



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

LORENA COSTA ZUZART

METAL CRU: Uma fonte tipográfica digital inspirada na cena de metal e rock de Caruaru

Caruaru
2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

MEMORIAL DESCRITIVO

METAL CRU: Uma fonte tipográfica digital inspirada na cena de metal e rock de Caruaru

LORENA COSTA ZUZART¹

Caruaru
2024

¹ Graduando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: contatolorenazuzart@gmail.com

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Zuzart, Lorena Costa.

Metal CRU - Uma fonte tipográfica digital inspirada na cena de metal e
rock de Caruaru / Lorena Costa Zuzart. - Caruaru, 2024.

72 p. : il., tab.

Orientador(a): Maria de Fátima W. Finizola

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Tipografia digital. 2. Logotipo. 3. Metal. 4. Rock. 5. Caruaru. I. Finizola,
Maria de Fátima W. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primordialmente a pessoa que sempre me incentivou nos estudos, que me fez perceber que eu posso correr atrás dos meus objetivos não importando o tamanho deles, dona Judite, muito obrigada. Sem sua ajuda (em todos os aspectos) eu não teria conseguido nem 10% disso.

Dentro desta jornada maravilhosa e muito cansativa (principalmente para quem trabalha), minhas amigas foram muitas vezes as responsáveis para que eu permanecesse sã. As conheci na faculdade e as levarei para a vida inteira: Camilla, Nana, Jennyffer, vocês foram um dos melhores achados lá dentro, obrigada por dividirem a vida comigo, me escutarem e ajudarem no que for possível. Jenny, obrigada por ficar me perturbando para finalizar este trabalho de conclusão, foi irritante mas necessário.

Agradeço a Amílcar, Ubiratan e Fissurinha, que encarecidamente me forneceram documentos, informações e materiais essenciais para a conclusão deste trabalho.

Para minha querida orientadora, Fátima (fafá) que eu tenho como exemplo de carreira e uma admiração profunda, muito obrigada por me aguentar e me incentivar nesta trajetória turbulenta.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma fonte tipográfica digital baseada em logotipos de bandas dos gêneros metal, rock e subgêneros da cidade de Caruaru, em Pernambuco. Foi realizado um levantamento das bandas dos gêneros propostos, a criação de um acervo com esses os das bandas coletadas, além de um levantamento bibliográfico sobre as formas e técnicas de escrita para auxiliar no processo de seleção de quais logotipos das bandas seriam usados como referência. Também é tratado um pouco sobre a memória topográfica e seu valor. Em seguida é exposto um pouco da história do surgimento e crescimento do cenário de metal e rock em Caruaru, e sua importância cultural atualmente. Após a apresentação dos temas principais, é evidenciado o método projetual escolhido, o de Moreira (2016) e suas devidas adaptações. Na etapa projetual é apresentado o processo de produção da fonte a partir do método escolhido anteriormente, desde a seleção de referências ao produto final. Por fim, o resultado final deste projeto é uma fonte digital chamada Metal CRU Bold, um typeface titular.

Palavras-chave: Logotipo; Metal; Rock; Tipografia digital; Design; Caruaru;

ABSTRACT

This work aims to develop a digital typographic font based on logos of bands in the metal, rock and subgenres from the city of Caruaru, in Pernambuco. A survey of the bands of the proposed genres was carried out, the creation of a collection with those of the bands collected, in addition to a bibliographic survey on the forms and writing techniques to assist in the process of selecting which band logos would be used as reference. A little about topographic memory and its value is also discussed. Next, a little of the history of the emergence and growth of the metal and rock scene in Caruaru, and its cultural importance today, is explained. After the presentation of the main themes, the chosen design method, that of Moreira (2016) and its necessary adaptations, is highlighted. In the design stage, the source production process is presented based on the previously chosen method, from the selection of references to the final product. Finally, the final result of this project is a digital font called Metal CRU Bold, a titular typeface.

Palavras-chave: Logotype; Metal; Rock; Digital Typography; Design; Caruaru;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fase 1 do Método Moreira (2016) - Escolha da Referência.....	15
Figura 2 - Fase 2 do Método Moreira (2016) - Análise da Referência.....	17
Figura 3 - Fase 3 do Método Moreira (2016) - Uso da Referência.....	18
Figura 4 - Fase 4 do Método Moreira (2016) - Do Analógico ao Digital.....	19
Figura 5 - Método para desenvolvimento de fontes digitais a partir de logotipos.....	20
Figura 6 - Anatomia do Tipo - Parte 1.....	21
Figura 7 - Anatomia do Tipo - Parte 2.....	22
Figura 8 - Métrica Tipográfica.....	22
Figura 9 - Tipos de construção: contínua, descontínua, modular, irregular e com referência a ferramenta.....	23
Figura 10 - Aspectos formais: tratamento das curvas, retas e formato das hastes	23
Figura 11 - Elementos que influenciam a proporção dos tipos: largura e relação da altura-x versus linha da caixa-alta.....	24
Figura 12 - Diferentes graus de contraste - nenhum, médio, alto, exagerado; e diferentes inclinações de eixo: ausente, vertical e oblíqua.....	24
Figura 13 - Variações de peso: light, regular e bold.....	24
Figura 14 - Variações de serifas e terminais inferiores e superiores.....	25
Figura 15 - Alguns caracteres-chave úteis na distinção de fontes tipográficas.....	25
Figura 16 - Alguns recursos ornamentais: contorno, 3d, textura, decoração interna.....	25
Figura 17 - Acervo de Bandas.....	27
Figura 18 - Painel Visual das Bandas.....	28
Figura 19 - Logotipos com Uso de Fonte Digital Bruta.....	29
Figura 20 - Logotipos com Uso de Fonte Digital com Deformação.....	30
Figura 21 - Logotipos com Desenho Autoral.....	30
Figura 22 - Logo da banda Storms.....	31
Figura 23 - Logo da banda Junkie Brodis.....	31
Figura 24 - Logo da banda Miasfier.....	32
Figura 25 - Atributos Formais: Banda Storms.....	33
Figura 26 - Atributos Formais: Banda Junkie Brodis.....	34
Figura 27 - Atributos Formais: Banda Miasfier.....	35
Figura 28 - Print 01 do Processo.....	36

Figura 29 - Gráfico de derivação dos caracteres de caixas altas e números.....	37
Figura 30 - Métrica Tipográfica.....	37
Figura 31 - Caractere-chave O.....	38
Figura 32 - Gráfico de derivação dos caracteres caixa alta.....	39
Figura 33 - Gráfico de derivação dos números.....	39
Figura 34 - Exemplo 1 de alguns caracteres derivados.....	39
Figura 35 - Print 02 do Processo.....	40
Figura 36 - Mapa de Caracteres.....	41
Figura 37 - Print 03 do Processo.....	42
Figura 38 - Type Specimen - parte 1.....	43
Figura 39 - Type Specimen - parte 2.....	44
Figura 40 - Type Specimen - parte 3.....	45
Figura 41 - Type Specimen - parte 4.....	46
Figura 42 - Cartão Postal - Caruaru, a princesinha do Agreste.....	47
Figura 43 - Poster - Metal CRU.....	48

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	APRESENTAÇÃO.....	9
1.1.1	Sobre Letras.....	9
1.1.2	Sobre Memória Tipográfica.....	10
1.1.3	Sobre a Cena de Caruaru.....	11
1.2	OBJETIVOS.....	13
1.2.1	Objetivo Geral.....	13
1.2.2	Objetivos Específicos.....	13
1.3	JUSTIFICATIVA.....	13
1.4	METODOLOGIA.....	14
1.4.1	Classificação de Pesquisa.....	14
1.4.2	O Método Projetual.....	14
2	DESENVOLVIMENTO DA TIPOGRAFIA DIGITAL.....	21
2.1	SOBRE FUNDAMENTOS TIPOGRÁFICOS.....	21
2.1.1	Anatomia Tipográfica.....	21
2.1.2	Métrica Tipográfica.....	22
2.1.3	Atributos Formais.....	23
2.2	FASE 1 – LEVANTAMENTO.....	28
2.3	FASE 2 – ESCOLHA DE REFERÊNCIA.....	29
2.4	FASE 3 – ANÁLISE DA REFERÊNCIA.....	33
2.4.1	Quanto as Formas de Representação.....	33
2.4.2	Quanto aos Atributos Formais.....	33
2.5	FASE 4 – FABRICO.....	38
3	CONCLUSÃO.....	49
	REFERÊNCIAS.....	51
	APÊNDICE A - LISTAGEM COMPLETA DAS BANDAS.....	53
	APÊNDICE B - LOGOTIPOS CATALOGADOS.....	54
	APÊNDICE C - LOGOTIPOS INDIVIDUAIS.....	55

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO

1.1.1 Sobre Letras

Para falarmos sobre design de tipos, antes temos que entender alguns conceitos primordiais para a sua execução. Partimos do princípio que existem três espécies de letras a partir da visão de Fred Smeijers (2015), sendo elas: as escritas, as desenhadas e as tipográficas, as quais são elaboradas por meio dos métodos de produção de escrita, desenho e todas as técnicas com as quais letras tipográficas são criadas, respectivamente.

De acordo com o autor, a escrita acontece quando se faz letras com as mãos ou alguma parte do corpo, sendo estas usadas durante o próprio processo de escrita: a ocasião de produção e uso são as mesmas. Já o desenho de letras (também conhecido como lettering) se encontra entre a escrita e a tipografia, sendo uma forma mais desenvolvida da escrita. Smeijers (2015) recorda que a diferença entre esta técnica e as outras formas de produção de letras é que nela as letras são desenhadas e não meramente escritas, além de serem passíveis de correção.

Finalmente, nas letras tipográficas não há regras em relação a sua aparência e construção, pois estas podem ter muitas formas. A tipografia é fabricada e produzida através de máquinas e os tipos podem ser desenvolvidos utilizando técnicas variadas, mas o produto final sempre será passível de reprodução. Atualmente, a composição de tipos é facilitada e agilizada a partir do uso de computadores, em comparação a composição manual com tipos de metal, afirma Highsmith (2017), desta forma, impulsionando a criação e estudo de tipografias, muitas delas de forma mais criativa.

Com a tipografia digital, o design de tipos pôde ganhar diferentes propostas, com uma quantidade de abordagens estéticas distintas sem precedentes. Considerando os formatos digitais no projeto de tipos, as propriedades materiais são inevitavelmente deixadas em segundo plano. (GOMES, 2010, p. 42).

Essa versatilidade estética proporcionada pela tipografia digital impulsionou a busca por materiais de inspiração diversificados para o desenvolvimento de novas fontes, como tipografias vernaculares, obras de arte, arquitetura, impressos efêmeros,

etc. O projeto tipográfico apresentado por meio deste memorial se propõe a seguir este mesmo caminho e procura utilizar logotipos² de bandas caruaruenses como ponto de partida para a elaboração de uma fonte digital.

Esses muitas vezes são criados por pessoas próximas ou até mesmo pelos próprios integrantes dos grupos musicais, o que possibilita o uso da tipografia como ferramenta de registro histórico popular e da memória gráfica local, valorizando cenários que talvez não receberam a devida atenção que merecem.

