final era una tipografía rectilínea para uso destacado con remates técnicos, pensada para sugerir precisión y un carácter ligeramente surrealista. Al publicarse, la familia incluía Regular, Bold y Black, sin cursivas.

Siempre ha sido de pago. El 4 de junio de 2021 la actualicé eliminando caracteres obsoletos, corrigiendo comillas, añadiendo signos de prima, mejorando las fracciones OpenType y ajustando las métricas verticales para mejorar la compatibilidad. El 9 de julio de

2022 introduje estilos cursivos y amplié los símbolos monetarios. Estas revisiones ampliaron el repertorio de caracteres sin cambiar el diseño esencial.

Sarasori no ha tenido adopciones notables, aunque alrededor de un año después de publicarla la vi en un rótulo de restaurante en Montreal. Era inusual porque entonces la mayoría de mis fuentes comerciales no aparecían a menudo en rótulos. Aunque nunca fue uno de mis diseños más utilizados, he llegado a preferirla a Regra por las peculiaridades que surgieron durante su inusual desarrollo.

Saved by Zero

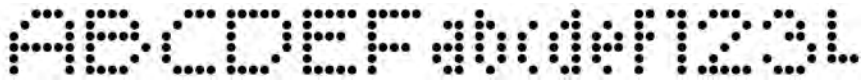


Publiqué Saved by Zero el 17 de mayo de 1998. El diseño se basaba en los titulares que recordaba de la revista Omni, que tenía un aspecto distintivo de ciencia ficción en los ochenta y noventa. Dibujé las letras con curvas parecidas a gusanos para evocar aquel estilo retro de ciencia ficción. No intentaba recrear las letras personalizadas exactas de Omni, pero quería captar la sensación de tecnología futurista que transmitía la revista.

El nombre venía de «Saved by Zero», una canción de The Fixx sobre meditación zen. Parecía encajar con el carácter de otro mundo de la tipografía. Saved by Zero se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, y en abril de 2024 la pasé al dominio público.

La actualicé el 20 de julio de 2021, corrigiendo comillas invertidas y ampliando las fracciones OpenType para manejar numeradores y denominadores más largos. Aparte de eso, no la he revisado más.

Sayso Chic



Publiqué Sayso Chic el 15 de septiembre de 2005. Comenzó como encargo para rótulos LED. El cliente necesitaba una fuente que se desplazara por paneles de mensajes cortos construidos con módulos de píxeles cuadrados. Los paneles tenían una resolución muy limitada, así que las letras debían seguir siendo legibles en poco espacio vertical. Ensanché las mayúsculas para hacerlas más llamativas y estreché las minúsculas para que cupieran más palabras por línea. Esto daba a los mensajes en movimiento un contraste rítmico entre iniciales grandes y llamativas y texto compacto.

Sayso Chic siempre tuvo un solo estilo. Desde el principio la distribuí con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. El 3 de diciembre de 2008 amplié el repertorio a latín ampliado. En 2012 revisé las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre aplicaciones. El 1 de enero de 2020 pasé la fuente al dominio público.

Aunque el nombre me sonaba cursi, lo mantuve como parte de la identidad del proyecto. Si bien se diseñó pensando en hardware LED, no la he visto utilizada fuera de ese entorno.

Scheme



Publiqué Scheme el 27 de marzo de 2008. La inspiración no venía del texto mecanografiado en sí, sino de las letras de las teclas de máquinas de escribir y después de los primeros teclados de

ordenador. Aquellas formas técnicas redondeadas sin remates tenían una cualidad utilitaria que quería captar. Para suavizarla di a las minúsculas un aire más juguetón, con algunos rizos y saltos en los trazos. El resultado era un contraste entre mayúsculas de aspecto mecánico y antiguo y minúsculas que hacían más accesible la tipografía. Al publicarse, Scheme incluía cuatro pesos: Light, Book, Regular y Bold.

Siempre fue de pago. A principios de 2009 amplié el repertorio a latín ampliado. El 3 de julio de 2022 publiqué una actualización mayor que añadió cursivas, mejoró el equilibrio de fracciones, superiores e inferiores y amplió las fracciones OpenType para manejar numeradores y denominadores más largos. En noviembre de 2024 reorganicé los pesos para que Book pasara a Light y Light se renombrara Extra-Light, aclarando la progresión de la familia.

No conozco adopciones de Scheme en contextos destacados, pero la he mantenido en mi biblioteca como tipografía que equilibra inspiración técnica con un diseño de minúsculas más amistoso.

Screengem



Publiqué Screengem el 18 de octubre de 2000. La construí con elementos de mi tipografía Sui Generis, pero el objetivo era distinto: quería captar el estilo saltarín de mezcla de mayúsculas y minúsculas para uso destacado que había sido popular en los sesenta. Ese aspecto había regresado a finales de los noventa y principios de la década de 2000, especialmente en dibujos animados infantiles, juguetes y medios ligados a la estética Y2K. Screengem no se copió

de una tipografía concreta: tomé la tendencia general y le di mi propia interpretación. El resultado era un diseño juguetón que aludía a una época anterior y encajaba con la cultura visual de su tiempo.

Se publicó originalmente bajo una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público. Nunca publiqué estilos ni pesos adicionales más allá de la publicación original.

En retrospectiva, Screengem estaba ligada a un momento muy concreto de la tipografía y la cultura pop. Se diseñó como parte de la oleada Y2K de influencia retro, pero ahora la considero uno de mis experimentos de adaptación de un estilo pasado a algo contemporáneo sin ser derivativo.

Scritzy X



Presenté Scritzy X el 15 de febrero de 1996. Fue uno de mis primeros intentos de hacer una fuente y puede que fuera el primero. Utilicé la función de retícula de mi software de fuentes y apliqué una inclinación a los contornos, dándole un aspecto angular y quebrado. Buscaba algo inusual, casi como piezas mecánicas extraídas de un dispositivo: funcionales pero poco atractivas. La publicación original no incluía la «X» en el nombre y era inclinada.

En la década de 2010 la revisité. Creé una versión recta sin inclinación, engrosé algunos de los trazos delgados y añadí acentos y más caracteres. La revisión la hizo más completa, pero no necesariamente más atractiva; Scritzy siempre estuvo pensada para ser torpe y fea. Una de las primeras cosas que hice con ella fue

extruirla en 3D en el trabajo, aplicar efectos de cromo e imprimirla. El resultado parecía más llamativo como objeto renderizado que como texto plano.

Scritzy X se publicó inicialmente bajo una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y después se pasó al dominio público. Ahora la considero un punto de partida de mi trayectoria como diseñador tipográfico: rudimentaria, poco refinada y poco convencional, pero un registro de mi disposición a experimentar y desafiar las expectativas sobre lo que debía ser una fuente.

Scrubby



Publiqué Scrubby el 31 de julio de 2007. Mi objetivo era recuperar Bookman Swash Italic, tan común en los setenta, pero ausente del panorama digital. Construí una versión limpia desde cero, escaneando catálogos antiguos y reconstruyendo las letras con puntuación y acentos. Una vez completa añadí un efecto desgastado. Procesé los contornos en Photoshop para crear una cualidad difusa y antigua que le daba aspecto de impresión gastada.

Scrubby siempre estuvo pensada para uso destacado, llena de florituras exageradas y letras alternativas. Programé las alternativas en OpenType para que se sustituyeran automáticamente según el contexto, dando variedad al texto y evitando repeticiones. El nombre venía de los vaqueros GWG Scrubbies, una marca que recordaba haber llevado de niño en los setenta.

El 27 de agosto de 2021 actualicé Scrubby estrechando los puntos suspensivos, mejorando la función de florituras y asignando valores Unicode a los caracteres alternativos para facilitar el acceso. Siempre

ha sido de pago. Nunca la posicioné para competir con Bookmania de Mark Simonson, una recuperación limpia del mismo género. El propósito de Scrubby era distinto: proporcionar el aspecto difuso y antiguo que algunos diseñadores quieren específicamente.

Send Cash



Publiqué Send Cash el 23 de enero de 1998 bajo la marca Typodermic. El proceso de diseño comenzó con mi tipografía Axaxax, que estiré, uní y después distorsioné aún más en Photoshop. El resultado era una tipografía techno grunge. Entonces las fuentes grunge eran comunes, pero solían basarse en tipografías tradicionales; Send Cash era inusual por combinar la estética desgastada con una construcción futurista y techno.

En retrospectiva, elegí mal el nombre. «Send Cash» destaca como una de mis decisiones de nombres más débiles, sin conexión significativa con el diseño. Se distribuyó primero con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, y en agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Senior Service



Publiqué Senior Service el 13 de junio de 1997. La idea surgió mientras trabajaba en menús para el videojuego Dark Colony, donde necesitaba paneles de control futuristas con diminutas letras de píxeles y jerga técnica inventada. Construí para el juego un sistema

de letras de tres píxeles de altura y me gustó lo suficiente para convertirlo en fuente. Para ello lo construí como diseño de píxeles, lo amplié en Photoshop, lo desenfoqué y volví a enfocarlo. Ese proceso dio a Senior Service su aspecto tosco y ciberpunk. El resultado final era una tipografía techno-industrial para titulares con formas gruesas y futuristas. El nombre venía de una canción de Elvis Costello and the Attractions; no tenía nada que ver con el diseño, pero acababa de comprar una caja recopilatoria de su obra y el título se me quedó grabado.

Senior Service se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. El 20 de julio de 2021 la actualicé ajustando métricas verticales, perfeccionando contornos y espaciado, rediseñando acentos, ampliando la cobertura lingüística y mejorando las funciones OpenType con signos de prima. En abril de 2024 la pasé al dominio público.

Aunque nunca consiguió un uso amplio, sigue siendo una de mis favoritas personales. La considero un producto de su época, ligada a la fascinación de finales de los noventa por el ciberpunk y el diseño futurista. Aunque no sea la fuente más legible que he hecho, conserva la atmósfera que quería desde el principio.

Sewn



Publiqué Sewn el 7 de febrero de 2008. Mi objetivo era imitar lo más fielmente posible letras bordadas a máquina. Partí de mi tipografía Doradani y apliqué un efecto de líneas onduladas en Illustrator para simular puntadas. Al principio no cambiaba bien de escala: las letras grandes parecían hechas con cuerda gruesa y las pequeñas tenían

hilos demasiado finos para resultar creíbles. Para resolverlo construí cuatro versiones separadas —pequeña, mediana, grande y extragrande— para que el grosor del hilo y la densidad de las puntadas siguieran siendo consistentes independientemente del tamaño.

Para hacer más natural el efecto añadí ligaduras para ciertas parejas de letras, de modo que las puntadas fluyeran juntas como en un bordado real. El 25 de junio de 2021 publiqué una actualización que eliminó caracteres obsoletos, corrigió una inconsistencia entre el espacio y el espacio de no separación y sustituyó las comillas izquierdas invertidas por comillas correctas para mejorar la cobertura lingüística.

Sewn siempre ha sido de pago. Se diseñó para uso destacado, en situaciones donde simular letras cosidas importara más que la economía del texto o la lectura extensa.

Sexsmith



Publiqué Sexsmith el 30 de mayo de 1999. Entonces experimentaba dibujando fuentes en una PDA Palm Pilot, lo que me llevaba a hacer formas que probablemente no habría intentado en papel o en una pantalla completa. El resultado era una tipografía de remates de bloque inspirada libremente en estilos de finales del siglo XIX. Tenía astas largas, remates de bloque de aire de cabaña y curvas redondeadas y caseras que le daban un carácter rústico. La versión original era desigual: anchuras y pesos no siempre coincidían, y

algunas letras tenían rarezas como la p minúscula que se enroscaba hacia la izquierda invadiendo caracteres contiguos o el remate de la d minúscula apuntando en una dirección inusual.

En la década de 2010 la reelaboré para conservar el carácter tosco y artesanal corrigiendo las peculiaridades más perturbadoras. Enderecé algunos contornos irregulares, hice más consistentes las proporciones y ajusté el diseño para que funcionara mejor como conjunto. El 18 de junio de 2021 publiqué otra actualización importante: corregí comillas, añadí signos de prima, reconstruí el espaciado y los ajustes de pares y mejoré las fracciones OpenType. También rediseñé varios glifos, añadí ordinales numéricos y amplié la cobertura a la mayoría de idiomas latinos, además de griego y cirílico.

Sexsmith se publicó originalmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024 la pasé al dominio público. El nombre venía del músico canadiense Ron Sexsmith, a quien escuchaba mucho cuando dibujé la fuente por primera vez. En retrospectiva, veo la tipografía como un vestigio de finales de los noventa: un experimento con herramientas nuevas, con todas sus imperfecciones, que después perfeccioné sin quitarle su carácter original descentrado.

Sheaff



Publiqué Sheaff el 16 de julio de 2007. La idea era unir dos épocas tipográficas que normalmente no se encontrarían: los estilos entrelazados para uso destacado de principios de los setenta y el aspecto suave y redondeado común en el periodo Y2K. Busqué el

concepto de entrelazado en Pricedown, basada a su vez en una tipografía de los setenta utilizada en el logotipo de The Price is Right. Al mismo tiempo añadí curvas más suaves y formas parecidas al plástico que ya empezaban a pasar de moda en 2007. El resultado era una tipografía destinada a efectos de entrelazado complejos, con seis pesos y una versión opcional sin contraformas para ampliar sus aplicaciones.

El 18 de junio de 2021 actualicé Sheaff eliminando caracteres obsoletos, corrigiendo comillas y mejorando las fracciones OpenType. La fuente siempre se ha vendido comercialmente y nunca fue gratuita ni de dominio público. El nombre venía de una petición extraña: una mujer me pidió que llamara a mi siguiente tipografía como su novio. Rompieron poco después, dejando el nombre como etiqueta poco adecuada para el diseño. En retrospectiva, creo que esa discordancia contribuyó a su recepción limitada.

Aunque Sheaff nunca ganó aceptación, la veo como experimento de combinación de dos lenguajes tipográficos distintos. Puede que no consiguiera un uso amplio, pero documenta mi disposición a probar combinaciones inusuales, aunque los resultados fueran más curiosos que prácticos.

Shifty Chica 2



Publiqué Shifty Chica 2 el 4 de septiembre de 1998. Era un rediseño de la anterior Shifty Chica, que había retirado porque se basaba en el trabajo de otro diseñador. Para la nueva versión comencé de nuevo desde cero, utilizando polígonos gruesos en lugar de curvas. No reutilicé ninguno de los contornos originales.

El concepto venía del cartel de la película Foxy Brown. Buscaba formas gruesas y curvilíneas con carácter funky. Shifty Chica 2 es una tipografía con remates y rizos prominentes, pero el diseño tiene algunos defectos graves. Las curvas de floritura siempre están activas y no pueden desactivarse, lo que suele causar colisiones. La «a» minúscula tiene un rizo innecesario que crea uniones torpes con otras letras, especialmente junto a una «y». Estos problemas hacen engorroso utilizar la tipografía.

El nombre Shifty Chica 2 no es especialmente sólido y, en retrospectiva, la propia tipografía me parece torpe y fallida. Al principio la distribuí con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y en agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Shlop



Publiqué Shlop el 2 de febrero de 1997. Quería una tipografía de terror con un efecto de goteo y supuración, pero no quería ligarla a una sola época. Por eso la basé en Alternate Gothic de Morris Fuller Benton, que había seguido siendo común durante todo el siglo XX. La escaneé de un libro de fuentes, la calqué con el ratón y moldeé cada gota con puntos vectoriales. No era dibujada a mano en el sentido habitual: se construyó digitalmente, gota a gota. El cartel de Blood Feast de 1963 me dio la idea de añadir gotas parecidas a sangre, aunque no intentaba reproducirlo directamente.

Shlop se hizo inesperadamente popular. Entonces no había muchas fuentes de sangre goteando, y el resurgir de películas de monstruos de los sesenta y cómics de terror en los noventa hacía que pareciera oportuna. Desde entonces ha aparecido en productos y rótulos de

Halloween, incluidas las tiendas Spirit Halloween, y en el juego de acción Knuckle Sandwich de la década de 2020. Su atractivo ha durado más de lo que imaginaba al publicarla.

Los vectores originales eran toscos, así que con los años publiqué versiones más limpias. El 3 de marzo de 2009 añadí Shlop Shloppy, una variante grunge diseñada para parecer un sello de goma con poca tinta. Shlop regular siempre ha tenido una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, pero Shlop Shloppy ha seguido siendo de pago. En retrospectiva, es un diseño sencillo ejecutado en el momento adecuado, y ese momento ha ayudado a mantenerlo vivo.

Shnixgun



Publiqué Shnixgun el 11 de mayo de 2007. Quería captar el aspecto entintado y texturado de los tipos de metal tradicionales, así que calqué Franklin Card Gothic. Esa tipografía siempre me había parecido torpe de proporciones; aunque se diseñó en los años veinte, parecía más algo del siglo XIX. Superpuse mi calco a Biondi, una tipografía similar que ya había hecho, ahorrándome redibujar acentos y puntuación desde cero.

Para crear la textura desgastada utilicé un sistema inusual. Mi portátil ejecutaba un script que replicaba acciones del ratón, copiando cada glifo a Photoshop. Un sistema de capas con texturas repetibles se desplazaba cantidades determinadas para evitar repeticiones. Convertía la imagen a 1 bit y la pegaba de nuevo en FontLab para calcado automático, cambio de escala y colocación. El proceso era elaborado e imposible de reproducir ahora. Por el

camino omití un paso: olvidé sustituir la letra E. Su discordancia con el resto de los caracteres se volvió permanente cuando perdí el sistema original de texturas.

Actualicé Shnixgun el 25 de junio de 2021, eliminando caracteres obsoletos, moviendo la barra horizontal a otra posición Unicode y ajustando métricas verticales para mejorar el funcionamiento en navegadores. Shnixgun siempre ha sido de pago. Nunca tuvo un uso notable, pero la imperfección accidental de su E recuerda cómo las peculiaridades no intencionadas pueden definir un diseño.

Shookup



Publiqué Shookup el 14 de diciembre de 2013. Su principal inspiración venía de envases de cereales de finales de los sesenta y principios de los setenta, especialmente Post Toasties alrededor de 1973. Me atraían las letras exuberantes de aquella época y quería reinterpretarlas digitalmente. Una idea que llevaba tiempo guardando era una A con forma de catedral y parte superior puntiaguda; Shookup me dio la oportunidad de utilizarla. También diseñé terminales redondeados que incluían una S enroscada, detalles que ayudaban a definir el carácter de la tipografía.

La fuente incluía originalmente minúsculas, pero debilitaban la impresión general. En este caso las mayúsculas transmitían el estilo más eficazmente, así que convertí el diseño en una familia de solo mayúsculas. Implementé el efecto de desorden mediante alternativas contextuales encadenadas, que hacían cambiar automáticamente letras y números para un aspecto vivo y variado en programas compatibles con OpenType.

El nombre venía de la canción «All Shook Up» de Elvis Presley, que parecía encajar naturalmente con la energía alegre que quería transmitir. Shookup siempre ha sido de pago y no se ha asociado a usos externos destacados.

Should’ve Known



Publiqué Should’ve Known el 19 de octubre de 1999. El diseño estaba influido por Mason y Mason Sans de Jonathan Barnbrook, ambas publicadas por Émigré a principios de los noventa. Tomé la idea de las formas de arcos góticos, pero las apliqué a una estructura industrial tosca, no a las formas romanas clásicas que había explorado Barnbrook. El primer glifo que dibujé fue la M, donde la influencia del arco era más evidente, y desde ahí extrapolé el resto del alfabeto. La versión original era tosca, pero introducía una tensión inusual entre ornamento y geometría roma.

Al publicarla ofrecí Should’ve Known con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial, habitual para mí hasta finales de 2001. Circuló, aunque su realización temprana limitaba su utilidad para la mayoría de los diseñadores. Había incluido un estilo sombreado, pero sin capas de relleno adecuadas aportaba poca utilidad práctica y añadía desorden.

El 20 de julio de 2021 le hice una actualización sustancial. Eliminé la versión sombreada, corregí comillas, estreché los puntos suspensivos y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad con navegadores. También reelaboré el espaciado y los ajustes de pares, rediseñé varios caracteres y añadí fracciones, ordinales, símbolos matemáticos y mayor cobertura lingüística. En

abril de 2024 pasé Should've Known al dominio público. El nombre venía de la canción de Aimee Mann del mismo título, que pensé que encajaba con el carácter sin resolver y ligeramente contradictorio de la fuente.

Silentina



Publiqué Silentina el 26 de abril de 2004. El objetivo era recrear el aspecto de los intertítulos del cine mudo, así que estudié capturas de películas como The General de Buster Keaton y The Phantom of the Opera con Lon Chaney. Para rastrear sus orígenes consulté catálogos de tipos de metal, identificando Pastel y Della Robbia como fuentes probables. Silentina se dividía en dos fuentes relacionadas: Silentina Movie, basada en Pastel, y Silentina Film, que combinaba minúsculas de Pastel con mayúsculas de Della Robbia para reflejar la práctica de mezclar fuentes habitual en intertítulos.

Un rasgo definitorio de Silentina era su suavidad. Dibujé los contornos sin bordes afilados, en vez de aplicar filtros después, para que las letras parecieran auténticas y pudieran incorporarse directamente a proyectos sin desenfoque adicional. Los bordes suaves también ayudaban a evitar parpadeo de entrelazado en intertítulos de DVD. Dejé los remates deliberadamente vagos, abiertos a interpretarse como los de Pastel o Della Robbia, reforzando la ambigüedad de la tipografía del cine temprano.

