

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

GUILHERME LASO

**AS IMAGENS DO *HEAVY METAL* CURITIBANO:  
ESTUDO SOBRE IDENTIDADE VISUAL**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2012

GUILHERME LASO

**AS IMAGENS DO *HEAVY METAL* CURITIBANO**  
**ESTUDO SOBRE IDENTIDADE VISUAL**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Prof. Luciano Silva

CURITIBA

2012

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

### **TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 512**

**“AS IMAGENS DO *HEAVY METAL* CURITIBANO: ESTUDO SOBRE IDENTIDADE VISUAL”**

**por**

**GUILHERME LASO**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 24 de outubro de 2012 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_  
Prof(a). Msc. Maureen Schaefer França  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). Esp. Marcos Varassin Arantes  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). Dr. Luciano Henrique Ferreira da Silva  
*Orientador(a)*  
DADIN – UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). Dr<sup>a</sup>. Elenise Leocádia da Silveira Nunes  
Professor Responsável pela Disciplina de TD  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

Aos que lutam pelo que é certo, mesmo quando o certo é considerado errado.

Aos que não temem o inferno e fazem revolução. O inferno que, segundo Sartre, é os outros.

Aos que se encantaram pelos sons e criaram a música.

## AGRADECIMENTOS

A realização desse trabalho só foi possível devido ao apoio de muitas pessoas, as quais eu reverencio.

Sou grato à todos os professores que se portam de maneira honrada e passam o conhecimento através das gerações. Aos que amam o que fazem e estão sempre presentes superando as dificuldades existentes na instituição onde trabalham. Graças a eles nascem bons profissionais e grandes cidadãos.

Agradeço ao professor Luciano Silva pela orientação, pelos conselhos e paciência.

Às bandas pelas entrevistas e pelos materiais cedidos. Que continuem se empenhando em fazer arte, mesmo sem o devido reconhecimento ao *Heavy Metal* em nosso país. E mesmo tento que fazer uso de seu tempo livre para ensaios e apresentações, como se fosse um segundo emprego, muitas vezes mais querido que o que lhes garante renda monetária.

À Jaqueline de Bem Hirano pela disposição em comparecer em um festival de *Heavy Metal* e fotografar o evento magnificamente.

E aos amigos que me apoiaram e deram suas valiosas opiniões.

*I like smoke and lightning  
Heavy Metal thunder  
Racing with the wind  
And the feeling that I'm under  
(Born To Be Wild)*

## RESUMO

LASO, Guilherme. *As imagens do Heavy Metal curitibano: Estudo sobre identidade visual*. 2005. 67 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2005.

Este trabalho de conclusão de curso apresenta um estudo sobre a identidade visual e o figurino usado pelas bandas de *Heavy Metal* da cidade de Curitiba. Pesquisa a origem do estilo e suas características visuais, tentando identificar a razão das escolhas plásticas. Analisa algumas bandas curitibanas a partir das imagens publicadas por elas na *internet*. Entrevistas outras para pesquisar como e com quais objetivos o seu visual é criado. Possibilita, com estudos na área de design gráfico e sobre projeto gráfico, a criação de um produto editorial contendo fotos artísticas que mostram o visual das bandas curitibanas. Define um público alvo para esse produto e verifica sua viabilidade mercadológica com o auxílio de uma enquete divulgada em uma rede social na *internet*: fãs curitibanos de *Heavy Metal* e de arte, que se interessam por bandas locais, com idade entre 18 e 24 anos.

**Palavras-chave:** Identidade Visual. Figurino. *Heavy Metal*. Álbum Fotográfico. Design Gráfico.

## ABSTRACT

LASO, Guilherme. The Pictures of the Curitiba's Heavy Metal: *Study about visual identity*. 2005. 67 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2005.

This course conclusion work presents a study about the visual identity and costumes worn by Heavy Metal bands in the city of Curitiba. Research the origin of the style and its visual characteristics, trying to identify the reason for the plastic choices. Analyzes some Curitiba's bands from the images published by them on the Internet. Interviews another bands to research how and with what goals your look is created. Enables, with studies in graphic design, the creation of an editorial product with artistic photos that show the visual of Curitiba's bands. Define a target audience for this product and verifies its feasibility marketing with the aid of a poll released on a social network on the Internet: Curitiba's fans of Heavy Metal and art, who are interested in local bands, aged between 18 and 24 years.

**Keywords:** Visual Identity. Heavy Metal. Photo Album. Graphic Design.



## LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - Gênero dos <i>headbangers</i> curitibanos .....	45
GRÁFICO 2 - Idade dos <i>headbangers</i> curitibanos .....	45
GRÁFICO 3 - Escolaridade dos <i>headbangers</i> curitibanos.....	46
GRÁFICO 4 - Livros dos <i>headbangers</i> curitibanos.....	46
GRÁFICO 5 - Interesse dos <i>headbangers</i> curitibanos por bandas locais .....	47
GRÁFICO 6 - Interesse dos <i>headbangers</i> curitibanos em arte .....	47
GRÁFICO 7 - Interesse dos <i>headbangers</i> curitibanos no produto editorial desse projeto .....	48

## LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - Valores embutidos no projeto.....	53
TABELA 2 - Valores embutidos na primeira alternativa de tipografia para a capa .....	55
TABELA 3 - Valores embutidos na segunda alternativa de tipografia para a capa.....	56
TABELA 4 - Valores embutidos na terceira alternativa de tipografia para a capa.....	56
TABELA 5 - Valores embutidos na quarta alternativa de tipografia para a capa.....	57
TABELA 6 - Valores embutidos na quinta alternativa de tipografia para a capa.....	57

## LISTA DE IMAGENS

FIGURA 1 - O visual dos jovens <i>headbangers</i> .....	20
FIGURA 2 - O visual dos músicos Rob Zombie e Alice Cooper.....	20
FIGURA 3 - Capa do álbum <i>The Wretched Spawn</i> .....	21
FIGURA 4 - O visual do <i>Black Metal</i> .....	23
FIGURA 5 - Capa do álbum <i>Alive!</i> .....	24
FIGURA 6 - Banda Blackmass .....	25
FIGURA 7 - Show da Blackmass.....	26
FIGURA 8 - Capa do álbum <i>Nemesis</i> da Blackmass .....	26
FIGURA 9 - Banda Darma Khaos.....	27
FIGURA 10 - Show da Darma Khaos .....	27
FIGURA 11 - Capa do álbum <i>Marionettes</i> da Darma Khaos.....	28
FIGURA 12 - Banda Imperious Malevolence .....	29
FIGURA 13 - Show da Banda Imperious Malevolence .....	29
FIGURA 14 - Capa do álbum <i>Warriors Of The Morbid Moon 3</i> da Imperious Malevolence ..	30
FIGURA 15 - Banda Kattah .....	30
FIGURA 16 - Show Da Kattah.....	31
FIGURA 17 - Dançarina no show da Kattah.....	32
FIGURA 18 - Capa do álbum <i>Eyes Of Sand</i> da Kattah .....	33
FIGURA 19 - Banda Krucipha.....	34
FIGURA 20 - Banda Last Sigh.....	34
FIGURA 21 - Banda Livin Garden .....	35
FIGURA 22 - Banda Semblant.....	35
FIGURA 23 - Capa do álbum <i>Preemptive Uproars</i> da Krucipha .....	36
FIGURA 24 - Capa do álbum <i>Beneath The Flash, Rotten</i> da Last Sigh .....	37
FIGURA 25 - Capa do álbum <i>Where I Can Breathe</i> da Livin Garden .....	38
FIGURA 26 - Capa do álbum <i>Last Night Of Mortality</i> da Semblant .....	39
FIGURA 27 - Logotipo da Krucipha.....	42
FIGURA 28 - Logotipo da Last Sigh .....	42
FIGURA 29 - Logotipo da Livin Garden .....	43
FIGURA 30 - Logotipo da Semblant .....	43
FIGURA 31 - Painel Semântico .....	49
FIGURA 32 - Mapa Mental do projeto .....	50
FIGURA 33 - Mapa Mental: Imagens e <i>Heavy Metal</i> .....	51
FIGURA 34 - Mapa Mental: Curitiba e Produto Editorial.....	52
FIGURA 35 - Construção da tipografia de capa .....	58
FIGURA 36 - Capa do álbum fotográfico .....	59
FIGURA 37 - <i>Grid</i> das páginas pares e ímpares .....	61
FIGURA 38 - Dupla de páginas com texto e fotografias .....	61
FIGURA 39 - Dupla de páginas com várias fotografias .....	62

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 PESQUISA.....	16
2.1 O <i>HEAVY METAL</i> .....	16
2.2 O VISUAL.....	19
2.3 A CENA CURITIBANA .....	24
2.4 ENTREVISTAS.....	33
2.5 O PÚBLICO ALVO .....	44
2.6 O DESIGN DO ÁLBUM FOTOGRÁFICO.....	48
3 DESENVOLVIMENTO.....	53
3.1 <i>BRIEFING</i> .....	53
3.2 DEFINIÇÕES .....	54
3.3 TIPOGRAFIA.....	55
3.4 CAPA.....	58
3.5 PROJETO GRÁFICO.....	60
3.6 FOTOGRAFIAS .....	62
3.7 ALTERNATIVAS .....	63
3.8 RECURSOS UTILIZADOS .....	64
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	65
REFERENCIAS .....	66



## 1 INTRODUÇÃO

A inspiração para este trabalho de diplomação veio a partir do vídeo documentário *Metal: A Headbanger's Journey* de Sam Dunn (2005), no qual o autor conseguiu aliar a sua paixão pelo *Heavy Metal* com os seus estudos antropológicos em um trabalho acadêmico que posteriormente gerou o vídeo. Ele investiga o porquê do estilo musical ser constantemente estereotipado<sup>1</sup>. Portanto o trabalho de conclusão de curso aqui apresentado pretende ampliar a pesquisa do antropólogo, citada acima, para a área do *design*<sup>2</sup>, estudando a identidade visual das bandas de Curitiba.

Este projeto foi dividido em duas partes: a primeira é uma pesquisa sobre o *Heavy Metal*, como estilo musical e visual, e acerca da comunicação visual e do figurino das bandas do estilo em Curitiba; e a segunda é o desenvolvimento de um produto de design resultante disso, que será um álbum fotográfico com imagens artísticas dessas bandas curitibanas. Este ajudará divulgar e enriquecer a cultura local. Pois um livro no qual as imagens predominam é muito esclarecedor, já que, segundo o ditado popular, uma imagem vale mais do que mil palavras.

Para isso foi feita uma pesquisa sobre a história do *Heavy Metal*, identificando as características desse gênero musical, dos músicos e dos ouvintes. A partir dela foi possível isolar os aspectos visuais das bandas e dos fãs, e analisar como eles se comportam na cidade de Curitiba, comparar as bandas regionais, produzir imagens delas e por fim criar o álbum.

Todo esse trabalho é importante para conhecer uma parcela da produção cultural curitibana e posteriormente registrá-la e divulgá-la através do álbum fotográfico contendo as imagens que são o tema dessa pesquisa junto com entrevistas onde os próprios personagens falaram sobre suas escolhas visuais. É, também, de importância antropológica, pois cria a partir das fotografias um campo para análises do visual de uma tribo urbana muito ampla na sociedade atual e que normalmente é encarada como exótica pelos grupos sociais tradicionais.

A fotografia (e muito fortemente, também, a história oral) tem o privilégio de saber reavivar, com particular vigor, blocos de lembranças enterradas em

<sup>1</sup> O *Heavy Metal* era o pânico moral do início da segunda metade dos anos 1980. Os fãs eram considerados a escória da sociedade e muitos artistas foram acusados por incitar suicídios e homicídios. Em um artigo foi classificado como doente, repulsivo, horrível e perigoso. Tipper Gore, esposa do futuro vice-presidente americano, fez a cabeça de muitos pais para censurar o *Metal*, dando como resultado, as agora familiares etiquetas de advertência. Os críticos o qualificavam como música pouco sofisticada. As letras se tornaram um problema por exaltar a maldade e o glamour. (DUNN, 2005)

<sup>2</sup> Assim como projetos de *design* o *Heavy Metal* é um produto nascido na esfera da comunicação em massa e é permeado pela utilização de signos, sejam eles verbais, imagéticos ou híbridos. No *Metal* esses signos estão ligados à energia psíquica das necessidades biológicas, como fome, sono, sede, sexualidade e os afetos, que são a natureza da libido. (JANOTTI, 1994, p. 10)

nossas memórias: a fotografia tanto como a história oral, ao ressuscitar essas lembranças, no-las dão a pensar e a repensar, a partir de horizontes vivenciais adquiridos entrementes: o que temos vivido, o que temos aprendido... com poucas palavras: nossa história individual e nossa história coletiva.. (SAMAIN, 2000)

## 2 PESQUISA

Aqui começa a primeira parte deste Trabalho de Diplomação, uma pesquisa básica para conhecer o tema do produto de *design* a ser criado e o seu público, que neste caso estão praticamente na mesma lacuna. Sem esse conhecimento acredita-se que seja muito difícil conseguir resultados visuais satisfatórios. O designer, assim como um ator, tem que se tornar um personagem novo a cada projeto, e então criar a partir da essência do assunto. O usuário só vai aceitar completamente os produtos em que ele encontrar essa verdade, os que parecem que foram projetados especialmente para ele.

### 2.1 O HEAVY METAL

Guerras, miséria, doenças e catástrofes geram revoltas e inovações, dizia Platão. (JAEGER apud AMARAL, 2006, p.23) Na conturbada década de 1960 muitos eventos ocorreram para criar um cenário como o descrito acima e, mais tarde, possibilitar a inovação cultural que foi o *Heavy Metal*: A Guerra do Vietnã, o assassinato de Martin Luther King (líder pacifista que lutou pelos direitos civis dos negros), a revolução cultural de Mao Tsé-Tung na China, a incerteza do Pós II Guerra Mundial, os protestos contra o *status quo* e etc..

O *Heavy Metal* surge a partir dos *rockers*, tribo urbana de jovens da segunda metade da década de 1960, eles eram segundo Adriana Amaral “cowboys motorizados, solitários e *outsiders*, atitude anti-autoridade, seu lema era viver o presente” eram “ligados aos carros e às motos como forma de controle do corpo” representavam “violência e sexualidade”. (AMARAL, 2006) O músico canadense John Kay, da banda Steppenwolf, comenta no documentário *Metal: A Headbanger's Journey* que o *Metal* já estava presente nessa atitude que é a experiência, narrada na música gravada em 1967 *Born To Be Wild* escrita por Dennis Edmonton, com grandes motocicletas correndo livres pelas autoestradas. (DUNN, 2005)

O termo *Heavy Metal* já possuía significado militar e científico antes de qualquer ligação sonora. Foi usado, na década de 1930, para designar armas de longo alcance e de precisão e também tanques de guerra. Segundo o dicionário inglês Oxford foi usado em 1936 no livro *Bjerrum's Inorganic Chemistry* pelo cientista Niels Bjerrum para referenciar elementos químicos, metais que possuíam densidades maiores que  $7\text{g/cm}^3$ . A sua proximidade com a música se inicia com William S. Burroughs, que usa o termo não para indicar ritmo, melodia ou harmonia e sim uma temática tratando de modo irreverente e satírico assuntos como homossexualidade, autoritarismo, ciência e drogadicção, porém nada



diretamente ligado a um estilo musical. Foi usado para nomear uma vertente musical pela primeira vez em maio de 1971, quando Mike Saunders escreve para a revista CREEM uma resenha do disco *Kingdom Come* do Sir Lord Baltimore. (SARKIS, 2004)

Para o sociólogo Mike Brake os problemas de uma geração específica são revelados pela sua subcultura<sup>3</sup>, como a dos *rockers* na segunda metade dos anos de 1960, o que explica os seus comportamentos. Ele dividiu os jovens do Pós II Guerra Mundial em quatro tipos: os respeitáveis, ligados á cultura *mainstream*<sup>4</sup> e ao modismo; os delinquentes, violência e crime; rebeldes culturais, classe média; e os politicamente militantes. (AMARAL, 2006, p.139) Provavelmente os ascendentes dos *headbangers*<sup>5</sup> se encontravam principalmente entre os dois últimos.