1.1.2 Sobre Memória Tipográfica

Importantes aspectos culturais e sociais podem ser expressos por meio de artefatos gráficos (BRAGA & FARIAS, 2018). Eles refletem traços culturais e comportamentais de uma sociedade, passada ou contemporânea.

Essa tendência crescente de resgatar ou reavaliar artefatos visuais, na intenção de estabelecer ou recuperar uma identidade local, é o que conhecemos por Memória Gráfica. Na visão de BRAGA & FARIAS (2018), esse campo busca:

Resgatar ou reavaliar artefatos visuais, em particular impressos efêmeros, visando à recuperação ou ao estabelecimento de um sentido de identidade local. [...] Artefatos gráficos desempenham um papel importante na vida cotidiana, por meio de nossas experiências comunicacionais e em nossas interações com o entorno urbano. (BRAGA, Marcos; FARIAS, Priscila, 2018, p. 10-11).

Assim, a coleta e organização dessas imagens, de acordo com os autores, pode dar origem a sofisticadas bases de dados digitais. A partir desta premissa, o projeto realizado neste trabalho também se propõe a organizar um pequeno acervo a partir da coleta e seleção de materiais gráficos sobre o objeto de estudo proposto, disponibilizando esse material estudado para ampla consulta, buscando contribuir também para o registro da memória gráfica caruaruense.

² Um logotipo corresponde a um grupo de letras com design característico, fixo e peculiar, reunidas numa só peça, que serve à identificação de uma empresa, instituição, produto ou marca.

1.1.3 Sobre a Cena de Caruaru

Caruaru, conhecida popularmente como a Capital do Forró, também é um berço da cultura de Metal e Rock de Pernambuco, solidificando a presença na cidade desde os anos de 1970 e se mantendo vigente até os dias atuais.

Presentemente, as bandas undergrounds possuem um espaço assegurado no Metal Beer (bar especializado que promove shows de bandas do gênero e em sua grande maioria originárias da cidade) que realiza eventos como o Madrugua Fest, Boteco Selvagem, Metal Maniacs Fest, Undergrind Extreme Fest, entre outros, além de apoiar outros festivais promovidos na cidade como o Motofest Caruaru, que acontece anualmente desde 2001 e que em suas últimas edições lotou o Pátio de Eventos de Caruaru, fato que só é visto normalmente em época de São João.

Antes do Metal Beer, Anjos e Selva (2009, p. 14-15) apontam outros estabelecimentos que se destacaram ao longo dos anos 1980 e 1990, como locais onde era possível apreciar um pouco dessa cultura, como Bar Detenção, Kuxixo's Bar, Night Bar, Casarão, Pantanal, Mirante Bar, Templo do Rock, Bar de Diamantino e o mais famoso: Bar do Rock. Um outro local muito importante para o cenário de metal e rock em Caruaru foi a loja e festival Metalmorphose.

A Metalmorphose, localizada em Caruaru, fundada em 1988, é hoje considerada a mais antiga loja especializada em rock e metal em funcionamento em Pernambuco. Erivaldo, proprietário da loja, promoveu ainda em 1988 o primeiro festival de rock e metal do interior do Estado, também com o nome Metalmorphose que, no entanto, teve apenas duas edições. (BEZERRA, Amílcar et al., 2012, p. 4-5)

A Metalmorphose, as bandas e a própria cena underground Caruaruense tiveram seu pontapé inicial devido ao show da Banda Sepultura em 1987 no teatro João Lyra Filho. Para os rockeiros locais, acostumados com bandas clássicas de rock'n'roll, progressivo e metal, esse evento marcou um ponto de viragem. Estima-se que 250 a 300 pessoas atenderam ao show, e dentre elas na plateia estava Alex Moraes, que no ano seguinte (1988) juntou-se com o amigo Júnior Sá e montaram a Storms, a primeira banda de metal de Caruaru, o que inspirou também a criação de outras bandas como Funeral, Psych Acid, Sangue de Barro (encabeçadas por Nato Vilanova), Extreme Death e Alkymenia.

A partir de então, muitos grupos surgiram no agreste pernambucano, elevando a cena e a quantidade de apreciadores dela. Curiosamente, estes não necessariamente se colocam na contramão do título popular de Caruaru (de Capital do Forró), pois muitas bandas também mesclam ritmos regionais em sua composição musical, como é o caso da Sangue de Barro e da Zabumba Bacamarte, ativando assim, uma maior pluralidade rítmica e original da cidade.

Alex, um dos fundadores da banda Storms, toca no Zabumba Bacamarte e não vê nenhuma contradição ou conflito na mistura entre elementos regionais e sonoridades pop, rock ou metal. Ressalta a intenção de fazer algo pretensamente artístico, ou não-comercial, como parâmetro para a legitimação do trabalho da Zabumba Bacamarte. (BEZERRA, Amílcar et al., 2012, p. 37)

Essas bandas criadas ao longo dos anos, a partir da década de 1980, trouxeram não somente variedade musical mas também uma linguagem gráfica própria e irreverente, presente na criação de seus logotipos, cartazes de divulgação de festivais, shows e outros materiais gráficos. No entanto, essa produção local de caráter mais alternativo, elaborada sem necessariamente passar pelas mãos de um designer formal, ainda carece de registros. Assim, este memorial apresenta o desenvolvimento de uma fonte tipográfica digital inspirada nesta produção visual e também um pequeno catálogo com o acervo dos logotipos das bandas coletadas pela pesquisadora ao longo deste projeto como material complementar.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral:

Desenvolver uma fonte tipográfica digital de título a partir de logotipos de bandas de metal e rock de Caruaru.

1.2.2 Objetivos específicos:

- Realizar breve levantamento bibliográfico sobre os fundamentos do desenho de tipos, tipografia e lettering;
- Investigar a história da cena de metal caruaruense;
- Realizar levantamento de bandas de metal/rock caruaruenses;
- Gerar um quadro com o acervo informativo das bandas encontradas;
- Criar um painel visual com os logotipos das bandas de Caruaru;
- Produzir a fonte tipográfica digital a partir da análise dos logotipos catalogados.

1.3 JUSTIFICATIVA

Este trabalho tem como objetivo a produção de uma fonte tipográfica digital titular a fim de valorizar a cena de metal, rock e sub-gêneros caruaruenses, que de forma singular, traz um impacto cultural e social importante na cidade. O projeto tem um valor acadêmico relevante, pois contribui para a ampliação do estudo no campo de design de tipos e da memória gráfica em Caruaru e ainda propõe uma conversa sobre o tema que poderá servir de base para trabalhos futuros. A catalogação dos logotipos das bandas de metal e rock de Caruaru também pode servir como um acervo de referência para outros projetos.

O design de tipos é uma área que se encontra em constante expansão no mercado brasileiro, como evidenciado por Ricardo Esteves Gomes (2010) em sua dissertação de mestrado: “A partir do início da década de 2000, é possível observar as iniciativas de promoção e fomento da atividade [...] Fica clara também, a maior articulação dos designers brasileiros com o mercado internacional...”. Não só no Brasil como um todo, mas também especificamente em Pernambuco, esta atividade está em

ascensão e é cada vez mais ampliada, caracterizando este projeto como uma contribuição importante no campo, além de gerar um produto passível de aplicação em materiais gráficos, impactando a experiência visual do usuário e também da comunidade.

Para além de entregar valores sociais, culturais e acadêmicos, este trabalho tem um significado pessoal expressivo para a autora, pois a cena de rock e metal caruaruense é de grande relevância e interesse para a própria.

Por fim, o projeto de criação dessa fonte visa não só ser de cunho experimental tipográfico, mas também de reafirmação da cultura underground caruaruense.

1.4 METODOLOGIA

1.4.1 Classificação da Pesquisa

Esse projeto tem caráter exploratório de natureza aplicada, pois destrincha passo a passo o desenvolvimento da tipografia proposta. O **método de abordagem** aplicado foi o dedutivo, porque o trabalho é feito a partir de metodologias já existentes. Como **método de procedimento/procedimentos técnicos**, foi usado o método histórico, levantamento bibliográfico e de estudo de caso, tanto para catalogação dos logotipos existentes como para a análise desses. O **universo de análise** utilizado como referência para o desenvolvimento do projeto tipográfico inclui os logotipos de bandas de rock/metal, na cidade de Caruaru, em Pernambuco, entre o período de 1988-2023, visando contribuir para o registro da cena musical dos gêneros estudados, bem como para o desenho de tipos no estado de Pernambuco.

1.4.2 O Método Projetual

A fim de sistematizar a tomada de decisões, o método escolhido para o desenvolvimento deste projeto é aquele apresentado por Moreira (2016), na monografia "Tipografia Vernacular Digital: proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular". Apesar do objeto de estudo não abranger uma expressão tradicional da tipografia vernacular, o método pode ser eficiente, visto que o projeto utiliza como referência visual para elaboração da fonte, outra expressão que tem como base o letreiramento tipográfico.

Dessa maneira, percebendo as similaridades e distinções entre estes dois objetos de estudo, serão propostas pequenas adaptações no método de Moreira (2016), que originalmente se divide em 4 fases. Descrevemos a seguir as fases do método original e as adaptações realizadas para a execução deste projeto.

Fase 1 – Escolha da referência: Nessa fase inicial, Moreira (2016) propõe que seja escolhida uma referência visual como ponto de partida para a elaboração do projeto tipográfico. O autor apresenta um diagrama (Figura 1) com exemplos de estilos de tipografias vernaculares de acordo com a classificação proposta por Finizola (2010), a partir do qual deve ser realizada a seleção de uma amostra com base nos conceitos apresentados. As categorias têm por base estilos visuais de letreiramentos populares de Pernambuco, conforme mapeado por Finizola (2010).

Figura 1 - Fase 1 do Método Moreira (2016) - Escolha da Referência



Fonte: MOREIRA, Eduardo (2016)

No entanto, Moreira (2016) observa que "as categorias não devem ser vistas como limites absolutos e sim como um primeiro passo em busca de referências próprias". Portanto, considerando o objeto de estudo deste memorial, foi necessário criar novas categorias mais pertinentes ao tema e desconsiderar as categorias criadas especificamente para os letramentos populares.

Assim, o critério de seleção das referências desta Fase 1 considerou as diferentes estratégias utilizadas para elaboração dos logotipos das bandas, que, conforme observado pela autora deste memorial, são as seguintes: Uso de Fonte Digital Bruta, Uso Fonte Digital com Manipulação e Desenho Autoral.

Na categoria Uso de Fonte Digital Bruta entram os logotipos que presumivelmente foram criados a partir e unicamente de fontes tipográficas digitais, sem modificação em sua estrutura.

Na categoria Uso de Fonte Digital com Deformação entram os logotipos que, ao que tudo indica, usaram como base uma tipografia digital porém adaptaram, deformaram e/ou acrescentaram ornamentos no corpo da fonte para atender a proposta da banda a fim de personalizar o logo.

Já na categoria Desenho Autoral entram os logotipos que visivelmente não usaram como base nenhuma fonte digital em sua elaboração, partindo do desenho ou caligrafia das formas/letras do logo.