Silentina se ha utilizado en trabajos cinematográficos reales, incluido el largometraje The Artist de 2011. El 22 de noviembre de 2024 actualicé Silentina Film para corregir un problema con la A con ogonek y modernicé las tablas de nombres para mejorar la

compatibilidad de menús. Ambas fuentes de la familia Silentina siempre han sido de pago. Los nombres «Movie» y «Film» se eligieron principalmente para SEO, para facilitar que las encontraran quienes buscaran estilos de la época muda.

Silicone



Publiqué Silicone el 12 de mayo de 2009. Entonces las pulseras de silicona estaban por todas partes y quería explorar la idea de diseñar una tipografía para un uso inusual y arbitrario. Pensaba que las restricciones técnicas suelen crear estilo, así que imaginé cómo sería una tipografía destinada a grabarse en relieve en silicona. El diseño comenzó con formas suaves y redondeadas que pretendían evocar el carácter liso y flexible del material.

Aunque el concepto venía del relieve, sabía que Silicone también se utilizaría como tipografía general para uso destacado. La desarrollé como familia sin remates de siete pesos y sus cursivas correspondientes, publicados todos juntos. La estructura de la familia reflejaba una tendencia más amplia de finales de la década de 2000 hacia sistemas tipográficos grandes y versátiles.

El 25 de mayo de 2021 actualicé la familia corrigiendo inconsistencias de anchura, eliminando caracteres obsoletos, mejorando fracciones y compactando los puntos suspensivos. También redibujé algunas curvas y sustituí las comillas invertidas por las estándar. Otra actualización, el 22 de noviembre de 2024, reorganizó los nombres de los pesos para aclararlos —Book pasó a Light, Light a Extra-Light, Extra-Light a Thin y Ultra-Light a Hairline

— y corrigió problemas de compatibilidad de cursivas en algunas aplicaciones. Silicone siempre ha sido de pago y no ha tenido usos externos notables.

Sinzano



Publiqué Sinzano el 29 de julio de 2005 como uno de mis primeros experimentos con la capacidad de OpenType para alternativas contextuales. Quería captar el aspecto de letras entrelazadas de portadas de álbumes de jazz y lounge de los sesenta y setenta. Los diseños que estudié parecían dibujados a mano, pues nunca encontré una fuente de fotocomposición que coincidiera con ellos. Construí Sinzano para automatizar ese estilo, utilizando métodos digitales para generar los mismos entrelazados densos que antes requerían composición manual.

La publicación inicial era un solo diseño, pero el 3 de noviembre de 2011 amplié la familia con Sinzano Sans y Sinzano Display. Sans eliminaba los remates ensanchados, mientras que Display se añadió por contrato, aunque yo habría preferido publicarla separadamente con identidad propia. Pese a ello, las tres terminaron agrupadas en la misma familia.

El 18 de junio de 2021 actualicé Sinzano, eliminando caracteres obsoletos y fracciones precompuestas, reduciendo los símbolos matemáticos y el tamaño del archivo. La tipografía tuvo buena recepción al publicarse y buenas ventas. Después apareció en envases de té orgánico King's Crown en la década de 2020 y en el álbum de Vestbo Trio de 2013 *No Need for Words*. Desde el principio Sinzano ha sido de pago.

Skeletor Stance



Publiqué Skeletor Stance el 14 de julio de 1998. La tipografía surgió de una colaboración inusual con un desconocido que se puso en contacto conmigo para describir una fuente que había imaginado en un sueño. Decidí interpretar su descripción y convertirla en un diseño funcional.

El resultado era una tipografía de píxeles basada en puntos, con el rasgo añadido de formas conectadas y coloidales que le daban una textura distintiva. Era inusual como concepto y, aunque sencilla, producía un efecto visual único.

El nombre Skeletor Stance se eligió por su sonido, no por un vínculo con He-Man u otros medios relacionados. La tipografía se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Skirt



Publiqué Skirt el 28 de agosto de 2007. Mi intención era combinar la claridad y proporción de una tipografía geométrica sin remates con las cualidades más suaves de un estilo humanista. La dibujé para que pareciera trazada con un instrumento de escritura y resultara accesible, pero evité las florituras estereotípicas que suelen asociarse

con el diseño femenino. El nombre pretendía sugerir un ángulo femenino, pero no ornamental. La familia incluía tres pesos con cursivas desde el principio.

Skirt encajaba en un movimiento más amplio de finales de la década de 2000, cuando los diseñadores buscaban tipografías sin remates más cálidas y personales que los modelos geométricos anteriores. Hice algunos ajustes de métricas verticales alrededor de 2010, pero por lo demás el diseño ha permanecido estable. El 25 de junio de 2021 actualicé Skirt eliminando caracteres obsoletos, reforzando las fracciones, perfeccionando alternativas estilísticas para mayor compatibilidad con software, ajustando métricas verticales para uso entre navegadores y añadiendo signos de prima.

Skirt siempre ha sido de pago y, aunque nunca se hizo ampliamente conocida en proyectos comerciales, refleja mi esfuerzo de aquel periodo por equilibrar accesibilidad y seriedad en el diseño sin remates.

Skraype



Publiqué Skraype el 11 de enero de 2006. Era una compañera desgastada de Doradani, que había diseñado antes. Utilicé una tableta gráfica en FontLab para añadir efectos de raspado directamente a los vectores. En retrospectiva, Doradani no era una base sólida para ese tratamiento. Sus formas inspiradas en Frutiger evocaban la oleada de tipografías sin remates de finales de los ochenta, que no combinaba bien con la textura gastada y caótica que

intentaba crear. Después, al desarrollar Telephoto, revisé Doradani para que pareciera una grotesca verosímil de principios del siglo XX, pero Skraype quedó atrapada en su base más débil.

Al principio vendía Skraype mediante mis distribuidores habituales, pero nunca ganó aceptación; las ventas eran casi inexistentes. El nombre venía de combinar la palabra «scrape» con mi nombre en medio: esencialmente, insertar «Ray» en ella.

El 4 de junio de 2021 actualicé Skraype corrigiendo la anchura del espacio, eliminando la ligadura fi y caracteres obsoletos y ajustando las métricas verticales. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público. Aunque nunca encontró mucho uso, refleja mis experimentos de mediados de la década de 2000 con letras digitales desgastadas.

Skrybylr



Presenté Skrybylr el 8 de diciembre de 2000. Era una tipografía de estilo grafiti creada rápidamente y sin mucho refinamiento y, en retrospectiva, no estaba entre mis diseños más sólidos. Al principio no la publiqué ampliamente; la subí como enlace oculto al sitio web Larabie Fonts, donde podía descubrirse por casualidad. Después reapareció en algunos sitios de fuentes gratuitas. El nombre Skrybylr no tiene un significado particular y no era especialmente eficaz como título. Pasé la tipografía al dominio público en agosto de 2020.

Skygirls



Publiqué Skygirls el 27 de enero de 2010. Me interesaban las tipografías de escritura manual muy enroscadas y conectadas que aparecían en tipos de metal a mediados del siglo XX. Para construir el diseño calqué varias tipografías existentes —Herald, Signal, Hauser, Penflow, Veltro, Kurier y Bison— para establecer trazos esqueléticos, y después añadí mis propias capas de detalle. Kurier fue la más influyente, aunque tomé ideas de todas. El resultado era una tipografía de escritura manual muy estilizada con sensación de urgencia y movimiento, más próxima a una parodia de aquellos originales que a una recuperación.

Skygirls siempre estuvo pensada para titulares; su densidad y uniones exageradas dificultan la lectura en composiciones largas. Ese estilo marcado y esa baja legibilidad han limitado su adopción, y hasta ahora no conozco usos notables. Aun así, refleja mi intento de canalizar las cualidades excéntricas de aquellas tipografías a una forma digital contemporánea.

El 18 de junio de 2021 actualicé Skygirls eliminando caracteres obsoletos, ampliando las fracciones, corrigiendo comillas y perfeccionando algunas curvas toscas. Skygirls siempre ha sido de pago.

Sloe Gin Rickey



Publiqué Sloe Gin Rickey el 27 de octubre de 1998. Era una tipografía de escritura manual estructurada, llamada como el cóctel del mismo nombre. El diseño compartía elementos con mi tipografía anterior Deftone Stylus, aunque Sloe Gin Rickey tenía florituras más elaboradas parecidas a alas. También estaba conectada con otro proyecto mío, Kleptocracy, que exploraba ideas estructurales similares. Aunque se utilizó menos ampliamente que Deftone Stylus, Sloe Gin Rickey representaba uno de mis esfuerzos por ampliar aquella dirección estilística.

La tipografía se distribuyó primero con una licencia gratuita comercial de escritorio. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Snasm



Publiqué Snasm el 28 de abril de 2006. El diseño se basaba casi por completo en el logotipo de Super Famicom, que extendí a un alfabeto completo. Para entonces ya había hecho varias tipografías de estilo similar, así que no necesitaba referencias externas. Construí Snasm como familia completa con varios pesos desde el principio.

El nombre venía de los kits de desarrollo SNASM utilizados para juegos de Super Nintendo en los noventa. Era una referencia personal, pues sabía que la mayoría de la gente no la reconocería. La

empresa de Hideo Kojima obtuvo una licencia de Snasm en cierto momento, aunque él no captó la referencia del nombre porque había trabajado con juegos de MSX, no de SNES, durante aquel periodo.

Snasm era de pago y se vendía de forma constante, con un pequeño aumento de atención durante la década de 2020, quizá por la conexión con Kojima. Actualicé la familia el 22 de noviembre de 2024, redibujando curvas para aclararlas, estandarizando tablas de nombres y corrigiendo signos de prima. Aunque no ha estado ligada a proyectos concretos más allá de eso, ha seguido encontrando compradores como tipografía para uso destacado de finales de la década de 2000 influida por gráficos japoneses de consumo.

Snidely



Publiqué Snidely el 6 de octubre de 1997. La creé dibujando los caracteres con un instrumento de escritura, escaneándolos y calcando digitalmente los resultados. El diseño producía letras enroscadas, pero el espaciado y las proporciones eran inconsistentes. Los caracteres a menudo chocaban de maneras torpes y el flujo general del alfabeto no era cohesivo.

En retrospectiva, Snidely mostraba la importancia de probar las letras en contexto y construir un repertorio donde todos los caracteres se relacionen armoniosamente. Fue uno de mis primeros experimentos y lo considero un esfuerzo fallido.

Snidely se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita comercial de escritorio. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Snowa



Publiqué Snowa el 23 de agosto de 2007. Comenzó como experimento con la herramienta de mezcla de FontLab, que funciona como una forma permisiva de interpolación multiple master. Si los másteres no comparten geometría coincidente, la herramienta inserta puntos y transforma las formas entre ellos, produciendo resultados imprevisibles. Uno de esos experimentos me dejó formas toscas que parecían derretirse. Decidí acentuar el efecto dibujando capas de nieve sobre los contornos con una tableta, convirtiéndola en una fuente de fantasía diseñada para parecer cubierta de nieve.

Snowa incluía varias capas desde el principio: una versión sin nieve y capas adicionales que podían combinarse para efectos personalizados. El diseño era más juguetón que práctico y nunca lo consideré al nivel de mi anterior tipografía nevada, Snowgoose. El nombre se eligió en parte como broma: muchas tipografías terminan en «a» y, como no me tomaba esta muy en serio, pensé que Snowa encajaría.

El 18 de junio de 2021 actualicé Snowa eliminando caracteres obsoletos, corrigiendo la anchura del espacio, ajustando métricas verticales y redibujando algunas curvas toscas. Snowa siempre ha sido de pago y no se ha utilizado en proyectos destacados.

Snowgoose



Publiqué Snowgoose el 20 de febrero de 2002. El diseño nació como extensión de Vinque, que ya tenía un carácter festivo. Quería llevar esa idea más lejos y crear una tipografía abiertamente invernal. Dibujé capas de nieve manualmente en FontLab, construyendo un sistema en el que varias capas pudieran combinarse para producir un efecto de nieve realista. Desde el principio la publicación incluía versiones con nieve y sin ella, dando flexibilidad a los diseñadores para aplicar el efecto.

Aunque Snowgoose comparte parte del ADN de Vinque, se distingue como diseño propio. Vinque tiene un tono más serio, mientras Snowgoose tiene un aire kitsch y retro de fiestas. No la he visto en proyectos destacados, pero siempre estuvo pensada para uso estacional, no general.

El 25 de junio de 2021 actualicé Snowgoose eliminando caracteres obsoletos, ajustando métricas verticales para mejorar el funcionamiento en navegadores y redibujando curvas toscas. Otra actualización, el 22 de noviembre de 2024, modernizó las tablas de nombres para mejorar la compatibilidad de menús. Snowgoose siempre ha sido de pago.

So Run Down



Publiqué So Run Down el 22 de agosto de 1997. Creé la tipografía con un plumín roto Speedball sobre papel de periódico, produciendo formas toscas parecidas a runas. Incluía detalles como cuernos de diablo y un pentagrama invertido en la letra O, que provocaron quejas de algunos usuarios.

Poco después de publicarse, la tipografía apareció en contextos inesperados, incluido un especial televisivo de Halloween que advertía sobre los peligros de la fiesta, emitido después de un episodio de 7th Heaven. Los productores utilizaron So Run Down como parte de los gráficos, pese a las críticas anteriores por sus imágenes satánicas.

El nombre venía de una canción de The Psychedelic Furs. So Run Down se distribuyó primero con una licencia gratuita comercial de escritorio. En noviembre de 2022 la pasé al dominio público.

Soap



Publiqué Soap el 26 de junio de 2006. El diseño comenzó con una muestra de Cooper Black en tipos de metal. Apliqué un desenfoque raster al escaneo y después lo calqué manualmente en FontLab. Esto suavizaba los contornos y daba a las letras un carácter redondeado e

hinchado. Para ampliar la familia creé minúsculas redibujando las de Cooper Black y ajustando su peso para que se integraran con las mayúsculas suavizadas.

Soap salió originalmente con un solo estilo. El 21 de agosto de 2008 amplié la familia con dos versiones texturadas: Stamp, con aspecto desgastado, y Spraypaint, con un efecto tosco de estarcido. Junto al estilo limpio, la familia presentaba tres variantes relacionadas.

Soap siempre fue de pago y se convirtió en una de mis tipografías con mejores ventas, especialmente después de incorporarse a la biblioteca Creative Cloud de Adobe. En 2026 se utilizó Soap en el material promocional de la producción de Broadway Dog Day Afternoon. El 25 de junio de 2021 actualicé Soap eliminando caracteres obsoletos, añadiendo signos de prima, ajustando métricas verticales para uso entre navegadores y perfeccionando los ajustes de pares y el espaciado.

Sofachrome



Publiqué Sofachrome el 13 de junio de 2001. El diseño venía de mi recuerdo de las letras de coches Pontiac de principios de los noventa. Intenté extrapolar el peso más grueso posible de cualquier material de referencia que hubiera visto, aunque no lo fotografié entonces. El resultado era una tipografía industrial ancha sin remates con un marcado aire automovilístico. Desde el principio la familia incluía estilos regular y cursivo como un solo paquete.

La tipografía se difundió rápidamente en el sector automovilístico. Toyota y Mazda obtuvieron licencias y se convirtió en una elección común para logotipos y etiquetas de productos. Junto con Ethnocentric, Sofachrome sigue siendo uno de mis diseños más visibles en contextos de identidad visual.

En la década de 2010 amplié Sofachrome a una familia mayor, dibujando los nuevos pesos desde cero en lugar de interpolarlos. El 22 de noviembre de 2024 actualicé la familia para mejorar la compatibilidad con navegadores, limpiar curvas y estandarizar tablas de nombres. El nombre Sofachrome aludía a la canción «Kodachrome» de Paul Simon. Siempre ha sido de pago.

Special Forces



Publiqué Special Forces el 17 de junio de 2010. Fue un encargo para el juego de PlayStation 3 «Wet». El cliente quería un diseño que recordara Aachen Bold de Colin Brignall, de 1969, pero más grueso y claro para superficies poligonales de baja resolución. No tomé como referencia otras tipografías de remates de bloque; construí un diseño nuevo con remates de bloque robustos y letras simplificadas para mantener la legibilidad en condiciones exigentes. Para probarlo observaba constantemente la tipografía en vistas previas borrosas y de baja resolución, asegurándome de que siguiera siendo legible tal como aparecería dentro del juego.

La familia constaba de dos estilos, regular y oblicuo, publicados como un solo paquete. El encargo no era exclusivo, así que cuando el cliente aprobó el diseño lo publiqué para el público como tipografía de pago. Wet siguió siendo su uso más destacado, aunque desde entonces ha circulado bajo licencias generales.

El 4 de junio de 2021 actualicé Special Forces. Corregí la anchura del espacio, sustituí comillas incorrectas por las estándar, compacté los puntos suspensivos, eliminé caracteres obsoletos y ligaduras sin uso y cerré los ajustes de pares. Los cambios mantuvieron la compatibilidad con software y navegadores modernos sin alterar el diseño.

Spectrashell



Diseñé Spectrashell en 2007 como parte de un proyecto paralelo para lanzar una funda de pasaporte. Dibujé las letras manualmente en FontLab y las construí alrededor de principios angulares y hexagonales, que pretendían conectar visualmente con el patrón de concha de la propia funda. El resultado era un solo estilo comprimido que trasladaba la temática hexagonal a las letras.

Publiqué Spectrashell gratis, esperando que pudiera ayudar a promocionar la funda de pasaporte. La tipografía nunca tuvo uso más allá de ese contexto original, pero documenta un momento en el que experimentaba relacionando diseño de producto y diseño tipográfico.

El 25 de junio de 2021 actualicé Spectrashell corrigiendo métricas verticales y comillas, eliminando caracteres obsoletos y limpiando el espaciado. En abril de 2024 la pasé al dominio público.

Spongy



Publiqué Spongy el 18 de abril de 1996. No recuerdo el origen del nombre y el propio diseño no tenía una relación clara con él. A diferencia de muchos de mis otros proyectos, esta tipografía no nació de un concepto concreto ni de una fuente de inspiración específica.

Spongy se distribuyó primero con una licencia gratuita comercial de escritorio. En agosto de 2020 la pasé al dominio público.

Squealer



Publiqué Squealer el 24 de octubre de 2001. El diseño se basaba en el logotipo de Gerard Huerta de 1977 para el álbum Let There Be Rock de AC/DC. Improvisé el resto del alfabeto letra a letra, extendiendo el logotipo a una tipografía completa. La familia se reformó en 2001, cuando redibujé los vectores y añadí una versión en relieve junto al estilo regular.

Como Squealer era gratuita para uso comercial, comenzó a circular ampliamente sin barreras de licencia. Los licenciantes de AC/DC la adoptaron gradualmente, siendo la máquina AC/DC Pinball el primer producto oficial en el que la vi. Desde entonces ha aparecido en productos y sitios web ligados al grupo. En 2025 se utilizó en una serie de vídeos de letras de canciones de Spinal Tap.

El 4 de junio de 2021 actualicé Squealer corrigiendo anchuras de espacios, comillas y métricas verticales y eliminando caracteres obsoletos. En abril de 2022 la pasé al dominio público como parte de una transición más amplia de mis fuentes gratuitas que no tenían versiones de pago asociadas.

Squirty



Publiqué Squirty el 9 de marzo de 2009. El diseño surgió de estudiar impresos efímeros japoneses de la posguerra, en especial los gráficos promocionales de clubes nocturnos que encontraba en mis largas exploraciones de Google Images. Pinté los glifos con tinta negra de pluma estilográfica sobre papel bond, escaneé los resultados y los digitalicé en FontLab. Para dar variedad a la tipografía, pinté varias versiones de cada carácter y después las vinculé mediante ligaduras OpenType para que el software pudiera cambiar automáticamente entre las alternativas.

Squirty salió en un único estilo y siempre fue una tipografía de pago. Su construcción le daba una cualidad áspera y artesanal; los caracteres conservaban las imperfecciones de la tinta sobre el papel, trasladadas al formato digital sin pulirlas. Así se mantenía intacta la energía de las pinceladas originales, aunque eso significara que la fuente no era fácil de usar en todos los contextos.

Squirty no se ha usado en proyectos destacados, pero sigue siendo un ejemplo de cómo intenté trasladar el diseño japonés vernáculo a la tipografía digital.

Stampoo



Publiqué Stampoo el 6 de febrero de 2007. Para crearla, partí de las mayúsculas de mi anterior tipografía Whiterock. Su carácter informal y dibujado a mano encajaba con el efecto que buscaba y hacía que las impresiones del sello parecieran convincentemente artesanales. Coloqué las letras en bloques rectangulares en Photoshop y apliqué un efecto de textura para imitar el aspecto entintado y desgastado de los sellos de goma.

El resultado fue un único estilo con irregularidades de forma y textura que reforzaban la ilusión de autenticidad. Añadí ligaduras OpenType para que determinadas combinaciones de letras se sustituyeran automáticamente por pares personalizados, evitando la repetición y haciendo que el efecto de sello pareciera menos mecánico.

Stampoo siempre se publicó como tipografía de pago. No ha tenido usos públicos destacados y no ha cambiado desde su publicación original.

