

| Cristián González

Profesor  
Escuela de Diseño Universidad Diego Portales

Daniel Berczeller

Director de Escuela de Diseño  
Universidad del Desarrollo, sede Concepción

# PROYECTO DEMO CLARA, UN INÉDITO PARTIDO TIPOGRÁFICO

[THE DEMO CLARA PROJECT, AN UNPUBLISHED TYPOGRAPHIC GAME]

Stgo  
Bcn  
BsAs

**resumen** El nombre nació de Andreu Balius. La idea de bautizar a la tipografía como Clara, uniendo las siglas Cl y Ar de Chile y Argentina, daba cuenta de la envergadura del proyecto. No solo se trató de un formato novedoso para la creación de una fuente, sino que fue un proyecto donde el trabajo en equipo y el constante viaje por internet de los archivos entre Chile, Argentina y España, derivó en una tipografía de carácter latino, con todos los detalles sabrosos de un partido de fútbol. Dingbats, ligaduras y glifos alternativos, son solo una pequeña lista de lo que Clara despliega entre sus letras.

**palabras claves** tipografía | Chile | Argentina | fútbol

Desde su primera versión el 2005 Proyecto Demo buscó sacar al diseño tipográfico de su aislamiento, para dar cuenta primero de su existencia y luego de su relevancia. Ese año la justificación para realizar el proyecto fue celebrar a Australis, la tipografía ganadora del Golden Prize Morizawa en Japón, diseñada por el chileno Francisco Gálvez Pizarro. En esa ocasión se logró reunir a una cantidad de gente importante para que participara en el proyecto y la respuesta a la convocatoria internacional fue de altísimo nivel. Con 124 diseñadores chilenos y 16 renombrados diseñadores de nivel mundial, Proyecto Demo Australis logró el objetivo de fotografiar la realidad del diseño gráfico chileno creando un escenario en donde personajes de la talla de Matthew Carter, Milton Glasser, Akira Kobayashi, Nick Shynn, Alejandro Paul, Underware, Ellen Lupton, Gabriel Martínez Meave, Xavier Dupré y Christian Schwartz, entre otros, intervenían en una publicación de casi 200 páginas, en la que además participarían exponentes del diseño gráfico nacional. Una vez editado el libro, el proyecto culminó con su lan-

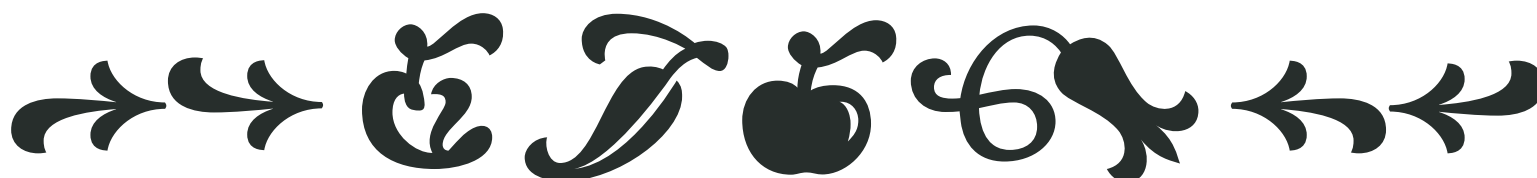
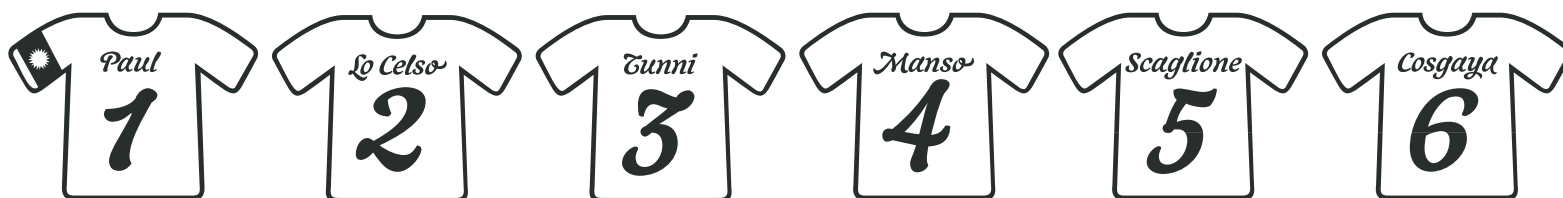
zamiento, en donde cada diseñador recibió una copia personalizada.

A dos años del lanzamiento del primer Demo, y ante la carencia de una conmemoración tan relevante como la tipografía diseñada por Francisco Gálvez, pero continuando con la idea de fomentar el intercambio internacional entre diseñadores, se ideó un formato lúdico en donde la complejidad de la disciplina tipográfica se enriquecía aún más con las pasiones y el entusiasmo futbolero. De esta manera la segunda versión de Demo no solo llamaría la atención de fanáticos del diseño tipográfico, sino que de la "afición deportiva" también.