Fase 2 – Análise da referência: Nesta etapa, segundo Moreira (2016), devem ser analisadas as referências escolhidas anteriormente de acordo com três categorias propostas por Finizola (2010) (figura 2): Autoria (especialista ou não-especialista), formas de representação (caligráfica, tipográfica, desenho) e atributos formais (construção, forma, largura, peso, serifas, decoração, tipo de contraste, caracteres-chave).

Figura 2 - Fase 2 do Método Moreira (2016) - Análise da Referência



Fonte: MOREIRA, Eduardo (2016)

Neste trabalho, como critério de análise das referências, não foi considerada a subcategoria de Autoria (especialista ou não-especialista), visto que não é relevante para o projeto diferenciar logotipos feitos por um profissional ou não.

Nas categorias formas de representação e atributos formais, todas as subcategorias se mantiveram fieis ao método original de Moreira (2016).

Fase 3 – Uso da referência: Dando início a execução do processo de construção das letras, Moreira (apud LIMA, 2009) observa que este pode se basear numa reprodução literal ou uma inspirada das imagens de referência coletadas (Figura 3).

Figura 3 - Fase 3 do Método Moreira (2016) - Uso da Referência

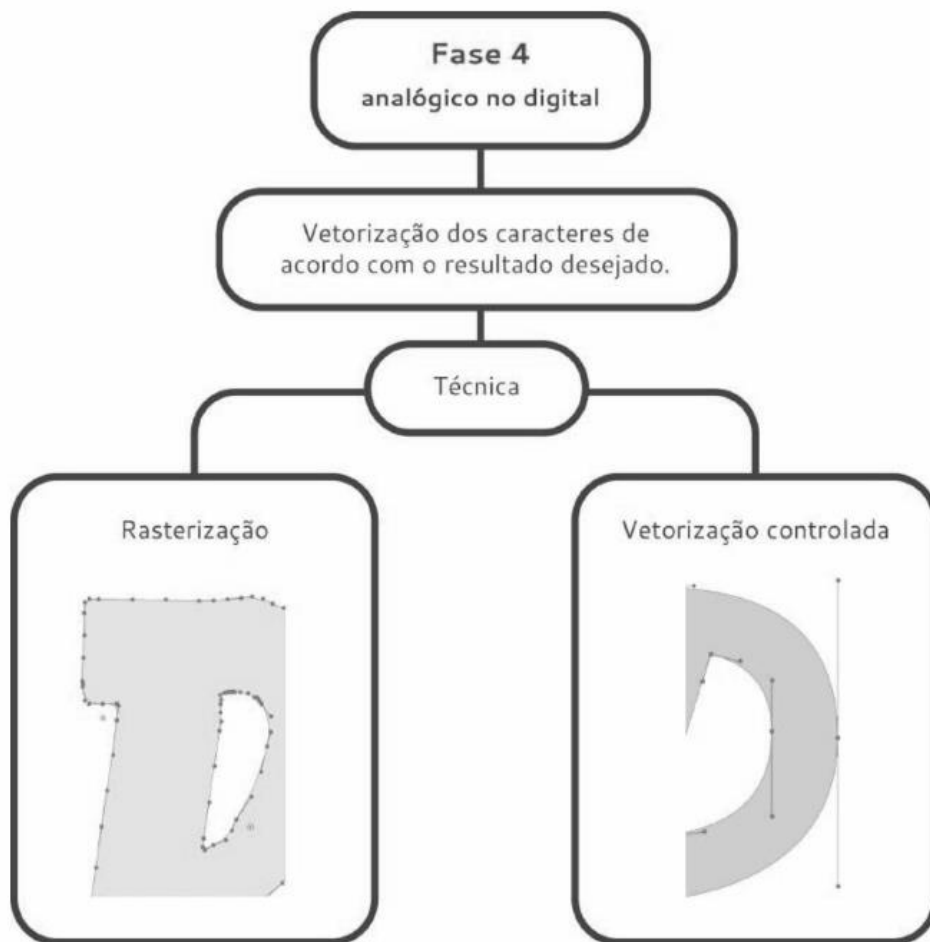
Fonte: MOREIRA, Eduardo (2016)

A reprodução literal se trata da observação e reprodução fiel das propriedades achadas na peça escolhida. Nessa reprodução o designer deve ser o mais fiel possível à sua referência. Já na reprodução inspirada, há mais liberdade para a criação do tipo, já que o esquema do trabalho passa a ser mais criativo e pessoal, evidentemente, possuindo um grau de similaridade com o material original e as características escolhidas para destacar.

Assim, nesta etapa deve ser definido como será o uso da referência escolhida para o desenvolvimento do projeto tipográfico e, em seguida, dado início ao processo criativo.

Fase 4 – Do analógico ao digital: Segundo Moreira (2016), nesta última fase será feita a vetorização dos caracteres criados anteriormente, por meio das técnicas de (Figura 4): [a] rasterização (mais rápida e automatizada mas que apresenta falhas no desenho final); ou [b] de vetorização controlada (onde exige mais esforço do designer mas o resultado é mais controlável e os níveis de semelhança são maiores com a referência), e em seguida, a finalização do projeto.

Figura 4 - Fase 4 do Método Moreira (2016) - Do Analógico ao Digital



Fonte: MOREIRA, Eduardo (2016)

Após compreensão das etapas propostas por Moreira, e proposição de adaptações na Fase 1 (substituição dos modelos classificação de letreiramentos populares) e Fase 2 (exclusão da subcategoria de Autoria), considerando o contexto deste projeto, também foi necessário incluir uma fase anterior à “Fase 1 - Escolha de referência”, denominada de “Levantamento”. Esta nova fase tem a finalidade de mapear e formar um acervo dos logotipos de bandas de Metal e Rock caruaruense, já

que esse será objeto principal deste estudo e ponto de partida para desenvolvimento do projeto tipográfico. Além disso, como o processo criativo deste trabalho será abordado desde o princípio de forma digital, haverá a junção da fase 3 e 4 para melhor aproveitamento, a denominaremos de “Fabrigo”. Apresentamos a seguir o quadro final com a metodologia adaptada a partir de Moreira que será empregada para a execução deste projeto (Figura 5):

Figura 5 - Método para desenvolvimento de fontes digitais a partir de logotipos



Fonte: A autora (2024)

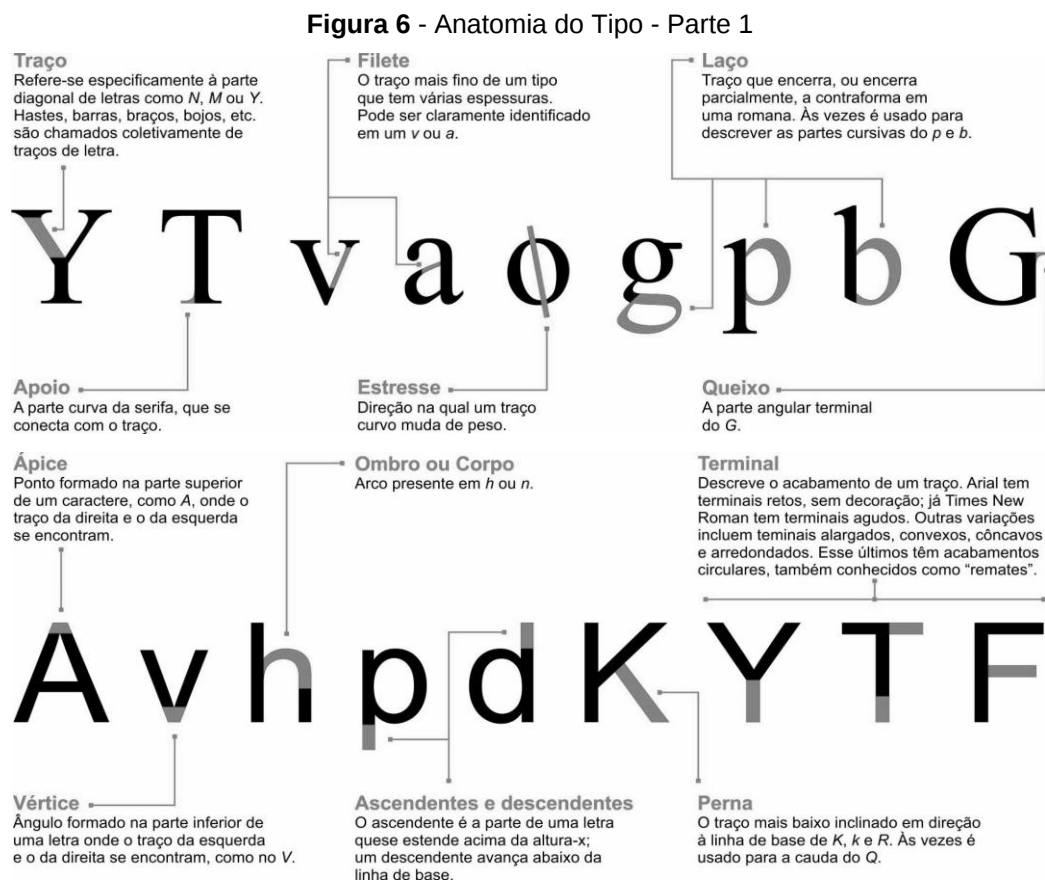
2 DESENVOLVIMENTO DA TIPOGRAFIA DIGITAL

2.1 SOBRE FUNDAMENTOS TIPOGRÁFICOS

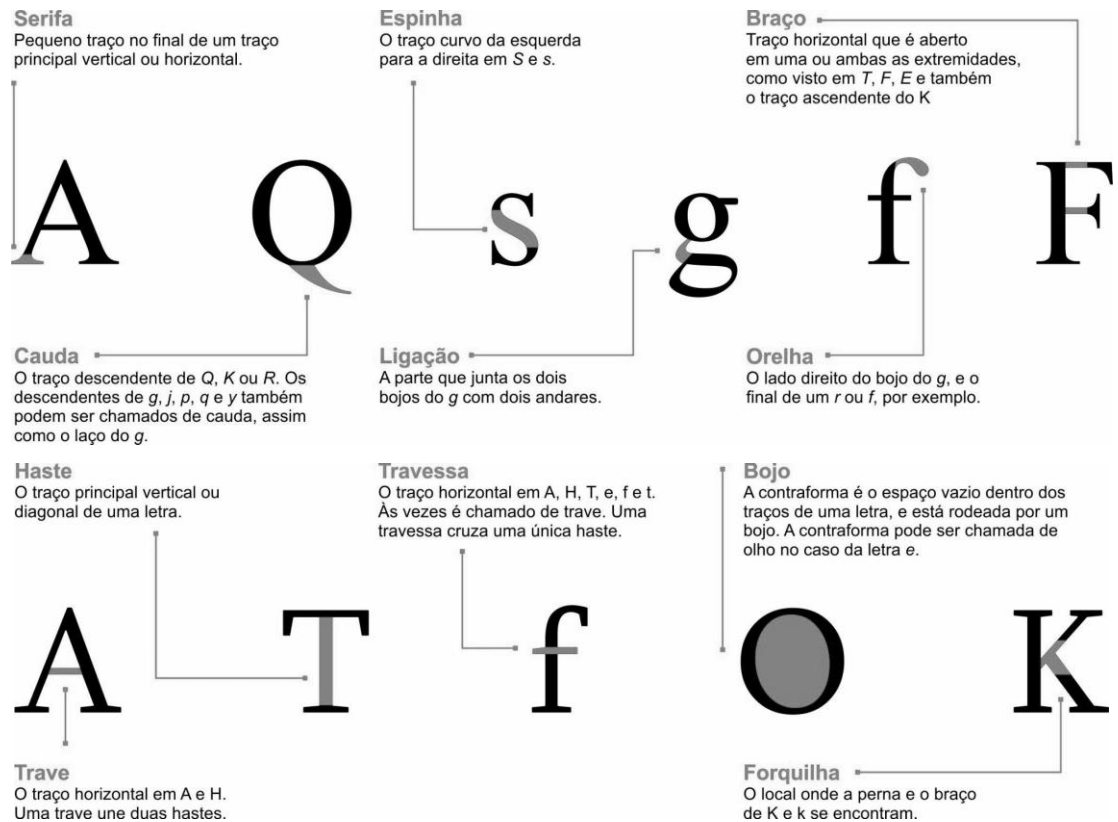
Antes de apresentar o desenvolvimento do projeto tipográfico conforme as etapas definidas na metodologia adaptada, vamos aproveitar para expandirmos o repertório de nomenclaturas tipográficas, que são fundamentais para entendermos este universo e posteriormente realizar a análise e descrição dos logotipos, além do processo de elaboração da fonte digital.