Stasmic



Publiqué Stasmic el 13 de abril de 2001. Era una tipografía ancha e inclinada de estilo techno. A diferencia de la mayor parte de mi trabajo, no recordaba claramente haberla creado, y permaneció inédita en mi archivo durante un tiempo. Cuando la redescubrí años

después, no encontré ningún registro concreto sobre su nombre o la inspiración del diseño, aunque su estilo reflejaba la dirección experimental que seguía por entonces.

Stasmic se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Steelfish



Publiqué Steelfish el 4 de marzo de 2001. La primera versión se inspiraba de manera vaga en los estilos de titulares de periódicos de principios del siglo XX, pero, vista en retrospectiva, no fue una publicación sólida. La familia incluía entonces Regular y Bold, y más tarde añadí Italic, Bold Italic, Extra Bold, Extra Bold Italic y Outline. Todos esos estilos eran gratuitos; Outline apareció el 25 de marzo de 2002, y durante un breve periodo también ofrecí una versión con efectos llamada Steelfish Dots.

El gran punto de inflexión llegó en la década de 2010, cuando reconstruí Steelfish por completo. Conservé las proporciones básicas, pero redibujé casi todos los demás aspectos: anchuras de las astas, curvas, uniones, espaciado, ajustes de pares y puntuación. De todas mis actualizaciones, fue la transformación más extensa. Solo después de ese rediseño Steelfish empezó a usarse ampliamente.

Desde entonces, Steelfish se ha adoptado en varios proyectos visibles. Aparece en los libros “New York Doughnut Map” y “New York Burger Map”, en los materiales de New Establishment Summit de Vanity Fair de 2016 y en los carteles de la película “In a Valley of Violence” de 2016. También se usó en Maria Cutia 10 Anos. Las

incorporaciones posteriores a la familia, como distintas variantes y una gama ampliada de pesos, se publicaron como productos de pago, mientras que el conjunto original de estilos gratuitos ha seguido disponible.

En noviembre de 2024, reorganicé el sistema de pesos para hacerlo más claro. Book pasó a llamarse Light; Light, Extra Light; Extra Light, Thin; y Ultra Light, Hairline. Esa actualización también corrigió acentos vietnamitas que se superponían. Steelfish sigue siendo una de mis tipografías más reconocidas, aunque su forma actual se parece poco a la publicación de 2001.

Steelfish Variants



A partir de la década de 2010 desarrollé una serie de variantes de Steelfish. Cada una llevaba la familia base en una dirección estilística distinta. Dibujé Steelfish Rounded directamente en FontLab, con esquinas suavizadas para que el diseño resultara menos agresivo. Creé Steelfish Hammer, Steelfish Steeled y Steelfish Unleaded en Photoshop, desgastándolas o alterándolas para obtener efectos de textura específicos, y después las volví a llevar a FontLab mediante calco automático para refinarlas. Todas se publicaron como familias completas, no como pesos sueltos.

Todas las variantes fueron de pago, excepto Steelfish Rounded Bold, que ofrecí como estilo gratuito. Ninguna llegó a usarse ampliamente en proyectos comerciales, pero me sirvieron para ampliar el alcance de la familia más allá de la tipografía sin remates limpia y condensada de Steelfish base.

En noviembre de 2024, actualicé las familias para reorganizar los nombres de los pesos y hacerlos coherentes con la versión principal de Steelfish. El cambio solo afectó a los criterios de denominación, no a los contornos ni a los repertorios de caracteres.

Stentiga



Publiqué Stentiga el 21 de junio de 2001. El diseño se inspiró en las letras de trazos prolongados que aparecían en el concurso televisivo Match Game, emitido originalmente en la década de 1970. Construí las formas de las letras en FontLab con componentes geométricos modulares, trasladando los trazos estirados de aquel estilo a una tipografía digital. Salió en un único estilo, sin otros pesos.

Más tarde revisé Stentiga, acortando los trazos prolongados y refinando la construcción. Los cambios formaban parte de una reconstrucción completa, no de un simple cambio de escala. Pese a la actualización, nunca tuvo un uso destacado en medios o identidades de marca.

Cuando la publiqué, ofrecí Stentiga con una licencia gratuita para uso comercial. El 1 de abril de 2024, creé una nueva versión y la pasé al dominio público.

Stereofidelic



Publiqué Stereofidelic el 25 de octubre de 2001. Construí el alfabeto base en Fontographer, inventando las formas de las letras, pero dándoles un tratamiento al estilo de Alternate Gothic. La idea venía de portadas de discos de los años sesenta, en especial de jazz y lounge, que solían usar letras altas y condensadas con flechas decorativas. Incorporé las flechas de forma sistemática, subiendo y bajando a lo largo de los trazos para evocar aquel lenguaje visual.

Stereofidelic conservó un único estilo durante toda su existencia. En la década de 2010 amplié el repertorio para cubrir el latín extendido y añadí funciones OpenType que variaban las formas alternativas para que las flechas no se repitieran mecánicamente. Eso daba al diseño un aspecto más natural y variado en el uso digital.

La fuente ha aparecido a menudo en productos de temática nostálgica, aunque no puedo señalar ningún proyecto destacado en particular. Siempre fue gratuita y, en abril de 2024, la pasé formalmente al dominio público.

Still Time



Publiqué Still Time el 2 de octubre de 2001. La dibujé manualmente en FontLab, inspirado por las letras distintivas de la portada del álbum Purple Rain de Prince. No calqué el original; improvisé un

alfabeto completo con un espíritu similar. Las formas salieron más afiladas y poligonales de lo que pretendía, lo que reflejaba los límites de mi habilidad por entonces.

La tipografía siempre fue gratuita. Empezó a circular ampliamente, en especial en contextos de temática ochentera y vaporwave. Entre sus usos destacados estuvieron el arte de un álbum de Lady Gaga y varios álbumes y sencillos de LMFAO. Como era gratuita para uso comercial, se difundió sin restricciones, y nunca emití una licencia de pago para ella.

Still Time conservó su forma original durante toda su existencia. El 1 de abril de 2024, la pasé al dominio público sin revisarla. El nombre venía de la canción "Still Time" de Ron Sexsmith, que me parecía adecuada para el carácter nostálgico del diseño.

Stitchen



Publiqué Stitchen el 1 de febrero de 1997. Pretendía que se pareciera a un diseño sin remates como Helvetica, pero modificado para que las letras parecieran construidas con líneas de puntadas. La versión original tenía problemas importantes de espaciado que limitaban su utilidad práctica.

La tipografía salió primero con el nombre "Stitch and Bitch", tomado de las reuniones de mi tía y sus amigas, en las que cosían y charlaban informalmente. El término se usaba en el sentido de "quejarse", pero a algunas personas les resultó ofensivo, y decidí cambiar el nombre a Stitchen.

Stitchen se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Stormfaze



Creé Stormfaze el 5 de junio de 1996, en la primera etapa de mi trabajo de diseño tipográfico. El concepto estaba influido por la estética futurista de las películas de acción y ciencia ficción de los años ochenta, con formas angulosas y geométricas que pretendían sugerir letras de alta tecnología. El diseño original era inclinado y austero, en consonancia con el estilo que exploraba por entonces.

Stormfaze no salió de inmediato y permaneció inédita hasta que la redescubrí en la década de 2010. Al revisarla, vi que los contornos reflejaban mi nivel de experiencia inicial y necesitaban una revisión. Reelaboré el diseño para mejorar su coherencia y sus proporciones, manteniendo la estructura original inspirada en los años ochenta.

Stormfaze se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Strange Alphabets



Lancé Strange Alphabets el 8 de abril de 2014. La idea surgió de largas exploraciones en línea de portadas de libros de la época eduardiana, donde encontré letras inusuales y muy inventivas. Esa excentricidad del Arts & Crafts me llamó la atención del mismo modo que las letras del álbum Houses of the Holy de Led Zeppelin años antes. Al mismo tiempo, pensaba en el logotipo de Siouxsie & the Banshees; tenía ese mismo carácter extraño y estrecho que quería explorar. El resultado fue una tipografía para uso destacado con adornos de rombos, ligaduras ornamentadas y proporciones estrechas.

La publiqué como fuente de pago desde el principio. Siempre estuvo pensada para uso destacado, no para texto corrido, y le di un conjunto completo de funciones OpenType para que los usuarios pudieran personalizar los pares de letras. En 2015, estuve a punto de regalarle una copia a Steve Severin, de los Banshees, cuando me la pidió por Facebook, pero su mensaje quedó mal archivado y nunca logré retomar el contacto. La fuente nunca tuvo un uso público destacado, aunque sí la utilicé para un letrero metálico retroiluminado de la casa de un amigo.

Actualicé Strange Alphabets el 12 de mayo de 2021 para mejorar el manejo de las alternativas estilísticas, añadir compatibilidad con fracciones y eliminar caracteres obsoletos. Una actualización posterior, la versión 1.003 del 21 de noviembre de 2024, corrigió problemas del rango de hinting que habían provocado fallos de validación. Esas correcciones mejoraron la fiabilidad general y la compatibilidad con software moderno.

Strasua



Publiqué Strasua el 10 de enero de 1999. Era una tipografía para uso destacado de influencia industrial, con formas minimalistas que producían un aspecto distorsionado. Estaba estrechamente relacionada con mi diseño anterior Plain Cred, y ambas eran casi idénticas en su construcción. El nombre no tenía una relación concreta con el diseño y fue una de mis elecciones menos meditadas.

Strasua se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Street Cred



Publiqué Street Cred el 23 de octubre de 1998. El diseño estaba influido por los estilos de letras geométricas usados en las furgonetas personalizadas de los años setenta. Tenía formas reducidas a lo esencial, atravesadas por dos franjas paralelas, que creaban una tipografía estilizada para uso destacado.

Street Cred dio lugar más tarde a dos diseños relacionados: Plain Cred, una versión simplificada del mismo concepto, y Strasua, otra variación.

Street Cred se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Strenuous



Publiqué Strenuous el 28 de abril de 2001. La idea vino de una única fuente: el cartel de Black Eye, la película de blaxploitation y neo-noir de 1974 con Fred Williamson. No seguía otros modelos tipográficos; simplemente improvisé sobre el concepto de caja única, eligiendo si funcionaban mejor las formas mayúsculas o minúsculas a una misma altura. El resultado fue una tipografía para titulares con alternativas distintivas y una marcada presencia de los años setenta.

La publicación original incluía dos estilos: Regular y 3D. Cuando amplié la familia más tarde, Regular pasó a llamarse Black, y tanto Black como 3D siguieron siendo gratuitos. En 2012, añadí ocho pesos con cursivas, que eran estilos de pago. Esa ampliación convirtió Strenuous en una familia completa, en lugar de un par de fuentes gruesas para uso destacado.

El 21 de noviembre de 2024, la versión 4.100 reorganizó los nombres de los pesos para hacerlos más claros. Book pasó a Light; Light se renombró Extra-Light; Extra-Light pasó a Thin; y Ultra-Light, a Hairline. Esos cambios pretendían ajustarse a las prácticas habituales de denominación y mejorar la coherencia entre aplicaciones.

Structia



Publiqué Structia el 6 de julio de 2006. La idea venía de combinar la arquitectura brutalista con el espíritu octogonal de ITC Machine. Ya había explorado ese terreno en mi tipografía Tank, pero esta vez quería algo con un espaciado más holgado y aberturas y contraformas más grandes, para que funcionara en títulos y subtítulos. El diseño tenía bordes duros y proporciones estrechas; para suavizarlo, di a las minúsculas contraformas más redondeadas sin alterar la geometría general. Añadí extremos de trazo inclinados para romper la rigidez.

Al mismo tiempo, presenté dos variantes. Structia Panel añadía líneas finas similares a las de una plantilla, pensadas para evocar paneles de acceso o juntas soldadas, y Structia War aplicaba un tratamiento desgastado y quemado. La intención era ofrecer una pequeña familia de diseños relacionados para uso destacado, publicados juntos.

Structia siempre fue una tipografía de pago. El 25 de junio de 2021, actualicé la familia para corregir el espaciado, ajustar las métricas verticales, refinar las alternativas estilísticas para mejorar la compatibilidad con el software y limpiar los contornos de Structia War. El 21 de noviembre de 2024, la versión 2.102 modernizó las tablas de nombres y añadió un signo de sección al repertorio de caracteres.

Stud



Publiqué Stud el 4 de septiembre de 2007. Quería hacer una tipografía gruesa para uso destacado con aire de vaquero, vagamente inspirada en modelos Clarendon, pero dibujada libremente. Mantuve las formas anchas, con remates gruesos y una fuerte presencia horizontal. Para darle más textura, añadí un efecto grunge de impresión tipográfica estampada en la publicación inicial. La familia conservó un único estilo, sin cursivas ni pesos adicionales.

Incorporé ligaduras OpenType a Stud para que los pares habituales pudieran sustituirse por combinaciones personalizadas, dando a la tipografía un ritmo ligeramente menos mecánico. El material promocional era deliberadamente humorístico; exageraba la imagen del vaquero macho hasta la parodia.

Stud siempre se publicó como fuente de pago y nunca tuvo un uso público destacado. El 18 de junio de 2021, la actualicé corrigiendo el espaciado, refinando algunas curvas, moviendo los caracteres a sus posiciones Unicode correctas y reduciendo el peso de los puntos suspensivos. El 21 de noviembre de 2024, la versión 1.106 amplió el repertorio con un signo de sección.

Stupefaction



Publiqué Stupefaction el 9 de junio de 1998. El nombre venía de una canción de Graham Parker and the Rumour. El diseño surgió de un proceso experimental: primero lo hice como mapa de bits y después apliqué efectos de desenfoque y enfoque en Photoshop antes de calcar el resultado en formato vectorial. Ese método produjo letras con terminales irregulares, parecidos a huesos.

Hice una versión alternativa sombreada, con contornos y sombras paralelas, aunque después la dejé de lado porque la versión principal ya tenía un aspecto distintivo. Stupefaction no se diseñó pensando en la legibilidad, sino como una tipografía experimental para uso destacado que no encajaba en las categorías estilísticas convencionales.

Publiqué Stupefaction inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Styrofoam Feelings



Lancé Styrofoam Feelings el 2 de febrero de 1998. La concebí como una tipografía juguetona con remates latinos exagerados que se prolongaban de forma pronunciada hacia las letras vecinas. La intención era crear un diseño influido por los dibujos animados, con una estructura inusual y puntiaguda.

Mirando atrás, considero que la ejecución fue menos lograda de lo que esperaba. Creé la tipografía digitalmente, sin bocetos iniciales a mano, y por ello los contornos parecían vectores manipulados en lugar de formas dibujadas a mano. Incluso después de perfeccionarla más adelante, le faltaba la cualidad orgánica que había buscado.

Styrofoam Feelings se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020 la puse en el dominio público.

Subpear



Publiqué Subpear el 12 de abril de 2001. Era una tipografía compacta sin remates que pretendía ampliar hasta formar una familia con varios pesos y estilos. Tras terminar un estilo, los resultados me parecieron insatisfactorios y decidí no desarrollar más la familia. El nombre Subpear venía de un dibujo que había hecho de una pera sumergida en agua; también era un juego con la palabra “subpar”, que significa “por debajo de lo aceptable”, y reflejaba mi propia opinión del diseño.

Subpear se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Subquantum



Publiqué Subquantum el 1 de marzo de 2024. Quería hacer una tipografía techno de formas más bien cuadradas que aludiera al logotipo “worm” de la NASA, pero llevara la geometría mucho más lejos. Empecé con un diseño de esquinas duras en FontLab y después apliqué su herramienta de esquinas radiales para redondear los bordes. Ese método me dio formas cuadradas y ajustadas con esquinas suavizadas, haciendo que la tipografía fuera a la vez rígida y accesible.

Salió en un único estilo y fue comercial desde el principio. La veía como una manera de volver a mis primeras raíces en las letras techno, aprovechando décadas de experiencia en ese género en lugar de referencias externas. La diseñé exclusivamente para uso destacado, en especial para titulares y títulos.

El nombre vino de una herramienta de IA que probé durante el proceso; sugirió “Subquantum”, que encajaba con el aire científico y futurista del diseño. Lo conservé porque concordaba con la estética y era lo bastante distintivo para tener entidad propia. La fuente no se ha ampliado desde su publicación ni ha tenido un uso externo destacado.

Subroc



Publiqué Subroc el 1 de julio de 2010. La idea era captar el aspecto de la escritura garabateada en una pizarra blanca, sin gracia y cotidiana, en lugar de caligráfica. Para construirla, dibujé con un rotulador, escaneé los resultados y usé Photoshop para añadir una textura moteada. Integré esa textura en la imagen antes de calcarla en contornos vectoriales, dando a las letras un aspecto desgastado y antiguo. Subroc conservó un único estilo, sin variaciones.

Siempre fue una publicación comercial, pensada principalmente para usos destacados informales, como carteles o letreros donde encajara un aire desenfadado y dibujado a mano. Le puse el nombre de SubRoc-3D, un videojuego de Sega de 1982 que usaba gráficos estereoscópicos en una máquina con forma de periscopio. La tipografía en sí no tenía relación con el juego; simplemente me gustaba rescatar títulos de juegos poco conocidos como nombres de fuentes.

El 18 de junio de 2021, actualicé Subroc corrigiendo el espaciado, sustituyendo las comillas invertidas, reforzando la compatibilidad con fracciones y ajustando las métricas verticales para mejorar la compatibilidad con los navegadores. El 21 de noviembre de 2024, la versión 1.103 corrigió pequeños fallos vectoriales, mejorando la precisión de los contornos y la coherencia visual. La tipografía no ha tenido un uso externo destacado desde su publicación.

Sudbury Basin



Publiqué Sudbury Basin el 28 de agosto de 1998. El diseño estaba influido por el logotipo de Inco Limited, una minera canadiense que fue un importante productor de níquel en el siglo XX. La estructura octogonal del logotipo sugería un estilo techno que adapté a una tipografía. Como el logotipo no se podía trasladar directamente a un alfabeto completo, modifiqué las formas conservando su cualidad geométrica.

El nombre venía de la cuenca de Sudbury, en Ontario, Canadá, una estructura geológica asociada a la minería del níquel, y hacía referencia a la historia de Inco. Sudbury Basin se distribuyó primero con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Sui Generis



Publiqué Sui Generis el 6 de enero de 2000. El nombre significa “de su propia clase” en latín, lo que encajaba con mi intención de crear algo distintivo. Me apoyé en dos influencias principales: mi propia tipografía Blue Highway, basada en la señalización vial norteamericana, y Microgramma, que llevaba mucho tiempo entre mis favoritas. Para darle un aspecto de finales de los noventa, abrí las formas más que en Microgramma; la ‘C’ era más abierta, pero conservaba un ligero ángulo, y añadí espolones estilísticos a minúsculas como la ‘m’ y la ‘n’.

La primera versión solo incluía un peso regular, que publiqué gratuitamente. Aproximadamente un año después, añadí nuevos estilos con el nombre “Sui Generis Deluxe”; esos pesos adicionales eran comerciales. Cuando incorporé la familia al catálogo de Typodermic, mantuve gratuito el estilo regular, pero la familia ampliada era de pago. Con el tiempo, la familia llegó a tener cuatro pesos, dos anchuras, cursivas y un estilo de contorno.

El 25 de junio de 2021, revisé Sui Generis corrigiendo el espaciado, mejorando la compatibilidad con fracciones, ajustando las métricas verticales y refinando los contornos. El 22 de noviembre de 2024, la versión 3.200 reorganizó los nombres de pesos y anchuras para ajustarse a las convenciones habituales; nombres como Condensed Bold pasaron a Bold Condensed. En esa misma actualización se reorganizó la estructura de pesos: Book pasó a Light; Light se renombró Extra-Light; Extra-Light pasó a Thin; y Ultra-Light, a Hairline.

Aunque nunca estuve del todo satisfecho con Sui Generis, sí obtuvo cierto reconocimiento; Reebok la adoptó, y ha aparecido ocasionalmente en otros contextos.

Sunday Evening

ABCDEFabcdef1234

Publiqué Sunday Evening el 31 de agosto de 2015. Era un experimento de contraste inverso, en el que los trazos horizontales son más gruesos que los verticales. El diseño combinaba cierta influencia del Art Nouveau con un aire moderno y técnico. Le di

cinturas altas y terminales curvos, junto con una estructura superelíptica que la diferenciaba de las tipografías más convencionales para uso destacado.

La tipografía siempre tuvo un único estilo y nunca se ofreció gratuitamente. Una característica distintiva era la inclusión de símbolos de corazón. Estaban asignados a sus posiciones Unicode correctas, pero también se podía acceder a ellos mediante códigos breves a través de la función de ligaduras estándar. Lo veía como una manera de añadir símbolos juguetones sin interrumpir el flujo normal del texto.

El 22 de noviembre de 2024, publiqué la versión 1.100, que resolvió pequeños problemas de superposición de formas y modernizó la tabla de nombres para mejorar la compatibilidad. Sunday Evening no se ha usado en proyectos destacados y ha seguido siendo, sobre todo, un experimento dentro de mi catálogo.