El formato de un partido tipográfico entre las selecciones de Chile y Argentina era atractivo a todas luces. Para ello fue necesario el referato de alguien neutral, con la autoridad para diferir y argumentar quién sería el ganador y también con la disposición de llevar a un escenario imaginario algo que muchas veces cae en lo metódico y meticuloso. La persona indicada fue Andreu Balius,



## Los equipos están en la cancha



**abstract** The idea for the name came from Andreu Balius. The idea of naming a font Clara, uniting the signs of Cl and Ar for Chile and Argentina makes you realize the scope of the project. This was not just a novel way of creating a font, but it was also a project where teamwork and the constant internet journey by the files between Chile, Argentina and Spain ended up in a font with a Latin character with all the juicy details of a football match. Dingbats, ligatures and alternative glyphs is just a short list of what Clara deploys between its letters.

**keywords** typography | Chile | Argentina | football

diseñador catalán, fundador en los años noventa de García Fonts, representante de ATyPi en España y ahora cabeza de Type Republic. Obviamente que el Proyecto Demo se mantendría al margen de la contienda como institución organizadora, elaborando un reglamento en el cual se especificaría la duración del partido, la manera que cada equipo tendría para anotar y como el resultado se traduciría en una tipografía.

Para la convocatoria de ambos equipos se designó a dos referentes del diseño tipográfico en ambos países como directores técnicos. Por Argentina estaría Alejandro Paul, reconocido diseñador de fuentes digitales, quien comercializa sus tipografías a través de Veer y FontShop, y por Chile a Francisco Gálvez, a quien homenajeáramos el 2005 con la primera versión del Proyecto Demo. Prontamente ambos entrenadores convocaron a sus jugadores. Argentina alineó a Alejandro Lo Celso, Eduardo Tunni, Eduardo Manso, José Scaglione y Pablo Cosgaya. Por Chile el equipo quedó constituido por Rodrigo Ramírez, José Soto, Luis Rojas, Luciano Vergara y Felipe Cáceres.

Una vez convocados los participantes, Andreu Balius dio los primeros indicios de cuál sería el diseño, entregando los caracteres H, j, i, y l. Con esas cuatro letras, estableció las bases para una tipografía de itálica y con serif. A este primer pitazo inicial, ambos equipos debían responder en una semana como cada uno seguiría la línea de diseño.

Cada semana ambos equipos debían entregar 10 caracteres que pertenecieran a la tabla ISO dada por Demo previo al partido. Ninguno de los dos equipos sabía qué letras iba a entregar su rival. Una vez que Balius recibía las 10 letras de cada equipo, determinaba qué glifos puntuaban con uno o dos goles, dependiendo de su complejidad. En caso de que ambos equipos entregaran el mismo carácter, Balius dirimía quién se llevaba los puntos.

El reglamento contaba con diferentes jugadas. A las 10 jugadas base que cada equipo debía entregar semana a semana, se sumaba un “contraataque” con el que cada equipo podía quitarle un punto ganado al rival mediante la corrección

o evolución de la letra aceptada por Balius. Cada equipo podía responder a un “contraataque” con un “robo de pase”, recuperando así el punto ganado en un principio, previa aceptación del árbitro.

La primera respuesta de los equipos a la pauta entregada por Balius, fue ganada por Chile. Una propuesta más vernacular y display, como parte de una tradición caligráfica moderna, frente a una fuente de texto, de carácter clásico y contenido entregada por Argentina, hizo que el árbitro optara por favorecer a los chilenos ante la cantidad de posibilidades que ese camino insinuaba. De ahí en adelante, el partido fue de ida y vuelta. Mientras Argentina optó por un juego técnico, utilizando muy bien el reglamento para puntuar la mayor cantidad de letras posibles, Chile propuso un desarrollo meticuloso de caracteres claves, que mantenía muy bien las primeras líneas de diseño para así asegurar los puntos.

Con el correr de las semanas, ambos equipos entendieron las estrategias de su rival y realizaron cambios en la manera de entregar semana

**CLARA**

A B C D E G H I J K

L M N O P Q R S

T U V W X Y Z

a b c d e g h i j k

l m n o p q r s

t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

¿ ? ¡ ! [ ( + ) ] & / % ® † ‡ ø μ β ©

§ ÷ ≠ ¶ ™ ° ´ “ ” › ‹ @ ¶



↔ Proyecto Demo ↔



2	1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
i	j	H	R	g	k	n	f	5	P	`	c	e	h	l	m	o	q	
r	fl	-	"	"	"	"	a	é	é	é	é	ú	u	fk	z	d	s	
w	z	ˆ	æ	æ	%o	ˆ	fk	u	d	ck	k	e	Q	A	ð	C		
E	f	ch	v	H	8	\$	%	&		B	D	M	N	V	y	v	¢	
J	β	μ	f	-	fh	A	K	Z	0	a	er	era	ero	th	st	1	o	
3	5	@	K	L	O	Q	x	¢	fi	°	to	do	vo	mo	nd	p	J	
L	Z	£	∞	-	€	ˆ	&	ð	4	7	A	G	©	Y	π	€	Y	
p	!	O	S	Ö	b	p	t	©	g	J	M	B	ta	da	va	ma	J	
G	(	)	?	F	U	W	Y	{	}	°	£	Ø	ð	ø	j	¬		
√	f	«	»	«	»	>	i	om	ff	fb	œ	Œ	Th	L	t	½	¼	
¾	-	"	'	+	,	.	6	9	:	;	=	\	"	¢	±	=		
Δ	.	st	ct	R	N	P	na	rd	Ne	no	f	ç		x	#	-	<	
>	I	I	X	X		ç	f	™	ç	z	Σ	π	Ω	/	ç	œ	Œ	
d	D	W	w	l	y	MUR	n	m	h	r	s	ar	es	pe	r	ra	e	rita
W	U	rr	o	4	5	6	7	8	9	1/3	2/3	1/5	2/5	3/5	4/5	1/6	5/6	
1/8	3/8	5/8	7/8	1/7	2/7	3/7	4/7	5/7	6/7	1/9	2/9	4/9	5/9	7/9	8/9	ε	ƒ	
♠	♣	♥	♦	♣	♣	♣	/	^	-	~	ı	,	"	ff	"	'	'	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Bs	Altas	Bcn	o	g	sp	ft	A	
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	
J	u	v	w	x	y	z	3	1	2	ffi	u	i	η	N	C	™	™	
™	™	™	™	™	™	™	™	™	™	™	Ch	o	z	h				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
S	T	U	V	W	X	Y	Z	ı	★	ı	r	o	1	2	3	4		
5	6	7	8	9	o	tt	d	Đ	™	ı	÷	...	[	]	ñ	.cl		

semana. La gran cantidad de letras que se fueron acumulando, hizo que el trabajo de Balius y Demo fuera cada vez más complejo. Las que en un momento eran jugadas, pasaron a ser contraataques, los que eran contraataques, robo de pase, y así interminablemente.

Luego de desmenuzar la octava y última entrega con más de 300 caracteres por cada equipo, la organización y el árbitro dieron como resultado final el triunfo para Chile con un marcador de 228 a 222. Tras la silbatina argentina y la alegría chilena, se calmaron los ánimos y los directores técnicos dieron sus declaraciones para la revista Visual de España.

Francisco Gálvez comenta: "Fue un aprendizaje potente. Entramos en contacto con la mano, ideas, técnica e imaginación de cada uno (...). Lo pasamos bien al pensar en cada jugada. Las reglas tuvieron sus traspies, pero el proceso se dio natural. Destaco la experiencia colectiva y transnacional de hacer una fuente, porque se cruzan criterios que permiten una mirada más profunda a nuestro trabajo y evita que nos quedemos en la inmediatez del resultado".

Alejandro Paul comenta: "La idea es genial, única y bien latina. La competencia, los egos, las pasiones, las gambetas, las picardías, todos componentes de nuestra idiosincrasia a flor de piel. Otro ejemplo de que en estas tierras con muy poco hacemos mucho".

Terminado el partido comienza la segunda etapa de Proyecto Demo Clara. Al igual que en la versión 2005, el partido y la colaboración de destacados diseñadores de Chile, Argentina y el mundo, van a ser editados en un libro mediante una inscripción previa de los participantes. Para ello cada participante va a recibir la tipografía realizada para crear una pieza gráfica. Proyectado para el primer semestre de 2008, este libro va a culminar con un lanzamiento en ambos lados de la cordillera.

Para mayor información del partido y futuras inscripciones, ingresa a [www.proyectodemo.cl](http://www.proyectodemo.cl).

**CRISTIÁN GONZÁLEZ SÁIZ** Diseñador gráfico y tipógrafo, estudió diseño gráfico en la Universidad Finis Terræ, graduándose el 2001. Ese mismo año cursa el diplomado de tipografía de la Pontificia Universidad Católica de Chile, donde profundizó en el diseño tipográfico de manera independiente, vendiendo sus fuentes en Europa a través de la fundación tipográfica británica UnionFonts. Luego de estar vinculado durante cinco años (1996-2001) a la prestigiosa oficina Diseñadores Asociados, es designado director de arte en la agencia Perro Bravo. Posteriormente trabajó para la viña Concha y Toro, y más adelante forma parte de Ce Diseña, entre 2003 y 2004. Luego de un breve paso por Imax, se independiza y se integra a Buena Cepa como socio y director creativo. En octubre de 2005, la oficina de diseño y estrategia comunicacional Brandi, donde actualmente es el director creativo. Como proyectos independientes editó y diseñó en 2005 junto a Daniel Berczeller, el libro *Proyecto Demo* en el que participaron alrededor de 150 diseñadores de todo el mundo. También diseñó y participó en la creación de *Díaz de espera*, fotografías de Alexis Díaz, en 2003. En 2006 forma Goliat, junto a los músicos Sebastián Vergara y Juan Pablo Abalo, en donde exploran la integración de diversas disciplinas artísticas. Ha diseñado las fuentes Origen, El Chino, Tosca, Rótula y Yein Fonda. Además de dictar charlas en las últimas dos bienales de tipografías, realiza workshops independientes en el desarrollo del área tipográfica. También es docente en su especialidad en las universidades Diego Portales y Mayor.

**CRISTIÁN GONZÁLEZ SÁIZ** Graphic designer and typographer, Cristián studied graphic design at the Universidad Finis Terræ, graduating in 2001. Also in 2001, he obtained post-graduate certification in typography at the Pontificia Universidad Católica de Chile. While there, he independently delved deeper into typographic design, selling his fonts in Europe through the British typographic foundry UnionFonts. After being associated for five years (1996-2001) with the prestigious office Diseñadores Asociados, he was appointed art director at the Perro Bravo agency. He later worked for Concha y Toro winery, and later formed part of Ce Diseña, between 2003 and 2004. Then, after a brief stay at Imax, he went freelance and entered Buena Cepa as partner and creative director. In October 2005 he set up the design and strategic communication office Brandi, where he is now creative director. He worked on an independent project with Daniel Berczeller in 2005, editing and designing the book *Proyecto Demo* (Demo Project), involving the participation of some 150 designers from around the world. In 2003, he also designed and participated in the creation of *Díaz de espera*, photographs of Alexis Díaz (*Díaz/days in waiting - a play on words in Spanish, photographs*). In 2006, he joined together with musicians Sebastián Vergara and Juan Pablo Abalo (*¿i'!i?*) to form Goliat, through which they explored the integration of different artistic disciplines. He designed the fonts Origen, El Chino, Tosca, Rótula and Yein Fonda. In addition to speaking at recent typographical biennials, he holds independent workshops in the area of typographic development. He also lectures in his field at the Universidad Diego Portales and Universidad Mayor.

**DANY BERCEZELLER** Diseñador de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Diplomado en administración cultural de la misma universidad. Integrante del Departamento de Estudios Tipográficos de la PUC. Máster en diseño periodístico, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España. Director de la Escuela de Diseño de la Universidad del Desarrollo, sede Concepción. Ha organizado diversos seminarios, exposiciones y publicaciones, destacándose *El afiche chileno: expresión gráfica de un país* (1999), *Proyecto Elemental* (2001), *IndoSans*, libreta de familia (2002), *Muestras tipográficas: por la razón o la fuerza* (2002) y *Proyecto Demo: Australis*, con Cristián González (2005). Ha coordinado publicaciones tales como Chile: *diseñando pero no mucho*, de Guillermo Tejeda (1998) y la edición argentina del libro *Educación tipográfica*, de Francisco Gálvez (2005).

**DANY BERCEZELLER** Dany has a degree in Design and a Diploma in Cultural Management from the Pontificia Universidad Católica de Chile (PUC). He holds a Masters in Journalism Design from the Universidad Pompeu Fabra, Spain. He is a member of the Typographic Studies Department of the PUC. He is Director of the Faculty of Design at the Concepción branch of the Universidad del Desarrollo. Dany has organized various seminars and exhibitions, amongst the most notable being "El afiche chileno: expresión gráfica de un país" (The Chilean poster: graphic expression of a country) (1999), "Proyecto Elemental" (Elemental Project) (2001), "IndoSans, libreta de familia" (Indosans, family booklet) (2002), "Muestras tipográficas: por la razón o la fuerza" (Typographic samples: for might or right - Chile's motto) (2002). He has coordinated a number of publications, such as "Chile: diseñando pero no mucho" (Chile: designing, but not a lot), by Guillermo Tejeda (1998); the Argentinian edition of the book "Educación Tipográfica" (Typographic education), by Francisco Gálvez (2005) and he has cooperated on a number of design publications in Chile, Argentina, Mexico and Spain. In 2005, he and Cristián González Saiz carried out "Proyecto Demo: Australis" (Demo Project: Australis), announcement+book+party which was awarded Chilediseño 2007, in the category country identity.