2.1.1 Anatomia Tipográfica

A anatomia dos caracteres representa a estrutura e a organização dos tipos. Usaremos os quadros descritivos criados por Liute Cristian (2021), que foram adaptados do livro *Tipografia* (2005) de Gavin Ambrose e Paul Harris, para delimitarmos alguns aspectos.



Fonte: CRISTIAN, Liute (2021)

Figura 6 - Anatomia do Tipo - Parte 2

Fonte: CRISTIAN, Liute (2021)

2.1.2 Métrica Tipográfica

A métrica tipográfica, como apresenta Finizola (2010) é a demarcação das linhas horizontais que irão guiar as proporções e largura dos caracteres. Essas métricas variam de acordo com a personalidade de cada fonte.

Figura 8 - Métrica Tipográfica.

Fonte: MIGNOT, Carlos (2024)³

³ Disponível em: <<https://ensino.plau.design/metricas-de-uma-fonte/>>. Acesso em 13 mar. 2024.

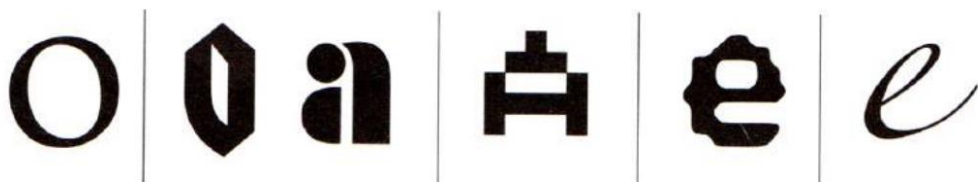
2.1.3 Atributos Formais

De acordo com Dixon (apud FINIZOLA, 2010) podemos observar oito atributos formais: construção, forma, proporção, modulação, peso, serifas/terminais, caracteres-chave e decoração.

I. Construção: Existem 5 tipos de estruturas formais que um tipo pode ter sua construção direcionada:

- Contínua: quando não existem pontos enfáticos de transição nas hastes e conexões de um caractere;
- Descontínua, quando há presença de pontos enfáticos de transição ou rupturas nas conexões das letras, como nas letras góticas e estêncil;
- Modulares, quando são compostas pela repetição de elementos individuais idênticos ou por um número limitado de elementos que se combinam entre si;
- Irregulares, quando suas curvas, hastes e partes do caractere tendem a ser anômalas, como as fontes grunge;
- Com referência a ferramenta: aquelas que apresentam referências a ferramentas de trabalho como a pena ou o pincel.

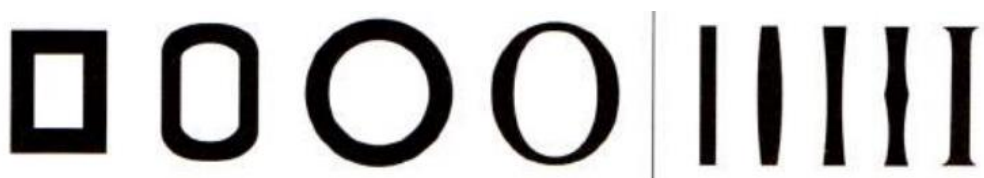
Figura 9 - Tipos de construção: contínua, descontínua, modular, irregular e com referência a ferramenta.



Fonte: BAINES; HASLAM, 2002 (apud FINIZOLA, 2010, p. 50)

II. Forma: Conforme Finizola (2010), a forma sucede-se a partir das combinações entre curvas e retas, além do tratamento gráfico dado a estes elementos.

Figura 10 - Aspectos formais: tratamento das curvas, retas e formato das hastes.



Fonte: BAINES; HASLAM, 2002 (apud FINIZOLA, 2010, p. 50)

III. Proporção: Para proporcionar ritmo e ordem à fonte, é feita uma relação entre as partes (largura, altura-x, altura ascendente e descendente).

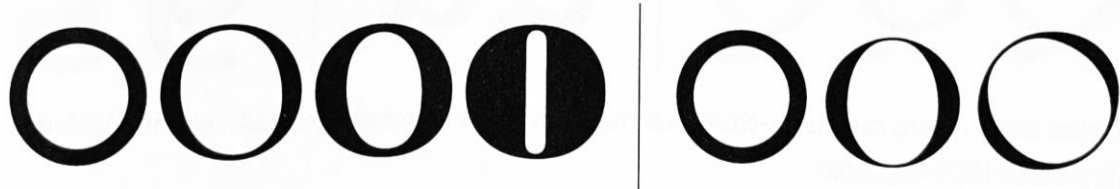
Figura 11 - Elementos que influenciam a proporção dos tipos: largura e relação da altura-x versus linha da caixa-alta.



Fonte: BAINES; HASLAM, 2002 (apud FINIZOLA, 2010, p. 51)

IV. Modulação: De acordo com Finizola (2010), é a diferença de espessura entre as hastes de uma letra e se caracteriza pela presença ou ausência de contraste.

Figura 12 - Diferentes graus de contraste - nenhum, médio, alto, exagerado; e diferentes inclinações de eixo: ausente, vertical e oblíqua.



Fonte: BAINES; HASLAM, 2002 (apud FINIZOLA, 2010, p. 51)

V. Peso: Estabelece a espessura das hastes, as mais comuns são: peso light, regular, bold, semibold, extrabold.

Figura 13 - Variações de peso: light, regular e bold.



Fonte: BAINES; HASLAM, 2002 (apud FINIZOLA, 2010, p. 51)

VI. Serifas/terminais: Segundo Finizola (2010), serifa é a forma de conclusão de algumas letras, ao passo que terminal é a continuação final de cada haste, que é capaz de assumir uma aparência de lágrima, bola ou bico.

Figura 14 - Variações de serifas e terminais inferiores e superiores.



Fonte: BAINES; HASLAM, 2002 (apud FINIZOLA, 2010, p. 52)

VII. Caracteres-chave: Letras que contém características peculiares, que auxiliam na identificação.

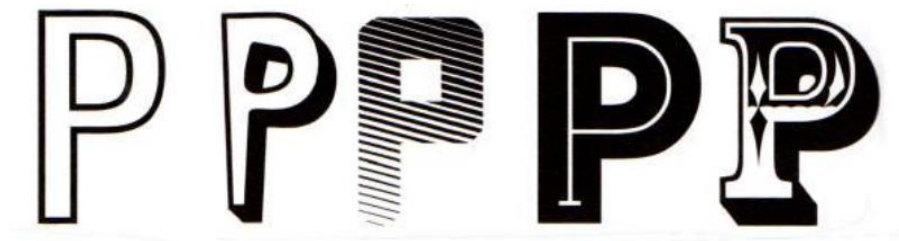
Figura 15 - Alguns caracteres-chave úteis na distinção de fontes tipográficas.



Fonte: BAINES; HASLAM, 2002 (apud FINIZOLA, 2010, p. 52)

VIII. Decoração: Finizola (2010) afirma que são “recursos ornamentais utilizados na construção do tipo, como sombra, contornos, adereços etc.”

Figura 16 - Alguns recursos ornamentais: contorno, 3d, textura, decoração interna.



Fonte: BAINES; HASLAM, 2002 (apud FINIZOLA, 2010, p. 52)

2.2 FASE 1 - LEVANTAMENTO

Na primeira fase projetual, foi realizado um levantamento acerca do objeto de estudo e foram localizadas 70 bandas de Rock, Metal e seus subgêneros, ativas ou inativas, originárias da cidade de Caruaru, em Pernambuco. Esse levantamento foi realizado pela autora no período de junho de 2022 à junho de 2023, através de pesquisas visuais dentro de materiais gráficos de divulgação de shows (disponíveis em redes sociais como instagram e facebook), matérias de sites como o G1 (2013), informações retiradas do Relatório Metal além da capital: música pesada no Interior de Pernambuco (Bezerra, 2012), da dissertação O Rock em Quatro Tempos: Uma Breve História do Rock em Caruaru (Anjos; Lopes, 2009), conversas com alguns membros de bandas locais e também com a ferramenta de busca do site *Encyclopaedia Metallum* (site onde serve como biblioteca de bandas dos gêneros citados acima, originárias do mundo todo).

A figura 17, localizada na próxima página, apresenta uma tabela criada pela autora para organizar sucintamente a listagem de bandas encontradas, destacando o seu gênero e seu status atual de atividade na cena musical.