Superclarendon



Publiqué Superclarendon el 11 de octubre de 2007. Empezó como un encargo de una empresa de marketing multinivel que promocionaba un zumo de “superfruta”. Tenían un presupuesto generoso y no pedían exclusividad, lo que me dio la oportunidad de hacer mi propia interpretación de Clarendon, la tipografía de remates de bloque del siglo XIX. Quería hacer las formas ligeramente más cuadradas sin darles un aire mecánico o techno. Las cursivas formaban parte de la publicación inicial; en lugar de añadir adornos

decorativos, las mantuve como una simple inclinación para ajustarlas mejor al carácter robusto de Clarendon. La familia completa salió de una vez y siempre fue una publicación comercial.

Las formas de Superclarendon destacaban los remates de bloque gruesos y los terminales cuadrados, en consonancia con la tendencia de finales de la década de 2000 a revisitar la tipografía victoriana con un toque moderno. Más tarde se concedió una licencia de toda la familia a Adobe Creative Cloud Fonts, lo que ayudó a que llegara a un público amplio. La tipografía ha aparecido en varios contextos destacados, entre ellos IJsbeer in een ijsklontje van glas, de Sem Deeleman; la campaña "50 Years of Parkas" de The North Face; Simple & Clever Cooking, de Stevan Paul; el cartel de la película Manje Bistre de 2017; el arte del álbum This Lonely Road de Bobkat'65; y uno de los carteles de La La Land.

El 25 de junio de 2021, actualicé la familia eliminando caracteres y ligaduras obsoletos, reparando la ausencia de la ñ minúscula en una fuente, corrigiendo un carácter mal colocado y añadiendo un símbolo de barra que faltaba en la cursiva. En noviembre de 2024, modernicé el sistema de nombres de estilos, corregí la ą minúscula cursiva del polaco, amplié el repertorio con símbolos monetarios recientes y la Eszett mayúscula alemana, y refiné los acentos vietnamitas. Esas actualizaciones garantizaron una cobertura lingüística más amplia y mejoraron la compatibilidad.

Superego



Publiqué Superego el 19 de octubre de 2019. El diseño venía directamente del arte de la máquina recreativa Stargate de 1981. El logotipo combinaba formas geométricas típicas de las letras Art Déco, pero aplicadas de una manera que sugería ciencia ficción. Tomé esas formas y las extrapolé a un alfabeto completo, conservando la geometría primitiva y las formas poco convencionales, pero buscando que fueran utilizables. Superego salió en un único estilo y siempre fue comercial.

El proyecto consistía menos en tomar referencias de otras tipografías que en prolongar la lógica de aquel único logotipo. Refleja una tendencia más amplia de la década de 2010 a revisitar la estética de los salones recreativos y reinterpretarla en el diseño tipográfico digital. Superego ha seguido en mi catálogo sin aparecer en proyectos externos destacados.

El 22 de noviembre de 2024, publiqué la versión 1.002. Esa actualización corrigió problemas técnicos que habían causado fallos en aplicaciones de validación de fuentes. Volví a exportar la fuente y la probé a fondo para asegurar su funcionamiento correcto en distintas plataformas. No ha habido otras actualizaciones ni ampliaciones.

Superglue



Publiqué Superglue el 14 de octubre de 1996. Era un intento de captar el aspecto de la estética techno corporativa japonesa de los años setenta, aunque no se basaba en una fuente concreta. La versión original tenía defectos técnicos evidentes, como anchuras de asta incoherentes y una mala alineación con las líneas de base y las líneas de altura de mayúsculas. Por entonces, aún estaba empezando a aprender los fundamentos del diseño tipográfico, y el espaciado también estaba poco desarrollado.

Más tarde retomé Superglue, corrigiendo los problemas de alineación y refinando los contornos. Otra incorporación fueron las sustituciones OpenType que permitían invertir ciertos caracteres inclinados, como la A, la V y la W, para obtener formas alternativas.

Superglue se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Superheterodyne



Publiqué Superheterodyne el 25 de octubre de 1997. El diseño estaba influido por el logotipo de Zenith Television, en particular por su Z con un motivo de rayo. La tipografía era un diseño octogonal con

detalles añadidos similares a rayos. La primera versión era muy inclinada y alargada, pero después la redibujé con proporciones más verticales y menos estiradas.

Poco después de publicarla, vi Superheterodyne en un expositor de ventas de Zenith, lo que evocaba la fuente original de inspiración. Superheterodyne se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Sweater School



Publiqué Sweater School el 1 de mayo de 2008. Pretendía captar el estilo accesible asociado a los materiales didácticos de primaria. En espíritu, estaba emparentada con otras tipografías mías orientadas a la escuela, como Report, Report School y Primer. Desde el principio, Sweater School salió como familia completa con cuatro pesos y cursivas. Añadí alternativas estilísticas en respuesta a peticiones de docentes que usaban mis fuentes escolares anteriores.

La familia siempre fue comercial, aunque más tarde estuvo disponible a través de Adobe Creative Cloud. Incorporé fracciones OpenType y ofrecí alternativas para ampliar su flexibilidad. Las alternativas no se basaban en referencias de escritura a mano; las incluí para dar a los docentes variedad y opciones al componer materiales para el aula.

El 12 de mayo de 2021, actualicé Sweater School refinando las alternativas estilísticas para que funcionaran de manera más coherente en aplicaciones como InDesign bajo Stylistic Set #1. Amplié la compatibilidad con fracciones para permitir numeradores

y denominadores más largos. Eliminé las fracciones apiladas de las funciones OpenType para evitar mezclas incoherentes de estilos, aunque seguían accesibles mediante las tablas de glifos. Suprimí caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve, añadí signos de prima y corregí las incoherencias de espaciado entre el espacio y el espacio de no separación. También refiné las curvas para eliminar pequeños errores de contorno. El 22 de noviembre de 2024, la versión 1.301 corrigió problemas con los valores de peso que podían afectar a la incrustación web y modernizó las tablas de nombres para mejorar el orden de los menús y la compatibilidad.

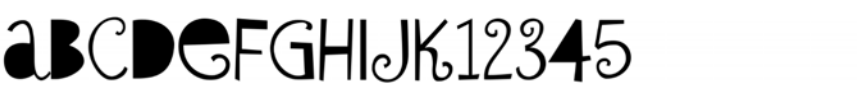
Switching & Effects



Publiqué Switching & Effects el 15 de abril de 1998. El diseño estaba influido por un anuncio de una revista del sector televisivo de los años sesenta que mostraba letras toscas de líneas rectas. Intenté reproducir ese aspecto, dibujando una tipografía de estilo de dibujos animados con trazos finos y rectos. El resultado era irregular, y lo considero uno de mis diseños menos desarrollados.

Switching & Effects se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Sybil Green



Publiqué Sybil Green el 16 de febrero de 2000. La idea venía de los títulos de crédito iniciales de The Party, la película de Peter Sellers de 1968. La alquilé en VHS y vi unos créditos dibujados a mano, con las contraformas rellenas y un estilo psicodélico de dibujos animados. Tuve que devolver la cinta antes de poder estudiarla de cerca, así que recreé las letras de memoria al día siguiente. Cuando vi más tarde la versión en DVD, me di cuenta de que mi versión era parecida, pero no idéntica. Esa diferencia le daba su propio carácter. Puse a la tipografía el nombre de una canción de los Blues Magoos, como homenaje a aquella misma cultura psicodélica de finales de los sesenta.

Sybil Green siempre fue una tipografía de un único estilo. No tenía alternativas ni funciones OpenType especiales, solo un repertorio sencillo de caracteres. La publiqué con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y, como muchas fuentes de aquel periodo, se difundió rápidamente por todos los principales sitios de fuentes gratuitas. Se convirtió en una de mis fuentes gratuitas más populares, aunque nunca tuvo usos concretos de gran notoriedad que pueda señalar. En abril de 2024, pasé Sybil Green al dominio público.

Syndra



Publiqué Syndra el 6 de abril de 2023. Quería volver al tipo de letras techno que hacía hacia el año 2000, pero con la ventaja de dos décadas más de experiencia. Me propuse captar una estética Y2K imaginando cómo la habría diseñado entonces con mis habilidades actuales. El proceso de diseño se complicó por la herramienta de esquinas radiales de FontLab, que no era fiable con la geometría afilada que estaba usando. Acabé con trazados superpuestos y esquinas mal alineadas que necesitaban ajustes repetidos.

Pese a esas dificultades, terminé Syndra como una familia de siete pesos con cursivas. La tipografía fue comercial desde el principio, y más tarde añadí una versión de fuente variable. No se ha usado en proyectos destacados, pero sigue siendo un ejemplo de mi regreso a un género que ayudé a establecer al principio de mi carrera.

Synthemesc



Publiqué Synthemesc el 15 de enero de 2008. El nombre viene de A Clockwork Orange, donde “synthemesc” se refiere a la mescalina sintética. El diseño se basaba en las letras de la escena del Korova Milk Bar de la película. Las originales parecían toscas, como si se hubieran cortado deprisa con una sierra de calar. Yo creía que ese efecto no era deliberado, así que redibujé las formas a mano y las suavicé para hacerlas más utilizables, conservando sus formas excéntricas.

Synthemesc salió en un único estilo y siempre fue comercial. Más tarde ganó mayor visibilidad al incorporarse a la biblioteca Adobe Creative Cloud Fonts. No he seguido sus usos concretos de gran notoriedad, aunque sí la vi integrada en un trabajo artístico colorido en un paso subterráneo peatonal de Singapur.

El 22 de noviembre de 2024, la versión 1.003 amplió el repertorio con comillas angulares simples izquierda y derecha (‹ ›), una daga (†) y un signo de sección (§). Fue la única actualización desde la publicación original.

Tandelle



Publiqué Tandelle el 7 de abril de 2005. Surgió de métodos que había desarrollado al hacer fuentes para videojuegos. Quería crear una tipografía sin remates que funcionara bien en espacios horizontales estrechos. Para ello, usé extremos planos en los trazos verticales y extremos puntiagudos en los horizontales, lo que creaba un ritmo distintivo sin cerrar las contraformas. Las fuentes web aún no estaban muy extendidas, así que imaginaba su uso principalmente en titulares y subtítulos impresos. En espíritu, estaba relacionada con Steelfish, pero planteada con un equilibrio diferente.

La familia salió con cuatro estilos —Regular, Italic, Bold y Bold-Italic — y siempre fue comercial. Tandelle no se concibió para un proyecto concreto, pero sí encontró un uso local en la peluquería The Trunk Line de Nagoya, que la adoptó en su identidad de marca.

El 25 de mayo de 2021, actualicé Tandelle. Añadí una barra diagonal a la eth (ð), eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve, y sustituí las comillas invertidas por formas correctas.

Estreché los puntos suspensivos, sustituí los símbolos obsoletos de florín y moneda por glifos correctos y moví las formas alternativas de “r” e “y” al Área de Uso Privado de Unicode, manteniéndolas accesibles mediante OpenType Stylistic Alternates y Stylistic Set #1. La actualización también corrigió incoherencias de espaciado entre el espacio y el espacio de no separación, trasladó las ligaduras fi y fl negritas a las ligaduras discrecionales y refinó los contornos para suavizar curvas irregulares. También se añadieron entonces los signos de pies y pulgadas.

Tank



Publiqué Tank el 14 de agosto de 2002. El concepto venía de ITC Machine y otras letras octogonales que admiraba, pero quería simplificarlo en una tipografía que pudiera funcionar como un conjunto de marcos para imágenes. La idea era que las contraformas fueran lo bastante grandes para albergar otros elementos, dando a los diseñadores una base adaptable. También incluí formas alternativas con las contraformas cerradas para ofrecer una opción más gruesa y sólida.

Tank siempre fue una publicación comercial. La familia empezó con los estilos Regular y Light. El 12 de noviembre de 2015, añadí versiones oblicuas. La denominación “Light” no correspondía a las prácticas habituales; era simplemente una etiqueta relativa dentro de la familia.

El 12 de mayo de 2021, actualicé Tank corrigiendo el espaciado, eliminando caracteres obsoletos, ajustando las funciones OpenType y reparando los contornos vectoriales. Fueron solo refinamientos técnicos; no añadí glifos nuevos. Tank no ha tenido usos externos destacados, pero ha seguido disponible en mi catálogo.

Teen



Publiqué Teen el 30 de mayo de 2001. Era algo poco habitual para mí porque se trataba de una colaboración. Martin Archer aportó un alfabeto completo, aunque incluía pocos signos de puntuación o símbolos. Lo amplié añadiendo estilos en negrita y cursiva, que generé manualmente en lugar de mecánicamente. Entre ambos acabamos con estilos ligero, regular, negrita y cursiva. El diseño se apoyaba en formas superelípticas, una altura de x grande y un ritmo desenfadado que le daba un aspecto de los años sesenta.

Teen salió primero con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. La distribuí por mis propios canales, pero, como era habitual entonces, la mayoría de los grandes sitios de fuentes gratuitas la incorporaron rápidamente. Martin me dejó las decisiones sobre licencias y, con el tiempo, perdimos el contacto. En abril de 2024, pasé Teen al dominio público para que cualquiera pudiera usarla sin restricciones.

Teen nunca apareció en proyectos destacados, pero siguió en mi catálogo como ejemplo de un diseño colaborativo.

Teeshirt



Publiqué Teeshirt el 21 de enero de 2008. Quería hacer una tipografía que captara el aire de las letras de camisetas de los años ochenta — desenfadadas, gruesas y ligeramente imperfectas— sin recurrir a Cooper Black. Usé American Typewriter de 1971 como punto de partida, pero la redibujé, añadí caracteres que no estaban en el escaneo del catálogo e introduje desalineaciones deliberadas. Después añadí textura para que se pareciera a estampados sobre tela. Las ligaduras OpenType estaban diseñadas para imitar la variación natural de las letras al transferirse de manera desigual a la tela.

La publicación original incluía el estilo Regular. El 13 de noviembre de 2009, añadí un segundo estilo, Pressed, a petición de un cliente que quería un aspecto más ordenado. Ambos estilos siempre fueron comerciales.

El 25 de junio de 2021, actualicé Teeshirt eliminando caracteres obsoletos y corrigiendo una incoherencia entre las anchuras del espacio y del espacio de no separación. Fue la única actualización, y la familia no se ha revisado desde entonces. Teeshirt no ha aparecido en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como fuente para uso destacado arraigada en la estética de la impresión retro.

Telemachus



Publiqué Telemachus el 15 de noviembre de 2017. El nombre venía de la mitología griega; Telémaco era hijo de Odiseo, y me parecía que encajaba con el aire contundente y clásico del diseño. La tipografía se basaba en estilos de letras ultracomprimidas de principios del siglo XX, en particular Grant No. 2 de un catálogo de Barnhart Brothers & Spindler, con cierta influencia de Binner Gothic. No calqué ni tomé medidas de las muestras; usé ejemplos impresos como referencias visuales y dibujé mi propia versión.

Telemachus salió como familia completa con ocho pesos, cada uno con cursivas, y siempre fue una publicación comercial. La concebí como tipografía para titulares de carteles, envases y otros contextos que necesitaran una presencia condensada y dramática.

Telephoto



Lancé Telephoto el 8 de enero de 2007 para captar un aire analógico de mediados del siglo XX. Quería que evocara el carácter general de Franklin Gothic o News Gothic sin referirse demasiado directamente a ninguna, buscando más bien un aspecto general de grotesca de principios del siglo XX. Empecé con Doradani, una interpretación más modernizada de Franklin Gothic, e invertí ese planteamiento: cerré las formas para dar al diseño un aspecto más antiguo y tradicional.

Para reforzar la impresión analógica, llevé los contornos a Photoshop e introduje ligeras desalineaciones antes de añadir un poco de desenfoque y devolverlos al software tipográfico mediante calco automático. La intención era puramente estética; quería que pareciera salida de equipos de impresión imperfectos, en lugar de un proceso digital. Uno de los detalles que añadí fueron ligaduras sutiles de pares de letras que rompían la repetición y daban al texto un ritmo más natural. También elegí una altura de x relativamente grande, que ayudaba en el uso práctico y contribuía a su aire de época.

El nombre Telephoto venía de las letras que recordaba haber visto en los bordes de negativos y diapositivas. Se vendió comercialmente desde el principio; nunca se distribuyó como fuente gratuita. El 12 de junio de 2015, la actualicé para ampliar la cobertura lingüística al latín extendido. Telephoto no se ha usado en proyectos muy conocidos, pero la diseñé para funcionar tanto en uso destacado como en texto, trasladando la discreta calidez de la impresión analógica a la tipografía digital.

Telidon & Telidon Ink



Publiqué Telidon el 21 de diciembre de 2004 para captar el aspecto de las impresoras matriciales de los años ochenta. Quería hacer una familia completa, en lugar de las fuentes matriciales de un solo estilo que ya existían. Incluí tres anchuras, tres pesos y cursivas, prestando atención a cómo aquella tecnología manejaba realmente el espaciado: las fuentes ensanchadas simplemente duplicaban los píxeles, y las cursivas eran ligeros desplazamientos de la misma cuadrícula.

Telidon Ink llegó después como complemento, simulando el aspecto degradado de las cintas desgastadas y las impresiones imperfectas. Las primeras versiones pasaron por varias iteraciones mientras refinaba la textura; como las fuentes son monoespaciadas, esos cambios nunca causaron problemas de composición a los usuarios. En 2008, reconstruí Telidon desde cero para cubrir el latín extendido, símbolos matemáticos y más puntuación, y después generé una nueva versión Ink con el diseño actualizado, filtros vectoriales y limpieza manual.

El nombre Telidon venía de un sistema canadiense precursor de Internet con sede en Ottawa; la conexión era más un homenaje histórico que un reflejo de la cuadrícula de píxeles de la fuente. El 18 de junio de 2021, actualicé Telidon para corregir incoherencias entre el espacio y el espacio de no separación, eliminar caracteres obsoletos y ajustar las métricas verticales. Unas semanas antes, el 4 de junio de 2021, revisé Telidon Ink, devolviendo su estilo poligonal al aspecto vectorial más suave de la publicación original de 2004. Ambas familias siempre fueron comerciales y no se han asociado a proyectos destacados.

Terylene Top



Publiqué Terylene Top el 24 de octubre de 1998. La construí con las formas minúsculas de mi tipografía anterior Shifty Chica, girando y colocando esas formas dentro de rombos. Añadí elementos decorativos parecidos a estrellas para sugerir un estilo inspirado en los años cincuenta. El resultado fue una tipografía decorativa juguetona, pero irregular, y la considero uno de mis diseños más flojos.

Terylene Top se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

That Secret Feeling



Publiqué That Secret Feeling el 17 de febrero de 2010. La tipografía estaba compuesta únicamente por las sombras de unas letras de burbuja de estilo de dibujos animados, sin las formas sólidas de las letras. El diseño se inspiraba en un cartel de UFO, un club de baile psicodélico de corta vida en el Londres de los años sesenta.

Por entonces, ofrecí la tipografía exclusivamente a mis seguidores de Twitter como experimento de distribución limitada. Durante una década no estuvo disponible por otros canales.

That Secret Feeling se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Thiamine



Publiqué Thiamine el 4 de febrero de 1999. El diseño estaba influido por el logotipo de Dunhill, que tenía una altura de x pequeña y ascendentes altos. Basé las formas en Futura, pero no reproduje

fielmente la fuente de inspiración. El resultado fue una tipografía para uso destacado solo en minúsculas, con una utilidad práctica limitada.

Thiamine se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Threefortysixbarrel



Publiqué Threefortysixbarrel el 28 de mayo de 2004, cuando exploraba la estética de los muscle cars. Acababa de empezar a trabajar a tiempo completo como diseñador tipográfico y quería captar el aspecto de los emblemas con el nombre del Plymouth Barracuda de los años setenta. El diseño era exclusivamente para uso destacado y pretendía evocar las letras industriales contundentes asociadas a los coches construidos para la velocidad.

Creé tres estilos: una versión limpia, una versión “Intake” con textura corroída y una versión “Exhaust” con un desgaste más intenso. Se concibieron como variantes estilísticas, no como reproducciones directas de daños físicos. El nombre venía de la opción de motor “340 six-barrel” de Plymouth, que me parecía adecuada para una fuente vinculada a aquella época y cultura.

La familia se vendió comercialmente desde el principio y nunca se ofreció gratuitamente. El 18 de junio de 2021, la actualicé eliminando caracteres obsoletos, corrigiendo incoherencias en las anchuras de los espacios, estrechando los puntos suspensivos y suavizando algunas curvas. Más tarde ese año, el 18 de noviembre de 2021, acorté el nombre del menú de Threefortysixbarrel a 340sixbarrel

para adaptarlo a los requisitos del sistema de MyFonts. La tipografía no ha tenido un uso destacado, pero sigue en mi catálogo como homenaje al lenguaje de diseño de los muscle cars.

Thrusters



Cuando publiqué Thrusters el 10 de octubre de 2010, me dejaba llevar por una ola de nostalgia por los juegos recreativos clásicos. La inspiración venía directamente de Space Duel, aquella obra maestra de los gráficos vectoriales de principios de los ochenta. Quería captar ese aire retrofuturista, ¿sabe? Todo ángulos afilados y formas geométricas, como lo que vería en una vieja máquina recreativa. El resultado fue esta tipografía angular de líneas dobles para uso destacado que grita "videojuegos de antaño". Una de las cosas geniales que incluí fue la posibilidad de superponer cuatro formas distintas de la fuente. Así, los diseñadores podían crear efectos multicolores estupendos. Perfecta para quien quisiera evocar aquella estética clásica de los videojuegos en su trabajo. El 18 de junio de 2021, le hice una pequeña puesta a punto a Thrusters. Corregí algunas incoherencias, eliminé caracteres obsoletos y mejoré las funciones OpenType. Un poco de mantenimiento para que la fuente siguiera funcionando sin problemas.