O escritor de ficção científica<sup>6</sup>, Bruce Sterling, em sua pesquisa sobre o surgimento nos anos 1980 do movimento *cyberpunk*, do qual faz parte, comenta sobre o uso da guitarra elétrica, principal símbolo do *Rock* e do *Metal*.

A contracultura dos anos 60 era rural, anticientífica, antitecnológica. Porem sempre existiu uma contradição espreitando em seu coração, simbolizada pela guitarra elétrica. (STERLING apud AMARAL, 2006, p.71)

Apresenta-se aqui o gênero literário pois Adriana Amaral afirma que ele tem potencialidade para gerar conteúdo para diversas mídias. (2006, p.49) Em seus estudos Jeder S. Janotti Jr. afirma que “o cinema e a literatura de terror são muito caros ao texto metálico, pois trabalham com o medo e a escuridão, o lado oculto do homem, monstros desconhecidos”. (JANOTTI, *Heavy Metal: O Universo Tribal e o Espaço dos Sonhos*, 1994, p. 32) Por isso de muitas das temáticas usadas no *Heavy Metal* também estarem presentes na literatura, e muito da ficção estar presente nas letras das músicas. Eles cantam sobre sexo, drogas, política, amor, depressão, máquinas, mundos e seres fantásticos.

O *Heavy* descende da guitarra de Hendrix e de suas performances, por que é também uma tentativa de resgate do espaço simbólico que a racionalidade de nossa época parece deixar de lado. (...) destruir seu equipamento em cena, o que além de caracterizar *o happening* como introjeção da força dos primórdios do *Rock*, ainda marca o espaço dionisíaco da evocação do mundo energético do ritual. (JANOTTI, 1994, p. 14)

---

<sup>3</sup> Subcultura ou contracultura é definida por Leary, segundo a socióloga Adriana Amaral, pela atitude contestadora presente na década de 1960. (AMARAL, 2006 p. 39)

<sup>4</sup> Termo da língua inglesa adotado pelas artes em geral, significa corrente principal e refere-se ao pensamento ou gosto da maioria da população.

<sup>5</sup> Termo usado para designar um fã de *Heavy Metal*, significa batedor de cabeça e refere-se a dança na qual gira-se o cabelo e balança-se a cabeça freneticamente. Foi popularizado a partir de uma música *Suzy Is A Headbanger* da banda *punk* Ramones. (WIKIPÉDIA, 2012)

<sup>6</sup> Segundo Heuser: “Ficção Científica é uma subcultura na qual estão envolvidos jogos de computador, arte, moda, música”. (AMARAL, 2003, p.8)

O que vai diferenciar o *Heavy Metal* dos demais estilos de subcultura nascidos neste período é a intensidade sonora, a distorção, as imagens e as performances de palco, a busca de “um som mais visceral, calçado no espetáculo ao vivo”. (JANOTTI, 1994, p. 13) A socióloga Deena Weinstein o define como um estilo musical que precisa de uma guitarra elétrica amplificada e distorcida e um som grave forte no baixo e na bateria (DUNN, 2005), esses mecanismos sonoros e a repetição, segundo Jeder S. Janotti Jr., ajudam na busca de um espaço simbólico, como ocorre nos ritos indígenas (1994, p.15). Suas raízes estão na Música Clássica obscura como a do compositor Wilhelm Richard Wagner e no *Blues* que surgiu como música dos oprimidos, sendo popular entre os escravos e operários.

Tony Iommi, guitarrista do Black Sabbath, banda que é considerada por muitos como a primeira do *Heavy Metal*, diz que eles gostavam da idéia de criar um som diabólico. Para isso ele usou na composição de muitos de seus *riffs*<sup>7</sup> o tritão, o intervalo musical de quinta diminuta, que de acordo com o produtor musical Bob Ezrin na Idade Média era considerado o som do Diabo, pois provocava sensações corporais ligadas ao sexo. (DUNN, 2005)

Já banda Deep Purple pode ser considerada como a pioneira, segundo o músico Lemmy do Motörhead, pela postura de palco, a performance e a pirotecnia incorporada aos shows. Geddy Lee, do Rush, destaca a banda Blue Cheer por ser o trio “mais barulhento e metálico do mundo”. (DUNN, 2005)

Desde o seu surgimento a partir do *Rock’N’Roll* até os tempos atuais com o *New Metal*<sup>8</sup>, o caráter de contestação sempre foi a principal característica presente no *Heavy Metal*. O contexto social da cidade onde se vive, os problemas com a família, as drogas, o álcool, a negação do mundo, vontade de expressar uma opinião própria diferente da comum, ter um estilo de vida que não se encaixa nos padrões da sociedade, são fatos que levam as pessoas a se tornarem fãs ou músicos de *Metal*. “Como parece não haver saída da realidade cotidiana, da cisão entre Apolo e Dionísio, o imaginário metálico projeta as energias inconscientes reprimidas pelo ego.” (JANOTTI, 1994, p. 24)

No documentário *Metal: A Headbanger's Journey* (DUNN, 2005), Rob Zombie, músico estadunidense, dá o seguinte depoimento a cerca disso:

É música para marginalizados com temas marginalizados. E desde criança, eu era um marginalizado e solitário e creio que é assim que começa tudo. Você se interessa por coisas estranhas. Não se importa com o baseball, só com a família Manson. Não porque pareça legal, pois não parece ser legal, já que te converte no "garoto estranho" que ninguém quer ser e termina sendo, sem importar por que meios, sozinho. E o *Metal* é isso, exceto que reúne todos os garotos estranhos em um só lugar. (DUNN, 2005)

<sup>7</sup> Os *riffs* formam a base, o acompanhamento, da música. Eles são uma sequência de notas ou acordes.

<sup>8</sup> Uma das diversas vertentes do *Heavy Metal*.

Janotti mostra que esse sentimento pode ser observado na utilização de camisas com palavras agressivas como a com a expressão *Fuck Off*, que foi comum entre os *headbangers* em reconhecimento à banda Metallica, pois James Hatfield, vocalista da banda, apareceu em fotos e shows usando uma. (1994, p. 98)

E é isso que mantêm o *Heavy Metal* vivo, e faz com que ele não tenha sido um estilo sonoro passageiro e sim um modo de viver que sobreviveu por décadas. Enquanto existir jovens querendo mudanças, insatisfeitos com a sociedade ou com suas vidas, ou querendo viver fora dos padrões, haverá músicos criando *Metal* e público para esse estilo de música. “*Fuck you, I won't do what you tell me!*”<sup>9</sup>

## 2.2 O VISUAL

“O estilo, quando manifestado através da vestimenta, do visual, dos sons, das performances, e etc., é um meio poderoso de dar ao grupo validação e coerência” (GELDER e THORNTON apud AMARAL, 2006, p.43). No que diz respeito ao visual as camisetas pretas, os cabelos compridos e o sinal do *malocchio*<sup>10</sup> são os principais símbolos que garantem validação ao *Heavy Metal* e funcionam como uma espécie de demarcação territorial, junto com as roupas de couro, o jeans “surrado”, e os acessórios de prata ou material semelhante.

Eles possuem uma cadeia de significações tão forte a ponto de delimitar o grupo e fazer com que o estilo *headbanger* seja reconhecido por qualquer outra tribo urbana, pois faz parte da paisagem urbana contemporânea. As modificações corporais, como *piercings* e tatuagens e os elementos de vestimenta, correntes, coleiras, *spikes*, significam uma tentativa de tentativa de causar estranhamento na sociedade usando o corpo como uma obra de arte, segundo Adriana Amaral. (2006, p. 133) Jeder S. Janotti Jr. comenta que esses elementos visuais são uma criação esquizofrênica, reação à falta de espaço onde os jovens possam produzir sua própria subjetividade, territórios que vão além dos espaços normativos, como família, escola e trabalho. (1994, p.51)

Como linguagem e produto nascido na esfera da Comunicação de Massa, o Rock Pesado é permeado pela utilização de signos: sejam eles verbais, musicais, imagéticos ou híbridos; o que vale destacar é que, quando se utiliza

<sup>9</sup> Refrão de uma música da banda Rage Against The Machine, expressa de maneira clara o caráter contestatório do *Heavy Metal*.

<sup>10</sup> Sinal feito com a mão, no qual se deixa apenas os dedos indicador e mindinho levantados. Atribui-se a origem do uso desse símbolo no *Heavy Metal* ao vocalista Ronnie James Dio. Ele afirma que se inspirou no Malocchio, que é usado pelos praticantes de Hoodoo e é capaz de causar má sorte extrema para qualquer um que esteja desprotegido de sua energia. (DUNN, 2005)

o termo linguagem metálica, a referência é a um sistema de signos e símbolos. Essa linguagem produz mensagens específicas ao universo metálico, que dentro do contexto urbano contemporâneo se diferencia de outros agrupamentos, pois instituem um código baseado na música pesada, distorcida e nos signos imagéticos utilizados pelos *headbangers* (cabelos compridos, calças jeans “surradas” e camisetas de bandas). (JANOTTI, 1994, p. 9)



**FIGURA 1 - O visual dos jovens *headbangers***  
Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/headbangers>, 2012



**FIGURA 2 - O visual dos músicos Rob Zombie e Alice Cooper**  
Fonte: <http://robzombie.com>, 2012

As imagens das quais as bandas se apropriam “tem por objetivo permitir ao membro da tribo reconhecer-se”, “apagam a diferença entre o ser e devir (vir a ser)”, e são muitas vezes relacionadas ao terror, mal, inferno, à negatividade e morte. Nelas estão presentes símbolos obscuros como a cor preta, sangue, crânios, cruzes, armas e instrumentos medievais.

O terror faz parte da própria imagem: profusão de cruzes e crânios, símbolos ligados à morte, é sabendo-se mortal que o homem instaura a separação racionalidade/animalidade. A morte é a ponte primordial do medo humano de estar no mundo, a tensão que se opõe à vida, tensão de onde flui a energia libidinal. Revelando a escuridão, o Rock Pesado abre as portas dos instintos reprimidos. (JANOTTI, 1994, p. 22)

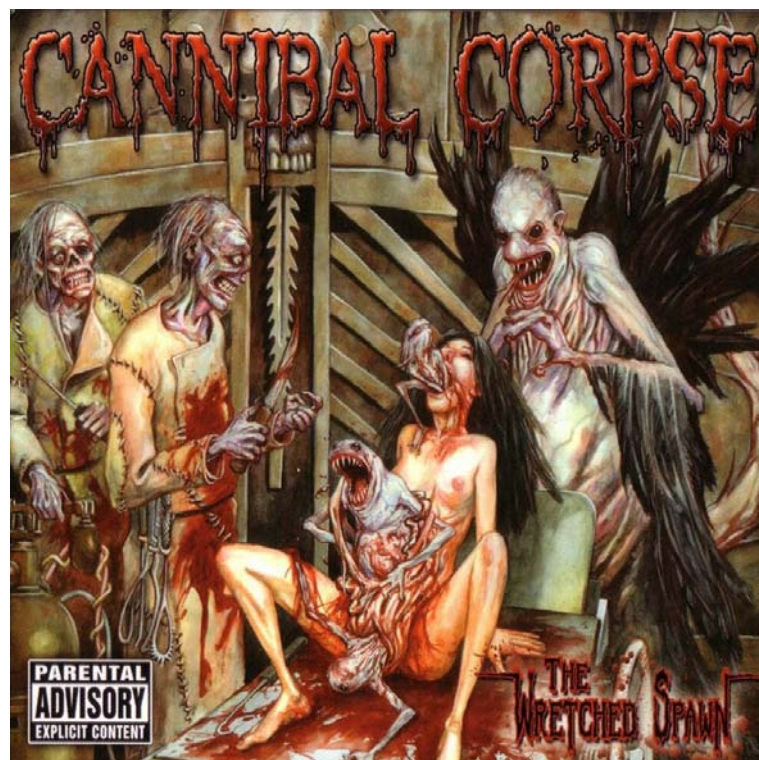


FIGURA 3 - Capa do álbum *The Wretched Spawn*  
 Fonte: <http://shredds89.wordpress.com/>, 2012

O preto na cultura ocidental representa, devido ao cristianismo, a maldade, o obscuro, o perigo. (DUNN, 2005) Mas, além disso, para os *headbangers* é liberdade, é como estar no escuro onde as pessoas não podem te ver. Para Jeder “o negro no Rock Pesado é o desconhecido, a queda imaginária no inconsciente”. (1994, p. 30)

O sangue, que escondido significa vida, quando espalhado representar a morte, acompanhado de um crânio “carrega a dialética entre carne (orgiástico) e a morte - prazer e carnificina”. (JANOTTI, 1994, p. 96) O *Metal* explora muito essa dualidade com imagens que representam o momento de transição entre o prazer e a dor, a vida e a morte. Os crânios estão

presentes em diversas capas de discos e CDs, e em tatuagens simbolizando ao mesmo tempo o espírito e homem material.

Na maioria das vezes o inferno e o Satã são evocados pelas bandas de maneira irônica, revertendo os padrões da sociedade e provocando-a, mostrando que os *headbangers* se recusam a submissão. Segundo o sociólogo francês, que estudou a pós-modernidade e popularizou o termo tribo urbana, Maffesoli, “essa figura demoníaca que se encontra em todos os mitos e religiões, o Satã da tradição bíblica que diz não à submissão (...) não deixa de ter uma função fundadora”. (MAFFESOLI apud JANOTTI, 1994, p. 95)

Na sua busca contestadora por um estilo de vida fora dos padrões impostos pela sociedade o *headbanger* faz uso de imagens e de sentimentos que a maioria prefere ignorar, mas que faz parte da vida de todo ser humano. O seu objetivo é alcançar um equilíbrio psíquico, explorando o desconhecido, conhecer não só o seu lado claro, mas também o escuro.

Aqui a violência é uma forma de fazer emergir a negatividade do desejo, que é mascarado e sublimado do cotidiano, deixando um hiato. O Rock Pesado procura compensar esse vazio através da força de suas imagens. (JANOTTI, 1994, p. 92)

O *Heavy Metal* é dividido em subgêneros, cada um com características sonoras, e principalmente visuais, próprias. Podem se apropriar mais de referências ligadas à violência, como no caso do *Death Metal*; à religião e à espiritualidade, *Black Metal*; ao gênero e à sexualidade, como no *Glam Metal*; à política, *Thrash Metal*; à literatura gótica, *Goth Metal*; e etc..

O que o *designer* Felipe Tofani explica, em seu blog, sobre o visual das bandas de *Black Metal* é um exemplo dessa apropriação temática.

Quando você vê as fotos dos shows dessas bandas, você é tocado de alguma forma. Tudo ali tem um ponto de reforçar os princípios de misantropia e repulsa ao cristianismo através do uso de uma seleção de imagens provocativas e iconoclastas. As performances seguem o mesmo princípio filosófico mas com uma ambientação muito mais teatral. Cabeças de animais empaladas, crucificações fantasiosas, armamento medieval e sangue de animais não são raros aqui. Mas o que mais chama a atenção no visual dessas performances é o “*corpsepaint*”: uma maquiagem preta e branca que é usada para intensificar a imagem inumana dos músicos. Ela surgiu inspirada pela aparência dos membros da *Oskorei*, a legião das almas mortas do folclore norueguês. Além disso, muitos podem ver semelhanças com a maquiagem usada nos filmes expressionistas como “O Gabinete do Doutor Caligari”. (TOFANI, 2009)





FIGURA 4 - O Visual do *Black Metal*

Fonte: <http://www.ideafixa.com/black-metal-ist-krieg/>, 2012

Já o *Glam Metal* “abusa das maquiagens e do estilo *hollywoodiano*, assumindo o poder imagético do lazer e do entretenimento”. (JANOTTI, 1994, p. 35) Ele é muitas vezes andrógono, Jeder S. explica que os ídolos com fortes características femininas são uma constante na história do *Metal*. (1994, p. 30) Este subgênero descende do *Glitter Rock*, que usa “salto alto, maquiagem elaborativa e roupas extravagantes para homens e mulheres”. (AMARAL, 2006, p. 146)

Alice Cooper e Kiss são os dois nomes mais representativos do *Glitter* dentro do *Heavy Metal*. Desde o início de suas carreiras eles vão utilizar máscaras e elementos cenográficos, acentuando ainda mais o lado catártico do Rock Pesado, numa mistura de circo, teatro, *broadway* e Little Richard. A base de suas músicas e shows parece ser simplesmente a ideia de que *Rock* é muita diversão e cenografia.

O grupo Kiss é uma das maiores referências do *Heavy* norte-americano, assumindo toda espetacularização da indústria cultural. Seus trajes são inspirados nos filmes de terror e de ficção científica, tendo como referência o imaginário cinematográfico. (JANOTTI, 1994, p. 36)



**FIGURA 5 - Capa do álbum *Alive!***  
 Fonte: <http://www.kissarmywarehouse.com/>, 2012

A função das mascaras e da maquiagem, que atualmente são utilizadas por diversas bandas além do Kiss e Alice Cooper, nos shows de *Metal* é a de “um poderoso mediador entre a platéia e o lado inconsciente” que aflora durante os eventos. (JANOTTI, 1994, p. 37)

Enquanto algumas bandas se sobrecarregam de signos visuais em suas vestimentas e no palco, outras se apropriam de um visual simples e despojado. Mas todas, cada uma a seu modo, empregam um ou mais dos conceitos descritos acima, seja apenas nas capas dos álbuns, ou em toda a sua comunicação visual, desde a vestimenta, até o panfleto do próximo show.

### 2.3 A CENA CURITIBANA

Para conhecer melhor o cenário do *Heavy Metal* curitibano foi feita uma busca das imagens que algumas bandas divulgam em suas páginas na *internet*. Foram coletados materiais das bandas Blackmass, Darma Khaos, Imperious Malevolence e Kattah. As cinco bandas possuem características visuais distintas, cada uma seguindo os conceitos visuais do



subgênero ao qual pertencem, mas sempre com algum dos conceitos apresentados no tópico anterior em comum.

Aqui recorremos a Antropologia Visual, que utiliza as imagens como terreno para as pesquisas de campo, para analisar as bandas curitibanas. “Trata-se sim, da ‘mesma e velha’ Antropologia de sempre, mas apresentada sobre este outro continente que é a comunicação audiovisual. Não é uma antropologia da imagem, mas uma antropologia em imagens.” (RODOLPHO, 1995)

A banda, ou horda<sup>11</sup> como eles se intitulam, Blackmass possui as características do *Black Metal* já apresentadas anteriormente. Eles utilizam a pintura facial *corpsepaint* para fugir da forma humana, se transformando em seres fantásticos. A vestimenta é composta por acessórios de couro e metal inspirados em armaduras medievais.



**FIGURA 6 - Banda Blackmass**

Fonte: <http://www.myspace.com/blackmassofficialpage>, 2012

Os shows dessa banda, apesar do baixo investimento em cenário devido ao fato de ser uma banda independente sem grandes recursos orçamentários, são impactantes graças a

---

<sup>11</sup> Notou-se durante o desenvolvimento dessa pesquisa que várias bandas da vertente *Black Metal* se nomeiam como hordas.

performance brutal dos músicos. O logotipo da banda impresso sobre uma lona une o palco à imagem da banda.



**FIGURA 7 - Show da Blackmass**

Fonte: <http://www.myspace.com/blackmassofficialpage>, 2012

A temática constante da luta entre céu e inferno e do anticristianismo se reflete no logotipo e nos materiais gráficos da Blackmass. Asas, cifres, pentagrama, armadura e espada medievais, ser fantástico, se misturam na capa do álbum *Nemesis* criando uma composição sombria. A cor dourada remete à idade média, período em que era muito utilizada em pinturas e mosaicos religiosos.



**FIGURA 8 - Capa do álbum *Nemesis* da Blackmass**

Fonte: <http://www.myspace.com/blackmassofficialpage>, 2012

Já a banda Darma Khaos busca um visual focado na imagética tribal, simbolizado principalmente no visual deles pelos *dreads* nos cabelos. Suas músicas possuem certa identidade latino americana e conversam com o *New Metal*, uma vertente mais atual, que usa sons eletrônicos e mistura linguagens sonoras com temática relacionada ao cotidiano e aos enfrentamentos psicológicos do jovem contemporâneo. As roupas largas e até o gestual dos integrantes da banda fogem do que é frequente nas outras vertentes pesquisadas, o que causa certo estranhamento e uma repulsa entre os fãs mais tradicionais do *Metal*.



**FIGURA 9 - Banda Darma Khaos**  
Fonte: <http://www.myspace.com/darmakhaos1>, 2012

A banda explora, com shows visualmente simples, a atitude que já foi comentada de marcar o tempo das músicas com pisadas fortes no chão, o ato gerador do ritual que reafirma a experiência dos sentidos.



**FIGURA 10 - Show da Darma Khaos**  
Fonte: <http://www.myspace.com/darmakhaos1>, 2012

Eles optam por um design sujo, grosseiro e caótico, retratando uma estética rebelde e um visual agressivo. No geral utilizam caracteres que aparentam formas desleixadas e

negligentes, rompendo com os rigores funcionalistas. O álbum *Marionettes* faz referência a ritos espíritas com um símbolo colocado sobre a face de uma pessoa com olhos fundos e sombrios, como se ela estivesse sendo controlado por uma força oculta, se transformando em uma marionete.



FIGURA 11 - Capa do álbum *Marionettes* da Dharma Khaos  
 Fonte: <http://www.myspace.com/darmakhaos1>, 2012

A banda Imperious Malevolence, classificada como *Death Metal*, propõem a temática do caos, da negação ao culto religioso, porém com frequência suas canções possuem um lado espiritual. Suas vestimentas são compostas por calça de couro, camisetas estampadas com imagens de bandas que são referência para os músicos e alguns acessórios em prata.

Seu logotipo possui um equilíbrio simétrico e assemelha-se, porém com muito mais simplicidade, agressividade e legibilidade, aos da vertente *Black Metal* criados pelo designer Christophe Szpajdel, que possuem um “estilo caligráfico conhecido como ‘*Depressiv’Moderne*’, uma junção do *Art Deco*, do *dark ambient* e do caos econômico que estamos hoje”. (TOFANI, 2009)





**FIGURA 12 - Banda Imperious Malevolence**  
Fonte: <http://www.myspace.com/imperiousmalevolence>, 2012

O palco deles, assim como o das outras bandas pesquisadas, é marcado pela poluição visual dos equipamentos e com o logotipo ou alguma imagem relacionada ao último álbum lançado, impresso em lona, tentando chamar a atenção do público.



**FIGURA 13 - Show da Banda Imperious Malevolence**  
Fonte: <http://www.myspace.com/imperiousmalevolence>, 2012

O álbum *Warriors Of The Morbid Moon 3* chama a atenção pelo *design* elaborado e pelo diferencial na cor do disco. A capa não apresenta o logotipo da banda gerando certo mistério atraente. Ela é equilibrada, simétrica e possui três planos: o primeiro com o título no topo em tipografia limpa, mas pesada e com uma variação de corpo interessante, e na base um exercito sombrio e moribundo; no segundo um planeta seco e em chamas, parece que o primeiro está contido dentro desse segundo plano; no terceiro um ser diabólico com um olhar bizarro, de globo ocular inteiramente branco, que parece ter o poder de devastar o planeta apresentado por completo.



**FIGURA 14 - Capa do álbum *Warriors Of The Morbid Moon 3* da Imperious Malevolence**  
 Fonte: <http://www.myspace.com/imperiousmalevolence>, 2012

Os músicos da banda Kattah apresentam um visual limpo, sóbrio e maduro, usam camisetas de tons escuros, mas nem sempre pretas, com poucas ou nenhuma estampa, calças de *jeans* e jaqueta de couro. A sonoridade deles é baseada numa temática árabe somado com o *Power Metal*, onde os músicos mostram virtuosismo e velocidade.



**FIGURA 15 - Banda Kattah**  
 Fonte: <http://www.myspace.com/officialkattah>, 2012

Durante os shows o vocalista, Roni Sauaf, utiliza uma palavra em linguagem árabe maquiada abaixo do olho esquerdo e roupas que fazem referência à cultura árabe. O palco geralmente apresenta três *banners*, um deles com o logotipo em grande escala ao fundo e os outros com ilustrações do álbum lançado recentemente pela banda.



**FIGURA 16 - Show Da Kattah**

**Fonte:** <http://www.myspace.com/officialkattah>, 2012

Em um ponto do espetáculo uma dançarina de dança do ventre, totalmente caracterizada com suas vestimentas, se junta à banda.



**FIGURA 17 - Dançarina no show da Kattah**  
Fonte: <http://www.myspace.com/officialkattah>, 2012

A capa do seu álbum chamado *Eyes Of Sand* coloca o observador diante de um portal ricamente ornamentado, com ligação para um deserto com um céu apocalíptico onde se observa uma ruína da antiguidade, uma espada fincada no chão e o título escrito com água sobre a areia. Essa composição pode representar que existe uma força malévola secando os solos e transformando as cidades em ruínas. Uma metáfora para dizer que a sociedade não está no caminho certo e pode estar se autodestruindo. A água no deserto é um índice da música *I Believe*, onde a banda mostra o seu otimismo dizendo que cada um pode fazer algo melhor para mudar seu destino. O logotipo da banda ocupa posição de destaque, centralizado no topo da composição, sendo o primeiro elemento observado.





FIGURA 18 - Capa do álbum *Eyes Of Sand* da Kattah  
 Fonte: <http://www.myspace.com/officialkattah>, 2012

## 2.4 ENTREVISTAS

Esse tópico é importante, neste ponto da pesquisa, para investigar quais os conceitos por trás do estilo visual dos *headbangers* curitibanos e como as bandas justificam suas escolhas visuais. Foi feita uma entrevista com algumas bandas de destaque da região com questões a cerca da criação de sua comunicação visual. As oito perguntas abordam a vestimenta dos integrantes, a visão deles sobre estilo e as vertentes do *Heavy Metal*, o processo de criação de materiais gráficos, a busca por profissionais especializados.

Seguem transcritas abaixo, para que sejam de fácil acesso e assimiladas com o resto da pesquisa, as perguntas feitas e as respostas enviadas por e-mail pelas quatro bandas, Krucipha, Last Sigh, Livin Garden, e Semblant, de características distintas que participaram:

1. Vocês consideram a comunicação visual importante para complementar os conceitos passados pelo trabalho musical de vocês? Vocês acham que as imagens, as roupas, o cenário, os vídeos também são relevantes para transmitir as mensagens das músicas, dos álbuns?

**Krucipha:** Absolutamente. As músicas de uma banda com certeza são o que move todo o trabalho dela, mas depois dessa etapa todo um aparato visual tem que ser pensado para que no momento do show a coisa toda faça sentido e case com a música. Esta é a principal

diferença entre o material gravado num CD, que apresenta somente o áudio, por exemplo, e o show em si, que é onde a banda mostra sua cara e toda parte visual.



**FIGURA 19 - Banda Krucipha**  
Fonte: <http://www.myspace.com/krucipha/>, 2012

**Last Sigh:** Não é de hoje que o visual tem um forte valor no cenário musical. Até mesmo no underground, o qual é o nosso caso, sempre nos preocupamos com estes quesitos. Porém existem coisas as quais devem ser avaliadas dependendo do objetivo e possibilidades, em uma visão geral não nos restringe sobre lugares e casas, onde poderiam ser usados *backdrops* e mais utensílios visuais, porém tanto em encarte, fotografia, site e outros meios sempre foram olhados e discutidos, conceito de trabalho e criação.



**FIGURA 20 - Banda Last Sigh**  
Fonte: <https://www.facebook.com/lastsigh>, 2012

**Livin Garden:** Com certeza. A imagem de uma banda é muito importante, tanto quanto sua música. Atitude, presença, impacto e todos os meios audiovisuais contam.



**FIGURA 21 - Banda Livin Garden**  
Fonte: <http://www.myspace.com/livingarden>, 2012

**Semblant:** Sem dúvidas, até porque, a representação através de imagem deve ser tão impactante quanto a passada através da música. Não há como desvincular a música de sua interpretação, podemos dizer até que a música necessita da parte cênica, ao ser executada ao vivo, para fazer um verdadeiro sentido. Tudo se complementa e é através de complementos como visual dos músicos, capa dos discos, logomarca, nome, artes gráficas adicionais vinculadas em estampas de camiseta ou adesivos, que o público ainda não ouvinte consegue absorver a identidade do grupo.



**FIGURA 22 - Banda Semblant**  
Fonte: <http://www.myspace.com/semblant>, 2012



2. E vocês se apropriam da comunicação visual para mostrar algo para o público?

**Krucipha:** Sim. Nós pensamos sempre desde nossas roupas até cenário em cima do palco. Vale citar também como exemplo nossa sessão de fotos, que condiz com a idéia presente nas músicas do nosso primeiro EP.

**Last Sigh:** Sim, tanto que nosso recém lançado CD “*Beneath The Flesh, Rotten*” tem um forte apelo visual, ou deveria. No site e em todos outros veículos tentamos trabalhar com uma linha visual já resolvida para o Last Sigh, o qual já passou por grandes transformações.

**Livin Garden:** Com certeza, seja no visual de cada integrante, nos vídeos ou mesmo no cenário de palco.

**Semblant:** Sim. Nossas letras são soturnas, fantasmagóricas ou apocalípticas, por exemplo. Seria impossível sustentá-las com um visual que atritasse com o conteúdo lírico, então você sempre perceberá o gótico, o horror, o arcano e o assustador nas artes que nos representam.

3. Como são feitas os projetos gráficos da banda? Vocês mesmo os fazem ou procuram um profissional para isso?

**Krucipha:** Na maioria das vezes a idéia surge internamente e nós mesmos desenvolvemos. Em alguns casos há a necessidade de alguns retoques extras, aí então contamos com a ajuda de outros profissionais.



FIGURA 23 - Capa do álbum *Preemptive Uproars* da Krucipha  
Fonte: <http://www.krucipha.com/>, 2012

**Last Sigh:** Felizmente dentre os cinco integrantes da banda três trabalham com projetos gráficos tanto de maneira *off-line* quanto *online*, mas já usufruímos de terceiros.



FIGURA 24 - Capa do álbum *Beneath The Flesh, Rotten* da Last Sigh

Fonte: <http://infesthc.blogspot.com.br/2011/09/infesthc-entrevista-banda-last-sigh.html>, 2012

**Livin Garden:** Depende da necessidade. As vezes nós mesmos criamos por sabermos exatamente o que queremos passar. Se for algo muito elaborado, aí sim recorremos a algum profissional.



FIGURA 25 - Capa do álbum *Where I Can Breathe* da Livin Garden  
Fonte: <http://www.livingarden.com.br/>, 2012

**Semblant:** Temos um profissional que cuida de todo nosso design, chamado Gustavo Sazes. Ele tem uma empresa chamada Abstrata ([www.abstrata.net](http://www.abstrata.net)) que é responsável pelo trabalho gráfico de diversos artistas famosos, como Krisiun, Angra, Old Man's Child, Dr. Sin, Arch Enemy e vários outros; até artisitas pop, como J Quest, Roberto Carlos e Zezé DiCamargo & Luciano trabalharam com ele, na parte de layout de sites e comunidades virtuais.





**FIGURA 26** - Capa do álbum *Last Night Of Mortality* da Semblant  
 Fonte: <http://www.myspace.com/semblant>, 2012

4. Caso contratem alguém, vocês têm as idéias e então procuram o Designer/Artista ou dão liberdade total para ele interpretar visualmente o trabalho de vocês?

**Krucipha:** Conosco até hoje sempre tivemos as idéias.

**Last Sigh:** Na realidade hoje querendo ou não já temos uma linha visual. Dentro dos conceitos a criação é livre. No CD “*Beneath The Flesh, Rotten*” trabalhamos com outro amigo, o qual já nos conhece a um bom tempo e com esta convivência sabe bem o que queríamos passar, para outra linha de ilustração. Porém foi estudado e bem pensado no que queríamos fazer: papel, conceito e linha criativa.

**Livin Garden:** Geralmente damos a ideia principal e discutimos as melhores possibilidades. Apesar de o *designer* ser o profissional qualificado, o que conta mesmo é qual a mensagem que a banda quer passar.

**Semblant:** Temos a base das ideias. O que quero dizer com a base das idéias? É o que falamos nas letras de determinado CD, o significado que a capa precisa transmitir minimamente e os elementos que simbolizam a banda (como máscaras Venezianas, que usamos em nosso símbolo e em todos os materiais que lançamos; quando não há máscaras, existem elementos que a representem como ideia: ou rosto encoberto por véu, por exemplo, ou uma face sem feições). Quanto a parte gráfica propriamente dita, a disposição dos

elementos, as cores e o que incluir na arte para representar o que queremos, é de total liberdade criativa do artista.

5. Há diferenças significativas no visual de cada vertente do Heavy Metal? Como as pessoas diferenciam *Glam* de *Thrash Metal*, por exemplo?

**Krucipha:** Ah, isto varia muito, inclusive de acordo com a época e região. É difícil definir, hoje em dia existe muita coisa misturada. Inclusive esta é uma das coisas que nós sempre tentamos abolir: o pré-julgamento que um rótulo pode trazer. Mas pode-se destacar nestes exemplos aí que no caso do *Glam* a coisa é mais enfeitada, com maquiagens e cores de cabelo exóticas. Já no *Thrash* predomina uma coisa mais largada e caótica.

**Last Sigh:** Sim, tanto nas vestimentas e partes gráficas é visível o contraste. Dentre os exemplos que você usou vemos o *Glam* com algo mais andrógino e de glamour, muito batons e lantejoulas, quanto ao *Trash* e algo mais urbano tanto musicalmente quanto visualmente sem deixar de ter sua própria característica. Sempre tento focar os sapatos e/ou tênis usados, eles sempre marcaram gêneros e gerações.

**Livin Garden:** Com certeza há diferenças, assim como em qualquer estilo musical. Acho que é só uma questão de atitude, na verdade. O som acaba influenciando na maneira como cada um deseja ser visto.

**Semblant:** Sem dúvida, até porque cada um vive em um universo diferente. Uma banda de *Glam* ou *Hard Rock* usará elementos ligados à Hollywood, fama, vida de *rockstar*, mulheres estereotipadas à lá Pamela Anderson de biquíni e silicone nos seios, carros conversíveis e absurdas referências aos anos 80 dos EUA, que é o universo que originou essa vertente; o *Thrash* já se ligará à agressividade, guerras, apocalipse, revoluções, decadência, críticas duras ou até oposição à religião e ódio, pois desde que o estilo criou corpo também nos anos 80, foi desta maneira que seus grupos precursores se expressou através da música extremamente pesada e rápida e das artes gráficas que os representavam. Você já percebe pelos nomes: Destruction, Sodom, Executer, Annihilator, Forbidden, etc.

6. Vocês procuram se enquadrar visualmente dentro do estilo musical de vocês. Porque?

**Krucipha:** Bom, acho que aqui isto acontece naturalmente. Nós temos mais ou menos este estilo já, então é algo que acontece quase que inversamente!



**Last Sigh:** Não na realidade todos da banda sempre tiveram seu "estilo" independentemente do que tocamos, mas é sempre presente as velhas calças e camisetas pretas.

**Livin Garden:** A música pode ser muito boa, mas a imagem deve ser impactante para que tenhamos mais de uma maneira de chamar atenção. Temos nosso próprio estilo, e não foi 100% premeditado. O visual vai simplesmente evoluindo com o tempo.

**Semblant:** Porque seria uma verdadeira contradição com nossa identidade musical não respeitá-la no âmbito visual. Nos baseamos em literatura e cinema de horror, na cultura gótica ou no que é agressivo, noturno, soturno... não somos exagerados no visual, somos até sutis: mas a música que fazemos reflete o visual que adotamos e vice-versa. Ambos são complementares. A música é uma arte e a arte se manifesta desta maneira, na minha opinião. Visual, interpretação, formas de sustentar visualmente ou de maneira gesticular o que se está "pregando", cantando, falando.

7. O que ou quem influenciou a forma como a banda se veste para subir no palco? Porque?

**Krucipha:** Acho que há muito de estilo próprio. Cada um tem uma certa liberdade para se vestir como quer, e como já viemos de uma vertente no nosso estilo musical a coisa toda casa muito bem. Mas no Krucipha há uma peculiaridade que decidimos adotar: todos usam coletes jeans pretos com o logo da banda estampado. Não ousou dizer que é totalmente original, mas creio que é algo um tanto quanto incomum.

**Last Sigh:** Muitos do que somos no palco somos fora dele, tanto como pessoa como com as roupas que usamos.

**Livin Garden:** As grandes bandas de *Rock* e *Metal* das quais somos fãs sempre primaram por ter um visual que chamasse atenção, seja cativando ou ofendendo as pessoas. O que importa é criar impacto, ser lembrado e mostrar quem somos. Kiss, Bon Jovi, Metallica, Pantera, Lynyrd Skynyrd... todas tem seu estilo próprio.

**Semblant:** Filmes de cinema, outras bandas do estilo, personagens que nos atraem (quadrinhos, livros, desenhos, etc) ou ícones da música que nos influenciaram. São tantos os nomes dentro de cada segmento da arte que citei, que nos trazem influências, que seria mesmo impossível listar todos. Pense em tudo que é ambientado em trevas ou com elementos *dark*, sem exageros desnecessários. Aí, você terá as respostas uma a uma.

8. Fale sobre o logotipo da banda. Como ele foi criado e porque ele é assim?

**Krucipha:** Bem ele foi inspirado na idéia inicial da banda que era manter as raízes aqui, e sempre esteve lado a lado com um jargão nosso que usamos bastante, que é o "Thrash Metal Pinhão". Então nós nos baseamos nas calçadas em *petit-pavê* do centro de Curitiba, que carregam o desenho do círculo de pinhões, símbolo da nossa cidade e estado. Não é exatamente igual, mas quem conhece relaciona imediatamente. E isto acabou gerando uma certa marca registrada da banda muito bacana!



FIGURA 27 - Logotipo da Krucipha  
Fonte: <http://www.krucipha.com/>, 2012

**Last Sigh:** Esta é a segunda versão porem sempre teve variantes, este foi desenvolvido por um amigo da banda. Na realidade ele não tem um motivo ou conceito de criação. Nos foi apresentado assim e gostamos muito do resultado. O mesmo possui algumas variações de cores e texturas, as quais foram criadas por nos mesmos, nunca nos prendemos a uma cor e sim a sua forma.



FIGURA 28 - Logotipo da Last Sigh  
Fonte: <http://www.myspace.com/lastsighmetal>, 2012

**Livin Garden:** A ideia do logo veio da vontade de sermos diferentes e nos destacarmos de outras bandas. Sair totalmente do clichê *Heavy Metal* e fazer algo que

chamasse atenção de verdade e que fosse imponente ao mesmo tempo. Por isso o logo do LIVIN GARDEN é todo escrito em caixa alta e é verde limão. É sempre mais fácil de alguém reparar em algo que destoa dos demais.



**FIGURA 29 - Logotipo da Livin Garden**  
 Fonte: <https://www.facebook.com/livingarden>, 2012

**Semblant:** Ele foi baseado em ideias e rascunhos manuais que eu tive anos atrás quando fundei a banda. Eu sempre quis representar nosso nome com uma logo "afiada", pontuda, com elementos que saíssem dela; algo que mostrasse o nome com vida se manifestando, como aquele simbionte que domina o adversário do Homem-Aranha, o Venom; algo que parecesse um organismo vivo se manifestando em todo o nome. A questão do afiada e pontuda é como se fosse um perigo iminente em uma logotipia e tipografia aparentemente, classuda e de bom gosto. Semblant é uma palavra que transmite a real personalidade e para isso, elementos como perigo, requinte, vida e identidade próprias são peças fundamentais para que tenhamos o impacto desejado nas pessoas.



**FIGURA 30 - Logotipo da Semblant**  
 Fonte: <http://www.brasilmusicpress.com/pt/clientes/images.php?cid=50&imgtype=3>, 2012

Verificamos que a todas as bandas reconhecem a importância e fazem uso da comunicação visual, seja em suas vestimentas ou em sua identidade gráfica. Porém apenas duas, Last Sigh e Semblant, possuem todos os seus materiais produzidos por profissionais. Essa característica no *Heavy Metal* curitibanos pode ser reflexo de as bandas não possuírem orçamento para investir, afinal para todos eles as suas bandas são como um *hobby* ou um segundo emprego, e do fato de o *design* gráfico ainda não ser uma profissão muito reconhecida no Brasil.

A Banda Krucipha faz *Thrash Metal* experimental, com um diferencial na precursão, que causa um grande impacto visual nos shows. Suas vestimentas se caracterizam pelo uso, por todos os integrantes, de um colete de *jeans* com o logotipo da banda. Já a identidade visual tem como conceito as suas raízes em Curitiba.

A Last Sigh não se preocupa em se enquadrar em alguma das vertentes do *Metal*, eles apostam na vestimenta básica do *rock'n'roll*, as calças *jeans* e camisetas pretas. Eles possuem uma identidade visual espontânea, só buscando atingir o público com uma imagem impactante.

A imagem da Livin Garden é influenciada pela das bandas que eles admiram. Sua identidade tem o objetivo de chamar a atenção e fazer a banda ser lembrada.

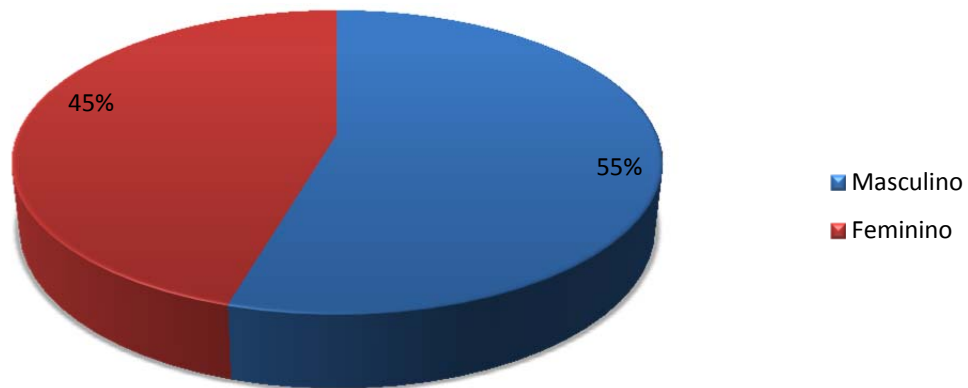
A banda de *Gothic Metal* Semblant acredita que seria uma contradição não se enquadrassem no âmbito visual do qual pertencem. Eles se baseiam em imagens sombrias nas criações gráficas porém no visual são discretos. Os conceitos por trás de sua identidade visual são o requinte, a vida e o perigo.

## 2.5 O PÚBLICO ALVO

Como já foi dito anteriormente os consumidores do produto resultante deste projeto são os próprios *headbangers*, que também são tema da pesquisa.

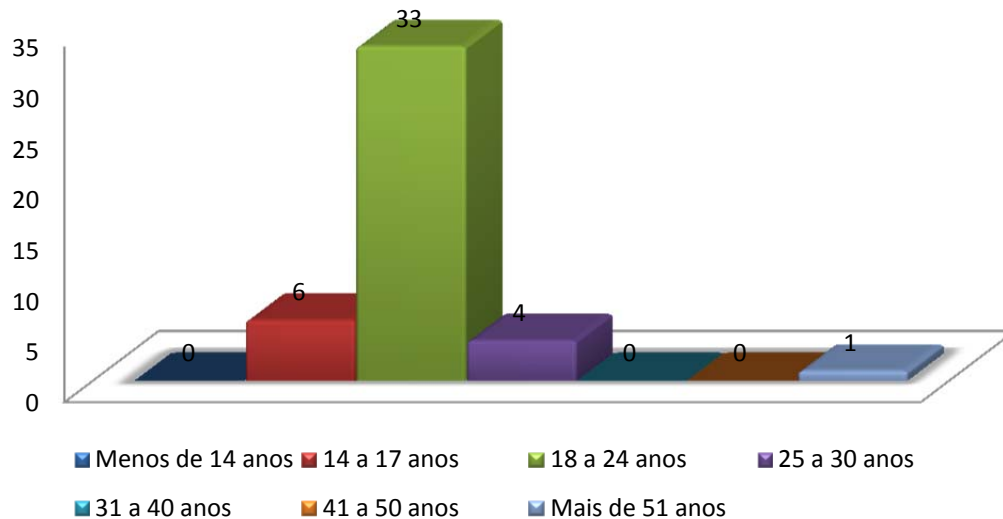
Aqui foi necessário resgatar algumas informações deles, mas como consumidores do mercado editorial e não apenas como ouvintes de música ou como músicos. Para isso foi feita uma enquete simples, com apenas sete questões, para ser respondida digitalmente. A enquete foi espalhada em comunidades curitibanas de *Metal* em sites de relacionamento na *internet* e respondida por 45 fãs de *Metal*.

1. Sexo: 55% masculino e 45% feminino;



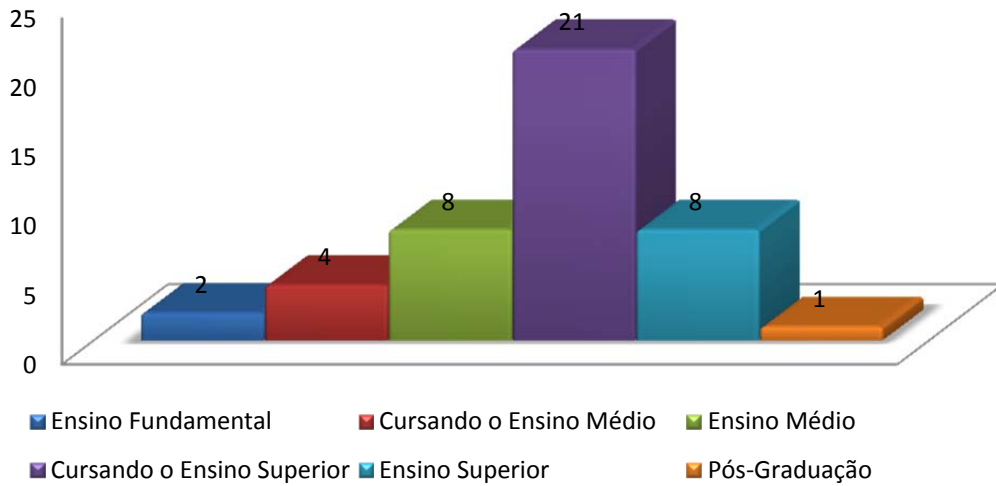
**GRÁFICO 1 - Gênero dos *headbangers* curitibanos**  
**FONTE: O autor, 2012**

2. Idade: 0% com menos de 14 anos, 14% de 14 à 17 anos, 75 % de 18 à 24 anos, 9% de 25 à 30 anos, 0% 31 à 40 anos, 0% de 41 à 50 anos e 2% com mais de 51 anos);



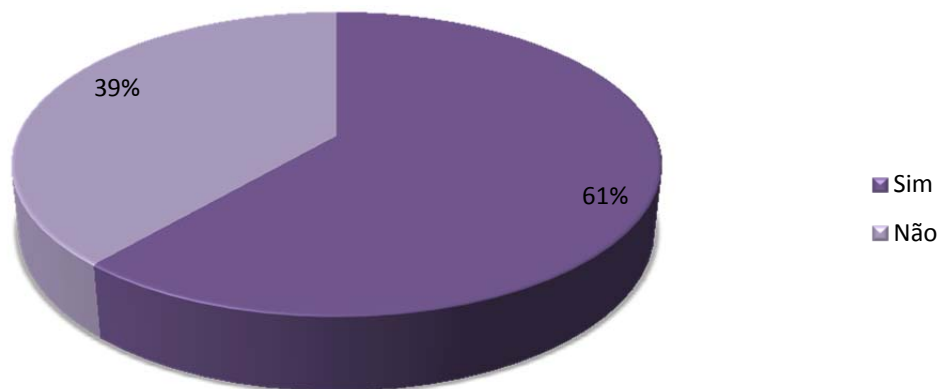
**GRÁFICO 2 - Idade dos *headbangers* curitibanos**  
**FONTE: O autor, 2012**

3. Escolaridade: 5% possuem o Ensino Fundamental, 9% estão cursando o Ensino Médio, 18% com Ensino Médio, 48% cursando o Ensino Superior, 18% com Ensino Superior e 2% com Pós-Graduação;



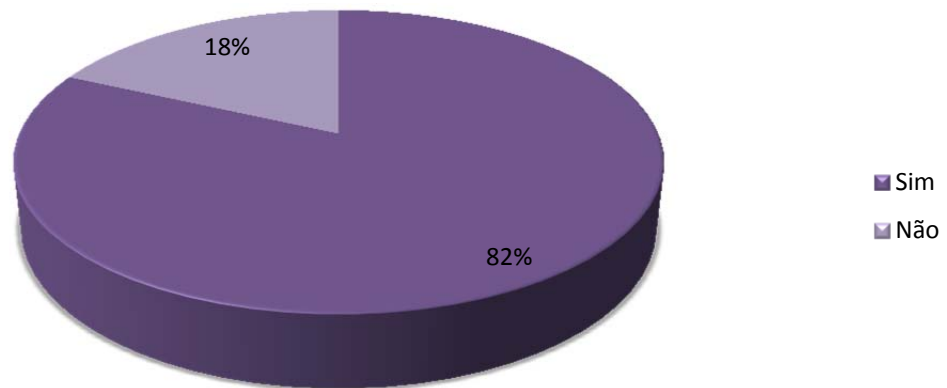
**GRÁFICO 3 - Escolaridade dos headbangers curitibanos**  
**FONTE: O autor, 2012**

4. Possuem algum tipo de livro sobre *Metal* ou alguma banda: 61% sim e 39% não;



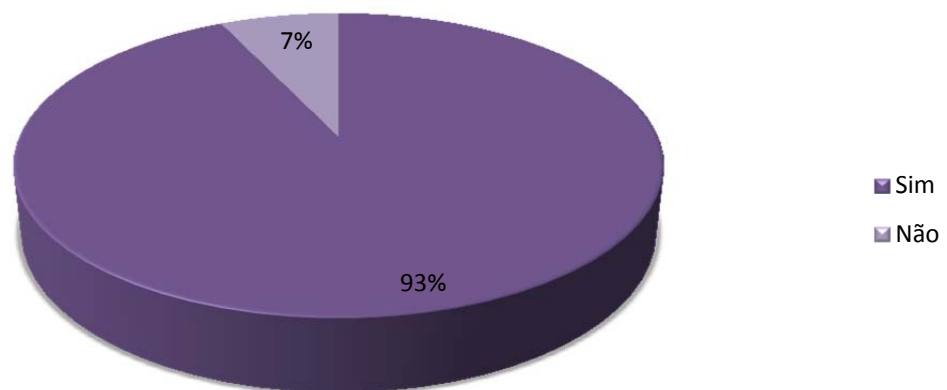
**GRÁFICO 4 - Livros dos headbangers curitibanos**  
**FONTE: O autor, 2012**

5. Interessam-se por bandas curitibanas: 82% sim e 18% não;



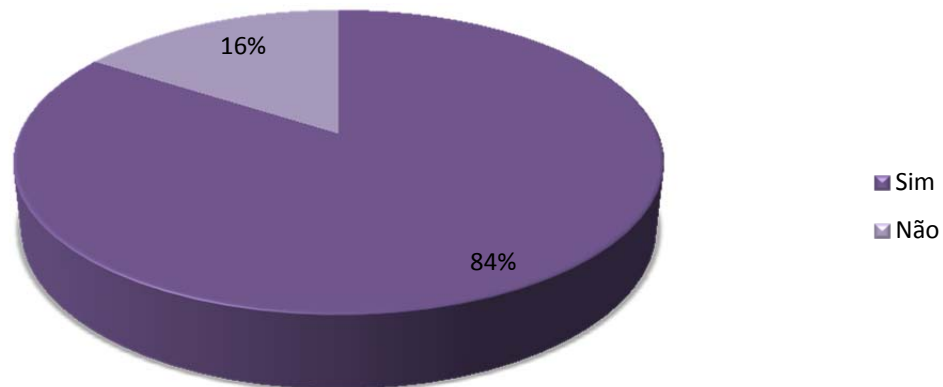
**GRÁFICO 5 - Interesse dos *headbangers* curitibanos por bandas locais**  
FONTE: O autor, 2012

6. Interessam-se por outras formas de arte além da música: 93% sim e 7% não;



**GRÁFICO 6 - Interesse dos *headbangers* curitibanos em arte**  
FONTE: O autor, 2012

7. Gostariam de ter um livro de fotografias artísticas de shows e imagens da produção gráfica de bandas de Metal de Curitiba: 84% sim e 16% não.



**GRÁFICO 7 - Interesse dos *headbangers* curitibanos no produto editorial desse projeto**  
**FONTE: O autor, 2012**

O resultado mostra que o projeto é viável e que os *headbangers* de Curitiba estão suficientemente interessados nas bandas de sua cidade a ponto de desejarem ter um livro em suas prateleiras com fotografias delas. Eles estão, em sua maioria, na faixa dos 18 aos 24 anos e cursando o Ensino Superior. Muitos já possuem livros sobre bandas ou *Heavy Metal* e quase todos se interessam por outras formas de arte além da música, como a fotografia.

## 2.6 O DESIGN DO ÁLBUM FOTOGRÁFICO

Há uma relação viva e dinâmica anterior e posterior àquela coleção de fotografias, de textos, de objetos. O que o álbum contém (independentes dos objetos reunidos) são apenas referências, fragmentos, *insights* que vão auxiliar na (re)composição da memória do que foi vivido. (FELICIANO apud REIS; SILVA, 2010)

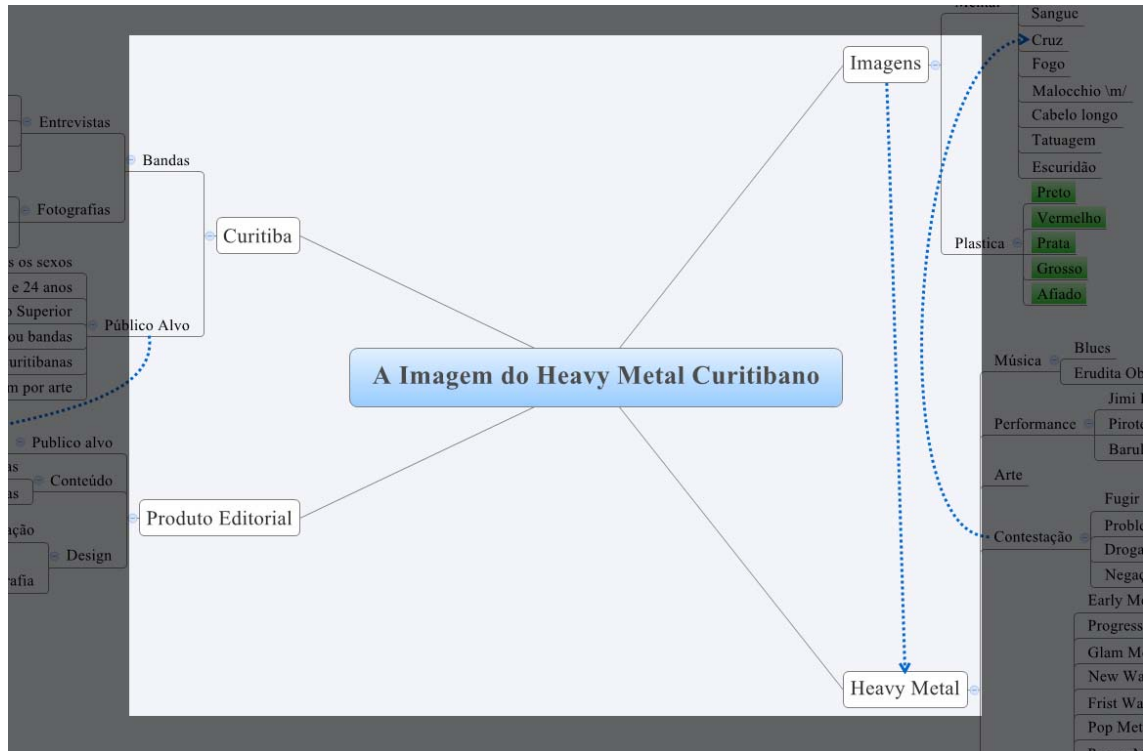
O que Feliciano comenta acima sobre os álbuns de casamentos também é relevante para o que será produzido a partir desse projeto. O álbum fotográfico pode conter referências para compor e reconstruir a memória dos envolvidos na cena do *Heavy Metal* curitibano e até levar novos conceitos e experiência a eles, ou criar uma memória nova, antes inexistente, nos que não fazem parte da tribo.





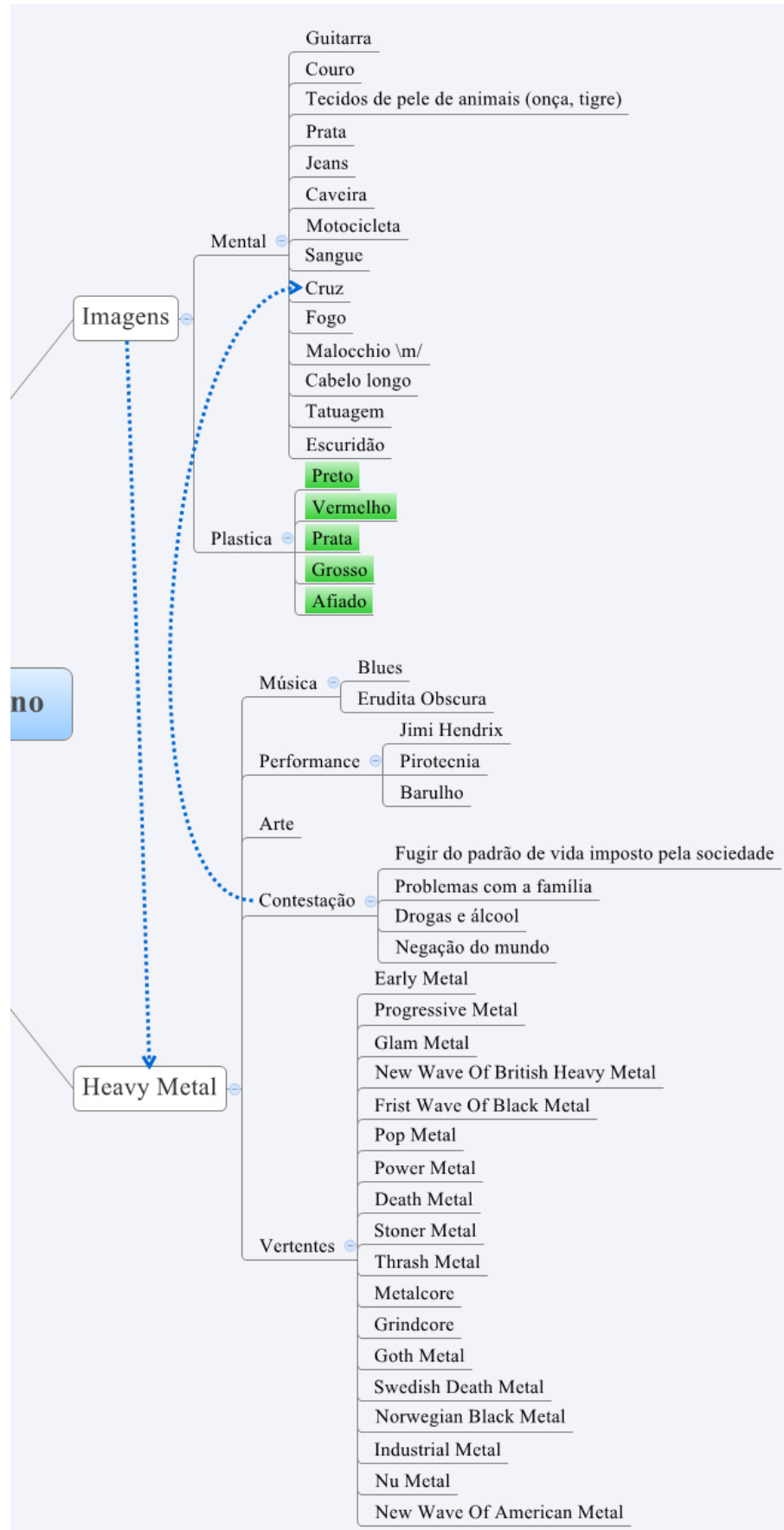
projetos. Ele é feito de forma espontânea, sem muita reflexão, colocando as ideias que surgem na mente no papel e só depois julgando-as.

As primeiras ligações que se faz com esse projeto é que ele pesquisa **Imagens** com o tema **Heavy Metal** em **Curitiba** e com o objetivo de criar um **Produto Editorial**.



**FIGURA 32 - Mapa Mental do projeto**  
**FONTE: O Autor, 2012**

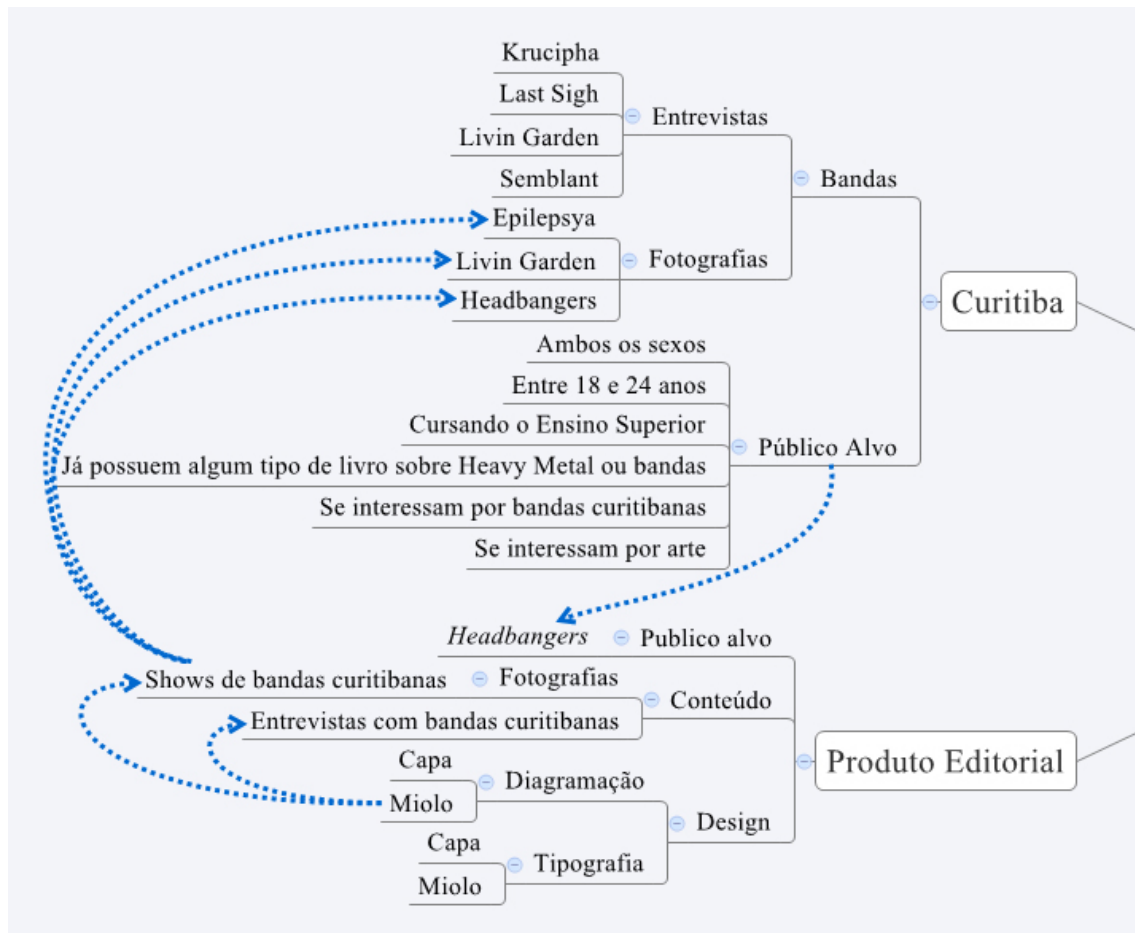
Existem imagens mentais e plásticas. No primeiro grupo podemos citar tudo que relacionamos com o tema a partir de nossa memória. No segundo selecionamos as são usadas para caracterizar o tema.



**FIGURA 33 - Mapa Mental: Imagens e *Heavy Metal***  
**FONTE: O Autor, 2012**

A cidade de Curitiba é onde encontramos as bandas pesquisadas, entrevistadas, fotografadas e também o público alvo para o produto, os *headbangers* com as características citadas no tópico anterior.

O produto editorial, um álbum fotográfico, possui em seu miolo imagens artísticas das bandas e as entrevistas feitas.



**FIGURA 34 - Mapa Mental: Curitiba e Produto Editorial**  
**FONTE: O Autor, 2012**

Assim termina a fase analítica e inicia-se a de desenvolvimento com a definição dos requisitos do projeto e das necessidades. Com isso pode-se gerar alternativas e selecionar a mais adequada a partir de um quadro comparativo. Por fim constrói-se um protótipo, ou boneco, como são chamados no *design* gráfico, para analisar o produto finalizado, pesquisar a aceitação do usuário e fazer alterações, caso seja necessário. E então o produto pode ser encaminhado para a produção.

### 3 DESENVOLVIMENTO

Aprende-se durante o curso de graduação que, para o desenvolvimento de um bom projeto, depois de pesquisar devemos começar a planejar. E este é um dos maiores significados e funções do *design*: o plano feito antes da execução de um produto, para que este saia o mais próximo possível das intenções pretendidas inicialmente.

#### 3.1 BRIEFING

Ter um roteiro, responder questões sobre o projeto, deixar claro quais são os objetivos e as necessidades, é uma maneira de vencer a folha em branco. A tabela a seguir é uma ótima maneira de visualizar as informações obtidas no *briefing*, pois gradua os conceitos obtidos a partir dele.

**Tabela 1 – Valores embutidos no projeto**

Valor I	Graduação					Valor II (oposto)
Casual						Elegante
Moderno						Antigo
Infantil						Adulto
Masculino						Feminino
Poético						Explicito
Claro						Escuro
Pesado						Leve
Distortion (1)						Clean (2)
Fotografia						Texto

Notas:

- (1) Referência ao efeito de distorção das guitarras elétricas usadas no *Heavy Metal*.
- (2) Guitarra sem distorção.

**TABELA 1 - Valores embutidos no projeto**  
**FONTE: O autor, 2012**

O álbum fotográfico deverá ser: Elegante, porém com um toque de casualidade; Moderno, mas referenciando o antigo, já que o *Metal* mesmo hoje ainda mostra suas raízes; Feito para adultos que ainda carregam um adolescente de 15 anos dentro deles, pois foi assim que Bruce Dickinson definiu os *headbangers* (DUNN, 2005); Masculino para representar a força do estilo musical, mas sem deixar de lado as mulheres cada vez mais presentes; Equilibrado entre poético e explicito; Escuro, pois como já foi dito é na escuridão que os

*headbangers* tem sua liberdade; Pesado e distorcido, principais características do estilo; E com muitas fotografias e pouco texto.

Agora o desafio já está claro, criar um álbum fotográfico que comunique visualmente todas as ideias descritas a cima.

### 3.2 DEFINIÇÕES

Um livro é um espelho flexível da mente e do corpo. Seu tamanho e proporções gerais, a cor e a textura do papel, o som que produz quando as páginas são viradas, o cheiro do papel, da cola e da tinta, tudo se mistura ao tamanho, à forma e ao posicionamento dos tipos para revelar um pouco do mundo em que foi feito. Se o livro se parecer apenas com uma máquina, só máquinas vão querer lê-lo. (BRINGHURST, 2005, p.159)

Robert Bringhurst, em *Elementos do Estilo Tipográfico*, compara livros com música, relaciona a página ao som grave de um baixo contínuo que, durante todo o livro é a base que sustenta todos os outros elementos, ele afirma que a escala musical diatônica é uma das formas mais simples de se basear para definir as proporções da página (2005, p.161). Então, o intervalo de quarta aumentada, característico do *Heavy Metal*, é o ideal para este projeto, sua proporção é de  $1:\sqrt{2}$ . Assim a página terá 19,8 x 27,9 cm, um pouco maior do que costumam ser os livros de prateleira, e grande o suficiente para valorizar bastante as fotografias.

A capa será revestida com papelão para ser rígida e impressa em Percalux, papel semelhante ao couro sintético, que é muito usado na vestimenta dos *headbangers* ou em papel Cuchê Fosco 90 gramas / m<sup>2</sup>. A primeira opção apesar de ser mais requintada e garantir uma aparência sofisticada se mostrou viável de acordo com orçamento realizado em gráfica e editora (ver anexos). Além disso, ela contará com uma folha de guarda, papel Color Plus Oxford Linear preto com ranchuras, que a prenderá ao miolo.

As páginas internas também serão em Cuchê Fosco, já que é um papel de qualidade, sem reflexos para não atrapalham a visão atenta dos amantes de fotografia. Porém em uma gramatura maior, 170 g / m<sup>2</sup>, assim deixará o álbum, que não terá mais de 50 páginas, mais robusto.

O acabamento será feito de forma que garanta resistência ao álbum e as imagens possam ser apreciadas diversas vezes sem aquele medo de abrir muito que ocorre com alguns livros. Porém com a lombada pequena, devido ao álbum ter poucas páginas, limita as possibilidades são limitadas, deixando como melhor alternativa a lombada quadrada simples com costura.

Com estas definições o livro se tornou atraente até para os consumidores mais exigentes e, ao mesmo tempo, barato e acessível ao público ao qual se destina.

### 3.3 TIPOGRAFIA


Em um mundo repleto de mensagens que ninguém pediu para receber, a tipografia precisa frequentemente chamar a atenção para si própria antes de ser lida. Para que ela seja lida, precisa contudo abdicar da mesma atenção que despertou. A tipografia que tem algo a dizer aspira, portanto, a ser uma espécie de estátua transparente. (BRINGHURST, 2005, p.23)

Nesse projeto, assim como é o som das guitarras nas melhores músicas de *Heavy Metal*, a tipografia deve ser pesada, possuir ritmo marcante, ser distorcida, porém definida. Para a capa, que será composta apenas de tipos prateados sobre o couro sintético, foi necessário criar letras especiais, únicas, como são os logotipos das bandas mais importantes.

A Helvetica Neue LT Std Black Condensed serviu de base para o desenho dessa nova tipografia, pois ela é uma fonte universal, como o *Metal*, e totalmente legível, assim suporta sofrer algumas distorções sem perder muito da sua legibilidade. Os textos nas páginas internas foram compostos com essa mesma família tipográfica, porém sem distorções em sua forma, apenas na sua disposição na página.

Foram selecionadas cinco alternativas para fazerem parte do quadro comparativo, de onde se pretende selecionar a mais adequada para o projeto.

**Tabela 2 – Valores embutidos na primeira alternativa de tipografia para a capa**



Valor I	Graduação				Valor II (oposto)
Moderno					Antigo
Pesado					Leve
Distortion (1)					Clean (2)
Cadenciado					Sem ritmo

Notas:

- (1) Referência ao efeito de distorção das guitarras elétricas usadas no *Heavy Metal*.
- (2) Guitarra sem distorção.

**TABELA 2 - Valores embutidos na primeira alternativa de tipografia para a capa**  
**FONTE: O autor, 2012**



**Tabela 3 – Valores embutidos na segunda alternativa de tipografia para a capa**



Valor I	Gradação					Valor II (oposto)
Moderno						Antigo
Pesado						Leve
Distortion (1)						Clean (2)
Cadenciado						Não cadenciado

Notas:

- (1) Referência ai efeito de distorção das guitarras elétricas usadas no *Heavy Metal*.
- (2) Guitarra sem distorção.

**TABELA 3 - Valores embutidos na segunda alternativa de tipografia para a capa**  
**FONTE: O autor, 2012**

**Tabela 4 – Valores embutidos na terceira alternativa de tipografia para a capa**



Valor I	Gradação					Valor II (oposto)
Moderno						Antigo
Pesado						Leve
Distortion (1)						Clean (2)
Cadenciado						Não cadenciado

Notas:

- (1) Referência ai efeito de distorção das guitarras elétricas usadas no *Heavy Metal*.
- (2) Guitarra sem distorção.

**TABELA 4 - Valores embutidos na terceira alternativa de tipografia para a capa**  
**FONTE: O autor, 2012**

**Tabela 5 – Valores embutidos na quarta alternativa de tipografia para a capa**

Valor I	Graduação				Valor II (oposto)
Moderno		■			Antigo
Pesado	■				Leve
Distortion (1)		■			Clean (2)
Cadenciado		■			Não cadenciado

Notas:

- (1) Referência ai efeito de distorção das guitarras elétricas usadas no *Heavy Metal*.
- (2) Guitarra sem distorção.

**TABELA 5 - Valores embutidos na quarta alternativa de tipografia para a capa**  
**FONTE: O autor, 2012**

**Tabela 6 – Valores embutidos na quinta alternativa de tipografia para a capa**

Valor I	Graduação				Valor II (oposto)
Moderno		■			Antigo
Pesado		■			Leve
Distortion (1)	■				Clean (2)
Cadenciado		■			Não cadenciado

Notas:

- (1) Referência ai efeito de distorção das guitarras elétricas usadas no *Heavy Metal*.
- (2) Guitarra sem distorção.

**TABELA 6 - Valores embutidos na quinta alternativa de tipografia para a capa**  
**FONTE: O autor, 2012**

Julgou-se que a segunda alternativa é a ideal, pois possui: um ritmo marcado, mas não tão repetitivo como o da quarta alternativa, possui mais movimento que a primeira e a terceira; é moderna; pesada; contem as distorções necessárias; e remete ao logotipo de várias bandas clássicas do *Heavy Metal*.

Então foi possível elaborar uma grade de construção com as medidas definidas dos elementos contidos nas letras.



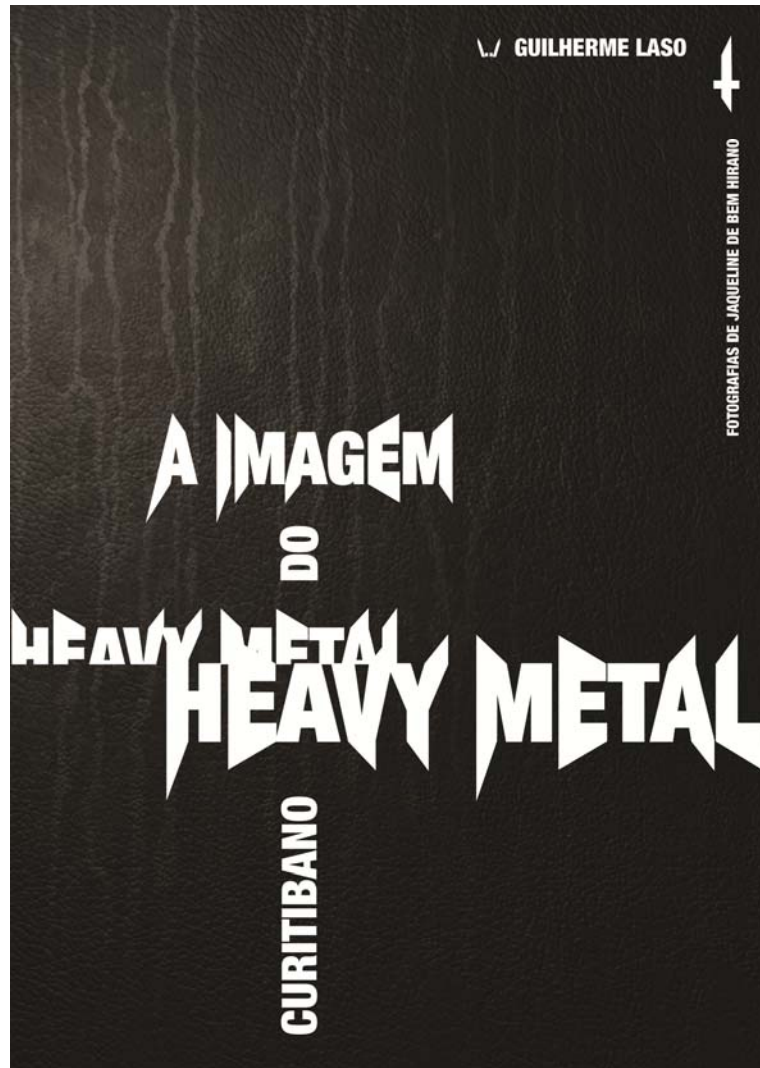
**FIGURA 35 - Construção da tipografia de capa**  
**FONTE: O Autor, 2012**

### 3.4 CAPA

Já que se costuma julgar o livro pela capa o ideal é que essa seja um resumo daquele, então o usuário não será enganado quanto ao seu conteúdo. Outra função dela é a mercadológica, seduzir as pessoas para o consumo. Então o álbum fotográfico deve possuir, para ser uma síntese e também um atrativo, a vestimenta que os *headbangers* usam.

Em praticamente todas as vertentes do *Heavy Metal* encontramos nas roupas e nos acessórios o couro e a prata. Portanto esses são os elementos utilizados, o papel Percalux, semelhante ao couro, de base e a tipografia em *hot-stamping* prata.

Ela será composta do título “A Imagem do Heavy Metal Curitibano”, do nome do autor e da fotógrafa e de dois símbolos compostos por caracteres tipográficos: uma cruz, cujo significado, exposto na pesquisa deste projeto, é fundamental, que é a contestação; e o sinal do *malocchio*, formado por barra invertida, ponto, ponto e barra.



**FIGURA 36 - Capa do álbum fotográfico**  
**FONTE: O autor, 2012**

Deve-se, para a produção em série, calcular o tamanho da lombada do livro, e então compor em uma única folha ela entre a capa e a contracapa.

Para não errar no tamanho da lombada, use o seguinte cálculo: número de páginas (vezes) a gramatura do papel do miolo (vezes) 2 (dividido) por 28800. Portanto, num livro de 100 páginas, impresso em papel offset 75 gramas, o cálculo seria o seguinte:  $100 \times 75 \times 2 \div 28800 = 0,52$  centímetros. (CESAR Newton, Direção de Arte em Propaganda, 2006, p. 129)

Este livro contém 40 páginas de gramatura  $170 \text{ g / m}^2$ , então se calcula:  $40 \times 170 \times 2 \div 28800 = 0,72$  centímetros de espessura na lombada.

### 3.5 PROJETO GRÁFICO

O projeto gráfico desenvolvido com base em *grid*<sup>12</sup> na prática moderna, metódica, racional e científica, derivada do desenvolvimento da tecnologia e da industrialização, é uma resposta específica a problemas específicos de produção e comunicação. A repetição exata do módulo ajuda a padronizar o espaço no *grid* rígido, que era uma técnica encarada como solução para todo e qualquer projeto. (SAMARA, 2007)

Porem hoje se acredita em uma individualidade dos projetos onde cada um deles pede uma solução técnica específica dependendo da natureza de seu conteúdo.

A capacidade do público de apreender e digerir informações também se sofisticou ao longo do tempo; o bombardeio de informações, vindo de fontes como a televisão, o cinema e a mídia digital interativa, criou um certo tipo de expectativa quanto ao comportamento da informação. Basta olhar os documentários e os noticiários da TV, nos quais vários tipos de apresentação – oral, por vídeo, ícones e imagens paradas, tipografia móvel – se sucedem ou se sobrepõem em rápida edição, para entender que as pessoas se acostumaram a ter experiências mais complexas com o design. Tentando criar uma impressão significativa capaz de concorrer com esse meio visual e se diferenciar dentro dele os designers seguem vários caminhos novos pra organizar a experiência visual. (SAMARA, 2007, p. 121)

A origem desse novo pensamento no design é semelhante à origem do *Heavy Metal*, o que justifica o uso do que Timothy Samara (2007) chama de desconstrução do *grid* para a diagramação das informações no álbum fotográfico.

Em meio à eficiência metódica do Estilo Internacional, a busca de expressão baseada na narrativa e experiência pessoal foi catalisada pelo impacto visceral do *rock'n'roll*, da revolução sexual e da cultura pop. O movimento psicodélico, a televisão e uma redescoberta da *art nouveau* geraram linguagens e contracorrentes de design que não se encaixavam nas correntes principais: os cartazes de rock psicodélico de Victor Moscovito e Haight-Ashbury na costa Oeste americana; Milton Glaser, Seymour Chwast e o excêntrico estilo ilustrativo de PushPin Studio; a publicidade conceitual de *big idea* de Bob Gill, Bill Bernbach e Henry Wolf. Estas e outras abordagens floresceram nos anos 1960 e 1970 apesar do Estilo Internacional; elas trabalhavam em torno do modernismo, refletindo impulsos do exterior e influenciando silenciosamente mudanças drásticas em seu interior. (SAMARA, 2007, p. 121)

O conteúdo deste álbum fotográfico é de muitas páginas com apenas imagens e poucas com algum texto: o da apresentação e o das entrevistas com as quatro bandas. Foi construído um *grid*, para servir de âncora para a desconstrução, que divide a página em 3 colunas retangulares e em 3 linhas, todas as divisões estão nos pontos áureos das páginas.

As fotografias nem sempre estão na horizontal, as vezes aparecem na vertical, outras vezes invertidas, de cabeça para baixo, forçando o usuário a interagir de forma dinâmica com

---

<sup>12</sup> É uma estrutura bidimensional feita de linhas horizontais e verticais utilizada para organizar o conteúdo dentro de um *layout*.

o produto, girando-o, e também reforça a irregularidade, a desconstrução, torna o livro rebelde, contestador, assim como os *headbangers*.

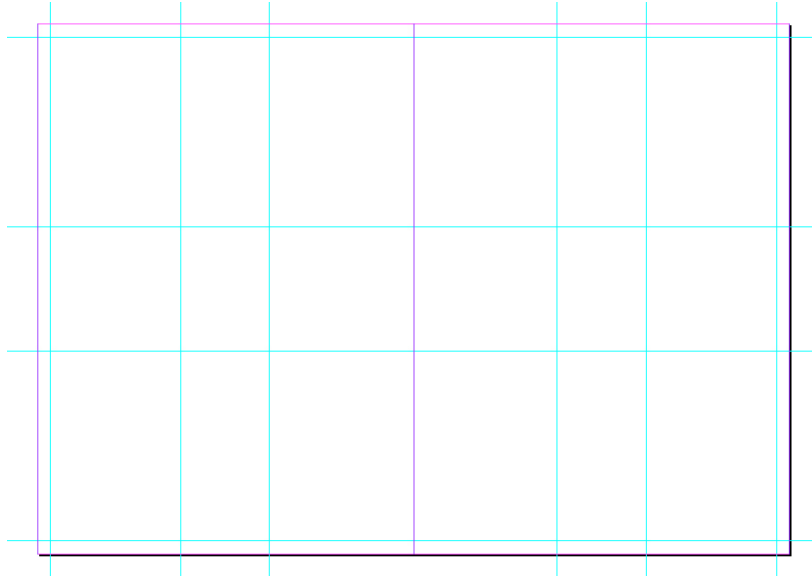


FIGURA 37 - Grid das páginas pares e ímpares  
FONTE: O autor, 2012

Abaixo se pode observar como o texto foi encaixado na primeira coluna de maneira irregular e duas fotos foram colocadas dentro do grid, a primeira ocupa duas colunas de uma página e uma da outra; a segunda está nas duas colunas restantes.



FIGURA 38 - Dupla de páginas com texto e fotografias  
FONTE: O autor

Na dupla de páginas a seguir uma fotografia foi usada como base para a disposição das outras.



**FIGURA 39 - Dupla de páginas com várias fotografias**  
**FONTE: O autor, 2012**

As perguntas e respostas das entrevistas aparecem intercaladas com as imagens. Com esse contraste o leitor não fica saturado com apenas uma das coisas e acaba se atraindo por todo o conteúdo do álbum fotográfico.

### 3.6 FOTOGRAFIAS

O show funciona como um rito: a partilha destes sentimentos no ato de estar junto, como se na agitação do Rock Pesado o rito evitasse um acúmulo de energia, uma carga pronta para explodir. No show os participantes ultrapassam as barreiras dos medos e angústias do cotidiano, e transcendem o par de opostos (como medo/desejo – natureza/cultura) que caracterizam o dia a dia. O próprio ritual da dança (*slam dance*) que evoca a regressão da libido aos instintos primais, faz com que o ato de “banger” (movimentar freneticamente a cabeça), seja um modo de espernear, uma ponte entre o movimento constante da sociedade contemporânea e as dimensões arquetípicas do homem: “O pé e ato de pisar têm significado gerador, isto é, a reentrada no ventre materno; portanto, o ritmo da dança coloca o dançarino num estado inconsciente”. O *headbanger* quer reafirmar a experiência de sentido, o movimento frenético e agressivo, a dança como simulação de uma briga, a energia psíquica quase que vomitada, a expressão de um niilismo feroz em relação aos meios políticos tradicionais, que parecem não corresponder mais aos anseios da juventude. (JANOTTI, 1994, p. 91)



As fotografias apresentadas no álbum foram feitas em durante um festival de bandas, para que além de mostrar como elas se colocam visualmente diante do público também possa representar a dança citada por Janotti e todo o significado que há por trás dela. E também porque os shows são muito importantes para os *headbangers*, (é onde eles passam a maior parte dos seus momentos de lazer) e para as bandas (muitas delas se iniciam com o único intuito de se apresentarem, sem grandes motivações profissionais e financeiras).

Foram fotografados os shows das bandas Epilepsya e Livin Garden. As imagens foram produzidas pela fotógrafa profissional e estudante do curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Jaqueline de Bem Hirano. A intenção é que elas tenham um cunho artístico, expressivo, e não somente técnico, para assim agregar valor e uma visão pessoal da profissional sobre o tema.

Algumas são coloridas, com tons escuros, e outras estão em escala de cinza. Não existe um padrão para esse tratamento, o autor foi fazendo-o de acordo com o que achava mais adequado para o conceito de cada imagem. Todas as fotografias utilizadas podem ser vistas em anexo.

### 3.7 ALTERNATIVAS

Durante o desenvolvimento desse projeto várias alternativas foram propostas, algumas delas foram descartadas imediatamente, outras depois de algum tempo, as vezes dias, de reflexão, e as que foram preservadas precisaram de um tempo de amadurecimento e desenvolvimento para chegarem ao estágio final.

Inicialmente a proposta era fazer o álbum fotográfico com bandas de renome internacional. A alternativa foi descartada devido inviabilidade de tempo, orçamento e falta de contatos para chegar até esses artistas. Outra ideia descartada foi a de criar um material multimídia onde o usuário poderia ouvir músicas das bandas enquanto observa suas características visuais. Faltou experiência para que esse tipo de projeto se desenvolvesse rapidamente no tempo proposto.

Muitas fotografias, desenhos e estudos além dos utilizados foram feitos, mas, como é de praxe na busca por resultados melhores e mais criativos, poucos se tornaram alternativas.

### 3.8 RECURSOS UTILIZADOS

São vários os equipamentos utilizados pelo designer para desenvolver um projeto. Inicia-se a geração de alternativa com os manuais e tradicionais: papéis opacos e translúcidos, lápis e canetas. Depois se recorre aos melhores softwares digitais disponíveis:

1. Adobe Photoshop CS5 – no tratamento e retoque das fotografias, fornecidas pela fotógrafa no formato RAW<sup>13</sup>;
2. Adobe Illustrator CS5 – no desenho da tipografia e dos elementos gráficos. Todos exportados no formato \*.eps e inseridos no arquivo inDesign do livro;
3. Adobe inDesign CS5 – na diagramação de todo o projeto editorial.

---

<sup>13</sup> É a denominação para imagens digitais que contém a totalidade dos dados da imagem tal como captada pelo sensor da câmara fotográfica.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse projeto testou as habilidades do autor em diversas áreas, que no mercado de trabalho seriam de responsabilidade de mais de um profissional, porém todos os grandes trabalhos precisam de pessoas com visão do todo, para poderem desenvolver de forma eficiente a parte que lhes cabe.

Toda pesquisa e embasamento teórico foram de suma importância para diferenciar e entender mais profundamente o problema, ela é uma introdução para quem não conhece a cultura do *Heavy Metal*. A história do estilo musical não foi muito esmiuçada, pois seria muito longa e não viria ao caso, o importante era apenas conhecer os conceitos por trás da atitude *headbanger*, das suas escolhas visuais e os elementos de sua identidade.

Com a análise das imagens das bandas da cidade de Curitiba percebe-se que suas escolhas não fogem muito do padrão dentro do estilo, afinal elas buscam uma identificação, deve-se falar a linguagem da tribo. No entanto foram identificadas as peculiaridades de cada banda, que as individualizam. Notou-se também que na região, e acredita-se que em todo o Brasil, as bandas encaram a dificuldade da falta de reconhecimento e, portanto, não podem dedicar muito tempo e dinheiro para seus projetos. As bandas curitibanas, por meio de uma entrevista, expuseram como fazem suas escolhas para as vestimentas de palco, expuseram suas influências e explicaram como seus materiais gráficos surgem.

A pesquisa com o público alvo confirmou a viabilidade do projeto, mostrando que os curitibanos se interessam pelas bandas locais e gostariam de possuir um álbum fotográfico com imagens artísticas das bandas locais.

O álbum fotográfico foi criado com base em todo o conhecimento do autor que foi adquirindo durante o curso de graduação e também em pesquisas de *design* gráfico específicas para esse projeto. Os novos conhecimentos, provenientes dessas pesquisas para o desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso agora se somam com os antigos transformando-se em bagagem para enfrentar os novos desafios que virão.

## REFERENCIAS

- AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas: Uma Arque-genealogia do Cyberpunk**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. 3ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005
- CESAR Newton. **Direção de Arte em Propaganda**. Brasília: Editora Senac. 2006
- DUNN, Sam. **Metal: A Headbanger's Journey**. [S.l.]: Seville Pictures; Warner Home Video, 2005. 1 videodisco (96 min)
- JANOTTI JR., Jeder S. **Heavy Metal: O Universo Tribal e o Espaço dos Sonhos**. 1994. 104 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.
- REIS, Gustavo; SILVA, Jofre. O design de fotoálbum: a fotografia e outros elementos gráficos. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 9., 2010, São Paulo. Anais eletrônicos... São Paulo: Blücher; Universidade Anhembi Morumbi, 2010. Disponível em <<http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/artigos/70626.pdf>>. Acessado em 19 abr. 2012
- RODOLPHO, Adriane; ECKERT, Cornelia; GODOLPHIM, Nuno; ROSA Rogério. A Experiência do Núcleo de Antropologia Visual – UFRGS. In: REUNIÃO DE ANTROPOLOGIA DO NORTE-NORDESTE, 4., 1995, João Pessoa. Anais eletrônicos... Porto Alegre: UFRGS, 1995. Disponível em <<http://www6.ufrgs.br/ppgas/ha/pdf/n2/HA-v1n2a16.pdf>>. Acessado em 18 abr. 2012
- SAMAIN, Etienne. “Memórias antropológicas” em torno de um álbum fotográfico: fotografia, morte e história. In: studium, 6., 2001, Campinas. Anais eletrônicos... Campinas: UNICAMP, 2000. Disponível em <<http://www.studium.iar.unicamp.br/seis/4.htm>>. Acessado em 25 abr. 2012

SAMARA, Timothy. **Grid**: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007

SARKIS, Thiago. A polêmica origem do termo Heavy Metal. Disponível em <<http://whiplash.net/materias/associacaoolive/000706.html#ixzz1sOG5i5OC>>. Acessado em 18 abr. 2012.

TOFANI, Felipe. Black Metal ist Krieg. Disponível em <<http://www.pristina.org/design/black-metal-ist-krieg/>> Acessado em 18 abr. 2012.

WIKIÉDIA. Headbanger. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Headbanger>>. Acessado em 18 abr. 2012

## ANEXOS

## ORÇAMENTO



À

**Guilherme Laso**

CURITIBA , 07 de março de 2012

Fone: 4191991712 / Fax:

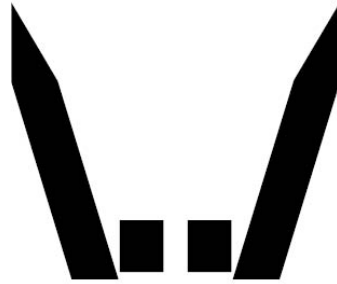
Prezado Sr.(a) .

*Temos o prazer de apresentar nossos preços conforme sua solicitação:*

Cod	Descrição	Qtde	Unitário	Total
<b>63919</b>	Livro de Arte Capa + miolo com 40 páginas nas medidas 19,8 x 27,9 cm; Capa em Couchê Brilho 150 gr com 1 x 0 cores Refile Vinco, Laminação Fosca 1 lado, Entrega em Curitiba, Clichê, Hot stamping prata 7 x 16,4 cm + 2,2 x 14 cm, Capa Dura e Costura, Miolo 1 em Couchê Fosco 170 gr com 4 x 4 cores Dobra de caderno, Intercalação manual Entrega em Curitiba Folha em Papelão 25 gr com 0 x 0 cores Refile Guarda em Couchê Fosco 170 gr com 4 x 4 cores Refile Laminação Fosca 2 lados, Embalado	500 1.000	20,4162 14,6156	10.208,10 14.615,60
<b>64010</b>	Livro de Arte Capa + miolo com 40 páginas nas medidas 19,8 x 27,9 cm; Capa em Percalux sem impressão, Entrega em Curitiba, Clichê, Hot stamping prata 7 x 16,4 cm + 2,2 x 14 cm, Capa Dura e Costura, Miolo 1 em Couchê Fosco 170 gr com 4 x 4 cores Dobra de caderno, Intercalação manual Entrega em Curitiba Folha em Papelão 25 gr com 0 x 0 cores Refile Guarda em Color Plus Oxford Linear 250 gr, com 4 x 4 cores Refile Laminação Fosca 2 lados, Embalado	500 1.000	30,4881 22,8397	15.244,05 22.839,70

**Observações:****Forma de pagamento:** 21 dias**Validade da proposta:** 15 dias**Prazo de entrega:** a combinarAtenciosamente: \_\_\_\_\_  
Optagraf Editora e Gráfica LtdaDe acordo: \_\_\_\_\_ / / \_\_\_\_  
Cliente - visto e data

## PÁGINAS DO ÁLBUM FOTOGRÁFICO



CURITIBANO  
A IMAGEM DO HEAVY METAL

Este álbum fotográfico apresenta a imagem, capturada no dia 04 de fevereiro de 2012, do Heavy Metal curitibano.

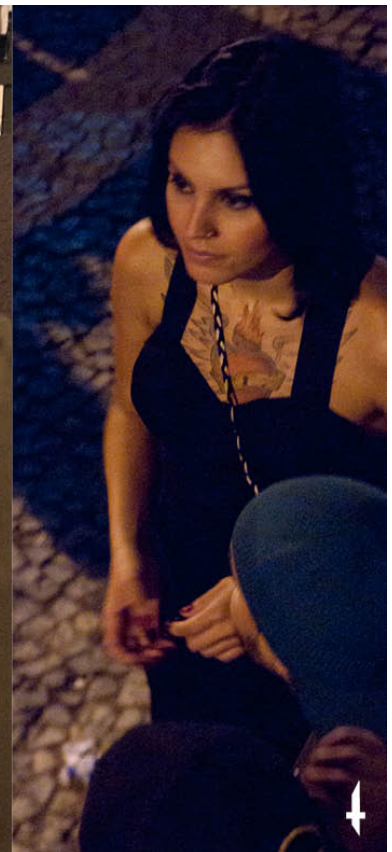
sobre algumas bandas, pela perspectiva dos próprios músicos, em entrevistas com integrantes da Krucifha, Livin Garden e Semblant.

**Bom show.**

traz das lentes: **qual é a identidade do metal curitibano?**

Os amantes de Heavy Metal podem procurar a respostas nas páginas que se seguem e também conhecer mais

Neste dia duas bandas se apresentaram em um festival no Hangar Bar: Epilepsya e Livin Garden. As fotografias buscam mostrar os headbangers, a maneira como eles se vestem e se comportam. Depois explora a performance das bandas no palco, as vestimentas dos músicos, sempre com um questionamento por





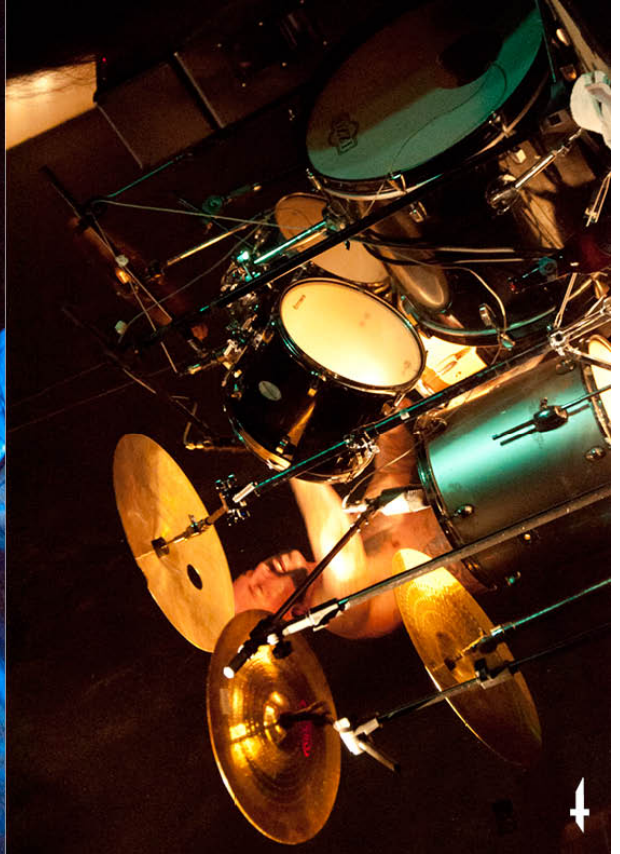
















**3. Como são feitas as páginas gráficas da banda? Você mesmo os fazem ou procuram um profissional para isso?**

**Livin Garden**

Depende da necessidade. As vezes nós mesmos cuidamos por sabermos exatamente o que queremos passar. Se for algo muito elaborado, aí sim recorremos a algum profissional.

**Semblant**

Temos um profissional que cuida de todo nosso design, chamamos Gustavo Soares. Ele tem uma empresa chamada Abstrata ([www.abstrata.net](http://www.abstrata.net)), que é responsável pelo trabalho gráfico de diversos artistas famosos, como: Wladimir Aguiar, Old Man, Chô, Dr. Sin, Arch Enemy e vários outros, até artistas pop, como J. Quasi, Roberto Carlos e Zézé DCamargo. O trabalho trabalharam com ele na parte de layout, de sites e comunidades virtuais.

**Krucipha**

Na maioria das vezes a ideia surge internamente e nós mesmos desenvolvemos. Em alguns casos há a necessidade de alguns retoques extras, aí então contamos com a ajuda de outros profissionais.

**Krucipha**

Carosco até hoje sempre tivemos as ideias.

**Livin Garden**

Seríamos demos a ideia principal e discutimos as melhores possibilidades. Apesar de o design ser o profissional qualificado, o que conta mesmo é qual a mensagem que a banda quer passar.

**Semblant**

temos a base das ideias. O que quero passar como a base das ideias? E o que quero passar de determinado cd, o trabalho que a capa precisa transmitir, a mensagem e os elementos que simbolizam a banda (como máscaras venezianas, que usamos em nosso símbolo e em todos os materiais que usamos, quando não há máscaras, existem elementos que a representam como ideias, ou uma face sem feições). Quanto a parte gráfica propriamente dita, a disposição dos elementos, as cores e o que incluir na arte para representar o que queremos, é de total liberdade criativa do artista.





Ah, isto varia muito, inclusive de acordo com a época e região. É difícil definir, hoje em dia existe muita coisa misturada. Incluo até o funk das coisas, já não sempre tentamos abrir o leque para o gênero que um pouco pode trazer. Mas não posso dizer melhor exemplo é que no caso do Glam a coisa é mais profetizada, com mais gêneros e cores de cabelo, músicas de no Thrash predominam uma coisa mais larga e católica.

Com certeza há diferenças, assim como em qualquer outro musical. Acho que é só uma questão de matar na verdade o som e não confundir com o Heavy Metal como cada um deve ser visto.

Sem dúvida, até porque cada um vive em um universo diferente. Um mundo de Glam ou Hard Rock usa elementos ligados à Hollywood, fama, vida de rockstar, mulheres, este entropias à Pamela Anderson do Brasil e até no momento, com os anos 80 dos EUA, que é o universo que originou essa variedade. O Thrash já se ligava à agressividade, guerra, socialismo, revolução, decadência, crítica (isso eu até apostei à religião e ódio, pois desda que o estilo criou corpo também nos anos 80, foi desta maneira que mais se preocuparam as empresas através da música extremamente pesada e rápida e das artes gráficas que os representavam. Você se percebe pelos nomes: Destruction, Sodom, Exciter, Annihilator, Forbidden, etc.

**Krupp**  
 por quem?

**Lim Garden**

**Semplant**











**Kruciphha**

Bom, acho que aqui isto acontece naturalmente. Nós temos mais ou menos este estilo já, então é algo que acontece quase que imersamente!

**Livin' Garden**

A música pode ser muito boa, mas a imagem deve ser impactante para que tenhamos mais do que uma maneira de chamar atenção. Então nesse próprio estilo, e não faz 100% propositivo. O visual se desenvolveu com o tempo.

Porque seria uma verdadeira contradição com nossa identidade musical não respeitá-la no âmbito visual. Nós baseamos em literatura e cinema de horror, na cultura gótica ou no que é agressivo, no duro, no suado... mas somos inspirados no visual, somos fãs de arte, mas a música que fazemos reflete o visual que adotamos e vice-versa. Ambos são complementares. A música é uma arte e o visual é uma outra arte, mas ambas são parte da mesma interpretação. Visualmente sustentamos visualmente o que a música quer dizer e o que se está "propagando", criando talento.

6. Você procura se enquadrar no estilo musical de vocês. Por quê?

**Cannibalant**





**KRUCIOPHA**

Acho que há muito de estilo próprio. Cada um tem uma certa liberdade para se vestir como quer, e como já vimos de uma variante no nosso estilo musical a coisa não costuma ficar muito bem. Mas no Kruciopha há uma peculiaridade que decidimos adotar: todos usam óculos (sem óculos, janto preso) com o logo da banda estampado. Não ousou dizer que é totalmente original, mas creio que é algo um tanto quanto incomum.

**As grandes bandas de Rock e Metal das quais somos fãs sempre primam por ter um visual que chamasse atenção, seja calçando ou oferecendo as posses. O que importa é estar inspirado, se inspirado e mostrar quem somos. Kiss, Bon Jovi, Metallica, Pantera, Lynyrd Skynyrd... todos têm seu estilo próprio.**

**7. O que os quem influenciou a forma como a banda se veste para subir no palco? Porque?**

Além de cinema, essas bandas do estilo sempre que nos inspiram. Logo, o Heavy Metal e fazer algo que chamasse atenção de verdade e que fosse imponente ao mesmo tempo. Foi isso o logo do LWIN GARDEN é todo escrito em calça alta e é verdade. É sempre mais fácil de alguém reparar em algo que desista dos demais.

Bem ele foi inspirado na ideia inicial da banda que era manter as raízes aqui, e sempre esteve ligado com um parquinho que usamos bastante, que é o "Trash Metal Pinhão". Então não nos baseamos nas calças em patch, pois do canto de Curitiba, que carregam o desenho do círculo da pinhões, símbolo da nossa cidade e estado. Não é exatamente igual, mas quem conhece refletirá imediatamente. E isto acabou gerando uma certa marca registrada da banda muito bacana!

A ideia do logo veio da vontade de sermos diferentes e nos destacarmos de outras bandas. Sair totalmente do clichê Heavy Metal e fazer algo que chamasse atenção de verdade e que fosse imponente ao mesmo tempo. Foi isso o logo do LWIN GARDEN é todo escrito em calça alta e é verdade. É sempre mais fácil de alguém reparar em algo que desista dos demais.

**8. Foi baseado em ídolos e rescurtos manuais que eu tive anos atrás quando fundei a banda. Eu sempre quis representar nosso nome com uma logo "briosa", pontada, com elementos queassem dar algo de manifestação, como aquele simbolismo que domina o adversário do Herem-Aparita, o Vencem, algo que representasse um organismo vivo manifestando em todo o corpo. A questão do afiada e pontada, como se fosse um perigo iminente em uma logotípica e tipográfica constantemente desafiada e sistematicamente. Sarcabari é uma palavra também a mal personalidade e para isso, elemento como para a seguinte, vida e identidade próprias. Os papéis fundamentais para definir o impacto desastrosos, nascidos.**

Kruciopha

Lwin Garden

Sarcabari



Edição, Diagramação, Produção Gráfica e Capa:  
Guilherme Lasso

Fotografias: Jaqueline de Bem Hirano.

2012