Figura 17 - Acervo de Bandas

BANDA	GÊNERO	ATIVIDADE
70mg	Rock Regional Psicodélico	Ativa
Alkymenia	Metal	Ativa
Apoadi	Metal	Inativa
Archaean	Black Metal	Desconhecida
Boreal	Cover - Rock	Ativa
Cachorro Da Duença	Grindcore	Ativa
Cantus Infame	Black Metal	Desconhecida
Champions	Queen Tribute (cover)	Ativa
CODE	Rock	Desconhecida
Crossburg	Rock	Ativa
Dachau	Rock	Desconhecida
Dama do Rei	Rock	Ativa
Dentes Azuis	Rock, MPB	Inativa
Down Boys	Grunge/Hard Rock	Ativa
Dreameld	Hard/Heavy Metal	Ativa
Epoch of Hate	Death Metal	Inativa
Extreme Death	Death Metal	Desconhecida
FunkyMonks	Tributo - RHCP	Ativa
Goma de Mascar	Rock	Desconhecida
Guerra de Classes	Hardcore	Inativa
Habstinência	GrindCore	Inativa
Hellfire Club	Hard Rock/Heavy Metal	Ativa
Hellmight	Black Metal	Desconhecida
Hitzback	Rock (old covers)	Ativa
Hodus	Metal	Inativa
Ilusão Dual	Rock Alternativo	Inativa
Ímpios	Black Metal	Inativa
INANNA	Punk Rock	Ativa
Infernizer	Trash/Death Metal	Ativa
Junkie Brodis	Hardcore/Punk	Ativa
K7 80's	Rock (old covers)	Ativa
Kinto Karma	Heavy Metal	Ativa
Laranja Mecânica	Rock	Desconhecida
Lord Baal	Raw Black Metal	Inativa
Mah Fama	Rock	Inativa
Miasfier	Death Metal	Ativa
Mizéra	Punk	Desconhecida
Necrose	Death/Thrash Metal	Desconhecida
Nekrofago	Black/Death Metal	Inativa
Nove Luas	Rock	Inativa
On The Rocks	Rock	Desconhecida
Os Outros Caras	Rock	Ativa
Perpétuo Insigne	Heavy Metal	Inativa
Perry Mason	Cover - Rock	Ativa
Psych Acid	Death/Thrash Metal	Ativa
Rockalito	Rock	Ativa
Rota 232	Rock	Inativa
Saliva dos Astros	Psicospace	Inativa
Sangue de Barro	Rock/Manguebeat	Ativa
Serpentários	Rock	Inativa
Seu Luiz e os Comparsas	Pop Rock	Inativa
Seven Skins (Asghard/Arkhan)	Heavy/Thrash Metal	Inativa
Silent Revelation	Heavy Metal	Inativa
Sinister	Death/Thrash Metal	Desconhecida
Sobreviventes do IDR	Hardcore	Inativa
Sonic Birds	Indie Rock	Inativa
Stoned	Grunge	Inativa
Storms	Thrash Metal	Ativa
Tartarugas de Patinetes	Surf Rock/punk rock	Inativa
Tatria	Rock	Ativa
The Maniacs	Iron Maiden Tribute (cover)	Ativa
Theia	Black Metal	Ativa
Tio Xico HC	Hardcore	Inativa
Tributo a Legião Urbana	Rock (cover Legião Urbana)	Desconhecida
Tron	Cover - Rock	Ativa
Tutti Frutti	Rock	Inativa
Uzzo	Rock	Inativa
Viatura	Rock (old covers)	Ativa
Visão Noturna	Rock	Ativa
Zabumba Bacamarte	Rock	Inativa

Fonte: A autora (2024)

Além desta tabela, para a melhor visualização das referências e documentação do processo, foi criado um **painel visual** (figura 18) com os logotipos das bandas encontradas (com exceção dos logotipos das bandas CODE, Dachau, Goma de Mascar, Laranja Mecânica, Mah Fama, Necrose, Nove Luas, On The Rocks, Serpentários, Sinister, Nekrofago, Tributo a Legião Urbana, Tutti Frutti e da banda Uzzo, pois não foram localizados).

Figura 18 - Painel Visual das Bandas



Fonte: A autora (2024)

2.3 FASE 2 - ESCOLHA DA REFERÊNCIA

Para escolhermos as referências que serão utilizadas para a criação da fonte tipográfica proposta neste trabalho, inicialmente separamos os logotipos das bandas encontradas a partir das três categorias quanto ao seu processo construtivo: Uso de Fonte Digital Bruta, Uso de Fonte Digital com Deformação e Desenho Autoral, e explicadas na parte “Fase 1 – Escolha da referência” dentro do Método Projetual (página17).

Na categoria **Uso de Fonte Digital Bruta** (figura 19), foram consideradas as bandas: Boreal, Champions, Crossburg, Dentes Azuis, Down Boys, FunkyMonks, Guerra de Classes, Hellfire Club, Ilusão Dual, K7 80's, Perry Mason, Rockalito, Rota 232, Sangue de Barro, Seu Luiz e os Comparsas, Silent Revelation, Sobreviventes do IDR, Stoned, Tatria, The Maniacs, Viatura, Visão Noturna e Zabumba Bacamarte.

Figura 19 - Logotipos com Uso de Fonte Digital Bruta



Fonte: A autora (2024)

Na categoria **Uso de Fonte Digital com Deformação** (figura 20), entraram as bandas: 70mg, Apaadi, Dama do Rei, Dreameld, Hitzback, Hodus, Infernizer, Os Outros Caras, Perpétuo Insigne, Sonic Birds, Tio Xico HC e Tron.

Figura 20 - Logotipos com Uso de Fonte Digital com Deformação



Fonte: A autora (2024)

Na categoria **Desenho Autoral** (figura 21), observamos as bandas: Alkymenia, Archaean, Cachorro Da Duença, Cantus Infame, Epoch of Hate, Extreme Death, Habstinência, Hellmight, Ímpios, INANNA, Junkie Brodis, Kinto Karma, Lord Baal, Miasfier, Mizéra, Psych Acid, Saliva dos Astros, Seven Skins, Storms, Tartarugas de Patinetes e Theia.

Figura 21 - Logotipos com Uso de Fonte Digital Bruta



Fonte: A autora (2024)

Considerando o propósito deste projeto, foram selecionadas pela autora três bandas da categoria “Desenho Autoral”, visto que, para a criação de uma nova tipografia a fim de resgatar uma identidade cultural do metal e rock de Caruaru, usar logotipos com fontes pré-existentes não seria interessante para o desenvolvimento de caracteres tipográficos exclusivos e identitários.

São elas: Storms, Junkie Brodis e Miasfier. Os logotipos selecionados apresentam uma linguagem visual semelhante que pode ser utilizada como base para definir aspectos do conceito visual da fonte digital a ser desenvolvida.

Figura 22 - Logo da banda Storms



Fonte: Página da Storms no Facebook⁴

Figura 23 - Logo da banda Junkie Brodis



Fonte: Bandcamp da Junkie Brodis⁵

⁴ Disponível em:

<<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1079137185545289&set=a.437564495043969>>. Acesso em 20 jun. 2022.

⁵ Disponível em: <<https://junkiebrodis.bandcamp.com/album/ru-na>>. Acesso em 15 jun. 2023.

Figura 24 - Logo da banda Miasfier



Fonte: Metal Archives⁶

⁶ Disponível em: <<https://www.metal-archives.com/bands/Miasfier/3540409335>>. Acesso em 16 jun. 2023.

2.4 FASE 3 - ANÁLISE DA REFERÊNCIA

2.4.1 Quanto às Formas de Representação

Das formas de representação (caligráfica, tipográfica, desenho), as três referências apresentam sua composição gerada a partir do “desenho”.

2.4.2 Quanto aos Atributos Formais

Banda Storms

O logotipo da Banda Storms é construído a partir de um desenho livre e decorado tanto internamente quanto externamente. Livremente falando, ele trás uma estética interpretada como agressiva, em virtude do traço irregular e pontiagudo, que remete muito ao gênero do rock e metal.

Figura 25 - Atributos Formais: Banda Storms

	
Construção	Contínua
Forma	Construção irregular com hastes pontiagudas.
Proporção	Largura dos caracteres variada. Proporção Irregular.
Modulação	Uso de contraste irregular nas hastes e terminais.
Peso	Irregular, contém bold e extrabold.
Serifa/Terminais	Sem serifa; terminais pontiagudos triangulares.
Caracteres-chave	
Decoração	Decoração externa com o uso de contorno; decoração interna com o uso de contorno proporcional do bojo ⁷ traçada no olho ⁸ .

Fonte: A autora (2024)

⁷ forma, geralmente arredondada ou elíptica, que encerra ou encerra parcialmente o desenho de algumas letras.

⁸ espaço em branco fechado na letra (contraforma) e de caixa baixa.

Banda Junkie Brodis

O logotipo da Junkie Brodis também tem a sua construção baseada em um desenho livre. Ele também apresenta uma estética interpretada como agressiva, em virtude das suas hastes pontiagudas. Seus caracteres são configurados para se encaixarem uns nos outros.

Figura 26 - Atributos Formais: Banda Junkie Brodis

	
Construção	Contínua
Forma	Construção irregular com hastes pontiagudas.
Proporção	Largura uniforme dos caracteres em sua maioria. Proporção Irregular.
Modulação	Uso de contraste irregular nas hastes e terminais.
Peso	Bold
Serifa/Terminais	Sem serifa; terminais pontiagudos triangulares.
Caracteres-chave	
Decoração	Sem uso de decoração externa/interna.

Fonte: A autora (2024)

Banda Miasfier

O logotipo da Miasfier tem sua construção baseada em um desenho livre. Ele trás uma decoração externa e uma estética que pode ser interpretada como agressiva, devido a haste pontiaguda. Seus caracteres também são configurados para se encaixarem uns nos outros.

Figura 27 - Atributos Formais: Banda Miasfer

	
Construção	Contínua
Forma	Construção irregular com hastes pontiagudas.
Proporção	Largura dos caracteres variada. Proporção Irregular.
Modulação	Uso de contraste irregular nas hastes e terminais.
Peso	Irregular, majoritariamente Bold
Serifa/Terminais	Sem serifa; terminais pontiagudos triangulares.
Caracteres-chave	
Decoração	Decoração externa com o uso de sombra traçada

Fonte: A autora (2024)

Todos os logotipos das bandas analisadas possuem uma construção contínua e irregular, com hastes pontiagudas, e usam contrastes irregulares nas hastes e terminais. Estes são pontiagudos e triangulares. As letras não possuem serifa e têm o peso entre bold e extrabold. Essas características em comum facilitam o processo criativo de maneira mais uniforme. Além disso, ambas as bandas Storms e Miasfier

possuem uma decoração semelhante de contornos externos traçados, o que oferece mais dinamismo na execução da nova fonte.

2.5 FASE 4 - FABRICO

Para melhor visualização das características mais relevantes dos logotipos e a conciliação futura dos seus elementos para gerar a fonte digital, primeiramente foi realizada a sua vetorização usando o programa Adobe Illustrator (figura 28).