Thump



Publiqué Thump el 7 de julio de 2009 tras un encargo para el juego Madagascar Kartz. El encargo pedía un diseño grueso y caricaturesco que siguiera siendo legible en la interfaz superpuesta del juego. Busqué una tipografía sin remates gruesa, con curvas redondeadas y proporciones compactas, manteniendo los descendentes muy cortos para que las letras ocuparan poco espacio y fueran eficientes en pantalla.

Para reducir el aspecto mecánico de los caracteres repetidos, añadí ligaduras OpenType para pares habituales de letras. Quería simular una cualidad dibujada a mano sin perder claridad durante el juego. Un año después de publicarla, el 21 de agosto de 2010, amplié la cobertura lingüística al vietnamita.

Thump se vendió comercialmente desde el principio y nunca se ofreció gratuitamente. El 18 de junio de 2021, actualicé la familia eliminando caracteres obsoletos, añadiendo nuevas marcas y refinando los contornos para mejorar la coherencia entre plataformas. Su uso más destacado sigue siendo el juego para el que se creó, Madagascar Kartz, de 2009.

Tight



Publiqué Tight el 4 de diciembre de 2007 como tipografía para uso destacado que recordara las letras de las camisetas disco de finales de los setenta. La idea era imitar estampados desgastados, con letras desalineadas y una superficie deteriorada que sugería un uso repetido. Incorporé pares de letras personalizados para reforzar ese aspecto envejecido.

La influencia principal era Quicksilver de Dean Morris, una tipografía que definió buena parte de la estética de los años setenta. Sin embargo, Quicksilver solo tenía unos treinta años cuando la usé como referencia, y eso me planteó dudas éticas. Dean Morris nunca recibió una compensación adecuada por su diseño y, cuando lo supe, lamenté haber hecho Tight. Lo reconocí en la descripción de la fuente, pero esa conexión sigue sin dejarme tranquilo.

Tight se vendió comercialmente desde el principio y nunca salió como fuente gratuita. Estaba pensada exclusivamente para uso destacado y no se ha adoptado en proyectos destacados. El 18 de junio de 2021, hice pequeñas actualizaciones para eliminar caracteres obsoletos y corregir incoherencias, pero no ha habido un rediseño sustancial. En retrospectiva, Tight me enseñó la importancia de respetar el trabajo de otros diseñadores y sigue recordándome los desafíos éticos del diseño tipográfico.

Tinsnips



Publiqué Tinsnips el 28 de octubre de 1997. El diseño se inspiraba en el estilo de letras del cartel del musical Rent, que se parecían a las tarjetas de plantilla móviles usadas para pintar marcas viales. Para diferenciarlo de aquella fuente de inspiración, dibujé las letras con proporciones más anchas, dando a la tipografía su propio carácter.

Tinsnips se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Tobin Tax



Publiqué Tobin Tax el 16 de enero de 1999. El diseño empezó con la forma de la b minúscula, que repetí como elemento modular por toda la tipografía. El resultado combinaba aspectos de mi construcción de estilo techno con formas que sugerían influencias decorativas de Oriente Medio.

El nombre Tobin Tax no tenía relación con el diseño. Se refería al concepto económico de gravar las transacciones de divisas, con la esperanza de despertar curiosidad por la idea.

Tobin Tax se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Tommy Gun



Publiqué Tommy Gun el 12 de octubre de 1997. Derivaba de mi tipografía Fragile Bombers, modificada con una distorsión más intensa para ajustarse a la tendencia grunge de finales de los noventa. Por entonces había relativamente pocas tipografías gratuitas de ese estilo, lo que dio a Tommy Gun cierta visibilidad.

El nombre venía de la canción “Tommy Gun” de The Clash, elegido para encajar con el aspecto agresivo y desgastado del diseño.

Tommy Gun se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

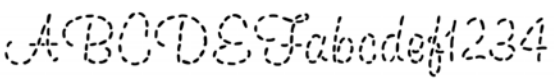
Top Bond



Publiqué Top Bond el 22 de enero de 1998. Empezó como un diseño techno básico que distorsioné con efectos de ondas o desplazamiento, dando un estilo irregular y experimental. En retrospectiva, lo considero uno de mis esfuerzos menos logrados, y no lo he visto usarse ampliamente.

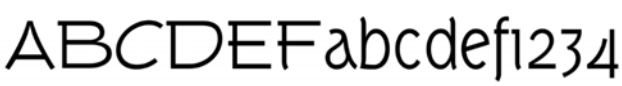
El nombre venía de una marca de cemento autonivelante que usé al reparar el suelo del sótano de mi primera casa durante aquel mismo periodo. Top Bond se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Topstitch



Cuando publiqué Topstitch el 23 de junio de 2005, quería captar la esencia del bordado a mano en una tipografía digital. La idea era crear algo que pareciera realmente artesanal, con todas sus pequeñas imperfecciones y su encanto. El 25 de junio de 2021, le hice un poco de mantenimiento a Topstitch. Eliminé algunos caracteres obsoletos, ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores y mejoré la función de fracciones OpenType. También refiné los contornos para corregir algunos pequeños fallos que podían causar problemas en determinadas aplicaciones.

Tork



Publiqué Tork el 9 de febrero de 2000. El diseño experimentaba con proporciones contrastantes, combinando mayúsculas anchas con formas minúsculas más estrechas. Algunos caracteres tenían pequeños terminales curvos, y dibujé la O mayúscula con una ligera inclinación que repetí en otras mayúsculas. Las minúsculas estaban comprimidas verticalmente, lo que acentuaba la diferencia entre ambas cajas.

La familia salió en cuatro estilos: regular, cursiva, negrita y negrita cursiva. Elegí el nombre Tork sin una referencia directa al diseño. Poco después de publicarla, Peter Tork de The Monkees se puso en

contacto conmigo para pedir una versión para Macintosh, un momento destacado dado lo familiarizado que estaba con la música del grupo.

Tork se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Toxigenesis



Publiqué Toxigenesis el 21 de junio de 2017. La idea era crear una tipografía sin remates ancha y utilitaria, con un aspecto corporativo y deliberadamente insulso, de esas que podrían aparecer en envases farmacéuticos o dispositivos electrónicos anónimos. Sus formas se inspiraban en la geometría brillante de la electrónica de consumo y del diseño automovilístico, con una sensación lisa y plástica.

Desarrollé la familia en cinco pesos con cursivas para que sirviera tanto para uso destacado como para texto. Su pariente más cercano en mi catálogo es Snasm, que solo tiene mayúsculas; Toxigenesis pretendía ser una alternativa más versátil. Elegí el nombre por su matiz ligeramente siniestro, una manera de subrayar el tono corporativo y científico que buscaba.

Toxigenesis fue una publicación comercial desde el principio, aunque ofrecí gratuitamente el estilo Bold. La familia no se ha adoptado en proyectos destacados y no se ha revisado ni ampliado desde su publicación original.

Transmute



Publiqué Transmute el 25 de julio de 2007, inspirándome en el aspecto de las letras técnicas antiguas. Quería captar el aire de los primeros teclados de ordenador y de las teclas de máquinas de escribir, pero reinterpretarlo con un enfoque más orientado al techno. Las letras son más bien cuadradas, con peculiaridades angulosas que sugieren instrumentos electromecánicos y científicos.

El nombre venía de la serie animada Battle of the Planets de finales de los setenta, una adaptación estadounidense de Gatchaman. La conexión tenía menos que ver con el estilo que con las connotaciones de cambio y maquinaria de la palabra. Transmute se vendió comercialmente desde el principio y nunca se distribuyó gratuitamente. La diseñé para funcionar tanto en uso destacado como en texto, aunque su carácter la hace más adecuada para usos especializados que para lecturas prolongadas.

El 25 de mayo de 2021, actualicé la familia por motivos técnicos. Eliminé los caracteres katakana, sustituí glifos obsoletos, corregí problemas de espaciado y añadí signos de prima. También refiné los contornos de Bold para resolver pequeños fallos, pero la actualización no afectó al aspecto general. Transmute no se ha usado en proyectos destacados, pero sigue siendo un híbrido funcional de referencias antiguas y estilo digital.

Trapper John



Publiqué Trapper John el 12 de diciembre de 1997. Era una tipografía techno ancha y cuadrada, influida por las letras de productos electrónicos, bienes de consumo y ordenadores de los años setenta. El nombre venía de un personaje de la serie televisiva M*A*S*H, aunque la conexión entre el nombre y el diseño no era especialmente fuerte.

Trapper John se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Triac 71



Publiqué Triac 71 el 14 de diciembre de 1997. Estaba influida por las letras de caja única y formas más bien cuadradas que se veían a menudo en las portadas de discos de jazz de los años sesenta, aunque no se basaba en una fuente concreta. Quería captar la sensación de aquel estilo, no reproducir un diseño específico.

El nombre Triac venía de un componente electrónico usado habitualmente en reguladores de luz, elegido por su sonido técnico retro. Añadí el número 71 para sugerir una asociación con principios de los setenta sin referirme a ningún acontecimiento concreto. El 20 de julio de 2021, actualicé la tipografía ajustando el espaciado, corrigiendo las comillas invertidas y eliminando ligaduras

innecesarias. Triac 71 se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y, en noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Troll Bait



Publiqué Troll Bait el 14 de diciembre de 1999. La chispa vino realmente de alguien llamado Pierciful. A finales de los noventa, estaba desarrollando un juego de fantasía llamado Graal Quest y me sugirió crear una tipografía medieval que encajara en aquel mundo. Hablamos brevemente de la idea y el concepto se me quedó grabado. El nombre Troll Bait venía del apodo de un compañero de trabajo que participaba en juegos de rol en vivo. Tenía la mezcla adecuada de humor y rudeza de exploración de mazmorras, así que se convirtió en el título perfecto. Diseñé la fuente en Photoshop, construyendo letras similares a escudos con remaches, añadiendo sombreado para darles volumen y después calcando automáticamente el arte en formas vectoriales. Más de 25 años después de aquella conversación inicial, Pierciful está ahora (2026) recuperando Graal Quest. Originalmente, Troll Bait se distribuyó con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público bajo CC0.

TRS-Million



Publiqué TRS-Million el 18 de abril de 2011. Se basaba en los dígitos de píxeles gruesos de un reloj digital, adaptados a una tipografía modular con aspecto de pantalla LED segmentada. Para añadir variación, creé una "capa de destellos" adicional en la que se encendían o apagaban píxeles aleatorios. Los usuarios podían superponerla a la fuente base para crear distintos efectos visuales. También usé ligaduras OpenType para variar las versiones automáticamente.

El nombre TRS-Million era un juego con el ordenador TRS-80, llevando la referencia humorísticamente a una escala mayor. TRS-Million salió primero con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Tussilago



Publiqué Tussilago el 28 de septiembre de 2008. Quería hacer una tipografía sin remates ancha que aludiera a modelos de mediados del siglo XX sin ser una recuperación directa. Por entonces había un interés renovado por las tipografías sin remates ensanchadas, y quería aportar algo más robusto y menos geométrico, con detalles que lo distinguieran.

La familia incluye siete pesos con cursivas, además de cifras antiguas y alineadas. Tomé el nombre de la planta tusílago, sobre todo porque me gustaba cómo se veía y sonaba el nombre, no por un significado simbólico. Tussilago se vendió comercialmente desde el principio y nunca se distribuyó gratuitamente. La diseñé para uso destacado y no ha aparecido en proyectos destacados.

El 25 de junio de 2021, actualicé la familia eliminando caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve, añadiendo signos de prima en Unicode 2032 y 2033, y mejorando la función de fracciones OpenType para admitir numeradores y denominadores largos, como 199/200 o más largos. También refiné los contornos, corrigiendo errores de algunas curvas cursivas que podrían haber causado problemas de representación, y corregí un conflicto de estilos. El 22 de noviembre de 2024, la versión 1.2 reorganizó los nombres de los pesos para ajustarse mejor a los estándares actuales de las aplicaciones y mejorar el orden de los menús y la incrustación web. Book pasó a Light; Light, a Extra-Light; Extra-Light, a Thin; y Ultra-Light se renombró Hairline.

Typewriter Spool



Publiqué Typewriter Spool el 14 de enero de 2021, después de años considerando un proyecto serio de máquina de escribir. La idea surgió de una vieja Underwood No. 5 de los años veinte que me habían regalado a finales de los noventa. La máquina no tenía reparación, pero se convirtió en la base de una gran familia de fuentes que pretendía cubrir toda la gama de texturas de máquina de escribir en formato digital.

El resultado fue una colección de 122 fuentes agrupadas en cuatro estilos principales: CLN (limpio), SFT (ligeramente desalineado), XRX (imitación de generaciones sucesivas de fax o fotocopia) y RUF (cinta desgastada y desalineación intensa). Cada uno tenía varios pesos y anchuras y, en lugar de cursivas, ofrecí opciones de subrayado, ya que las máquinas de escribir reales nunca tuvieron estilos cursivos. Desarrollé la familia tanto para uso destacado como para texto. La llamé Typewriter Spool por los carretes de cinta, asegurándome también de que "typewriter" formara parte del nombre para darle visibilidad en las búsquedas.

Desarrollar la familia exigió una investigación extensa, sobre todo para encontrar muestras auténticas de escritura mecanografiada en griego y cirílico y símbolos poco habituales. Unifiqué esas referencias en un estilo coherente y, para acelerar la producción, incluso usé un mando de Super Nintendo para recorrer miles de glifos durante la edición manual. Typewriter Spool fue una publicación comercial desde el principio y nunca se distribuyó gratuitamente. La primera versión de este libro se compuso en Typewriter Spool, aunque después cambié a una fuente del sistema para reducir el tamaño del archivo.

El 28 de febrero de 2024, hice una pequeña actualización de mantenimiento, corrigiendo un subrayado que faltaba en una variante del número 7 del estilo Soft Extended ExtraBold Italic. Aparte de eso, la familia no se ha revisado ni se ha usado en proyectos destacados.

Typodermic



Publiqué Typodermic el 28 de mayo de 2000. Derivaba de mi tipografía anterior Blue Highway, modificada añadiendo remates de bloque gruesos. El resultado era un diseño de formas macizas y letras marcadas que pretendía crear una fuerte impresión visual.

Elegí el nombre Typodermic por un impulso, aunque después lo adopté como nombre de mi fundición tipográfica en 2001. El logotipo original de la empresa se basaba en esta tipografía. Typodermic se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Uchiyama



Publiqué Uchiyama el 27 de febrero de 2008. El diseño venía de una cartera de cerillas que recogí en Tokio y que tenía letras toscas dibujadas a mano. Amplié las letras, las redibujé con rotuladores Sharpie, las escaneé y usé calco automático para digitalizar los resultados. Para captar la irregularidad del material original, creé varias versiones de cada letra, evitando que los caracteres repetidos parecieran mecánicos.

Puse a la tipografía el apellido de la familia de mi esposa, Uchiyama, lo que le daba una conexión personal. Desde el principio estuvo disponible solo como fuente gratuita para uso comercial; nunca la vendí. La diseñé exclusivamente para uso destacado y no se ha usado en proyectos destacados.

El 1 de mayo de 2024, pasé Uchiyama al dominio público. Esa publicación no incluía actualizaciones técnicas; solo era un cambio de licencia. La tipografía sigue tal como la dibujé originalmente, conservando la aspereza de sus orígenes en los Sharpie y la cartera de cerillas.

Ugocranis



Publiqué Ugocranis el 14 de abril de 2011 como tipografía para uso destacado solo en mayúsculas. Era mi manera de interpretar el brutalismo en forma tipográfica. En lugar de referirme a un edificio concreto, abstraje las cualidades que asociaba al estilo: geometría austera, formas intransigentes y sensación de peso. El resultado fue un diseño compacto y angular construido con letras octogonales.

El nombre Ugocranis no tenía un significado concreto; lo elegí porque sonaba pesado y sombrío, lo que encajaba con el tono que buscaba. Fue una publicación comercial desde el principio y nunca se ofreció gratuitamente. Ugocranis siempre estuvo pensada para uso destacado y no se ha asociado a proyectos destacados.

El 18 de junio de 2021, publiqué una actualización técnica. Eliminé caracteres obsoletos, corregí las comillas invertidas y mejoré la función de fracciones OpenType para admitir numeradores y denominadores más largos. Esos cambios no alteraban el aspecto de la tipografía, pero la adaptaban a los estándares actuales.

Ulian



Publiqué Ulian el 14 de agosto de 2002. El diseño empezó como un experimento sencillo durante unas vacaciones en Vancouver: me pregunté qué pasaría si tomaba una tipografía con remates y cortaba los laterales para que las letras encajaran más estrechamente. El resultado era un híbrido de influencia gótica y formas contemporáneas, con bordes verticales planos y remates curvos que le daban una mezcla de filo y fluidez.

El nombre Ulian venía de su parecido con la palabra “alien”. No tenía otro significado aparte de sugerir algo desconocido, lo que encajaba con el carácter extraño de la tipografía. Ulian se vendió comercialmente desde el principio y nunca salió gratuitamente. La diseñé para uso destacado y no ha aparecido en proyectos destacados.

El 18 de junio de 2021, actualicé Ulian con correcciones técnicas. Eliminé caracteres obsoletos, estreché los puntos suspensivos y reduje las métricas verticales un seis por ciento para mejorar la compatibilidad en entornos web. También bajé los signos de interrogación y exclamación invertidos y corregí algunos problemas de curvas en los contornos. Esos ajustes mejoraban la fiabilidad sin alterar el diseño en sí.

Ultraproxi



Publiqué Ultraproxi el 29 de enero de 2017. El diseño retomaba ideas que había explorado en Linefeed y PRINTF, ambas basadas en impresoras de alta velocidad de mediados del siglo XX. Para Ultraproxi, quería captar el mismo aire técnico, pero alejarme del monoespaciado estricto. La diseñé para que el espaciado pareciera monoespaciado sin serlo realmente, dándole la precisión de las letras de impresoras de cadena, pero con un ritmo más natural.

La familia incluye seis pesos con cursivas, por lo que sirve tanto para uso destacado como para texto. Elegí el nombre Ultraproxi porque sugería un tono corporativo y tecnológico; me gustaba cómo combinaba “ultra” con “proximity” o “proxy”. Fue una publicación comercial desde el principio y nunca se distribuyó gratuitamente.

Ultraproxi no se ha revisado desde su publicación original ni ha aparecido en proyectos destacados. Sigue en mi catálogo como experimento para equilibrar el aspecto mecánico del monoespaciado con la flexibilidad del espaciado proporcional.

Union City Blue



Publiqué Union City Blue el 20 de mayo de 1999. El nombre venía de una canción del grupo Blondie, aunque la tipografía no tenía relación con el grupo. Era una de las varias tipografías techno anchas que produje a finales de los noventa, reflejando las tendencias estéticas digitales de aquel periodo.

Union City Blue se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Unispace



Publiqué Unispace el 2 de febrero de 2000. El diseño se basaba en mi tipografía anterior Zrnic, que a su vez se inspiraba en el antiguo logotipo de PlayStation. Con Unispace quería aplicar ese estilo techno a una estructura monoespaciada, dándole una construcción cuadrada suavizada con bordes redondeados. La intención era hacer una tipografía con las cualidades funcionales de una tipografía de texto, pero con un carácter tecnológico.

Desde el principio, la familia incluía los estilos Regular, Italic, Bold y Bold-Italic. La llamé Unispace para destacar sus raíces monoespaciadas y sugerir un enfoque más unificado y geométrico.

Estaba pensada principalmente para texto, no para uso destacado, aunque su aire industrial le daba una presencia distintiva en ambos contextos.

Unispace salió primero con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. El 15 de abril de 2024, la pasé al dominio público. Ese cambio afectaba exclusivamente a la licencia; el diseño nunca se ha actualizado. La tipografía no se ha usado en proyectos destacados, pero representa uno de mis primeros intentos de unir la funcionalidad monoespaciada con la estética techno.

Univox



Publiqué Univox el 24 de junio de 1996. El nombre venía de un antiguo pedal de distorsión de guitarra. La tipografía empezó como un experimento para alargar las formas de estilo techno, dando un diseño muy estirado. Más tarde creé una versión revisada con anchuras de asta más uniformes, que reducía las proporciones extremas conservando su carácter distintivo.

Univox se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Uniwars



Publiqué Uniwars el 11 de febrero de 2009, después de varios años viviendo en Japón. El diseño estaba influido por la persistencia de los logotipos techno-industriales de los años setenta y ochenta que veía a menudo en mi barrio: algunos dibujados profesionalmente y otros con un aspecto más improvisado. Aunque aquel estilo había desaparecido en otros lugares para finales de los ochenta, en Japón seguía visible en la década de 2000, sobre todo en los emblemas de los coches. El antiguo logotipo de Namco, que tenía en un panel de Pac-Man en mi estudio, era una referencia clave.

Uniwars es una familia para uso destacado de ocho pesos con oblicuas. Sus formas anchas y ensanchadas y su construcción ortogonal reflejan la estética industrial y tecnológica que quería captar. El nombre viene de UniWar-S, un juego de disparos recreativo de Irem de 1980, elegido tanto por su conexión con los juegos retro como por su sonido. Se vendió comercialmente desde el principio y nunca fue gratuita.

El 25 de junio de 2021, actualicé la familia con mejoras técnicas: refiné los contornos, mejoré las funciones OpenType y añadí caracteres alternativos. La actualización no cambió su aspecto general. Más tarde, el 22 de noviembre de 2024, la versión 1.2 abordó problemas de orden en los menús de fuentes y de incrustación web, modernizando las tablas de nombres y cambiando Ultra-Light a Thin para mantener la coherencia. Uniwars no se ha usado en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como reflejo de un estilo industrial concreto que perduró en Japón más que en otros lugares.

Unsteady Oversteer



Publiqué Unsteady Oversteer el 14 de junio de 1998. El diseño estaba influido por el TRS-80 Color Computer, que mostraba las minúsculas como mayúsculas en vídeo inverso debido al espacio limitado de la ROM. Adapté ese concepto a una tipografía minimalista de estilo techno, dando a las formas minúsculas un tratamiento inverso. El resto del diseño seguía un estilo geométrico e industrial.

Unsteady Oversteer se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Ur Ur Ma



Publiqué Ur Ur Ma el 6 de octubre de 1997. Era una variación de uno de mis diseños techno, con una inclinación hacia atrás y un efecto de plumilla en los trazos. El resultado fue una tipografía relativamente menor dentro de mi catálogo, y no la considero uno de mis trabajos más sólidos.

El nombre venía de un diálogo alienígena improvisado por un diseñador con el que trabajé en el juego de ordenador Dark Colony. La frase “Ur Ur Ma” era memorable y poco habitual, así que la usé como título.

Ur Ur Ma se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Urkelian



Publiqué Urkelian el 14 de junio de 1998. Era un intento de combinar el estilo Art Déco con los métodos de construcción modular que había usado en mis tipografías techno. Primero la llamé "Urkelian Television Dynasty", aunque después acorté el nombre a Urkelian. Coincidió que la terminé la noche del último episodio de Family Matters, aunque la serie no fue una influencia directa.

Urkelian no fue una de mis tipografías más utilizadas, pero la considero un trabajo más sólido que algunos de mis otros diseños iniciales. La distribuí al principio con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y, en noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Usurp



Publiqué Usurp el 11 de febrero de 2008 como experimento de proceso. En lugar de dibujar letras con un instrumento de escritura o un lápiz, las recorté de papel con tijeras y las coloqué sobre una encimera para ver cómo funcionaban juntas en palabras. Durante varios días descarté las formas flojas y las sustituí por otras más sólidas, haciendo evolucionar el diseño poco a poco. Una vez

satisfecho, coloqué las letras sobre papel negro, las escaneé y calqué automáticamente los resultados. Después refiné los contornos en software tipográfico, conservando su cualidad irregular y artesanal.

El diseño que surgió de ese proceso fue una tipografía psicodélica para uso destacado, con remates de bloque gruesos y formas exageradas. Estaba pensada exclusivamente para uso destacado y nunca se publicó gratuitamente. Elegí el nombre Usurp en parte por su sonido y en parte para destacar el diseño de la U y la S, que sobresalían dentro del conjunto.

El 25 de mayo de 2021, publiqué una actualización técnica. Corregí una incoherencia entre el espacio y el espacio de no separación, eliminé glifos obsoletos y corregí los datos de clasificación Panose. No hice cambios visuales. Usurp no se ha adoptado en proyectos destacados, pero sigue siendo un registro de un enfoque manual del diseño tipográfico distinto de mi proceso digital habitual.

Vactic



Publiqué Vactic el 12 de octubre de 2007 tras un encargo de Roxio para un proyecto llamado BackOnTrack. El diseño se basaba en las letras de los primeros grandes ordenadores centrales, en particular el logotipo de Univac, que tenía una estética pixelada distintiva. Creé una familia digital con los estilos Regular, Italic, Bold y Bold-Italic, todos pensados exclusivamente para uso destacado.

El nombre Vactic combinaba “Univac” con “tactic”, elegido para sugerir tanto el origen del estilo como un matiz tecnológico. Fue una publicación comercial desde el principio y nunca se distribuyó gratuitamente. Fuera del proyecto de Roxio, no ha tenido usos destacados.

El 18 de junio de 2021, publiqué una actualización técnica. Eliminé caracteres obsoletos, corregí las comillas invertidas y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad. No hubo cambios de aspecto. Vactic sigue en mi catálogo como tipografía para uso destacado arraigada en el lenguaje visual de la informática de mediados del siglo XX.

Vademecum



Publiqué Vademecum el 16 de abril de 2001. Empezó como un diseño octogonal grueso y macizo, al que añadí triángulos blancos y negros para sugerir el aspecto de un linograbado, un estilo frecuente en las imágenes prediseñadas de los años noventa. El resultado fue una tipografía para uso destacado con formas afiladas y angulosas y un efecto de textura parecido a superficies rotas o hechas añicos.

Elegí el nombre Vademecum sin una conexión directa con el diseño. Vademecum se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Vahika



Publiqué Vahika el 11 de septiembre de 2000. Fue mi primera tipografía creada con FontLab, que empecé a explorar después de ganar una copia del software en un concurso. A diferencia de Fontographer, FontLab me permitía trabajar con curvas cuadráticas TrueType en lugar de curvas Bézier cúbicas PostScript. Vahika fue el resultado de mis primeros experimentos con ese formato.

Documenté el proceso en un tutorial sobre curvas TrueType, que se publicó más tarde en el libro Learn FontLab Fast de Leslie Cabarga. La tipografía no se desarrolló para un propósito de diseño concreto, sino como demostración de las nuevas herramientas que estaba aprendiendo entonces.

Vahika se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Valve



Publiqué Valve el 30 de marzo de 2022. Era un experimento para llevar las formas superelípticas a una estética de alta tecnología. Construí las letras con contornos cuadrados suaves y extremos de trazo romos, dándoles una cualidad mecánica, pero fluida. Quería que pareciera un sistema controlado: maquinaria o regulación del flujo trasladada a la tipografía.

El nombre Valve venía directamente de esa idea de maquinaria y control del flujo. Fue una publicación comercial desde el principio y nunca se distribuyó gratuitamente. La diseñé tanto para uso destacado como para texto, aunque su carácter se presta más naturalmente a usos de gran tamaño.

Valve no se ha actualizado desde su publicación ni se ha usado en proyectos destacados. Sigue tal como la dibujé al principio, un experimento geométrico que equilibra la construcción superelíptica con un tono tecnológico.

Vanchrome



Publiqué Vanchrome el 23 de mayo de 2017. Construí el diseño como un sistema cromático solo en mayúsculas, inspirado en Compacta y combinado con las letras cromadas hechas con aerógrafo que recordaba de furgonetas y carteles de los años setenta y ochenta. Quería recrear ese efecto metálico por capas en una familia tipográfica digital, manteniendo la precisión de la geometría.

El sistema consta de diez capas. La capa Back debe ir seguida de Front, mientras que las demás pueden combinarse en cualquier orden. Se puede añadir una capa Sparkle opcional al final para simular brillos. Lograr el efecto de bisel en relieve exigía reglas estrictas: dibujé los espacios interiores, como la contraforma de una O o el hueco entre las patas de una H, con una anchura exactamente doble de la del bisel.

Vanchrome fue una tipografía para uso destacado desde el principio y nunca estuvo pensada para texto. Salió con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y no cambió hasta abril de 2024,

cuando la pasé al dominio público. El diseño no ha aparecido en proyectos destacados, pero sigue siendo uno de mis experimentos más complejos de construcción tipográfica cromática.

Vanilla Whale



Publiqué Vanilla Whale el 3 de febrero de 2002. Era una tipografía de remates de bloque solo en mayúsculas, con proporciones estrechas y versalitas incorporadas en las posiciones de las minúsculas. Algunas formas con barras, como la A y la H, le daban un aspecto peculiar. La diseñé para uso destacado y fue gratuita para uso comercial desde el principio.

El nombre Vanilla Whale hacía una referencia vaga a las belugas, aunque no pretendía relacionarse con el diseño. En la década de 2000, Vanilla Whale apareció en la portada de un álbum popular, aunque no recuerdo cuál. Aparte de eso, no se ha asociado a proyectos destacados.

El 19 de febrero de 2022, publiqué una actualización que corrigió problemas de ajustes de pares, modificó las métricas, añadió glifos alternativos y refinó los símbolos. No cambió mucho el diseño, pero lo hizo más fiable en el uso. El 15 de abril de 2024, pasé Vanilla Whale al dominio público.

V-Dub



Publiqué V-Dub el 10 de diciembre de 1997. El diseño estaba influido por Microgramma, en particular por sus formas superelípticas, que adapté a un estilo más austero y menos convencional. Quería conservar el carácter de Microgramma, introduciendo una cualidad más inusual y rígida.

El nombre no hacía referencia a Volkswagen. Venía de la canción "Dub" del grupo Pylon, que escuchaba con frecuencia por entonces. También había observado que pocas tipografías de los catálogos empezaban por V, y el nombre parecía satisfacer ambas necesidades.

V-Dub se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Vectipede



Publiqué Vectipede el 3 de agosto de 2010. La idea era construir una tipografía de remates de bloque sobre una estructura superelíptica, dando a las letras proporciones más bien cuadradas con esquinas suavizadas. El diseño estaba pensado tanto para uso destacado como para texto, aunque su construcción geométrica lo hace más distintivo en tamaños grandes.

Vectipede fue una publicación comercial desde el principio y nunca se distribuyó gratuitamente. El nombre venía de un videojuego poco conocido de los años ochenta llamado Vectipede; me gustaba su sonido técnico y ligeramente agresivo, aunque la conexión fuera vaga. La familia incluía pesos con estilos rectos y cursivos.

El 25 de junio de 2021, publiqué una actualización técnica. Eliminé caracteres obsoletos, corregí las comillas invertidas y mejoré la función de fracciones OpenType para admitir numeradores y denominadores más largos. También ajusté las métricas verticales y refiné algunos contornos, pero el aspecto general no cambió. Más tarde, el 22 de noviembre de 2024, reorganicé los nombres de los pesos para ajustarlos mejor a los estándares actuales de las aplicaciones y mejorar el orden de los menús y la incrustación web. Esa actualización exigió cambios internos en las tablas de nombres, por lo que a veces los usuarios tenían que volver a seleccionar las fuentes en sus documentos después de instalar la nueva versión.

Vectroid



Publiqué Vectroid el 19 de junio de 2000 como derivación de mi tipografía anterior Forgotten Futurist. Modifiqué el original introduciendo huecos en los trazos, engrosando algunas líneas, adelgazando otras y aplicando un efecto de negrita redondeada. El resultado fue una tipografía geométrica para uso destacado con un carácter más grueso y experimental que su fuente de inspiración.

Vectroid estuvo disponible desde el principio con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. La diseñé exclusivamente para uso destacado y no ha aparecido en proyectos destacados.

El 1 de noviembre de 2022, pasé Vectroid al dominio público. Esa publicación solo cambió la licencia; el diseño no se ha actualizado desde su publicación original.

Velvenda



Publiqué Velvenda el 23 de junio de 2000. El diseño se inspiraba en las letras gruesas de portadas de discos de jazz de los años sesenta, donde las formas pesadas y experimentales reflejaban la energía de la música. Construí Velvenda como tipografía de caja única, con proporciones densas y estrechas y formas que sugerían remates sin seguir su construcción tradicional. Incluí algunas alternativas desde el principio, que se conservaron en versiones posteriores.

Velvenda se creó exclusivamente para uso destacado. Desde su publicación tenía una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y, el 3 de diciembre de 2008, se actualizó para ampliar la cobertura lingüística al latín extendido. El 15 de abril de 2024, la pasé al dominio público. El diseño no se ha usado en proyectos destacados, pero sigue en mi catálogo como registro de aquella primera exploración de letras gruesas de caja única.

Venacti



Publiqué Venacti el 7 de noviembre de 2005. Fue un encargo de la BBC, que pidió una tipografía que combinara el carácter industrial de los logotipos de los años setenta con un matiz futurista, sin dejar

de ser accesible para los niños. Me dieron ejemplos que iban de Digital Sans a mi propia Forgotten Futurist, pero ninguno captaba lo que querían, así que construí algo nuevo. Venacti usaba letras cuadradas con esquinas suavizadas para equilibrar la precisión tecnológica con la accesibilidad.

Venacti fue una publicación comercial desde el principio y nunca se distribuyó gratuitamente. La concebí tanto para uso destacado como para texto. El nombre era una construcción sintética, montada letra a letra, elegida por su sonido abstracto y moderno, no por una referencia externa.

El 4 de diciembre de 2009, amplié su cobertura lingüística al latín extendido. Más tarde, el 4 de junio de 2021, actualicé la familia con correcciones técnicas: sustituí las comillas invertidas por formas correctas, añadí signos de prima y eliminé caracteres obsoletos. Esa actualización también incluyó una limpieza general del repertorio de caracteres. No hice cambios visuales en el diseño. Venacti no ha aparecido en proyectos destacados fuera del encargo original de la BBC.

Venus Rising



Publiqué Venus Rising el 12 de diciembre de 1997 como tipografía techno ancha y cuadrada. La primera versión era un único estilo solo en mayúsculas, disponible con una licencia gratuita para uso comercial. El nombre venía de la serie televisiva WKRP in Cincinnati; el personaje conocido más tarde como Venus Flytrap se presentó originalmente como Venus Rising, y me gustaba cómo sonaba.

El 3 de diciembre de 2008, amplié el repertorio al latín extendido y al cirílico. En 2017, amplié la familia con pesos y estilos adicionales, aunque solo el Regular original siguió siendo gratuito; las nuevas incorporaciones eran publicaciones comerciales. Venus Rising siempre estuvo diseñada exclusivamente para uso destacado y no ha aparecido en proyectos destacados.

El 22 de noviembre de 2024, la familia llegó a la versión 5.100. Esa actualización modernizó las tablas de nombres para mejorar la compatibilidad, corrigió una barra diagonal superpuesta en la Ø de los estilos Heavy y Heavy Italic, y cambió Ultra-Light a Thin para dar claridad y coherencia.

Veriox



Publiqué Veriox el 26 de abril de 2010. Era una tipografía compacta sin remates dentro del género general de las tipografías técnicas sin remates, inspirada vagamente en el modelo DIN, pero con más irregularidades. Algunas letras tenían peculiaridades que las hacían menos estandarizadas que las de DIN; quería un aspecto funcional, pero no demasiado rígido.

Veriox siempre fue una publicación comercial y nunca fue gratuita. La concebí tanto para uso destacado como para texto, aunque su construcción se inclinaba más hacia el texto. No ha aparecido en proyectos destacados.

El 10 de junio de 2021, actualicé la familia con correcciones técnicas. Corregí las comillas invertidas, añadí signos de prima, eliminé caracteres obsoletos y ajusté las métricas verticales. Más tarde, el 22 de noviembre de 2024, publiqué la versión 1.2, que modernizó las

tablas de nombres para mejorar la compatibilidad y añadió el signo de sección en Unicode 00A7. El diseño no ha cambiado desde su publicación original.

Vexler Slip



Publiqué Vexler Slip el 23 de agosto de 2014. El diseño se inspiraba en las letras del envase del helado japonés Panapp, que tenían un estilo decorativo de influencia francesa. Amplié esa influencia en una tipografía de caja única para uso destacado, con formas curvas y ornamentales.

El nombre venía de la frase “vexler slip”, que oí por primera vez en un episodio de Sifl & Ollie de MTV. La apunté para futuros nombres de fuentes y la usé en este proyecto. Vexler Slip estuvo disponible inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Vibrocentric



Publiqué Vibrocentric el 25 de marzo de 1998. El diseño estaba influido por el logotipo de Dodge de los años sesenta, que adapté a una tipografía con remates y terminales ensanchados. El nombre Vibrocentric venía de una palabra que encontré en publicaciones del sector automovilístico y que encajaba con el estilo de mediados del siglo XX que buscaba.

La publicación original incluía cuatro estilos: regular, negrita, cursiva y negrita cursiva. En retrospectiva, considero Vibrocentric uno de mis diseños más logrados de aquel periodo, aunque se beneficiaría de un refinamiento adicional. Vibrocentric estuvo disponible inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Vigo

ABCDEFabcdef1234

Publiqué Vigo el 4 de mayo de 2005. El diseño derivaba de mi tipografía anterior Bullpen, pero suavicé las esquinas y añadí más curvatura para darle un carácter italiano. La idea era conservar el aspecto de letras de bloque deportivas de Bullpen, moderándolo con un aire más suave y ornamental.

Vigo siempre fue una publicación comercial y nunca se distribuyó gratuitamente. La diseñé exclusivamente para uso destacado y no ha aparecido en proyectos destacados.

El 18 de junio de 2021, actualicé la tipografía con correcciones técnicas. Esa actualización redujo los puntos suspensivos a la anchura estándar, añadió alternativas estilísticas, modernizó la función de fracciones y limpió el repertorio de caracteres. No hubo cambios visuales más allá de esos ajustes técnicos.

Vinque



Publiqué Vinque el 12 de diciembre de 1999. Fue mi primera tipografía por encargo, creada para una empresa de videojuegos que quería una tipografía de tono medieval, pero no demasiado elaborada para que los jugadores pudieran leerla. Combiné elementos del movimiento Arts and Crafts con una influencia gótica para conseguir ese equilibrio. El juego acabó publicándose con Vinque, aunque no recuerdo su título.

Vinque salió originalmente en un único estilo, Vinque Regular, que siempre ha estado disponible como fuente gratuita para uso comercial. El 3 de diciembre de 2008, publiqué una nueva versión que amplió la cobertura lingüística al latín extendido, añadió ajustes de pares basados en clases y corrigió el espaciado y los ajustes de pares. Después, el 20 de febrero de 2019, reconstruí Vinque como una familia más amplia con pesos adicionales, cursivas, cifras antiguas y mayor cobertura de caracteres. En ese momento, Vinque Regular siguió siendo gratuito, mientras que los nuevos estilos se vendían comercialmente.

La familia se diseñó tanto para uso destacado como para texto y, con los años, ha aparecido en varios juegos, entre ellos Overlord: Raising Hell (PlayStation 3, 2008), Escape Goat (2012), Escape Goat 2 (2014) y Arzette: The Jewel of Faramore (Switch, 2024). El 22 de noviembre de 2024, publiqué la versión 2.100, que reorganizó los nombres de los pesos para ajustarse mejor a las aplicaciones actuales. Book se renombró Regular; Regular pasó a Medium; Light, a Extra-Light; Extra-Light, a Thin; y Ultra-Light se renombró Hairline.

Vinque Antique



Publiqué Vinque Antique el 15 de enero de 2020 como complemento de Vinque. Mientras Vinque tenía un acabado limpio, dibujé Vinque Antique para que pareciera desgastada, con contornos suavizados e irregulares. Para reforzar el efecto, añadí alternativas aleatorias para muchas letras mediante alternativas contextuales OpenType, de modo que los caracteres repetidos variaran de aspecto.

La familia fue una publicación comercial desde el principio y nunca fue gratuita. La diseñé tanto para uso destacado como para texto, aunque sus cualidades desgastadas resultan más naturales en tamaños grandes. Vinque Antique no ha aparecido en proyectos destacados.

El 6 de septiembre de 2024, actualicé la familia a la versión 1.1. Esa publicación corrigió un fallo de salto de línea que afectaba a algunas aplicaciones y modernizó los nombres de los estilos para ajustarse a los estándares actuales del software. No hubo otros cambios técnicos.

Vipnagorgialla

ABCDEFabcd

Publiqué Vipnagorgialla el 4 de marzo de 1999. El diseño surgió de mi tipografía Hemi Head, con influencias de letras automovilísticas de finales de los sesenta, como los logotipos de Dodge y Plymouth. La construí como familia ancha para uso destacado, con un carácter industrial y retrofuturista.

La primera publicación incluía cuatro estilos —Regular, Italic, Bold y Bold-Italic—, todos gratuitos para uso comercial. En 2012, actualicé la familia con mayor cobertura de Latin-1, reelaboré el espaciado y los ajustes de pares, añadí ajustes de pares basados en clases e incorporé fracciones OpenType. Durante la década de 2010, también amplié la familia a cinco pesos con oblicuas; esas incorporaciones más recientes se vendían comercialmente.

Vipnagorgialla se diseñó exclusivamente para uso destacado. Ha aparecido en proyectos como Sonic Adventure 2 para Sega Dreamcast y Godzilla Unleashed: Double Smash para Nintendo DS en 2007. El 22 de noviembre de 2024, hice nuevos ajustes técnicos, modernizando las tablas de nombres para mejorar la compatibilidad y corrigiendo un problema de superposición en el carácter cirílico Б.

Voivode



Publiqué Voivode el 22 de abril de 2010. Era una tipografía geométrica para uso destacado con terminales inusuales que parecían colas de pez, dándole un ritmo irregular y ornamental. La construí exclusivamente para uso destacado y nunca se distribuyó gratuitamente.

Elegí el nombre Voivode porque quería destacar las formas distintivas de la V mayúscula y la v minúscula; elegir una palabra que incluyera ambas me daba esa oportunidad. La tipografía no ha aparecido en proyectos destacados.

El 25 de junio de 2021, publiqué una actualización que eliminó caracteres obsoletos y corrigió la anchura de los puntos suspensivos para ajustarla a los estándares actuales. No ha habido otros cambios desde la publicación original.

Waker



Publiqué Waker el 26 de marzo de 1998. El nombre original era “Wake and Bake”, una referencia en broma que abandoné enseguida después de que un distribuidor planteara objeciones mientras intentaba vender un paquete de software OEM. Los caracteres tenían líneas de estilo de dibujos animados por encima, que dibujé directamente en Fontographer con una tableta gráfica; el efecto pretendía sugerir vapores ascendentes. El diseño solo se ofreció en

un estilo. Desde el principio lo ofrecí con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial y no cambié esas condiciones hasta agosto de 2020, cuando pasé la tipografía al dominio público. Nunca tuvo un uso destacado, pero mantuve disponible la renombrada Waker como experimento desenfadado de aquel periodo de mi trabajo.

Walken



Publiqué Walken el 21 de mayo de 2009. La idea venía del logotipo de un festival de rock japonés que mezclaba letras de plantilla y letras sin cortes en una misma palabra. La construí como tipografía de remates de bloque con una incoherencia similar: algunas letras tienen cortes de plantilla y otras no tienen interrupciones. La irregularidad se refuerza mediante una función OpenType que varía las ligaduras de dígrafos y trígrafos habituales, haciendo impredecible la alternancia. Desde el principio ofrecí tres estilos —Clean, Crisp y Hard—, con textura y aspereza crecientes. Walken nunca se ofreció como fuente gratuita. El 4 de junio de 2021, la revisé con pequeñas correcciones y refinamientos generales, conservando la familia, pero haciéndola más fiable técnicamente.

Walnut



Publiqué Walnut el 26 de febrero de 2007. La idea venía de firmas pintadas con aerosol que veía en Vancouver, rápidas y crudas, en lugar de murales elaborados. Hice bocetos de lo que veía allí mismo y después redibujé las letras de manera más ajustada para poder desenfocarlas más tarde. En Fontographer construí contornos vectoriales duros con bordes dentados y sin curvas. Exporté esos vectores a Photoshop, los rastericé por completo y usé los vectores originales en el fondo como guías de escala. Con una tableta gráfica apliqué efectos de aerosol, aerógrafo y grano de película para producir las formas finales. Walnut salió en un único estilo y nunca fue gratuita. El 25 de junio de 2021, la actualicé limpiando formas antiguas y ajustando algunas curvas. Nunca tuvo un uso destacado, pero refleja una etapa en la que experimentaba con procesos digitales para simular texturas de grafiti.

Walshes



Publiqué Walshes el 26 de junio de 1999. El diseño se inspiraba vagamente en el logotipo de los Minnesota Timberwolves, aunque entonces no entendía del todo el contexto del equipo ni de su deporte. Creé la tipografía rápidamente como favor y, en retrospectiva, la ejecución era floja frente a mis trabajos más sólidos.

El nombre venía de la familia Walsh de la serie Beverly Hills, 90210, que procedía de Minneapolis. En agosto de 2020, pasé Walshes al dominio público.

Warmer



Publiqué Warmer el 11 de mayo de 2010. La idea surgió después de ver discos japoneses antiguos de rock and roll de los años cincuenta o principios de los sesenta, con letras que parecían de papel recortado. Diseñé letras déco compactas y sin contraformas, con una textura de cuadros aplicada directamente a las formas. Para alinear bien la textura, creé dos fuentes complementarias que debían superponerse y que, combinadas, producían el efecto de tejido. Warmer nunca fue gratuita y solo ha estado disponible como publicación comercial. En 2021, la revisé limpiando algunos contornos originales y ajustando detalles técnicos para que funcionara con más fiabilidad entre plataformas. No ha tenido un uso destacado, pero documenta mi interés por las superficies parecidas a tejidos durante aquel periodo.

Warugaki



Publiqué Warugaki el 8 de junio de 2010. El nombre significa “mocoso” en japonés, lo que encajaba con el aspecto tosco y revoltoso que buscaba. Creé los glifos íntegramente en Photoshop, recortando con una tableta gráfica el espacio negativo alrededor de

cada letra. Ese método dejaba ver el color del fondo, produciendo un efecto de plantilla que recordaba al diseño de carteles japoneses de mediados del siglo XX. Hice así todos los glifos de la fuente, dándoles una textura artesanal coherente. Warugaki salió como fuente de pago. El 8 de julio de 2018, la actualicé para añadir cobertura del cirílico y símbolos monetarios modernos. No se ha usado ampliamente, pero refleja mi exploración de técnicas de construcción con espacio negativo en diseño tipográfico.

Wavetable



Publiqué Wavetable el 6 de julio de 2021. El diseño empezó con una "E" de formas exteriores cuadradas y contraformas redondeadas, que marcó el tono del resto del alfabeto. Por entonces estaba inmerso en emulaciones de software de los sintetizadores wavetable Ensoniq de los años noventa, y esa influencia llegó al nombre. La fuente es de caja única, aunque no en el sentido convencional; mezcla ascendentes y descendentes en lugar de alinear todo a una única altura de caja. Un detalle inusual es la R, que se dobla hacia una forma parecida a la K. Wavetable salió como fuente de pago, en un único estilo, y no se ha actualizado desde entonces. No se ha usado en proyectos destacados, pero refleja mi interés por estrategias de letras atípicas combinadas con referencias musicales.

Webster World



Publiqué Webster World el 2 de diciembre de 1997. Era una tipografía experimental y modular de formas cuadradas y un trazo inferior exagerado. La publicación inicial solo incluía versiones de contorno y sombra paralela, ya que el diseño no se desarrolló como estilo sólido independiente.

El nombre venía de la frase “Webster World”, una referencia sugerida durante aquel periodo sin una conexión más profunda con el diseño. Webster World se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Wee Bairn



Publiqué Wee Bairn el 28 de mayo de 2000. El diseño estaba influido por el logotipo de Playskool, que amplié a un alfabeto completo con formas redondeadas e infantiles. La tipografía pretendía captar las cualidades amables y de juguete de aquellas letras.

En 2011, revisé Wee Bairn, actualizando y refinando las formas de las letras. Se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En noviembre de 2022, pasé Wee Bairn al dominio público.

Welfare Brat



Publiqué Welfare Brat el 6 de agosto de 1998. La idea venía de los huecos hexagonales de las orugas de los bulldóceres, que sugerían una estructura modular. Construí la tipografía para que cada letra encajara en una forma hexagonal, dándole un aspecto industrial. El nombre original, Welfare Brat, reflejaba una mala elección en mis primeras prácticas de denominación. En agosto de 2020, pasé Welfare Brat al dominio público.

Wet Pet



Publiqué Wet Pet el 27 de enero de 1997. El diseño empezó con escaneos de Franklin Gothic, que calqué y modifiqué añadiendo efectos para sugerir una superficie mojada y reflectante. El resultado fue una tipografía distorsionada para uso destacado con una cualidad líquida. Elegí el nombre Wet Pet para reflejar ese aspecto. En agosto de 2020, pasé Wet Pet al dominio público.

Wevli



Publiqué Wevli el 14 de agosto de 2002. Empezó como rediseño de una fuente gratuita anterior que había llamado “20th Century Font”, influida a su vez por Blue Highway y la tipografía personalizada de Burger King diseñada por Sterling Brands en los años noventa. “20th Century Font” era un proyecto torpe; tenía terminales redondeados y esquinas afiladas, pero le faltaba coherencia, y Monotype pronto me recordó que el nombre coincidía con su “20th Century” existente. Aproveché el cambio de nombre para renovar el diseño y ampliarlo a una familia completa. Wevli incluía distintos pesos, anchuras y cursivas desde el principio, aunque esas incorporaciones no estaban bien hechas entonces. En la década de 2010, reconstruí buena parte de la familia para corregir aquellas debilidades iniciales. El nombre venía de un hechizo del juego de Dreamcast Skies of Arcadia.

Wevli nunca ha sido gratuita; solo la anterior “20th Century Font” salió sin coste. En noviembre de 2024, actualicé Wevli con mejoras técnicas, modernizando sus tablas de nombres y cambiando el orden de denominación de los estilos de anchura/peso a peso/anchura. No se ha usado en proyectos destacados, pero para mí marcó una transición de experimentos iniciales torpes a familias de fuentes más fiables y profesionales.

Wheaton



Publiqué Wheaton el 13 de agosto de 2011. Era una tipografía para uso destacado con esquinas más redondeadas y sin los ángulos afilados que usaba a menudo en otros diseños de inspiración techno. La influencia era el retrofuturismo, en particular el aspecto de las letras de tinta magnética de los años ochenta. El nombre venía de Wil Wheaton, a quien recordaba como el joven actor de The Last Starfighter. Wheaton salió como fuente de pago.

En los años posteriores a la publicación, creé un complemento solo en mayúsculas, Wheaton Capitals, que distribuí como fuente gratuita, pero incluí con la familia principal. En 2021, actualicé Wheaton para eliminar caracteres obsoletos y añadir compatibilidad con fracciones, aunque no hice cambios estructurales. No se ha usado en proyectos destacados, pero para mí representa una intersección de la estética de los años ochenta y las formas digitales simplificadas.

White Lake



Publiqué White Lake el 30 de octubre de 1997. Era una tipografía modular construida con elementos ondulados repetidos, que producían letras con un ritmo fluido e irregular. El nombre venía de un lago cerca de la casa de mi infancia. En agosto de 2020, pasé White Lake al dominio público.

Whiterock



Publiqué Whiterock el 27 de septiembre de 2006. El nombre venía de White Rock, Columbia Británica, donde había estado viviendo. Era una tipografía de estilo de dibujos animados dibujada a mano, con rizos en los terminales, pensada para captar un ánimo ligero y juguetón. Whiterock salió como fuente de pago y siguió siendo comercial hasta noviembre de 2022, cuando la pasé al dominio público.

El 19 de mayo de 2021, publiqué una actualización. Eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve. También amplié la función de fracciones OpenType para admitir numeradores y denominadores largos, como 13/64 o 199/200. Además, refiné varios contornos, corrigiendo errores de curvas que podrían haber causado problemas gráficos en algunas aplicaciones. Whiterock nunca tuvo un uso destacado, pero más tarde se convirtió en la base de mi tipografía Stampoo, que conservaba partes del lenguaje de diseño de Whiterock.

Wild Sewerage



Publiqué Wild Sewerage el 12 de octubre de 1997. Derivaba de mi tipografía Rothwell, modificada con efectos de semitono para crear una variación difusa y texturizada. El nombre venía del título de una canción del grupo Squeeze, que estaba escuchando por entonces. En agosto de 2020, pasé Wild Sewerage al dominio público.

Windpower



Publiqué Windpower el 7 de junio de 2005. Por entonces vivía cerca de las cataratas del Niágara y experimentaba con ideas de energía renovable, lo que influyó en el nombre. El diseño era una tipografía sin remates derivada de mi anterior Affluent. Salió originalmente como fuente de pago.

En 2021, actualicé Windpower. Eliminé caracteres obsoletos, como formas acentuadas anticuadas, y añadí compatibilidad con fracciones extendidas para admitir numeradores y denominadores largos. También incorporé un conjunto de cifras aladas a juego con las mayúsculas aladas que ya tenía el diseño. Aparte de esas incorporaciones, la estructura de la fuente siguió igual. En noviembre de 2022, pasé Windpower al dominio público. No ha tenido un uso destacado, pero refleja un periodo en el que experimentaba con ampliaciones de mis diseños existentes.

Wintermute



Publiqué Wintermute el 9 de junio de 2000. El diseño estaba influido por la novela *Neuromancer* de William Gibson y reflejaba la estética cyberpunk que me interesaba entonces. La construí como tipografía techno modular, usando un pequeño conjunto de componentes repetidos para formar el alfabeto. El diseño incluía caracteres

distintivos como la K y la S, aunque salió como fuente solo en minúsculas, lo que limitaba sus aplicaciones prácticas. En noviembre de 2022, pasé Wintermute al dominio público.

Winthorpe

ABCDEFabcdef1234

Creé Winthorpe el 29 de abril de 2007 para un proyecto de un cliente. El nombre hacía referencia al personaje de la película Trading Places y lo elegí por el tono formal y anticuado del nombre. El diseño seguía modelos de transición, a medio camino entre rasgos antiguos y modernos. Tenía más contraste entre trazos gruesos y finos, un eje más vertical que las tipografías anteriores y remates más afilados, con enlaces más finos. Desde el principio, la familia incluía versalitas, cursivas, cifras antiguas y compatibilidad con fracciones. Winthorpe salió como fuente de pago.

En 2021, actualicé la familia eliminando caracteres obsoletos y ampliando la función de fracciones para admitir numeradores y denominadores largos. En noviembre de 2024, hice más refinamientos técnicos: modernicé las tablas de nombres, reorganicé los nombres de estilos para que “Small Caps” apareciera entre el peso y la designación de cursiva, y corregí los valores Unicode de ordinales en superíndice como “1st” y “2nd”. No cambié contornos ni ajustes de pares. La fuente no se ha usado en proyectos destacados, pero muestra mi trabajo con modelos históricos y el desarrollo de familias con funciones completas.

World of Water



Publiqué World of Water el 8 de agosto de 1998. El diseño combinaba elementos del Art Déco con el estilo angular de las letras techno de finales del siglo XX. El nombre venía de la canción “World of Water” del grupo New Musik, que sugería una conexión con la estética new wave que influyó en la tipografía.

La primera versión no alcanzó la elegancia que buscaba, así que después redibujé la tipografía desde cero. La revisión mezclaba rasgos geométricos Art Déco con un aspecto más digital y futurista. En abril de 2024, pasé World of Water al dominio público.

Worthless



Publiqué Worthless el 22 de enero de 1998. La creé tomando mi tipografía anterior Mai Tai y procesándola con efectos grunge en Photoshop, dando un estilo desgastado. Originalmente se llamaba “Worthless Bum”, aunque acorté el nombre a Worthless en una publicación posterior. En agosto de 2020, pasé Worthless al dominio público.

Wubble



Publiqué Wubble el 7 de noviembre de 2005. Quería diseñar una tipografía redondeada sin remates que pareciera blanda y deformada, con formas sinuosas y amorfas que sugirieran movimiento sin perder legibilidad. Basé las proporciones vagamente en Franklin Gothic, pero dibujé todos los glifos desde cero. Salió como fuente de pago en un único estilo.

En 2021, actualicé Wubble con varios cambios técnicos. Eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve. La función de alternativas estilísticas pasó de llamarse “salt” a “ss00”. Ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores; como resultado, el tamaño de los caracteres aumentó aproximadamente un seis por ciento, lo que puede afectar a proyectos anteriores. Reasigné la “a” alternativa del punto de código de no igual al Área de Uso Privado de Unicode y añadí versiones acentuadas de esa “a” alternativa. Sustituí las comillas izquierdas invertidas, a veces llamadas painter’s quotes, por formas correctas, aunque las versiones anteriores siguen accesibles en Unicode 201B y 201F. Wubble nunca se ha usado en proyectos destacados, pero sigue siendo uno de mis experimentos para hacer funcionar como tipografía utilizable un diseño deliberadamente pastoso.

Wyvern

ABCDEFabcdef1234

Publiqué Wyvern el 17 de octubre de 2001. Fue mi primera fuente como Typodermic y empezó como encargo de un cliente que quería algo parecido a Letter Gothic, pero con un toque propio. Seguí bastante de cerca las proporciones de Letter Gothic, pero eliminé el monoespaciado. Las cursivas se convirtieron en el rasgo definitorio, con una inclinación y un ritmo que daban al diseño más personalidad que las formas rectas. El cliente no siguió adelante, así que publiqué la tipografía por mi cuenta como familia de pago.

La publicación original incluía Light, Medium, Bold y Heavy con cursivas, además de un estilo Ink desgastado y una versión de contorno llamada Blocko. Con el tiempo, amplié Wyvern a una familia mayor de siete pesos más cursivas, conservando Ink y Blocko y añadiendo un estilo Steel texturizado que simulaba óxido. En noviembre de 2024, actualicé la estructura técnica de la familia, modernizando sus tablas de nombres y corrigiendo los valores numéricos de peso. También reorganicé los nombres de los pesos para dar más claridad: Book pasó a Light; Light, a Extra-Light; Extra-Light, a Thin; y Ultra-Light, a Hairline. No cambié contornos ni ajustes de pares. Wyvern nunca se ha usado en proyectos destacados, pero marca el momento en que empezó de verdad mi carrera profesional como Typodermic.

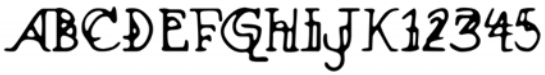
Xenara

ABCDEFabcdef1234

Publiqué Xenara el 7 de noviembre de 2005. La BBC había pedido una tipografía de aspecto informático para un programa infantil, lo que dio lugar al diseño. La basé en las formas redondeadas de las teclas de calculadoras, ordenadores y máquinas de escribir, dándole un aspecto técnico más orientado al techno y al futurismo que los originales. Desde el principio incluí caracteres alternativos, como una A sin barra y una M en forma de tridente. Xenara salió como fuente de pago y la BBC la usó, aunque no conozco otros usos destacados.

En 2021, actualicé Xenara eliminando caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve. Sustituí las comillas izquierdas invertidas —a veces llamadas painter's quotes— por formas correctas, aunque las formas anteriores siguen disponibles en Unicode 201B y 201F. Estreché los puntos suspensivos a una anchura más razonable. También ajusté la función de alternativas estilísticas para poder acceder a ella de manera más fiable en software como InDesign bajo Stylistic Set #1. Revisé las métricas verticales para mejorar la compatibilidad con los navegadores, sin necesidad de cambios de escala. En 2022, añadí cursivas a la familia, ampliando sus posibilidades de uso.

Xenowort



Publiqué Xenowort el 6 de octubre de 1997. La concebí como tipografía de estilo de visión doble, basada en bocetos dibujados a mano que pretendían parecer desconocidos o alienígenas. El nombre venía de un compañero de trabajo que había inventado "xenowort" para describir una planta alienígena ficticia de un juego.

Aunque el concepto era inusual, su realización fue limitada, y siguió siendo una parte menor de mi catálogo. En agosto de 2020, pasé Xenowort al dominio público.

Xenu



Publiqué Xenu el 5 de julio de 2006. El diseño se basaba en hojas de especificaciones DIN, y me mantuve cerca de ese modelo sin añadir otras influencias. Era una tipografía geométrica sin remates, con proporciones verticales, terminales afilados y un tono deliberadamente austero. Desde el principio, la familia incluía Regular, Semi-Bold, Bold y Black con cursivas. Xenu siempre salió como fuente de pago.

En 2021, eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve. Sustituí las comillas izquierdas invertidas, a veces llamadas painter's quotes, por formas correctas, aunque las originales siguen disponibles en Unicode 201B y 201F. También revisé las métricas verticales para mejorar la compatibilidad con los navegadores; no

hicieron falta cambios de escala, así que las aplicaciones de Adobe no muestran diferencias. En noviembre de 2024, actualicé las tablas de nombres y corregí problemas con el espacio de no separación. No ajusté contornos ni pares. Xenu no se ha usado en proyectos destacados, pero representa mi interpretación de DIN como diseño más grueso y cerrado.

Xirod



Publiqué Xirod el 27 de febrero de 2004. El diseño surgió de la petición de un cliente de una tipografía similar a un estilo existente, pero lo bastante distinta para tener entidad propia. La desarrollé como tipografía techno cuadrada de carácter futurista. El nombre se escribía Xirod, pero debía pronunciarse “zero”.

La tipografía incluía funciones OpenType que permitían cambiar las formas según la aplicación, dándole una cualidad cambiante. En abril de 2024, pasé Xirod al dominio público.

Xolto



Publiqué Xolto el 3 de marzo de 1997. Era un intento de diseñar una tipografía de estilo de mapa de bits con referencias a la imaginería azteca. La idea era crear un diseño de píxeles que evocara motivos precolombinos, aunque la ejecución no cumplió mis expectativas. En agosto de 2020, pasé Xolto al dominio público.

Xtraflexidisc



Publiqué Xtraflexidisc el 5 de octubre de 1997. Era una tipografía con remates dibujada rápidamente, creada con bocetos de rotulador y digitalizada con un refinamiento mínimo. El resultado fue un diseño estrecho y dibujado a mano que se parecía algo a mi tipografía anterior Minya, pero con un perfil más delgado. En agosto de 2020, pasé Xtraflexidisc al dominio público.

Xylitol



Publiqué Xylitol el 12 de mayo de 2017. Siempre fue una fuente gratuita. El diseño se inspiraba en las letras prismáticas de los años setenta, y creé el efecto con contornos por capas que parecían biseles sombreados. Cada capa se distribuía como fuente independiente, con nombres como Solo, Outline, Front, Back, Down, Left, Right, Up y Stripe. Al superponerlas y colorearlas, producen el aspecto multidimensional y prismático que buscaba.

Aunque por entonces experimentaba con fuentes variables, Xylitol nunca fue un diseño variable. Siguió siendo únicamente una familia por capas. No hice actualizaciones tras la publicación inicial. En abril de 2024, pasé Xylitol al dominio público. No ha tenido un uso destacado, pero refleja mi interés por las técnicas de capas modulares que evocan las coloridas letras prismáticas de los años setenta.

Xyzai



Publiqué Xyzai el 5 de agosto de 2021. Era mi interpretación de las letras digitales segmentadas, una fuente construida como ejercicio de hipermodernismo. Las pantallas LCD segmentadas son, a su vez, simulaciones de cifras escritas, y las tipografías basadas en esas pantallas simulan esa simulación. Con Xyzai llevé la idea más lejos, evitando deliberadamente el parecido con el alfabeto escrito, incluso a costa de la legibilidad. Las letras siguen su propia lógica interna en lugar de una cuadrícula estricta, extendiéndose en formas anchas y poco convencionales. Salió en un único estilo solo en mayúsculas y siempre ha sido una fuente de pago.

Xyzai no se ha actualizado desde su publicación. No incluye alternativas ni conjuntos estilísticos y no se ha usado en proyectos destacados. Para mí representa una ruptura intencionada con las convenciones, en la que la finalidad no era la utilidad, sino preguntarse qué pasa cuando una tipografía abandona el modelo alfabético que se supone que debe representar.

Y2KBug



Publiqué Y2KBug el 3 de abril de 1998. La concebí durante la época de ansiedad por el cambio de milenio y la diseñé como tipografía modular basada en la forma de los clips. Pretendía captar la

preocupación de finales de los noventa por la tecnología y el año 2000. Al principio, el nombre llevaba un signo de exclamación delante: !Y2KBug

El 20 de julio de 2021, renové Y2KBug por completo. Rediseñé el espaciado y los ajustes de pares, reelaboré los acentos e hice cambios que mejoraron su coherencia y su funcionamiento en software de diseño. En abril de 2024, pasé Y2KBug al dominio público.

Yadou



Publiqué Yadou el 30 de octubre de 1997. Derivaba de mi tipografía anterior Butterbelly, reelaborada en un estilo techno modular con una estructura de contorno más ancha. El diseño pertenecía a un periodo en el que producía fuentes rápidamente y, en retrospectiva, su calidad no estaba a la altura de mis mejores trabajos. Yadou se distribuyó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Yawnovision



Publiqué Yawnovision el 22 de octubre de 1997. Quería crear una tipografía modular que se alejara de la tendencia techno que dominaba por entonces. El resultado fue distintivo, aunque su estilo se ha interpretado de maneras que yo no pretendía.

Más tarde experimenté con variaciones texturizadas de Yawnovision. Ese trabajo acabó dando lugar a Peatloaf, una tipografía que prefería como desarrollo más logrado de la idea. Yawnovision se publicó inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Y-Band Tuner



Publiqué Y-Band Tuner el 29 de octubre de 1997. Era un experimento de diseño modular construido con formas geométricas repetidas. Pretendía crear una estructura distintiva, pero el enfoque dio lugar a incoherencias. Letras como la V, la W, la X y la Y no encajaban visualmente con el resto de la tipografía y rompían su ritmo general.

Pese a sus defectos, distribuí Y-Band Tuner con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Yellande



Publiqué Yellande el 27 de septiembre de 2006. La idea venía de las verjas de hierro forjado de Montreal, donde las torsiones hechas con alicates dejaban pequeños segmentos rectos en los extremos de los rizos. Trasladé ese detalle estructural a los terminales de las letras, dando al diseño su aspecto distintivo. Yellande se produjo en un único estilo y siempre salió como fuente de pago.

El 18 de junio de 2021, actualicé Yellande. Eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve. Sustituí las comillas izquierdas invertidas, a veces llamadas painter's quotes, por formas correctas, aunque las originales siguen accesibles en Unicode 201B y 201F. Estreché los puntos suspensivos a una anchura más estándar. También ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad con los navegadores; la escala no cambió, por lo que el comportamiento en aplicaciones de Adobe siguió igual. Yellande no se ha usado en proyectos destacados, pero refleja mi interés por adaptar motivos arquitectónicos al diseño tipográfico.

Yellow Pills



Publiqué Yellow Pills el 29 de octubre de 1997. Estaba influida por fuentes de reconocimiento de caracteres con tinta magnética de los años sesenta, como Westminster y Data 70. Reinterpreté el estilo dibujando las letras a mano, dándoles una cualidad tosca e irregular en lugar de las formas precisas asociadas a aquellos diseños anteriores.

El nombre venía de una canción del grupo de power pop 20/20, que encajaba con el carácter ligeramente psicodélico de la tipografía. Yellow Pills salió primero con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En agosto de 2020, la pasé al dominio público.

Yonder Recoil



Publiqué Yonder Recoil el 12 de octubre de 1997. La idea venía de una versión del logotipo de LA Gear que tenía una división horizontal atravesando las letras. Adapté ese concepto a una tipografía techno ancha y cuadrada y apliqué el efecto de división a todos los caracteres. Algunas formas estaban menos logradas, pero el experimento sentó las bases del diseño.

El 20 de julio de 2021, redibujé la tipografía completa. Refiné el tratamiento de la división en todo el alfabeto, creando variaciones más deliberadas, como una división de doble línea en la O. También añadí alternativas estilísticas que conservaban varias formas de caracteres de 1997. Las actualizaciones técnicas incluían mayor compatibilidad con fracciones OpenType, comillas corregidas y espaciado ajustado para las comillas dobles. En noviembre de 2022, pasé Yonder Recoil al dominio público.

You’re Gone



Publiqué You’re Gone el 12 de abril de 2000. El diseño estaba influido por las letras personalizadas del logotipo de Movie Gallery, una cadena de alquiler de vídeos que recordaba de los años ochenta. Busqué un estilo techno redondeado de cualidad industrial, combinando formas de letras separadas y curvas para sugerir la estética futurista de aquella época.

El 12 de mayo de 2021, actualicé la tipografía. Mejoré la compatibilidad con el software de diseño, ajusté el espaciado, refiné la compatibilidad con fracciones y eliminé caracteres obsoletos. You're Gone estuvo disponible inicialmente con una licencia gratuita de escritorio para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Yytrium Dioxide



Publiqué Yytrium Dioxide el 5 de diciembre de 1997. El nombre pretendía referirse al elemento químico yttrium, aunque lo escribí mal, con dos letras y en lugar de dos t. El diseño estaba influido por grafitis que vi en Toronto, aunque el resultado no captaba las cualidades de la obra original.

La publicación inicial solo incluía una versión de contorno y otra de sombra paralela. Más tarde añadí estilos por capas para permitir combinaciones de color. Pese a esas incorporaciones, nunca llegó a ser una tipografía muy utilizada. En agosto de 2020, pasé Yytrium Dioxide al dominio público.

Zalderdash



Publiqué Zalderdash el 28 de septiembre de 2006. Era una interpretación exagerada de las formas de estilo Clarendon, llevadas a extremos caricaturescos. La familia salió en un único estilo y siempre se publicó como fuente de pago. Una de sus funciones más

inusuales era la sustitución automática: los dígrafos y trígrafos habituales se sustituían por variantes precompuestas, dando al texto un ritmo más saltarín y evitando que la repetición pareciera demasiado mecánica.

En 2021, actualicé Zalderdash para corregir problemas de espaciado y reforzar los caracteres acentuados. No hice cambios estructurales ni eliminaciones de contornos, así que el diseño siguió igual. La fuente no se ha usado en proyectos destacados, pero para mí marcó una primera etapa de experimentación con sustituciones automáticas para alterar la textura del texto corrido.

Zamora



Publiqué Zamora el 9 de febrero de 2011. El diseño se inspiraba en las letras afiladas y agrietadas que recordaba del arte del álbum “Hard Promises” de Tom Petty. Exageré los remates latinos y después los corté con grietas, arañazos y muescas para intensificar el efecto desgastado. Zamora siempre salió como fuente de pago en un único estilo. Una de sus funciones distintivas era un sistema de ligaduras que sustituía los dígrafos y trígrafos habituales por variantes precompuestas, dando al texto un ritmo más áspero y menos repetitivo.

En 2021, actualicé Zamora. Eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve. También corregí una incoherencia entre las anchuras del espacio y del espacio de no separación, estreché los puntos suspensivos a una medida más adecuada y añadí comillas angulares simples. Ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores, pero la escala no cambió en

aplicaciones de Adobe. Zamora no se ha usado en proyectos destacados, pero representa mi interés de entonces por los diseños con remates desgastados combinados con funciones de sustitución OpenType.

Zanipolo



Publiqué Zanipolo el 2 de mayo de 2024. El diseño venía de mi interés por las tipografías estrechas de remates de bloque con raíces italianas y francesas, en particular el estilo Italienne de Fonderie Typographique Française. Quería combinar esa tradición con el espíritu psicodélico de los años sesenta. El resultado fue una tipografía de caja única, solo en mayúsculas, con remates de bloque de contraste inverso. Aunque se presenta como mayúsculas, di a ciertas letras, como la A y la E, formas inspiradas en las minúsculas. Los remates son muy gruesos y tienen enlaces curvos, acentuando el contraste entre la geometría austera y el peso decorativo de los bloques. Zanipolo salió como fuente de pago en un único estilo.

No se ha usado en proyectos destacados, pero para mí refleja un experimento concreto de combinación de referencias históricas —la construcción Italienne y los gráficos de la época psicodélica— con las restricciones de un sistema de caja única.

Zekton



Publiqué Zekton el 31 de octubre de 2005. El estilo Regular se ofrecía originalmente como fuente gratuita para uso personal y comercial. Cuando amplié la familia con más pesos y anchuras, esas incorporaciones fueron de pago. El diseño tenía letras cuadradas y modulares interrumpidas por huecos estrechos, situados en lugares coherentes que no dificultaban la legibilidad.

Con el tiempo, Zekton llegó a ser una familia de 42 fuentes: siete pesos, dos anchuras y cursivas para cada combinación. Cada peso y anchura incluía cursivas. En noviembre de 2024, actualicé la familia reorganizando su sistema de nombres. Book pasó a Light; Light, a Extra-Light; Extra-Light, a Thin; y Ultra-Light, a Hairline. No hubo cambios de contornos ni de espaciado en ese momento.

El 13 de abril de 2026, Zekton se reconstruyó por completo. Redibujé todos los glifos y amplié la familia a 48 fuentes al añadir un peso Semibold. Engrosé ligeramente el peso Regular y revisé la interpolación de pesos para centrarla en un Regular más controlado, con la ampliación de la altura de x empezando en Semibold, en lugar de progresar linealmente. Ajusté los ángulos de cursiva para mejorar la alineación con los píxeles (Condensed 8.2°, Normal 10.2°, Expanded 12.3°). Sustituí por completo el espaciado y los ajustes de pares. Modernicé las métricas verticales y reequilibré las anchuras de las cifras. Hice más extremos los pesos gruesos, con contraformas y aberturas más coherentes, y refiné los estilos finos para darles más precisión. Amplié y rediseñé la cobertura del cirílico, incluido el ucraniano, y añadí la ß mayúscula alemana. Actualicé los símbolos monetarios. Reduje las fracciones fijas heredadas a ½, ¼ y ¾, y mejoré la función de fracciones OpenType.

Zekton ha aparecido en varios proyectos destacados. Se usó en el juego Awesomenauts (2012), en varios títulos de la serie Splinter Cell, en Dynamite Jack (2012) y en Star Battalion (2011). Esos usos dieron visibilidad a la tipografía más allá de su función dentro del catálogo.

Zelega Zenega



Publiqué Zelega Zenega el 24 de abril de 2018. El nombre venía del juego de rol Rogue Galaxy, al que jugaba por entonces. El diseño era modular, con anchuras exageradas que hacían que las letras parecieran construidas con bloques irregulares. Era una fuente de un único estilo, siempre gratuita para uso comercial de escritorio.

Nunca actualicé Zelega Zenega después de publicarla. En abril de 2024, la pasé al dominio público. No se ha usado en proyectos destacados y nunca tuvo muchas descargas, pero para mí fue un experimento juguetón para llevar la modularidad y la distorsión de anchuras más lejos de lo habitual.

Zerbydoo



Publiqué Zerbydoo el 19 de septiembre de 2012. Surgió de un sistema que desarrollé para construir fuentes de píxeles sobre una cuadrícula estricta, experimentando con distintas formas de píxel. El estilo Regular usaba píxeles cuadrados sólidos. Otras versiones alteraban la cuadrícula: Network, Mesh, Lattice y Grid variaban cada una el tamaño de los huecos entre píxeles. Circle usaba píxeles

redondos; Star, píxeles en forma de estrella; y Screen simulaba las líneas de barrido de una pantalla CRT. La familia siempre fue una publicación de pago.

Zerbydoo nunca se actualizó tras su publicación. No se ha usado en proyectos destacados, pero representa una de mis exploraciones de las tipografías de píxeles, tratando las propias formas de los píxeles como elemento expresivo, en lugar de limitarme a la disposición de cuadrados.

Zero Hour



Publiqué Zero Hour el 12 de septiembre de 1997. El nombre venía de una canción de Elvis Costello. El diseño usaba letras anchas, parecidas a cajas, que pretendían evocar un aspecto tecnológico y futurista. Funcionaba bien como tipografía para uso destacado, aunque no desarrollé pesos ligeros ni gruesos, lo que limitaba su versatilidad para los diseñadores.

El 20 de julio de 2021, actualicé la tipografía. Mejoré la compatibilidad con fracciones, corregí comillas que estaban invertidas y eliminé caracteres obsoletos.

Zero Hour fue inicialmente gratuita para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Zeroes



Publiqué Zeroes el 21 de diciembre de 1999, poco antes del cambio de milenio. Su diseño se inspiraba en el logotipo de la marca de moda Liz Claiborne, que combinaba cuadrados y círculos de una manera que sugería un equilibrio entre precisión geométrica y formas más suaves. Trasladé esa idea a una tipografía geométrica sin remates, alternando entre ángulos afilados y contornos redondeados.

Produje varias variaciones de Zeroes, experimentando con el tema más allá de la publicación inicial. La tipografía fue gratuita para uso comercial desde el principio. En noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Zingende



Publiqué Zingende el 19 de noviembre de 2009. El diseño se apoyaba en tradiciones de letras Art Déco como Broadway, pero lo hice más condensado y le di trazos uniformes en lugar del fuerte contraste típico de aquel estilo. La familia salió con seis pesos y una variante sin contraformas, que sustituía las contraformas abiertas habituales por formas sólidas. Zingende siempre se publicó como fuente de pago.

El 18 de junio de 2021, actualicé la familia. Eliminé caracteres obsoletos, resolví un problema de formas superpuestas en Æ y ajusté los archivos para mejorar la compatibilidad con los navegadores. En noviembre de 2024, hice una actualización más amplia, cambiando los nombres de los pesos para ajustarlos a los estándares contemporáneos: Book pasó a Light; Light, a Extra-Light; Extra-Light, a Thin; y Ultra-Light, a Hairline. Al mismo tiempo, añadí versiones Oblique en todos los pesos, incluido el estilo sin contraformas. Zingende no se ha usado en proyectos destacados, pero para mí fue un ejercicio de adaptación de los principios geométricos Art Déco a un sistema condensado de trazos uniformes.

Zodillin



Publiqué Zodillin el 21 de octubre de 1997. Su nombre original era Zodillinstrisstirust, que pronto acorté a Zodillin. Pese al cambio, nunca atrajo mucha atención. En un periodo de 15 años se descargó algo más de 7.000 veces, una cifra baja para una tipografía gratuita.

El diseño no tuvo buena acogida. Tenía un aspecto borroso y carecía de personalidad, y nunca encontré una manera de mejorarlo. Sigue siendo uno de mis trabajos menos populares y se distingue de mis publicaciones más logradas. En agosto de 2020, pasé Zodillin al dominio público.

Zolasixx



Publiqué Zolasixx el 12 de diciembre de 2012. El diseño se inspiraba directamente en el juego recreativo Zaxxon de Sega y sus gráficos isométricos distintivos. Quería captar en la tipografía la sensación de aquellos ángulos axonométricos imposibles. El resultado fue una fuente techno para uso destacado construida con diagonales afiladas y formas entrelazadas. Por su geometría, algunas combinaciones de letras eran difíciles de conciliar; usé ajustes de pares, alternativas y ligaduras para resolver esos problemas. Zolasixx siempre fue una fuente de pago, publicada en un único estilo.

En noviembre de 2024, actualicé Zolasixx con pequeños ajustes técnicos. Modernicé las tablas de nombres y corregí superposiciones de acentos en caracteres de extremos superiores puntiagudos. No cambié contornos ni espaciado. Zolasixx no se ha usado en proyectos destacados, pero para mí representa un experimento para trasladar el aspecto angular e inspirado en juegos de Zaxxon a una tipografía funcional.

Zorque



Publiqué Zorque el 22 de febrero de 2004. El nombre era un juego con Zork, la serie de aventuras de texto de Infocom que definió parte de la experiencia de los juegos de ordenador de principios de los ochenta. Quería que las letras evocaran el logotipo de Infocom, así

que usé trazos gruesos con extremos redondeados; el diseño surgió de ideas similares a las que había trabajado en You're Gone, pero adaptadas a un aspecto más abiertamente de videojuegos retro.

El 20 de julio de 2021, actualicé Zorque. Mejoré la compatibilidad con fracciones, corregí la orientación de las comillas y eliminé varios caracteres obsoletos. También refiné los contornos para corregir errores de curvas que habían causado problemas en algunas aplicaciones.

Zorque fue originalmente gratuita para uso comercial. En abril de 2024, la pasé al dominio público.

Zosma



Publiqué Zosma el 26 de mayo de 2005. El nombre era una invención arbitraria elegida por su carácter sintético y de ciencia ficción, no por una conexión directa con el diseño. Las letras se inspiraban en la forma del cuerpo de la consola PlayStation 3 de primera generación, cuyas superficies curvas acababan de hacerse conocidas en la prensa de diseño. Quería crear una tipografía de alta tecnología para uso destacado que evocara el entusiasmo de aquel momento por la electrónica de consumo.

Zosma nunca tuvo un uso destacado en medios o identidades de marca, pero sí recibió una actualización técnica en 2021. En esa revisión eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve; corregí una incoherencia entre la anchura del espacio y la del espacio de no separación; y sustituí unos puntos suspensivos excesivamente anchos por otros de anchura más razonable. También aumenté el tamaño de los caracteres aproximadamente un cinco por

ciento ajustando las métricas verticales, lo que puede afectar a su aspecto en proyectos anteriores. Por último, amplié la función de fracciones OpenType para admitir numeradores y denominadores largos, incluidos valores complejos como 13/64 o 199/200.

Zosma se vendió comercialmente desde su publicación y nunca se ofreció como fuente gratuita.

Zrnic



Publiqué Zrnic el 19 de diciembre de 1999. Empezó como un único estilo regular influido por el logotipo de PlayStation, aunque le di mi propia interpretación en lugar de copiarlo directamente. Las letras tenían formas de caja y estaban segmentadas, pensadas para captar un aire techno de finales de los noventa. Ese primer estilo se ofrecía como descarga gratuita.

En la década de 2010, amplié Zrnic a una familia mayor. Redibujé la mayoría de los caracteres durante el proceso, y la ampliación incorporó varios pesos y cursivas. A diferencia del original, los nuevos estilos no eran gratuitos, aunque el peso regular ha seguido disponible sin coste. Diseñé la familia tanto para texto como para uso destacado, equilibrando su aspecto modular con la legibilidad.

Zrnic no se ha usado en proyectos destacados ni identidades de marca, pero ha pasado por refinamientos técnicos. En noviembre de 2021, corregí un error que hacía que el estilo negrita desapareciera en algunas aplicaciones antiguas. En noviembre de 2024, corregí problemas de indicadores de estilos cursiva y negrita, cambié Ultra-Light a Thin para mantener la coherencia y corregí los valores numéricos de peso. También reparé un problema vectorial del

acento breve en Bold y Bold Italic y abordé una superposición en la "A" de Semi-Bold Italic. Todas las actualizaciones se distribuyeron automáticamente a los titulares de licencias existentes.

Zupiter



Publiqué Zupiter el 1 de junio de 2003. El nombre era una deformación juguetona de "Jupiter", pensada para sugerir ciencia ficción clásica. Concebí el diseño como tipografía para uso destacado con letras de semirremates; las mayúsculas estaban más logradas que las minúsculas, donde caracteres como la "e" no cumplían mis intenciones.

En 2021, actualicé Zupiter para resolver varios problemas técnicos. Eliminé caracteres obsoletos como la L con punto y la E con breve; estreché los puntos suspensivos a una anchura más razonable; y amplié la función de fracciones OpenType para admitir numeradores y denominadores extensos, incluidos valores como 13/64 o 199/200. También refiné los contornos para corregir errores en algunas curvas que podían causar problemas de representación, y ajusté las métricas verticales para mejorar la compatibilidad entre navegadores. Esos ajustes no alteraron la escala en aplicaciones de Adobe.

Zupiter siempre se vendió comercialmente; no se ofrecía gratis. El 9 de noviembre de 2022, la pasé al dominio público.

Notas de la edición

Versión 7

- Se corrigió la referencia a la familia de origen de Biometric Joe y se aclaró la explicación sobre LCD de Capacitor.
- Se recuperó el relato de Inklea que faltaba y se aclaró su referencia familiar.
- Se corrigió la grafía de Liliput Steps y se acortó el encabezado de NK57 a su nombre actual.
- Se añadió una edición de lectura en HTML y se reconstruyó el PDF con texto que permite realizar búsquedas, un esquema semántico y metadatos de edición compartidos.