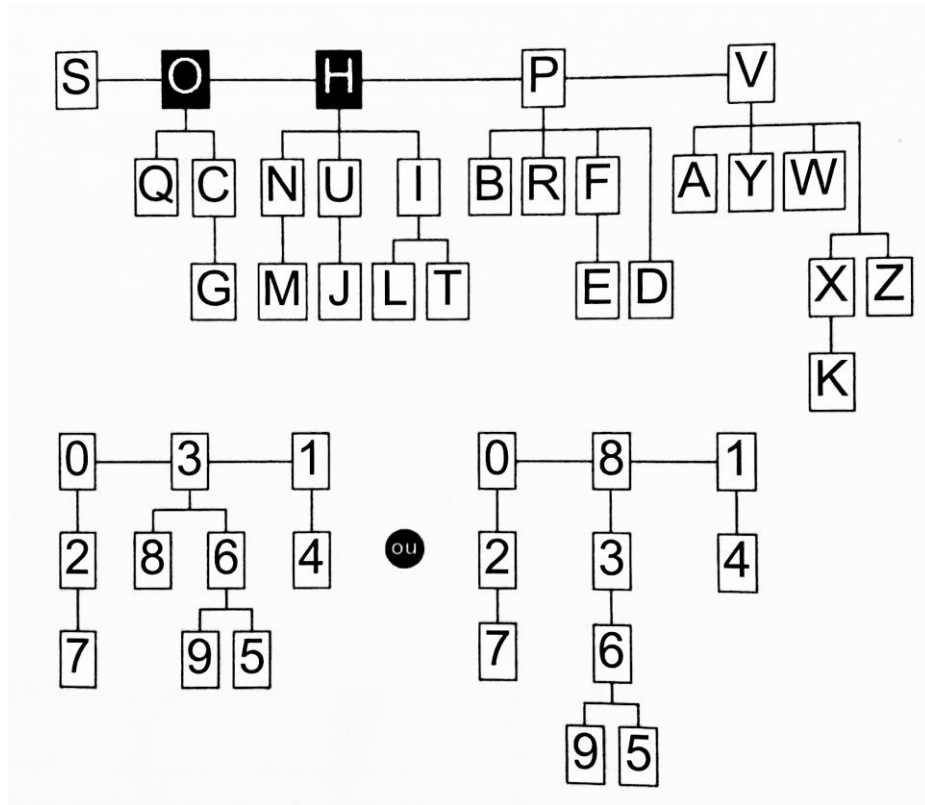
Figura 28 - Print 01 do Processo



Fonte: A autora (2024)

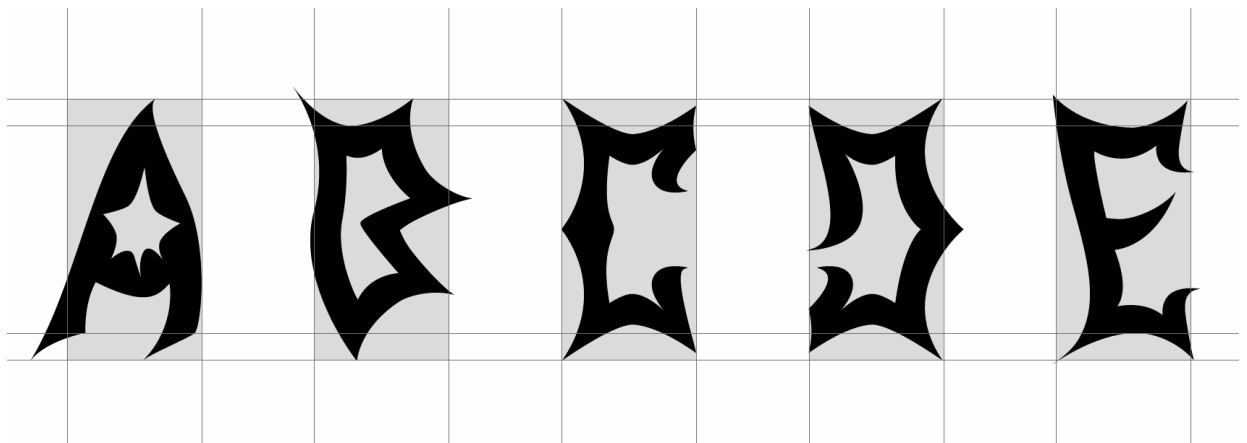
A partir das referências estudadas foi definido que os caracteres da fonte seriam elaborados exclusivamente em caixa alta. Em seguida, para nortear o início da composição dos tipos capitulares e números, foi escolhida como referência a Grade de Derivação de Caracteres (figura 29) apresentada por Buggy (2018) e sinalizada anteriormente por Fred Smeijers:

A produção começa com os assim chamados caracteres de controle. Esses são os caracteres compostos de partes ou elementos que ocorrem frequentemente em outros caracteres do mesmo design. [...] com as maiúsculas, os caracteres de controle são H e O. (SMEIJERS, Fred, 2015, p. 126)

Figura 29 - Gráfico de derivação dos caracteres de caixas altas e números

Fonte: Buggy (2018)

A demarcação da métrica tipográfica neste projeto teve uma flexibilidade maior, com o intuito de remeter a proporção irregular dos logotipos e deixar a escrita mais orgânica, os caracteres que mais tiveram essa liberdade foram os que possuíam terminais estendidos, porém sempre delimitando os traços da fonte (hastes, bojos, espinhas, pernas e braços) dentro das margens propostas.

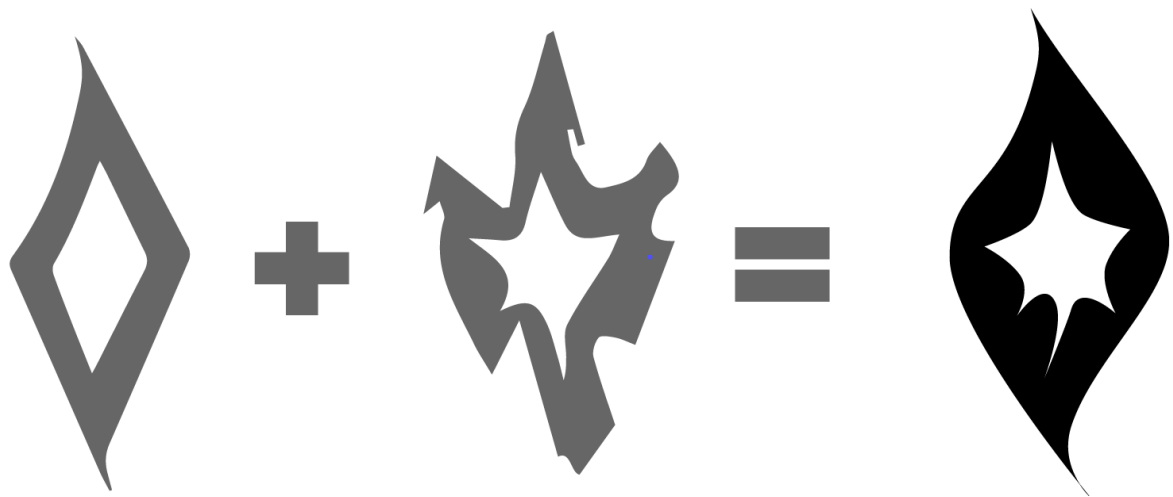
Figura 30 - Métrica Tipográfica

Fonte: A autora (2024)

Usando sempre uma construção contínua, foram padronizados elementos dos logotipos para a criação das hastes verticais e diagonais, pernas e braços, que puderam ser replicados como o exemplo acima (figura 29). Houveram também casos que não só bastou adaptar esses elementos criados, mas sim gerar novos elementos espelhando a estética, como foi o caso da espinha do S, e a perna do R e do K.

Um caractere-chave essencial foi o "O" formado a partir da junção das letras dos logotipos Storms e Junkie Brodis, como visto abaixo (figura 31).

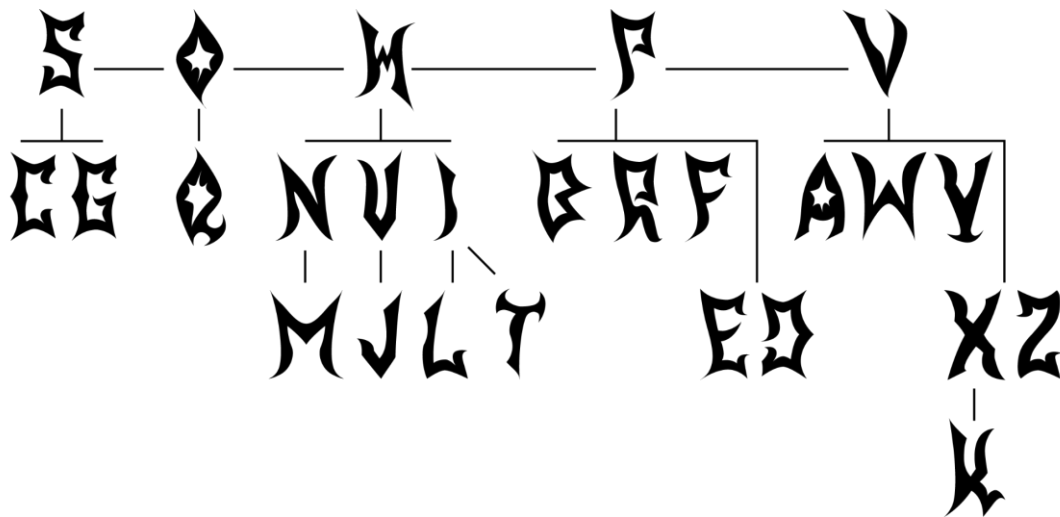
Figura 31 - Caractere-chave O



Fonte: A autora (2024)

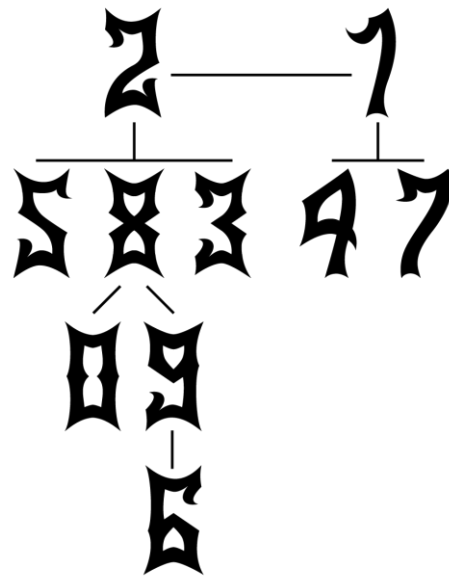
Durante o processo de elaboração (ainda feito dentro do software Adobe Illustrator) foram gerados caracteres-chaves com sua própria personalidade, trazendo assim um diferencial para a construção posterior de outras letras e modificando o modelo original do gráfico de derivação no projeto de Buggy (2018), como por exemplo a letra O, que originou somente a derivada Q, em contraponto a letra S que originou diretamente a letra C e G. O gráfico de derivação e exemplo dos caracteres pode ser visualizado na Figura 32, 33 e 34.

Figura 32 - Gráfico de derivação dos caracteres caixa alta.



Fonte: A autora (2024)

Figura 33 - Gráfico de derivação dos números.



Fonte: A autora (2024)

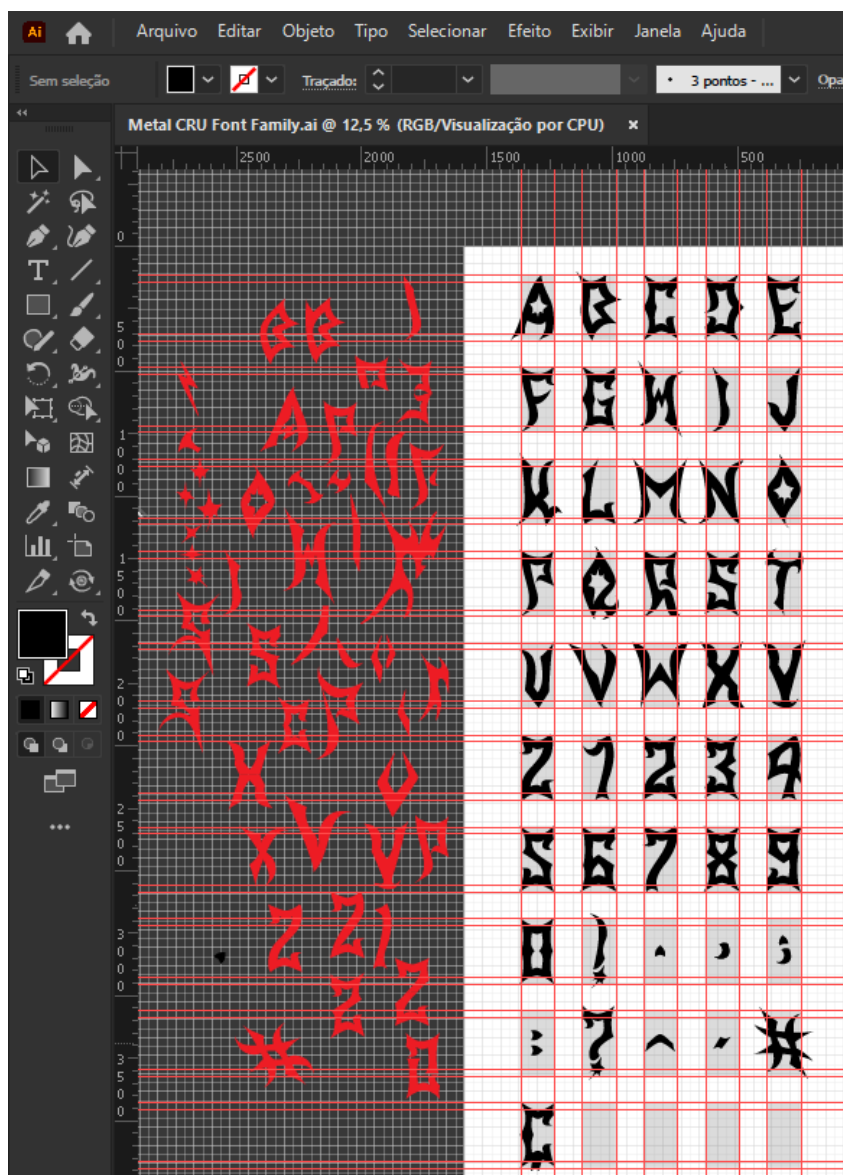
Figura 34 - Exemplo 1 de alguns caracteres derivados.



Fonte: A autora (2024)

E o que inicialmente pode ter se parecido como um grande jogo de quebra cabeça (figura 35), foi se transformando nos caracteres para a fonte irregular: Metal CRU Bold.

Figura 35 - Print 02 do Processo



Fonte: A autora (2024)

Para completar esta fonte titular, foi feita uma variação de seus caracteres adicionando um traçado como decoração externa, para se relacionar com os logotipos originais de duas das bandas. Estes figuram no lugar dos caracteres na caixa baixa da fonte.

Figura 36 - Mapa de Caracteres

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	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	ç	!	?	#
.	,	;	:	^	~	~	~	*	Â
Ã	Á	À	Ê	É	Í	Ô	Ó	Õ	Û
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	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	ç	!	?	#
.	,	;	:	^	~	~	~	*	Â
Ã	Á	À	Ê	É	Í	Ô	Ó	Õ	Û
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	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	ç	!	?	#
.	,	;	:	^	~	~	~	*	Â
Ã	Á	À	Ê	É	Í	Ô	Ó	Õ	Û

Fonte: A autora (2024)

Concluindo a etapa de criação dos caracteres, foi realizada a transferência dos mesmos para o programa FontLab (figura 37), colocando as letras sem decoração como caracteres de caixas baixas e as letras decoradas como caixas altas. Este processo de migração do software vetorial para o Fontlab não apresentou grandes dificuldades. Devido ao tempo hábil para execução do projeto, o espaçamento entre letras foi realizado de forma simples, sem configurar o kerning⁹. Após , foi realizada a exportação de um arquivo de fonte OpenType¹⁰.

Figura 37 - Print 03 do Processo



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Após a exportação, era hora de experimentar a aplicabilidade da fonte. As specimens a seguir (figura 38 à 41) e mockups (figuras 42 e 43) foram feitos no photoshop e illustrator, já com a fonte finalizada.

⁹ Espaçamento contextual entre pares ou trigêmeos de letras.

¹⁰ Formato de fonte de computador escalável, inicialmente desenvolvido pela Microsoft, e mais tarde em cooperação com a Adobe Systems

Figura 38 - Type Specimen - parte 1 - Metal CRU



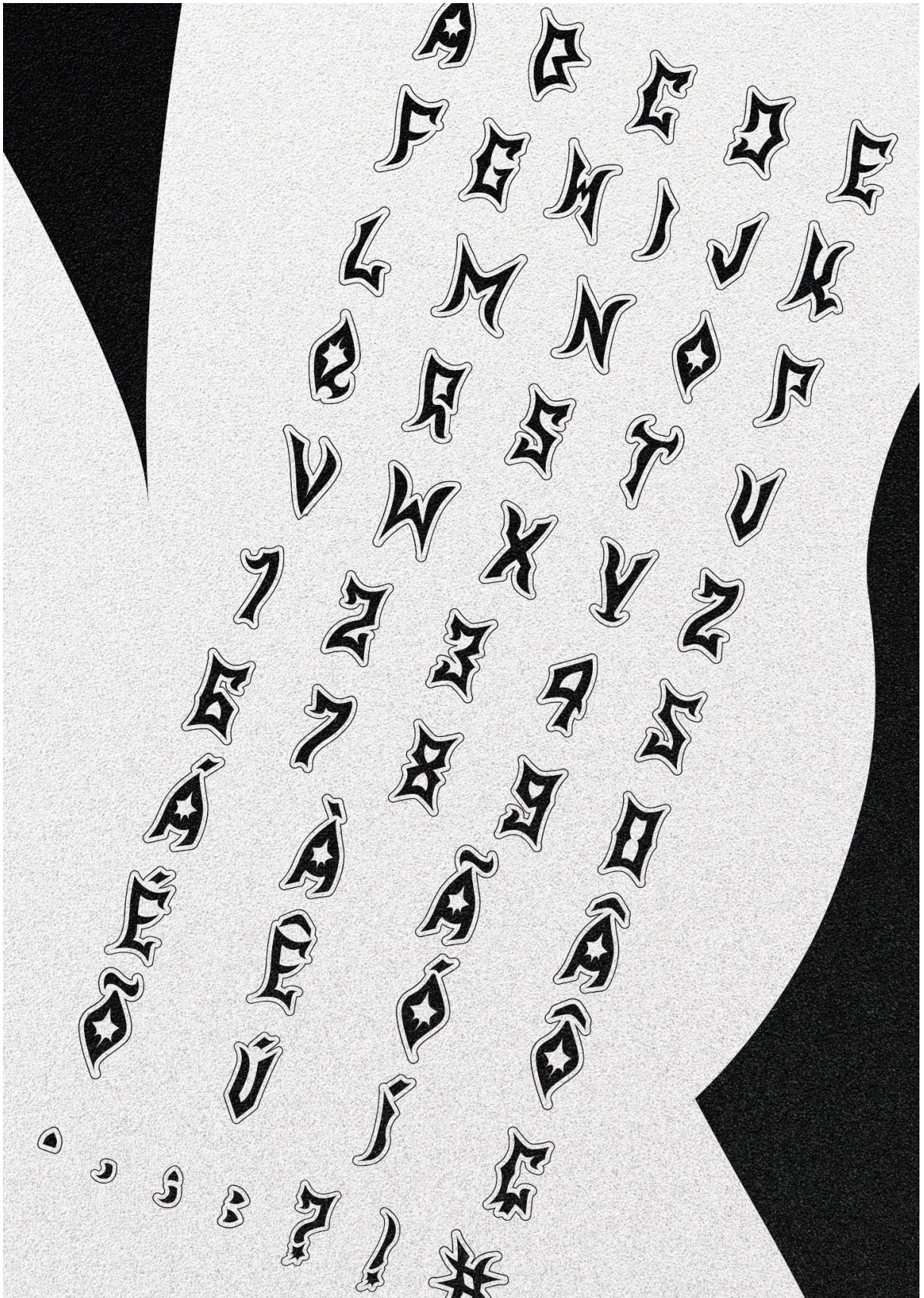
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Figura 39 - Type Specimen - parte 2 - Metal CRU



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Figura 40 - Type Specimen - parte 3 - Metal CRU



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Figura 41 - Type Specimen - parte 4 - Metal CRU



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Figura 42 - Cartão Postal - Caruaru, a princesinha do Agreste



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Figura 43 - Poster - Metal CRU



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

3 CONCLUSÃO

Por meio desse projeto, a autora conseguiu explorar mais a área de desenho de tipos, um campo tão importante e significativo para os designers, além de contribuir para o registro da memória gráfica em Caruaru.

Com o objetivo de produzir uma fonte tipográfica digital titular a partir dos logotipos de bandas de rock, metal e seus subgêneros da cidade de Caruaru, este projeto começou sua fundamentação abordando sobre os três tipos de letras, a partir da visão de Fred Smeijers (2015): as escritas, as desenhadas e as tipográficas. Informações essas cruciais para a resolutiva de escolha das fontes que serviriam de referência para a elaboração do projeto. Logo após esta abordagem, foi visto um pouco sobre memória tipográfica e os importantes aspectos culturais e sociais que podem ser expressos por meio de artefatos gráficos (BRAGA & FARIAS, 2018), assim, a partir da coleta e seleção de materiais gráficos realizado pelo estudo proposto, é disponibilizado nos apêndices (Apêndice A e B) a catalogação completa para servir como referência ou fonte para outros projetos.

Em seguida, foram expostas algumas informações sobre Caruaru, cidade foco deste projeto, e sua cena de metal e rock que remetem desde os anos 1970 até os dias atuais. Popularmente conhecida como a Capital do Forró, a cidade é também um local de grande efervescência dessa cena mais underground, como nomes já bem conhecidos e consolidados na região e nacionalmente.

A metodologia Moreira (2016) proposta na monografia "Tipografia Vernacular Digital: proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular" foi usada como referência para o desenvolvimento do projeto. Pelo objeto de estudo não abranger a tipografia vernacular, foi utilizado um método adaptado que consiste em 4 fases, nomeadas: 1- Levantamento; 2- Escolha da referência; 3- Análise da referência e 4- Fabrico.

Foi iniciado assim, o levantamento dos materiais (fase 1), foi realizado pela autora no período de junho de 2022 à junho de 2023, através de pesquisas visuais dentro de materiais gráficos de divulgação de shows, matérias de sites, informações

retiradas de relatórios e dissertações, além conversas com alguns membros de bandas locais. Por conseguinte, foram localizadas 70 bandas de Rock, Metal e seus subgêneros, ativas, inativas e com atividade desconhecida, todas originárias da cidade de Caruaru, em Pernambuco. Após esse levantamento, foi criada uma tabela pela autora para organizar sucintamente a listagem de bandas encontradas, pelo seu gênero e seu status de atividade.

Na fase 2, foram separados os logotipos das bandas encontradas a partir das três categorias quanto ao seu processo construtivo: Uso de Fonte Digital Bruta, Uso de Fonte Digital com Deformação e Desenho Autoral. Desta forma foram selecionadas pela autora três bandas da categoria “Desenho Autoral”, considerando o propósito deste projeto, sendo elas: Storms, Junkie Brodis e Miasfier.

Os logotipos foram examinados na Fase 3 pela classificação proposta por Finizola (2010), e foi visto a similaridade já suposta na configuração de seus caracteres: construção irregular, uso de contraste, peso Bold, sem serifa e com terminais pontiagudos.

Partindo para a fase 4, foi construída a tipografia digital com o auxílio de softwares, visando se inspirar ao máximo nos objetos de estudo. Assim, pode-se afirmar que este projeto alcançou os seus objetivos gerais e específicos, o que originou uma fonte digital irregular chamada Metal CRU, uma tipografia titular composta por 120 caracteres, disponível no link: https://drive.google.com/drive/folders/1aSZEVpiXPgkCd_Tn8b4YbSGXpnB9YuVD.

Para finalizar, é visto um potencial para aperfeiçoar a fonte futuramente, por meio da adição de caracteres e criação de pares de kerning personalizados. As possibilidades são enormes e podem ser examinadas para a criação de uma nova versão posteriormente.

REFERÊNCIAS

- ANJOS, Helder; SELVA, Simone. **O Rock em Quatro Tempos: Uma Breve História do Rock em Caruaru**. Orientadora: Carolina Figueiredo. 2009. 43f. Trabalho de Conclusão de Curso (Jornalismo) – Faculdade do Vale do Ipojuca, 2009. Disponível em: <https://www.academia.edu/7186944/O_Rock_em_Quatro_Tempos_Uma_Breve_Hist%C3%B3ria_do_Rock_em_Caruaru_Helder_Jos%C3%A9_dos_Anjos> Acesso em 10 de jan. 2024.
- BEZERRA, Amílcar et al., **Metal além da Capital: música pesada no Interior de Pernambuco**. Recife: Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco, 2012. Disponível em: <https://www.academia.edu/5805081/Metal_al%C3%A9m_da_Capital_m%C3%B3sica_pesada_no_Interior_de_Pernambuco> Acesso em 28 de jul. 2023.
- BEZERRA, Amílcar et al., **Transformações: a cena metal no Recife “pós-mangue”**. Recife: Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco, 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/5805169/Transforma%C3%A7%C3%B5es_a_cena_metal_no_Recife_p%C3%B3s_mangue> Acesso em 28 de jul. 2023.
- BRAGA, Marcos; FARIAS, Priscila (org). **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo: Blucher, 2018.
- BUGGY, Leonardo. **O MECotipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos**. 2. ed. Recife: Serifa Fina; Brasília: Estereográfica, 2018.
- CRISTIAN, Liute. Tipografia básica #4 – Anatomia dos tipos. **Clube do Design**, 2021. Disponível em: <<https://clube.design/tipografia-basica-4-anatomia-dos-tipos/>>. Acesso em 13 de mar. 2024.
- ENCYCLOPAEDIA METALLUM. Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives. Página de pesquisa. Disponível em: <<https://www.metal-archives.com/search/advanced/searching/bands?bandName=&genre=&country=BR&yearCreationFrom=&yearCreationTo=&bandNotes=&status=&themes=&location=Caruaru&bandLabelName=#bands>>. Acesso em 20 de jul. 2023.
- FINIZOLA, Fátima. **Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares**. São Paulo: Blucher, 2010.
- GOMES, Ricardo Esteves. **O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional**. 2010. 211 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <http://www.um.pro.br/prod/_pdf/000982.pdf>. Acesso em: 22 de out. 2022
- HENESTROSA, Cristobal; MESEGUER, Laura; SCAGLIONE, José. **Como criar tipos: do esboço à tela**. 2. ed. Brasília: Estereográfica, 2020
- HIGHSMITH, Cyrus. **Entre parágrafos: fundamentos tipográficos**. Brasília: Estereográfica, 2017.
- JUNIOR, Frank. Da Blasfêmia ao Sepultura: O surgimento da cena metal de Caruaru. **Medium**. 2017. Disponível em: <<https://medium.com/a-ponte/da-blasf%C3%A2mia-ao-sepultura>>

[sepultura-o-surgimento-da-cena-metal-de-caruaru-38c943c5f315](#)>. Acesso em: 20 de jun. 2022.

LIMA, Fabio Pinto Lopes de. **O Processo de Construção das Fontes Digitais de Simulação Caligráfica**. Orientador: Washington Dias Lessa. Co-orientador: Jorge Lúcio de Campos. 2009. 171f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<https://issuu.com/fabiolopez/docs/mestrado>>. Acesso em: 22 de out. 2022

MOREIRA, Eduardo de Oliveira. **Tipografia vernacular digital**: proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular. Orientadora: Maria de Fátima W. Finizola. 2016. 107f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/31992/1/MOREIRA%2C%20Eduardo%20de%20Oliveira.pdf>>. Acesso em: 10 de jun. 2022.

Na contramão do forró, jovens buscam cena alternativa em Caruaru. **G1**, 2013. Disponível em: <<https://glo.bo/1bhEjAa>>. Acesso em 20 de jun. 2023.

SMEIJERS, Fred. **Contrapunção**: Fabricando tipos no século dezesseis, projetando tipos hoje. Brasília: Estereográfica, 2015.

APÊNDICE A - LISTAGEM COMPLETA DAS BANDAS

LISTAGEM COMPLETA DAS BANDAS

Levantamento foi realizado no período
de junho de 2022 à junho de 2023.

BANDA	GÊNERO	ATIVIDADE
70mg	Rock Regional Psicodélico	Ativa
Alkymenia	Metal	Ativa
Apadi	Metal	Inativa
Archaeon	Black Metal	Desconhecida
Boreal	Cover - Rock	Ativa
Cachorro Da Duença	Grindcore	Ativa
Cantus Infame	Black Metal	Desconhecida
Champions	Queen Tribute (cover)	Ativa
CODE	Rock	Desconhecida
Crossburg	Rock	Ativa
Dachau	Rock	Desconhecida
Dama da Rei	Rock	Ativa
Dentes Azuis	Rock, MPB	Inativa
Down Boys	Grunge/Hard Rock	Ativa
Dreameld	Hard/Heavy Metal	Ativa
Epoch of Hate	Death Metal	Inativa
Extreme Death	Death Metal	Desconhecida
FunkyMonks	Tributo - RHCP	Ativa
Goma de Mascar	Rock	Desconhecida
Guerra de Classes	Hardcore	Inativa
Habstinência	GrindCore	Inativa
Hellfire Club	Hard Rock/Heavy Metal	Ativa
Hellnight	Black Metal	Desconhecida
Hitzback	Rock (old covers)	Ativa
Hodus	Metal	Inativa
Ilusão Dual	Rock Alternativo	Inativa
Ímpios	Black Metal	Inativa
INANNA	Punk Rock	Ativa
Infernizer	Trash/Death Metal	Ativa
Junkie Brodis	Hardcore/Punk	Ativa
K7 80's	Rock (old covers)	Ativa
Kinto Karma	Heavy Metal	Ativa
Laranja Mecânica	Rock	Desconhecida
Lord Baal	Raw Black Metal	Inativa
Mah Fama	Rock	Inativa
Miaslier	Death Metal	Ativa
Mizéra	Punk	Desconhecida
Necrose	Death/Thrash Metal	Desconhecida
Nekrofago	Black/Death Metal	Inativa
Nove Luas	Rock	Inativa
On The Rocks	Rock	Desconhecida
Os Outros Caras	Rock	Ativa
Perpétuo Insigne	Heavy Metal	Inativa
Perry Mason	Cover - Rock	Ativa
Psych Acid	Death/Thrash Metal	Ativa
Rockalito	Rock	Ativa
Rota 232	Rock	Inativa
Saliva dos Astros	Psicospace	Inativa
Sangue de Barro	Rock/Manguebeat	Ativa
Serpentários	Rock	Inativa
Seu Luiz e os Comparsas	Pop Rock	Inativa
Seven Skins (Asghard/Arkhan)	Heavy/Thrash Metal	Inativa
Silent Revelation	Heavy Metal	Inativa
Sinister	Death/Thrash Metal	Desconhecida
Sobreviventes do IDR	Hardcore	Inativa
Sonic Birds	Indie Rock	Inativa
Stoned	Grunge	Inativa
Storms	Thrash Metal	Ativa
Tartarugas de Patinetes	Surf Rock/punk rock	Inativa
Tatária	Rock	Ativa
The Maniacs	Iron Maiden Tribute (cover)	Ativa
Theia	Black Metal	Ativa
Tio Xico HC	Hardcore	Inativa
Tributo a Legião Urbana	Rock (cover Legião Urbana)	Desconhecida
Tron	Cover - Rock	Ativa
Tutti Frutti	Rock	Inativa
Uzzo	Rock	Inativa
Viatura	Rock (old covers)	Ativa
Visão Noturna	Rock	Ativa
Zabumba Bacamarte	Rock	Inativa

APÊNDICE B - LOGOTIPOS CATALOGADOS



APÊNDICE C - LOGOTIPOS INDIVIDUAIS



70
anos



ALKYMENIA



APADN



BOREAL





CHAMPIONS

QUEEN TRIBUTE

DAMA DORE!

dentes
azuis
DOWN BOYS



◀DREAMED▶

ELOSH
HATE

EXTREME
DEATH

FUNKY
MONKS

GUERRA
DE CLASSES

RESISTENCIA

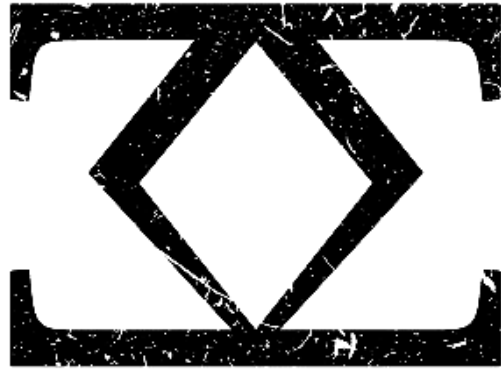
Hellfire Club



HITZBACK

HODUS
Caruaru/PE

ILUSÃO



DUAL



INFERNIZER

**WAKE
XODAN**

K7 80's





**Os
Outros
Caras**



PERRY MASON





**SANGUE
DE BARRO**

Seu Luiz
e os
COMPARSAS

**SEVEN
SKINS**

**Silent
Revelation**

SOBREVIVENTES DO

I.D.R.

**SONIC
BIRDS**

Stoned





THE MANIACS
IRON MAIDEN TRIBUTE

XENA

Toxicologic

TRON

NATURA



LORENA COSTA ZUZART

METAL CRU: Uma fonte tipográfica digital inspirada na cena de metal e rock de
Caruaru

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus
Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de relatório
científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Design.

Aprovado em: 20/03/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Maria de Fátima Waechter Finizola (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Sophia de Oliveira Costa e Silva (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco