

**PROYECTO TIPOGRÁFICO**  
**FAMILIA TIPOGRÁFICA "THRASHER"**

**JORGE ALEJANDRO SALGADO BARRIOS**  
**200511106100**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE PREGRADO**

**RAQUEL GUALDRÓN**  
**DISEÑADORA GRÁFICA**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**DISEÑO GRÁFICO**  
**BOGOTÁ D.C**  
**AÑO 201**

## CONTENIDO

PROYECTO TIPOGRÁFICO.....	1
CONTENIDO .....	3
LISTA DE ANEXOS.....	5
GLOSARIO .....	6
PROYECTO.....	8
TEMA .....	8
PREGUNTA .....	8
OBJETIVO GENERAL.....	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
CAPÍTULO I.....	9
1.1 INTRODUCCIÓN.....	9
1.2 MARCO HISTÓRICO DE LA TIPOGRAFÍA.....	11
1.2.1 Sumerios: .....	12
1.2.2 Egipcios:.....	13
1.2.3 Fenicios: .....	13
1.2.4 Griegos y Romanos: .....	14
1.2.5 Historia del libro:.....	15
1.2.6 La imprenta: .....	16
1.2.7 Primeros impresos:.....	17
1.3 MARCO TEÓRICO DE LA TIPOGRAFÍA.....	19
1.3.1 Definición: .....	19
1.3.2 Clasificación tipográfica: .....	20
1.3.3 Partes de la letra: .....	23
1.3.4 Estructura de la letra: .....	24
1.4 MARCO HISTÓRICO DEL THRASH METAL.....	26
1.4 MARCO TEÓRICO Y GRÁFICO DEL THRASH METAL.....	30
CAPÍTULO II .....	34
2.1 METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN.....	34

2.1.1 Metodologías: .....	34
2.2 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN .....	35
2.2.1 Entrevista: .....	35
2.2.2 Encuesta: .....	35
2.2.3 Matriz de análisis: .....	36
2.2.5 Think Aloud: .....	37
2.2.6 Checklist:.....	37
2.2.7 Grupo Focal: .....	37
2.3 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN SELECCIONADOS .....	38
2.3.1 Primer instrumento (Matriz de análisis No.1) .....	41
2.3.2 Segundo instrumento (Matriz de análisis No.2).....	46
2.3.3 Análisis (Matriz de análisis No.1): .....	54
2.3.4 Análisis (Matriz de análisis No.2): .....	57
CAPÍTULO III .....	60
3.1 NATURALEZA DE LA PIEZA .....	60
3.1.1 Diseño tipográfico: .....	62
3.2 METODOLOGÍA DE DISEÑO .....	64
3.2.1 Lista de chequeo:.....	65
3.2.2 Caracteres de la fuente tipográfica: .....	67
3.2.3 Etapa de bocetación: .....	69
3.2.5 Finalización:.....	78
3.2.6 Familia Tipográfica: .....	80
3.2.6 Familia Tipográfica "Thrasher": .....	83
CAPÍTULO IV.....	84
1.1 CONCLUSIONES .....	84
BIBLIOGRAFÍA .....	87

## **LISTA DE ANEXOS**

MATRIZ DE ANÁLISIS NO.1.....	89
MATRIZ DE ANÁLISIS NO.2.....	90

## **GLOSARIO**

**ÁPICE:** El punto creado por la unión en dos astas diagonales (ápice en la parte superior, y vértice en la parte inferior).

**APÓFIGE:** La transición entre el remate y el asta.

**ASTA:** El trazo vertical u oblicuo más característico de una letra.

**BRAZO:** Los trazos cortos que salen del asta de la letra tanto si son horizontales (E F T), como si se inclinan hacia arriba (K Y).

**COLA:** Trazo corto que parte del asta de la letra, tanto en la parte inferior del trazo (L) como inclinándose hacia abajo (K R).

**CRUZ:** El trazo horizontal de una letra que atraviesa un asta (f t).

**CUELLO:** El trazo que conecta el bucle en el ojal inferior de la caja baja de una letra g.

**CONTRAPUNZÓN:** El espacio que hay en el interior de una letra, que tiene un contorno cerrado por completo o bien parcialmente cerrado.

**ESPOLÓN:** La extensión que articula la unión de un trazo curvo y un trazo rectilíneo.

**HORCADURA:** El espacio interior que se crea donde se unen los trazos.

**LÁGRIMA:** La terminación redondeada de un trazo que no es un remate.

**LIGADURA:** El carácter formado por la combinación de dos o más letras.

OJAL INFERIOR: En algunas tipografías, el bucle creado en el descendente de la caja baja de una g.

OREJA: El trazo que se extiende más allá del asta principal de la letra.

PANZA: La forma redondeada que describe una contraforma. El bucle puede ser abierto o cerrado

PICO: El medio remate de algunos trazos horizontales.

REMATE: El pie en ángulo recto u oblicuo que se halla al final del trazo.

RIFF: Musicalmente hablando, es una frase que se repite a menudo, normalmente ejecutada por la sección de acompañamiento.

UÑA: El medio remate que caracteriza a algunos trazos curvos.

## **PROYECTO**

### **TEMA**

Logotipos de bandas de Thrash Metal formadas en Estados Unidos y Alemania entre 1980 y 1985.

### **PREGUNTA**

¿Cómo diseñar una familia tipográfica basándose en el análisis de los logotipos de bandas de Thrash Metal formadas en Estados Unidos y Alemania entre 1980 y 1985?

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una familia tipográfica identificando elementos de diseño en común en los logotipos de bandas de Thrash Metal nacidas en Estados Unidos y Alemania entre 1980 y 1985.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evidenciar las características gráficas más relevantes y presentes en los logotipos de bandas de Thrash Metal seleccionadas.
- Determinar y limitar las características gráficas recurrentes que intervienen en dichos logotipos.
- Proponer una familia tipográfica para ser aplicada en medios impresos o editoriales tales como revistas, publicaciones periódicas, exteriores, catálogos y piezas gráficas musicales (CDS, DVDS, booklets, portadas).

# CAPÍTULO I

## 1.1 INTRODUCCIÓN

Muchas cosas en la vida necesitan de un complemento. En la cotidianidad vemos como los opuestos se atraen y se genera un equilibrio en la vida. Para este caso en específico surgieron dos problemas que tuvieron que volverse compañeros (no precisamente desde hoy, ya lo eran): Tipografía y thrash metal. El problema realmente no es el significado del diccionario de cada una de las palabras, el problema radica al hacer una relación tanto conceptual como gráfica de dos temas que un primer momento no tendrían ninguna relación directa, pero en el fondo una gran relación indirecta; esta relación se generó con el fin de dar a luz una propuesta tipográfica que articulara los dos conceptos y sirviera como apoyo para solucionar problemas de nuestro mundo por medio de la letra y las aplicaciones que conlleva esta.

La tipografía y el diseño tipográfico son temas de nuestra comprensión en el ámbito del diseño grafico, pero ¿quién es un diseñador tipográfico?, quizás no conozcamos ninguno, o quizás no sabemos qué hace; por otra parte y cambiando de tema, ¿conocemos el logotipo de la banda "Exodus"?. Las siguientes páginas nos aclarara un poco el panorama de las anteriores preguntas mencionando conceptos tanto históricos y teóricos de la tipografía de una forma clara para posteriormente hacer una relación con el thrash metal. Igualmente el thrash metal tendrá un espacio dedicado solo para él con el fin de contextualizar un poco al lector y buscar su interés con los dos temas.

El thrash metal al igual que la tipografía y el diseño tipográfico, es todo un arte que necesita de mucha disciplina y dedicación. A grandes rasgos el thrash metal es un género nacido alrededor de 1980 con influencias clásicas de heavy metal y música clásica, pero llevando esto a un nivel más extremo gracias a la necesidad de riffs y sonidos más fuertes que hicieran transmitir en la música un estilo más pesado y brusco. Países como Estados Unidos, Alemania y Canadá son la cuna de este género musical que aún se mantiene.

Al mencionar que existe una relación indirecta es porque inconscientemente mas allá de los aportes musicales y líricos de cada agrupación de este género, los logotipos y las tipografías que manejan estas bandas cobran mucha más fuerza que las mismas canciones. Cuando se dice que tienen mayor impacto, es porque generalmente estas bandas no manejan gran simbología en sus logotipos y existen bandas con logotipos que han durado más de 30 años sin haberse modificado, gracias a esto se seleccionaron ciertos logotipos con el fin de buscar elementos de diseño en común en pro de generar una familia tipográfica que solo con verla nos tiemblen las entrañas porque nos venga a la mente una buena canción thrash. Para la segunda parte del documento se mencionaran que tan afines fueron estos logotipos elegidos y como contribuyó cada uno para el diseño de la tipografía. Ya luego de esto es de suponer que están interesados en qué acabo la tan apreciada relación entre la tipografía y el thrash metal, ver si realmente pueden ser amigos o realmente no son dignos de una amistad. ¿Por qué hago esto?, porque realmente pocos han creído en esta relación y quiero darles a conocer como el diseño es totalmente dependiente de todo su entorno al punto de generar soluciones graficas desde una tipografía propuesta para gente thrash, gente que no es thrash, y gente que no conoce el thrash, porque solo con ver una de las letras diseñadas sabrán automáticamente a qué me refiero y posiblemente para que servirán.

## 1.2 MARCO HISTÓRICO DE LA TIPOGRAFÍA

Para entrar un poco en materia acerca de la tipografía y el diseño tipográfico, se mencionaran unos acontecimientos históricos que hicieron posible que estos dos términos se utilicen a diario y sean de gran importancia en muchos ámbitos de nuestra vida cotidiana, uno de estos, el diseño gráfico.

Se ha dicho que la tipografía es una evolución de la escritura manual<sup>1</sup>, entonces se dará inicio haciendo un breve recuento histórico sobre cómo se formó la escritura y cuál fue su proceso para volverse tipo, familia y tipografía.

Desde tiempos prehistóricos la comunicación estuvo ligada totalmente con la humanidad. Se estima que hace más o menos 30.000 años los primeros humanos empezaron a tener comunicación fonética, y alrededor de 6.000 años, empezaron a tener comunicación escrita. Por otra parte se dice que la comunicación escrita es un sistema muy contemporáneo ya que se articuló miles de años luego que la comunicación fonética.

Posteriormente al sistema fonético de comunicación, vino el sistema de cuerdas. Las cuerdas representaban pensamientos por medio de rayas y nudos, semejantes a la actual clave morse. Este sistema se vería reflejado muchos años después en lugares del Oriente como primeros sistemas para contar y representar números. Culturas indígenas de Suramérica como los Aztecas y los Mayas también utilizaron sistemas similares al de cuerdas, pero elaborándolos con materiales de cuero y en ocasiones con fines más místicos.

Años más tarde, el humano empezó a utilizar un lenguaje de dibujos de fácil aprendizaje que simplemente representaban gente, lugares, cosas, caminos o experiencias con las cuales convivían en su ambiente. Todos los dibujos se encontraban principalmente en cuevas y cavernas, atribuyéndoseles el nombre de "*pinturas rupestres*".

---

<sup>1</sup> Autor: KANE John, Título: Manual de tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2005, Páginas: 196, Introducción, La tipografía ha evolucionado a partir de la escritura manual.

Conforme la sociedad fue avanzando en todo sentido, la comunicación también lo hizo, y lo que antes era un lenguaje netamente representativo empezó a volverse más simbólico y a ilustrar ideas en un solo dibujo. (Ej. Un dibujo de ganado, significaba poder o dinero). Los primeros hallazgos de escritura se remontan aproximadamente al año 3.500 AC a una piedra caliza tallada y encontrada en la ciudad de Kish (Babilonia).

Para seguir, se elaborará un breve resumen de los aportes más significativos de las culturas antiguas en cuanto al tema.

**1.2.1 Sumerios:** Esta cultura tiene un evento y un aporte sumamente importante en cuanto a la parte escrita. El sistema de escritura Sumerio se basaba en sílabas que imitaban el lenguaje oral y lo plasmaban principalmente en tablas talladas que representaban bienes. Posteriormente se fue utilizando una escritura pictográfica mucho más estilizada que se elaboraba con un objeto en forma de cuña. Gracias a este artefacto viene el término "*escritura cuneiforme*".

Aproximadamente para el año 2.500 AC, la escritura cuneiforme se convirtió en todo un sistema de escritura más avanzado donde se utilizaban sílabas y numeración. Hay registro de sistemas de escritura similares adoptados por culturas como la Persa y los Sirios.

De esta época datan varios documentos importantes que tenían un sentido y una finalidad más seria. Se elaboraron textos de índole religioso, político, económico y poético. Las dos series de tablas con escritura que se destacan de esta época son el Gilgamesh y el Código de Hammurabi.

El Gilgamesh son doce tablas de arcilla con escritura cuneiforme consideradas la primera narración escrita en el mundo. Esta narración cuenta las aventuras del rey Gilgamesh de Uruk con su amigo Enkidu. El rey debió gobernar hacia el año 2.500 AC, pero las tablas fueron escritas posteriormente basadas en la tradición oral y la mitología Sumeria.

Por otra parte el código de Hammurabi se encontró en Mesopotamia por el año 1.760 AC, y es considerado uno de los conjuntos de leyes más antiguos. Las leyes

del documento están escritas en Babilonio antiguo y enuncian diversas reglas de la vida cotidiana de la época.

**1.2.2 Egipcios:** Entre el año 2.000 AC y el 1.500 AC, la cultura Egipcia desarrolló su escritura al máximo. La forma de escritura más antigua de los Egipcios es el jeroglífico. Esta escritura estaba basada en 24 símbolos consonantes y se le denominaba “escritura de la palabra de dios”, por consecuencia se empleaba en sarcófagos, monumentos y tumbas, e igualmente al escriba de estos se le atribuía un gran rango dentro de la sociedad. Luego desarrollaron otros dos sistemas de comunicación escrita: El hierático y el demótico.

El hierático surge como una forma abreviada del jeroglífico, ya que el jeroglífico por un lado no era comprendido por todo el mundo, y por otro lado no era recomendable para textos muy extensos. La escritura hierática al ser mucho más estilizada y sencilla, se empleo para textos y narraciones religiosas, utilizándose mucho más para escribir sobre el papiro. El texto se escribía en tinta negra con una caña muy afilada, y se utilizaba tinta roja para los titulares.

El demótico por su parte es la abreviación del hierático hasta el punto que no hizo visibles ni aparentes los jeroglíficos originales. Al ser de trazo rápido y más estilizado se utilizaba en textos con fines cotidianos como transacciones comerciales o asuntos legales.

**1.2.3 Fenicios:** Para el año 1.000 AC, la cultura *Fenicia* adoptó la escritura Egipcia para hacer inscripciones sobre pieles y tablillas enceradas. Por ser una cultura con demasiados tratos mercantiles necesitaban de un sistema más avanzado que les facilitara los tratos comerciales, y de aquí sin saberlo, harían uno de los aportes más importantes para la escritura de la época: La introducción del alfabeto. Los Fenicios identificaron en su lengua 22 sonidos claves y así mismo diseñaron 22 símbolos consonantes, cada uno correspondiente a cada sonido. La escritura Fenicia se expandió en rollos de papel abarcando un territorio enorme del Mediterráneo, causando que culturas como la Hebrea y la Aramea lo adoptaran y los personalizaran.

A diferencia de las últimas dos culturas nombradas, los Fenicios tenían ortografía deficiente ya que no existían letras que indicaran las vocales (matres lectionis). Estas matres lectionis fueron insertadas solamente hasta las inscripciones púnicas y neopúnicas<sup>2</sup>. Por otra parte, los escribas *Fenicios* no se limitaron a introducir las vocales, sino que poco a poco introdujeron la escritura continua, o sea, escritura sin división entre palabras, a diferencia de la cultura *Hebrea* que usaban puntos para separar palabras y los Arameos que separaban las palabras con espacios.

**1.2.4 Griegos y Romanos:** Gracias a la expansión de la escritura Fenicia, los Griegos la adoptaron y la modificaron hasta hacerla muy similar a la escritura que tenemos hoy en día. Para esa época Grecia se dividía en Grecia oriental y Grecia occidental. Los de oriente agregaron 7 vocales al alfabeto y los de occidente 5 vocales, que en un futuro serían los que transmitirían este alfabeto a los Etruscos, y posteriormente a los Romanos.

Dos eran las clases de pieles destinadas a la escritura: el pergamino y la vitela. El pergamino era de piel de cabra o de carnero. Se llamaba pergamino virgen, cuando se fabricaba de piel de cordero o de cabritas no natas.

La vitella (de vitella, ternera) se fabricaba de piel de ternera, resultando unas hojas más finas, más flexibles y al mismo tiempo más blancas.

Con la difusión del pergamino se generalizó poco a poco el uso del libro en cuadernos en vez de rollos, como se hacía el papiro. A la reunión de varias hojas de forma cuadrada o rectangular se le llamaba código. Los códigos se escribían antes de encuadernarse marcando los márgenes con minio (bermellón, óxido de plomo de color rojo claro, insoluble al agua)<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> A veces se reserva el término púnico para designar a las variedades de Fenicio occidentales del s. IV AC al final del período. Evidenciar en:

- [http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma\\_p%C3%BAnico](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_p%C3%BAnico)

<sup>3</sup> Hasta este punto histórico evidenciar en:

- Autor: SAMARA Timothy, Título: Tipografía para diseñadores, Editorial: Blume, Año de Publicación: , Páginas: 256. Sección 1, Una cartilla de tipos de letra y color.
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_de\\_la\\_escritura](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_escritura)
- <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1605.php>
- [http://www.portalplanetasedna.com.ar/la\\_escritura.htm](http://www.portalplanetasedna.com.ar/la_escritura.htm)

Se cree generalizadamente que el origen del alfabeto Latino está en la variante occidental del alfabeto griego usado en Cumas, una colonia griega del sur de Italia (Magna Grecia), los latinos adoptaron una variante de este alfabeto, a través de los etruscos, en el siglo VII a.C. para transcribir su idioma, al igual que hicieron otros pueblos itálicos de la época. Del Alfabeto de Cumas derivó el alfabeto etrusco y los latinos finalmente adoptaron 21 de las 26 letras etruscas.

Una leyenda romana atribuye la introducción de la escritura a un tal Evandro, hijo de la Sibila, supuestamente 60 años antes de la guerra de Troya, pero no hay ninguna base histórica que sustente el cuento.

Originalmente las letras del alfabeto Latino fueron: A B C D E F Z H I K L M N O P Q R S T V X. Poco a poco fue evolucionando hasta tomar la forma del alfabeto que conocemos hoy en día<sup>4</sup>.

**1.2.5 Historia del libro:** El formato de los códices fue mejorando con la separación de las palabras, las mayúsculas y la puntuación, cosa que permitía una lectura silenciosa; después se añadieron las tablas de las materias y los índices, que facilitaron el acceso directo a la información requerida. Fue éste un formato tan eficaz que todavía se utiliza hoy, después de más de 1.500 años de su aparición.

El papel reemplazó, progresivamente, al pergamino. Una materia más barata que permitió una difusión más amplia del libro.

Los libros fueron escritos principalmente por los diversos monjes de monasterio, que existían en toda Europa. Ellos todavía los escribían a mano. Muchos de los cuales, eran copias de obras clásicas de Grecia y Roma. La mayoría de estos libros, poseían incrustaciones valiosas, oro y otros materiales finos. Al darse este evento en un momento del mundo donde la religión y la iglesia tenían un poder sobre todo lo demás, los libros eran muy costosos y solo algunos monarcas podían acceder a comprarlos.

---

<sup>4</sup> Fragmento extraído de :

- [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_alfabeto\\_latino](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_alfabeto_latino)

Mientras tanto en China ya había reportes de libros con temas astronómicos escrito para el 400 AC. El papel fue inventado hacia el siglo I. El descubrimiento del empleo de la morera se atribuye a Ts'ai Louen, pero es posible que su utilización fuera más antigua. Se reproducían los textos con la ayuda de unos sellos grabados en relieve. En el siglo XI, un herrero, Pi Cheng, inventó los caracteres móviles, pero esta técnica no se empleó mucho porque los grabados no tenían muy buena calidad.

**1.2.6 La imprenta:** La transformación de las ciudades en Europa cambió las condiciones de la producción de los libros que ampliaron su difusión, poniendo fin al periodo monástico del libro. Estos cambios vinieron acompañados por la renovación intelectual de la época. La imprenta es un método industrial de reproducción de textos e imágenes sobre papel o materiales similares, que consiste en aplicar una tinta, generalmente oleosa, sobre unas piezas metálicas, llamadas tipos, para transferirla al papel por presión. Aunque claro está inicia como un método artesanal pero muy veloz para su tiempo.

La imprenta fue inventada por los chinos (luego fue modificada por Johannes Gutenberg). El problema de la imprenta no era cómo imprimir, sino disponer de papel barato y en suficiente cantidad. Ya los romanos tuvieron sellos que imprimían inscripciones sobre objetos de arcilla. Como antes se menciona China también implemento la técnica de los tipos móviles pero tuvieron el problema de gastar demasiada y manejar una inmensa cantidad de caracteres que hicieron utilizar esta técnica pocas veces.

En Europa, muchas personas y poblaciones pretendieron ser parte de este arte; aunque las opiniones apuntan a que fue el alemán Johannes Gutenberg, por las ideas que tenía y la iniciativa de unirse a un equipo de impresores, lo que lo apoya como el inventor de la tipografía. Existe documentación subsecuente que le atribuye la invención aunque, curiosamente, no consta el nombre de Gutenberg en ningún impreso conocido.

Ante la controvertida historia aparecieron a disputar la gloria del llamado "Padre de la Imprenta" los nombres del alemán Mentelin, impresor de Estrasburgo (1410-

1478); el italiano Pánfilo Castaldi, médico y después tipógrafo en 1470, otro italiano de nombre Aldus y Lorenzo de Coster, de Haarlem, (Holanda) (1370-1430). Cada uno tiene un monumento en sus respectivas localidades; sin embargo, perdieron el pleito definitivamente los partidarios de Mentelin y Castaldi.

Una edición que data del año 1502 en Maguncia, Alemania, impresa por Juan Schoöeffer (hijo de Pedro), sucesor de la imprenta que en el pasado le perteneció a Gutenberg, dice:

Este libro ha sido impreso en Maguncia, ciudad donde el arte admirable de la tipografía fue inventado en 1450 por el ingenioso Johannes Gutenberg y luego perfeccionado a costa y por obra de Johann Fust y de Peter Schöeffer... entre otros.

**1.2.7 Primeros impresos:** Johannes Gutenberg adopto una vieja fábrica de telas como el edificio donde tuvo su imprenta. En este entorno, Gutenberg apostó a que era capaz de hacer a la vez varias copias de la Biblia en menos de la mitad del tiempo de lo que tardaba en copiar una el más rápido de todos los monjes copistas del mundo cristiano y que éstas no se diferenciarían en absoluto de las manuscritas por ellos.

En vez de usar las habituales tablillas de madera, que se desgastaban con el uso, confeccionó moldes en madera de cada una de las letras del alfabeto y posteriormente relleno los moldes con hierro, creando los primeros "tipos móviles". Tuvo que hacer varios modelos de las mismas letras para que coincidiesen todas entre sí: en total, más de 150 "tipos", que imitaban la escritura de un manuscrito. Había que unir una a una las letras que se sujetaban en un ingenioso soporte, mucho más rápido que el grabado en madera y considerablemente más resistente al uso.

Como plancha de impresión, amoldó una vieja prensa de vino a la que sujetó el soporte con los "tipos móviles" con un hueco para las letras capitales y los dibujos. Éstos, posteriormente, serían añadidos mediante el viejo sistema xilográfico y terminados de decorar de forma manual.

Gutenberg, en su labor de impresor, creó su famoso incunable Catholicon, de Juan Balbu de Janna. Pocos años después, imprimió hojas por ambas caras y calendarios para el año 1448. Además, junto a su amigo Fust editaron algunos libritos y bulas de indulgencia y en particular, aquel monumento de la imprenta primitiva, la Biblia de las 42 líneas, en dos tomos de doble folio, de 324 y 319 páginas respectivamente, con espacios en blanco para después pintar a mano las letras capitulares, las alegorías y viñetas que ilustrarían coloridamente cada una de las páginas de la Biblia.

Actualmente, se conservan muy pocas "Biblias de Gutenberg" -o de 42 líneas- y, menos aún, completas. En España se conserva sólo una completa.

La Biblia de Gutenberg no fue simplemente el primer libro impreso, sino que, además, fue el más perfecto. Su imagen no difiere en absoluto de un manuscrito. El mimo, el detalle y el cuidado con que fue hecho, sólo su inventor pudo habérselo otorgado.

Años más tarde y hacia 1600 la situación social cambiaba en Alemania y una guerra civil hizo que en Maguncia los impresores huyeran para evitar caer dentro de la guerra. A los impresores les costó mucho guardar el secreto y los talleres de imprentas se esparcieron por toda Europa.

La imprenta se conoce en América una vez concluida la conquista española. La primera obra impresa en la Nueva España es Escala espiritual para subir al Cielo de San Juan Clímaco en 1532. Así inició la más grande repercusión de la imprenta en la cultura de la humanidad. La palabra escrita ahora podía llegar a cualquier rincón, la gente podía tener acceso a más libros y comenzar a preocuparse por enseñar a leer a sus hijos. Las ideas cruzaban las fronteras y el arte de la tipografía fue el medio de difundirlas<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Textos extraídos de:

- [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_libro](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_libro)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa>

Evidenciar también en:

- Autor: BAINES Phil & HASLAM Andrew, Título: Tipografía "*función, forma y diseño*", Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2005, Páginas: 224. Capítulo 1

## 1.3 MARCO TEÓRICO DE LA TIPOGRAFÍA

En el caso de esta disciplina, cada autor tiene personalmente un concepto y un significado para la palabra, que ilustra y refleja dentro de sí, toda la experiencia y enfoque tipográfico. Para empezar se dará el significado tal cual de la palabra y luego unos cuantos puntos de vista según ciertos autores.

**1.3.1 Definición:** "La tipografía (del griego τύπος *typos*, golpe o huella, y γράφω *grapho*, escribir) es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión"<sup>6</sup>.

*"Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto."*<sup>7</sup>

*"Es un conjunto de signos especialmente rico, porque consigue que el lenguaje sea visible. Manejar la tipografía de forma efectiva es esencial para un diseño gráfico efectivo"*<sup>8</sup>.

*"Es la manifestación visual del lenguaje. Su papel es decisivo a la hora de convertir los caracteres individuales en palabras y las palabras en mensajes"*<sup>9</sup>.

Estas y muchas más definiciones existen acerca de la tipografía. Se escogieron estas tres porque son los textos más trabajados para el proyecto y por otro lado son interesantes ya que no se conforman con dar un significado común.

---

<sup>6</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa>

<sup>7</sup> Autor: MORISON Stanley, Título: Principios fundamentales de la tipografía, Editorial: Emecé Editores, Año de Publicación: 1929, Página: 132.

<sup>8</sup> Autor: KANE John, Título: Manual de tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2005, Página: 196

<sup>9</sup> Autor: CHENG Karen, Título: Diseñar tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2006, Página: 232

Luego de la definición de la palabra como tal, se desglosarán temas importantes a trabajar en el proyecto como: Clasificación tipográfica, estructura de la letra, las partes de la letra y proceso de diseño digital (muchas de estas definiciones se encuentran también en el glosario, con el fin de tener rápido acceso a estas).

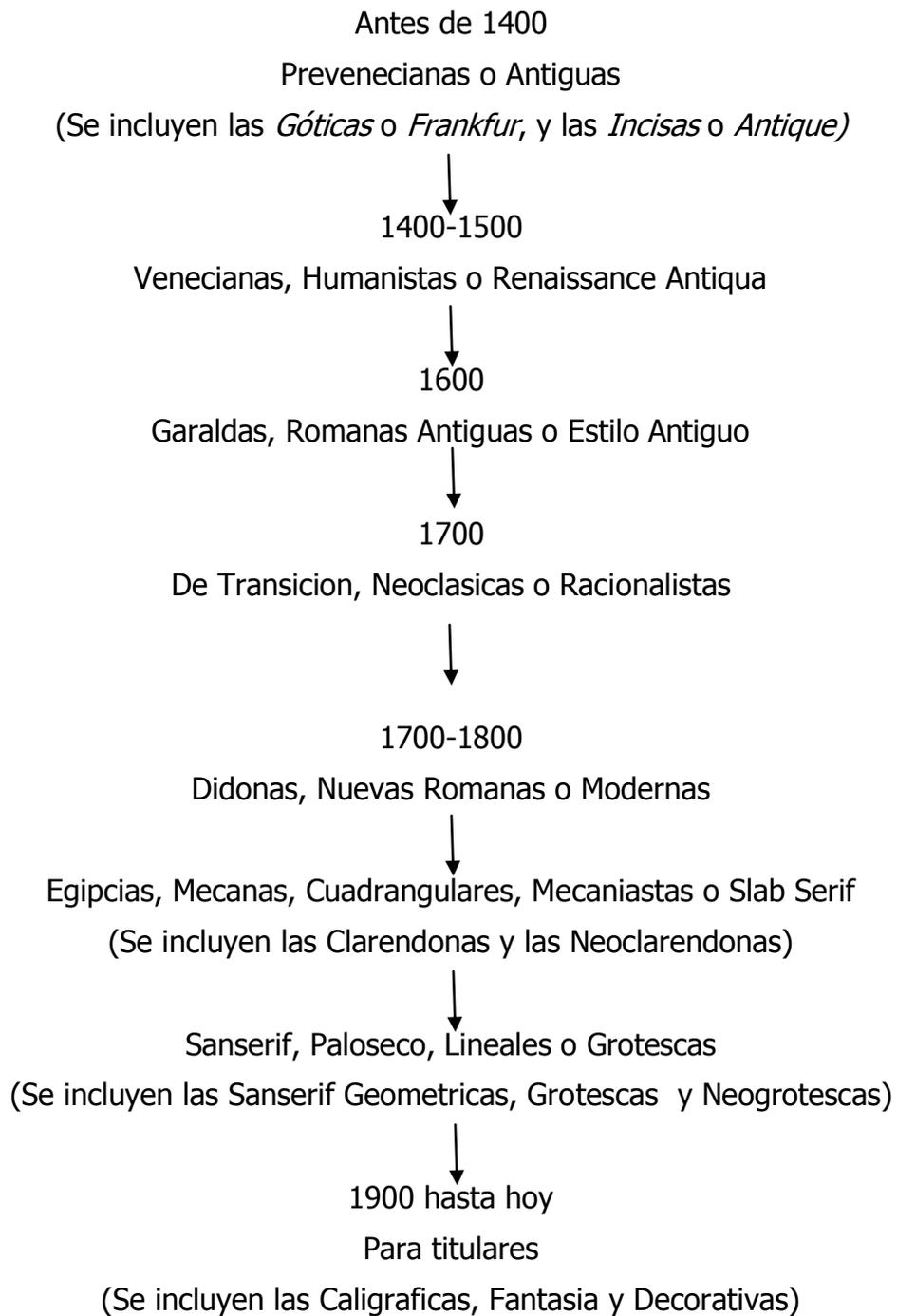
**1.3.2 Clasificación tipográfica:** Igualmente que la definición, clasificar la tipografía por grupos en común, es algo todavía muy complicado ya que algunos autores omiten ciertas familias agrupándolas con otras o las nombran con diferentes nombres y hacen del proceso de categorización y clasificación un proceso tedioso y confuso.

Existen un gran número de formas de clasificar las familias pero por lo general todos tienen como base la clasificación del tipógrafo Maximilien Vox. Maximilien estableció nueve familias tipográficas donde se pueden encasillar todas las tipografías diseñadas y las que futuramente se diseñaran. Hoy en día, con un historial mucho más grande, los diseñadores contemporáneos mezclan con frecuencia características entre familias para diseñar tipografías híbridas.

El siguiente esquema facilitara reconocer históricamente cual ha sido la evolución en cuanto a las familias tipográficas<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Autor: CHENG Karen, Título: Diseñar tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2006, Páginas: 232. Clasificación de los tipos (Esquema extraído)



Teniendo en cuenta lo anterior, las familias tipográficas se describen así:

*1.3.2.1 Antiguas:* Se caracterizan por el contraste orgánico del grosor de las astas, desde el trazo con pincel o pluma, un eje con ángulo u oblicuo en las curvas y una

altura de la x notablemente reducida para definir las minúsculas. Los terminales son en forma de lágrima y las aberturas de las minúsculas son muy pequeñas.

*1.3.2.2 De transición:* Estas letras muestran una evolución en la estructura. El contraste de las astas está muy aumentado y aplicado racionalmente (su ritmo es muy pronunciado), La altura de la x de las minúsculas es mayor, el eje es más recto y los remates son más agudos y definidos, con sus ligaduras curvadas rápidamente hacia las astas.

*1.3.2.3 Modernas:* El contraste de las astas es extremo (las astas finas son reducidas al grosor de un cabello y las astas gruesas son más aparentes). El eje de las formas curvadas es completamente recto y las ligaduras que conectan las terminaciones a las astas se han eliminado, crean una unión dura y elegante. Los terminales de muchas de las minúsculas se han realizado completamente redondeados, lo que refleja la lógica del contraste y la circularidad.

*1.3.2.4 Palo seco:* Este tipo de letra procede de las "letras de rotulación" del s. XIX, Se caracteriza por la falta de remates, donde los terminales acaban bruscamente sin ningún tipo de serifa. El grosor de sus astas es uniforme, y su eje es completamente recto. Los tipos de palo seco se disponen de manera más apretada en el texto y son legibles en tamaños reducidos; durante los últimos 50 años se han considerado aceptables en lecturas extensas.

*1.3.2.5 Egipcias:* Derivadas de las letras de rotulación, las letras egipcias son un híbrido en la presentación de grosos redondo de una letra palo seco y la fuerza horizontal de una letra romana con remates, caracterizada por una consistencia global en el grosor del trazo. Los remates tienen el mismo grosor que las astas; con frecuencia, el cuerpo de los remates es más ancho de lo que se consideraría normal.

*1.3.2.6 Fantasía:* Este tipo de letra corresponde a la letra experimental, decorativa e infantil. Sus cualidades visuales son expresivas, pero no adecuadas para la lectura de un texto largo. Esta categoría de letras incluye caracteres como los

caligráficos, el fantasía y formas complejas inspiradas en la escritura a mano, así como letras ilustrativas o conceptuales<sup>11</sup>.

**1.3.3 Partes de la letra:** Al igual que todo oficio, la tipografía desarrolla unos términos técnicos que se ven plasmados en cada una de las letras.

Las partes más importantes de las letras son:

*1.3.3.1 Ápice o vértice:* El punto creado por la unión en dos astas diagonales (ápice en la parte superior, y vértice en la parte inferior).

*1.3.3.2 Brazo:* Los trazos cortos que salen del asta de la letra tanto si son horizontales (E F T), como si se inclinan hacia arriba (K Y).

*1.3.3.3 Ascendente:* La porción del asta de una letra minúscula que se proyecta por encima de la línea media.

*1.3.3.4 Uña:* El medio remate que caracteriza a algunos trazos curvos.

*1.3.3.5 Pico:* El medio remate de algunos trazos horizontales.

*1.3.3.6 Bucle o panza:* La forma redondeada que describe una contraforma. El bucle puede ser abierto o cerrado

*1.3.3.7 Apófige:* La transición entre el remate y el asta.

*1.3.3.8 Contrapunzón:* El espacio que hay en el interior de una letra, que tiene un contorno cerrado por completo o bien parcialmente cerrado.

*1.3.3.9 Perfil:* El trazo horizontal de una letra que une dos astas (A H).

*1.3.3.10 Cruz:* El trazo horizontal de una letra que atraviesa un asta (f t).

*1.3.3.11 Horcadura:* El espacio interior que se crea donde se unen los trazos.

*1.3.3.12 Descendente:* La porción de asta de una letra en caja baja que se proyecta por debajo de la línea base.

*1.3.3.13 Oreja:* El trazo que se extiende más allá del asta principal de la letra.

*1.3.3.14 Lagrima:* La terminación redondeada de un trazo que no es un remate.

---

<sup>11</sup> Autor: SAMARA Timothy, Título: Tipografía para diseñadores, Editorial: Blume, Año de Publicación: , Páginas: 256. Sección 1, Clasificación de los tipos de letra

*1.3.3.15 Cola:* Trazo corto que parte del asta de la letra, tanto en la parte inferior del trazo (L) como inclinándose hacia abajo (K R).

*1.3.3.16 Ligadura:* El carácter formado por las combinación de dos o más letras.

*1.3.3.17 Cuello:* El trazo que conecta el bucle en el ojal inferior de la caja baja de una letra g.

*1.3.3.1 Ojal inferior:* En algunas tipografías, el bucle creado en el descendente de la caja baja de una g.

*1.3.3.19 Remate:* El pie en ángulo recto u oblicuo que se halla al final del trazo.

*1.3.3.20 Espolón:* La extensión que articula la unión de un trazo curvo y un trazo rectilíneo.

*1.3.3.21 Asta:* El trazo vertical u oblicuo más característico de una letra.

*1.3.3.22 Modulación:* La orientación o inclinación de la letra, según indica el trazo fino en las formas redondas<sup>12</sup>.

**1.3.4 Estructura de la letra:** “La mínima alteración de incluso solo una de las variables de la estructura arquetípica de la letra (y más aún si son varias) da como resultado una letra de aspecto totalmente diferente”.

Las letras pueden variar en su estructura base principalmente en seis aspectos.

*1.3.4.1 Caja:* Cada letra del alfabeto occidente se presenta en un formato grande (mayúscula) y un formato pequeño (minúscula), La mayúscula requiere más espacio entre las letras para facilitar la lectura. Las minúsculas presentan más variaciones y se reconoce con mayor rapidez en el texto.

*1.3.4.2 Peso:* El peso global de las astas, en relación con la altura de la mayúscula puede variar. Fina, redonda, negrita y supernegra (aumentando el peso del trazo) o en ingles como light, normal, bold y extrabold. Las variaciones del peso ayudan tanto a añadir contraste visual, como a distinguir entre los componentes informativos dentro de una jerarquía.

---

<sup>12</sup> Autor: KANE John, Título: Manual de tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2005, Páginas: 196, Describir las partes de la letra

*1.3.4.3 Contraste:* Las astas de una letra pueden ser uniformes en cuanto al grosor o pueden variar de forma significativa. Cuanto mayor sea esta variación, mayor será el contraste que la letra mostrara. El contraste en una misma asta (como pasar de un trazo fino a uno grueso) se conoce como modulación; la velocidad a la que se produce esta transición se denomina ductus en la letra.

*1.3.4.4 Ancho:* El ancho proporcional de las letras se basa en la anchura de la M mayúscula. Las letras más estrechas se dice que están condensadas, mientras que las más anchas están extendidas o expandidas.

*1.3.4.5 Postura:* as letras romanas son aquellas cuyo eje vertical forma un ángulo de 90 grados con la línea base. Las letras cursivas, desarrolladas por eruditos humanistas durante el Renacimiento se inclinan de 12 a 15 grados para imitar el trazo de la letra manuscrita.

*1.3.4.6 Estilo:* Las letras neutras se acercan más a la estructura base, mientras que las que presentan características exageradas se dice que son estilizadas, idiosincráticas o decorativas.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Autor: SAMARA Timothy, Título: Tipografía para diseñadores, Editorial: Blume, Páginas: 256. Sección 1, Estructura y variaciones del alfabeto.

## 1.4 MARCO HISTÓRICO DEL THRASH METAL

Antes de empezar a hablar de Thrash Metal es necesario contextualizar y saber el proceso que el género metal ha sufrido a través de las décadas hasta llegar a denominarse como género musical y como esto sentó las bases para crear un gran número de subgéneros.

La música siempre ha sido un gusto y un talento por parte de la raza humana. Desde tiempos milenarios los humanos han generado sonidos propios dependiendo sus ubicaciones geográficas y su desarrollo cultural.

Culturas antiguas como la Egipcia, la Griega y la Romana ya tenían manifestaciones artísticas de este tipo donde utilizaban instrumentos musicales en rituales y actividades culturales de la época.

Durante la edad media hubo manifestaciones musicales como los cantos gregorianos<sup>14</sup>, limitados en estos, a cultos religiosos presentes.

Luego en el renacimiento países como Francia, Alemania, Italia y España tuvieron evoluciones en estilos musicales dependiendo los contextos y culturas con las que se relacionaban.

Para principios del s. XVII surge como estado artístico el barroco. El barroco tuvo en sus inicios la connotación de un movimiento desmesurado e irracional, revalorizado hasta finales del s. XIX<sup>15</sup>.

La época musical barroca fue una de las más estables, revolucionarias, duradera e influyente de la historia, posteriormente brindándole paso al barroco tardío y al periodo de música clásica donde surgieron artistas y compositores que son aún

---

<sup>14</sup> Es un canto litúrgico de la Iglesia católica. Utilizado como expresión y mensaje dentro del culto y como medio de expresión religiosa.

<sup>15</sup> El término «barroco» proviene de un vocablo de origen portugués (barrôco), cuyo femenino denominaba a las perlas que tenían alguna deformidad (como en castellano el vocablo "barruecas"). Fue en origen una palabra despectiva que designaba un tipo de arte caprichoso, grandilocuente, excesivamente recargado.

influencias para la música moderna tales como: Franz Joseph Haydn, Amadeus Mozart y Ludwig Van Beethoven.

Todos estos acontecimientos históricos serían los culpables de hacer surgir nuevas tendencias a mediados del s. XX. Empezando por el Rock n' Roll<sup>16</sup>, siguiendo por el Blues<sup>17</sup>, la evolución del Jazz<sup>18</sup> y posteriormente al Heavy Metal para finales de los años 60's.

Por estas épocas se empieza a situar el nacimiento del movimiento metal, que podría considerarse como una generación que no veía a la vida de una manera bella como las anteriores generaciones y se centraba en los pensamientos más oscuros de los humanos como medio de revolución.

La globalización de la época, la rutina y la presión de la vida fueron ideas que forjaron bandas Británicas como Black Sabbath, Led Zeppelin y Deep Purple para alrededor del año 1968. Posteriormente Black Sabbath se consideraría como la



primera banda en generar el sonido característico del metal con su primer álbum titulado Black Sabbath.

Gráficamente ya se empezaban a ver características importantes como la integración de tipografías afines a la atmósfera de álbum y coherentes con las emociones que la banda quería generar en su público.

Para ilustrar el ejemplo, esta tipografía con características góticas usada en la portada,

ilustraba las características líricas del álbum, que para este caso oscilaron entre

---

<sup>16</sup> Es un género musical de ritmo marcado, derivado de una mezcla de diversos géneros de música folclórica estadounidense.

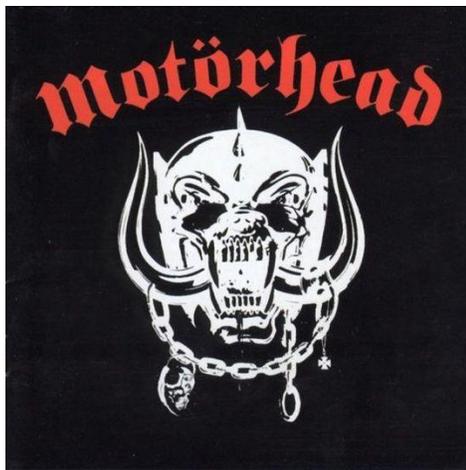
<sup>17</sup> Cuyo significado es melancolía o tristeza, es un género musical vocal e instrumental, basado en el uso de un patrón repetitivo, que suele seguir una estructura de doce compases.

<sup>18</sup> Es un género musical nacido a finales del siglo XIX en Estados Unidos, que se expandió de forma global a lo largo de todo el siglo XX.

temas como la magia negra y los pensamientos oscuros y nostálgicos de los integrantes. Temas como estos fueron comunes ya que así las bandas podían revelarse mediante la música de todos los limitantes, prohibiciones y controversias que la vida ofrece a diario.

Black Sabbath no tuvo un logotipo fijo para el posterior lanzamiento de sus demás álbumes. Las gráficas y tipografías cambiaban a la vez que cambiaban y evolucionaban en sonido y técnica.

Por esos mismos tiempo nació también en Inglaterra la banda Judas Priest, que se consideraría años después como el padre del Heavy Metal, tanto por el sonido que llegaron a obtener para finales de los 70's como por generar toda una estética visual para el género, basada en ropas de cuero<sup>19</sup> y notables peinados que luego adoptaría la cultura metal como propias.



Portada del álbum Motörhead, lanzado en el año 1977. Snaggletooth es el personaje principal del arte.

Así continuó la historia hasta mediados de los años 70's donde bandas con sonidos más agresivos se estaban formando, y estaban creando una propia identidad con el fin de ser reconocidos visualmente y musicalmente. Posiblemente la banda Británica Motörhead, fundada en 1975 fue la primera banda del género metal en crear un logotipo fijo y un personaje como identidad de la banda<sup>20</sup>.

Tipográficamente hablando, el logotipo tiene unas características que serían bastante importantes en la implementación de un

estilo gráfico para el Thrash Metal. La tipografía está construida en un semiarco con una fuente gótica similar al trazo que generan las plumas de escritura. Las

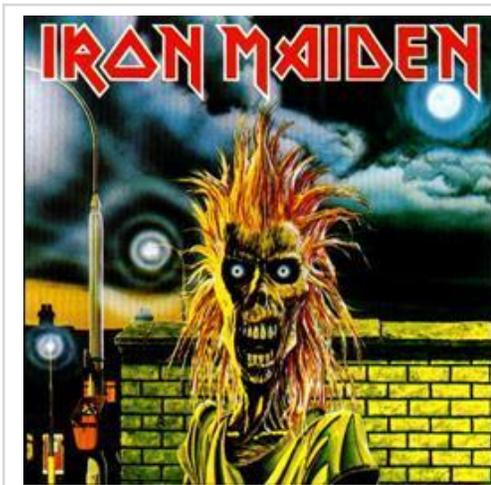
---

<sup>19</sup> Rob Halford, vocalista de la banda Judas Priest, creaba sus propias prendas con taches, púas y cueros tendiendo como inspiración su gusto por el bondage y el sadomasoquismo,

<sup>20</sup> Snaggletooth se le apodo a la mascota, basada en un cerdo de guerra con notables cuernos y cadenas acordes a la estética metalera de la época. Fue diseñado por Joe Petagno, ilustrador de la mayoría de portadas de Motörhead donde utiliza a Snaggletooth en diferentes contextos. <http://www.petagno.dk>

letras tienen un contraste evidente en ciertas partes y uno remates terminados en punta y gotas fuertes. El peso del logotipo es evidente y se refuerza con el uso cromático de colores luminosos sobre fondos oscuros, siendo esta una característica común para las portadas de álbumes de la época.

*"El origen del término heavy metal no es completamente claro. Una versión defiende que fue acuñado por el escritor William S. Burroughs, quien en su novela de 1961, The Soft Machine, incluye al personaje "Uranian Willy, the Heavy Metal Kid" (Uranian Willy, el chico heavy metal). Otra hipótesis, posiblemente apócrifa, señala como origen del término a un crítico de rock quien en 1967 dijo que la música de Jimi Hendrix era como metal pesado cayendo desde el cielo"<sup>21</sup>.*



Portada del álbum Iron Maiden, lanzado en el año 1980. Eddie es el personaje principal del arte.

Judas Priest y Motörhead, serían los padres de la tendencia NWOBHM<sup>22</sup> y Heavy Metal a través del mundo. Gracias a estas bandas y los sonidos que tuvieron, nacieron bandas de gran calibre musical como Iron Maiden y Saxon en Inglaterra como Metallica, Overkill y Metal Church en Estados Unidos.

Estas bandas mencionadas fueron la nueva generación de bandas metal, ya apropiando un sonido característico, una estética visual y una identidad clara<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> Texto fiel de [http://es.wikipedia.org/wiki/Heavy\\_metal](http://es.wikipedia.org/wiki/Heavy_metal)

<sup>22</sup> Siglas para New Wave Of British Heavy Metal. Es un movimiento musical de bandas Británicas influenciadas por los sonidos de Black Sabbath, Led Zeppelin y Deep Purple.

Bandas características de este género son: Iron Maiden, Saxon, Tank, Satan y Witchfinder General, denominadas comúnmente como bandas de Heavy Metal.

<sup>23</sup> Iron Maiden también adoptó un personaje como identidad de la banda. Eddie empezó siendo una máscara como personaje de show en vivo. Luego se transformó en un carismático personaje cadavérico que sería participante en todas las carátulas de Iron Maiden y mostrado con un nivel gráfico demasiado alto y detallado para cada álbum en específico.

## 1.4 MARCO TEÓRICO Y GRÁFICO DEL THRASH METAL

El Thrash Metal (llamado en ocasiones erróneamente trash metal) es un subgénero del Heavy Metal, que se influenció del sonido Británico de las bandas de NWOBHM y Punk. Se caracteriza musicalmente por ser más fuerte y veloz que sus influencias, teniendo un subgénero llamado Speed Metal.<sup>24</sup>

Se le acopló el término de Thrash ya que esta palabra traduce "azote" y prácticamente es un concepto de violencia que se plasma tanto en música como en imagen y líricas al ser mucho más rudo y agresivo en comparación con los géneros de metal más clásicos.

El Thrash Metal en general se caracteriza de tiempos rápidos, riffs<sup>25</sup> de guitarra complejos con solos bastante rápidos y progresivos, sonidos de bajo bastante pronunciados, batería de doble pedal y voces agresivas. La mayoría de los solos de guitarra del Thrash Metal se reproducen a gran velocidad. La mayoría de los guitarristas de los géneros fueron influenciados por la NWOBHM y su inclusión de dos guitarristas en las bandas (siendo Judas Priest la primera banda en hacer esto). Los logotipos de las bandas mencionados en el anterior capítulo, fueron la principal influencia para generar el estilo gráfico en los logotipos de Thrash Metal. Bandas como Judas Priest, Motörhead, Saxon y Iron Maiden marcaron características tipográficas importantes como la ausencia de contraste entre las letras, letras unidas con rectas y encajadas entre sí, letras sin remates estilizados y más bien similares a las tipografías san serif y letras construidas con un eje vertical que generan más rigidez y fuerza en textos cortos. Cromáticamente los aportes eran similares al caso comentado con Black Sabbath, manejos de color dependiendo la intención y emoción que genera el álbum en específico.

---

<sup>24</sup> Subgénero de metal musicalmente más fuerte que el Heavy Metal, no pero llega a ser tan agresivo como el Thrash Metal.

<sup>25</sup> Musicalmente hablando, es una frase que se repite a menudo, normalmente ejecutada por la sección de acompañamiento.



Musicalmente el Thrash Metal supero en velocidad y agresividad a su antecesor el Heavy Metal, gráficamente también fue más fuerte ya que las personalidades de las bandas eran más radicales y quisieron llevar todo lo manejado por el Heavy Metal al nivel más extremo. Las bandas empezaron a generar controversia por sus líricas, portadas y logotipos; Slayer siempre tuvo críticas ya que la primera S del logo es similar a las S de las SS (Fuerzas Especiales del Ejército nazi), y más allá reforzaban este concepto crítico con líricas relacionadas con los genocidios cometidos en los campos de exterminio.

Bandas como Sádus y Nuclear Assault empezaron a tomar la guerra nuclear y la contaminación como causa de una futura extinción de la raza humana. Alcohol, drogas, mujeres y problemas en general son los temas más comunes en las líricas del Thrash Metal. abordados desde una visión en primera persona y en ocasiones muy fuertes para cierto tipo de público.

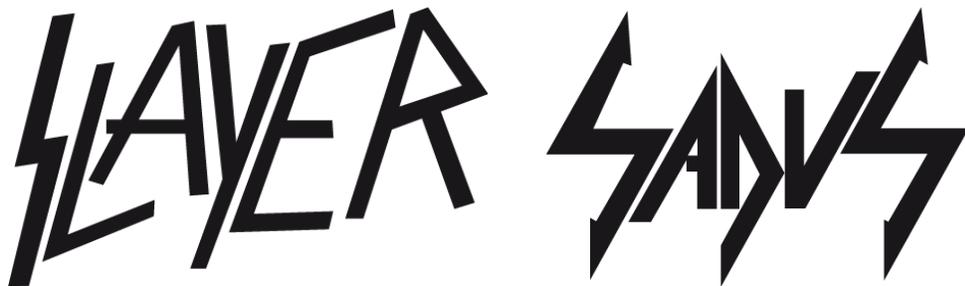
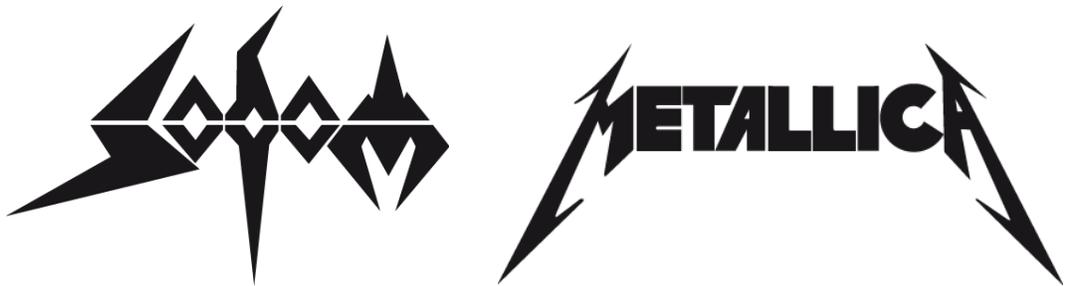
Por otra parte muchos de los logotipos de Thash Metal fueron diseñados por los mismos miembros de las bandas<sup>26</sup>, ya que nadie mejor que ellos sabían lo que la

---

<sup>26</sup> El logotipo de Metallica fue diseñado por su líder James Hetfield y el de Megadeth por su líder Dave Mustaine, al igual Vic Rattlehead (mascota de Megadeth y personaje importante en las caratulas de la banda), también diseñada por Mustaine.

banda tenía que expresar gráficamente y a nivel de identidad en comparación con las demás.

En comparación con los logotipos de Heavy Metal clásicos, los logotipos de Thrash Metal tienen una estética similar pero llevada a su máxima expresión: Los remates se convirtieron en fuertes puntas similares a lanzas, las letras encajaban de una manera más fuerte y coherente con las puntas generadas por las letras, las letras rectas sin remates son igualmente fuertes ya que no tienen contraste y por lo general cada una de las letras eran construidas desde trazos pesados y con estructuras basadas en formas bruscas. Otro punto importante es que trataban de generar un equilibrio con la mitad izquierda y derecha del logotipo, generando formas iguales como vemos en el logotipo de Metallica en la parte inferior. En contadas ocasiones se agregan símbolos u objetos que corroboran con el nombre de la banda, pero no es una característica destacada ya que suelen generar la fuerza necesaria solamente con el poder gráfico de la letra y todos los elementos que juegan para componerlo.



**KREATOR** **SLAUGHTER**

**MEGADETH** **OVER KILL**

**EXODUS** **COCONER**

**DEATH ANGEL** *Living Death*

**DESTRUCTION** **ANNIHILATOR**

## CAPÍTULO II

### 2.1 METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN

Posteriormente de revisar los antecedentes históricos, teóricos y gráficos de los temas de estudio (tipografía y thrash metal), se siguió con evaluar y analizar cuál sería el instrumento de investigación más acorde para enfocar el proyecto.

Para saber cual instrumento era el más apropiado, es recomendable contextualizar brevemente los instrumentos de investigación más comunes, mencionando a grandes rasgos el proceso que se debe llevar a cabo para una buena recolección de información, y así mismo, saber si funcionaban o no para el proyecto.

**2.1.1 Metodologías:** Existen tres tipos de metodologías de investigación:

- Cuantitativa
- Cualitativa
- Mixta

*2.1.1.1 Cuantitativa:* Se basa primordialmente en una recolección de información desde la mirada estadística y numérica. Esencialmente para que sea útil esta metodología es necesario que el problema esté delimitado apropiadamente. Los resultados de la investigación cuantitativa son generalizables y pueden llegar a generar cierta distorsión en los resultados.

*2.1.1.2 Cualitativa:* Describe y analiza las características y cualidades del problema, dando como resultado datos que no son cuantitativos. A diferencia de la metodología cuantitativa no se preocupa tanto por responder preguntas, esto quiere decir, que no es generalizable y se centra más en recolectar muestras e información al ser interactiva con grupos muchos más focalizados.

*2.1.1.3 Mixta:* Es aquella que hace una unión entre la metodología cualitativa y la cuantitativa, donde los dos enfoques son utilizados dependiendo de la orientación del proyecto y del diseñador gráfico en este caso.

## 2.2 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Entre los instrumentos más comunes y funcionales encontramos:

- Entrevista
- Encuesta
- Matriz de análisis
- Diario de campo
- Think Aloud
- Checklist
- Grupo Focal

**2.2.1 Entrevista:** Es un método que recolecta información gracias a un contacto directo entre entrevistador y entrevistado. Se puede dividir en entrevista estructurada, entrevista semiestructurada y entrevista no estructurada.

En la entrevista estructurada, todas las preguntas se elaboran previamente para que el entrevistado escoja cual responder y cual no, y así mismo tener preparada la entrevista con anticipación.

Para la entrevista semiestructurada el entrevistador es quien elabora preguntas tanto estructuradas como espontáneas, dejando que el entrevistado sea el protagonista y quien controla la palabra.

Por otro lugar, la entrevista no estructura es aquella que se trabaja con preguntas abiertas y con preguntas que vayan surgiendo de la misma conversación.

**2.2.2 Encuesta:** La finalidad de este método es recolectar datos puntuales del grupo específico, problema u objeto gracias a una serie de preguntas que brindan determinadas respuestas para lograr los objetivos del proyecto.

Para la elaboración del cuestionario se debe tener claro cual es el objetivo y población a la que se le aplicarán la serie de preguntas. Entre más cerrado y focalizado este el grupo a analizar, los resultados serán mejores y no estarán sujetos a generalizaciones, ya que existen temas o problemas de investigación

donde se tiene que abarcar mucha población, y la minoría que se analiza no es suficiente para generar una buena recolección de datos.

Las preguntas deben ser claras y entendibles para los encuestados, evitando que sean de respuesta relativa, visión personal o impertinentes, ya que estos datos no pueden ser tabulados adecuadamente ni brindan la información que necesitamos analizar.

Entre las clases de preguntas encontramos las preguntas cerradas, preguntas abiertas y las preguntas dicotómicas.

Las preguntas cerradas son aquellas que hacen que la persona que esta solucionando el cuestionario, elija la respuesta en una lista de opciones, y así nos facilite contabilizar los resultados de manera rápida y adecuadamente.

Las preguntas abiertas son aquellas que dejan que el entrevistado, de su punto de vista y opinión sobre el tema de manera escrita. Este tipo de preguntas nos dificultan la tabulación de datos.

Las dicotómicas tienen como respuesta un SI o un NO.

**2.2.3 Matriz de análisis:** Es un formato en forma de tabla donde se determinan una serie de características o elementos del problema a investigar, para posteriormente hacer un análisis de los resultados. Al tabular los resultados se escogen los elementos en común de las características escogidas y ver si realmente se llegó a una conclusión o a un aporte para la investigación. Por otra parte se tiene que sustentar la elección de cada categoría o característica del problema de investigación. Es recomendable hacer categorías y subcategorías de cada característica para elaborar un análisis mas detallado que nos brinde finalmente mejores resultados.

**2.2.4 Diario de campo:** Es un instrumento donde se tiene que observar atenta y críticamente el problema, fenómeno o tema de investigación, en el lugar donde sucede o se establece. Para este proceso se tiene que llevar un control en un diario o documento permanente donde se muestre la información recogida y todo lo ocurrido con el objeto de estudio. Este diario de campo se puede complementar

con apoyos como: entrevistas, fotografías, checklist, etcétera. Finalmente de todo el detallado proceso, se analizan los datos elaborando un informe de la observación.

**2.2.5 Think Aloud:** Es un instrumento que utiliza el “pensar en voz alta” mientras se realiza cierta actividad. Esta actividad al ser interactiva entre las personas que la involucran, tiene que ser documentada y transcrita para luego analizarse según ciertas especificaciones. Así mismo los resultados brindan información valiosa e importante ya que cada persona con la que se trabajo o se realizo la actividad, da un punto de vista personal que ayuda a que el proyecto se enfoque, o por otro lado que se solucionen ciertos problemas que se estén cometiendo.

**2.2.6 Checklist:** Es una lista de chequeo o revisión tal como su nombre en inglés lo menciona. Esta lista nos ayuda a verificar de forma breve y concisa que se tiene, que no se tiene y que sirve o que no sirve. Es un instrumento más de verificación que de recolección de información formal.

**2.2.7 Grupo Focal:** También conocido como “focus group”, es un instrumento que nos permite trabajar con un determinado número de personas que se exponen a determinados estímulos, relacionados en este caso, con el tema principal de investigación. Entre los estímulos se puede trabajar con estímulos comunes y estímulos fuera de lo común, cada uno de estos enfocados a un grupo de personas diferentes, dependiendo la intención de la investigación.

## **2.3 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN SELECCIONADOS**

Luego de hacer un breve resumen donde se explica cómo funcionan los instrumentos de investigación más convencionales, se escogió el instrumento más adecuado para enfocar mi proyecto y el que me brinda directamente un vínculo claro con mis objetivos propuestos para el proyecto.

El instrumento elegido fue la matriz de análisis, ya que el análisis de los logotipos me involucra directamente con la solución tanto del objetivo general como de los objetivos específicos, además, porque la recolección de información a manera de tabla me brindaría posteriormente información clara y coherente de los datos que necesito de los logotipos y por consecuencia unos resultados fructíferos que llevarán a mi proceso a sacar ciertas conclusiones conceptuales, gráficas y estéticas que me dirigirán a la bocetación de la pieza.

A través de la investigación y la bibliografía consultada se llego también a otra elección que sería analizar dos matrices. Dos matrices divididas en sus correspondientes subcategorías, diferentes en muchos aspectos pero íntimamente enlazadas conceptualmente.

Las dos matrices tienen en común, que trabajaron en pro de analizar seis logotipos elegidos para cada país mencionado en los objetivos (Estados Unidos y Alemania). Seis por cada país, ya que para una matriz de análisis es recomendable al menos 10 elementos de análisis, y mucho más importante que esto, porque estamos hablando de una población destacada de las bandas de thrash metal que tuvieron trabajos discográficos entre los años comprendidos de 1980 y 1985.

La selección de las bandas no fue aleatoria y principalmente se decidió escoger las bandas más populares y las que han brindado el aporte más significativo a la imagen, música y estética del género. Para la recolección de información y la elaboración de las dos matrices, las bandas seleccionadas son:

## **ESTADOS UNIDOS:**

Metallica

Exodus

Overkill

Slayer

Megadeth

Sadus

## **ALEMANIA:**

Sodom

Destruction

Kreator

Living Death

Exumer

Necronomicon

Es claro que las dos matrices deberían tener categorías y subcategorías de análisis de índole tipográficas, morfológicas, y hasta publicitarias por el hecho de ser identidad gráfica (este último no tomado tan a fondo en un primer momento).

La diferencia substancial radica en que la primera matriz fue puramente basada y extraída de la clasificación tipográfica clásica dada por Maximilien Vox en 1954<sup>27</sup>, mientras la segunda matriz será trabajada con una clasificación tipográfica mucho más "postmodernista" basada netamente en el texto de "Tipolítica"<sup>28</sup>.

La razón principal de la elaboración de estas dos matrices, es por el hecho que la primera matriz, guio y brindo datos específicos al tratar de encasillar y analizar los logotipos en unas categorías de clasificación clásicas y tradicionales (tipográficamente hablando) con el fin de saber si realmente los logotipos de

---

<sup>27</sup> Autor: CHENG Karen, Título: Diseñar tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2006, Páginas: 232. Clasificación de los tipos (Clasificación adoptada claramente por esta autora y tomada por ser uno de mis libros eje en la realización del proyecto).

<sup>28</sup> Autor: SOLAS Javier, Título: 26 letras en busca de sentido, Universidad Complutense de Madrid.

Thrash Metal seleccionados se atienen a dicha clasificación. No siendo así cabe decir que los resultados fueron muy interesantes al tratar “forzadamente” de clasificarlos y ver en sus aspectos más básicos como esa tarea de romper esquemas tanto musical y gráficamente, tienen de fondo toda una construcción clásica y con referentes no tan evidentes a primera vista.

Por otro lado la segunda matriz me encamino por un camino mucho más denso ya que el texto trata y habla de la “nueva tipografía” y como desde cierta época las letras y el diseño tipográfico ha pasado a un nivel donde se debe preguntar si el romper esquemas de la letra y la revolución tipográfica actual tienen un sentido como tal, y ver a trasfondo como intervienen términos como la semántica y la pragmática de la letra y así mismo como este fenómeno<sup>29</sup> afectaron y afectan tanto al thrash metal en su época como al proyecto tipográfico.

A manera de apoyo y guía se citaran unas frases que me colaboraron tanto en la elaboración de la segunda matriz, como en la tabulación de los datos a la hora del análisis. Lo anterior dicho referenciándome fuertemente en el autor SOLAS Javier.

*"Hoy la tipografía parece haber tomado vida propia y busca a su autor, porque, como los personajes, no puede vivir autónomamente, sin algo que le dé sentido".*

*"Hay quien dice que se trata solo de una moda. Posiblemente sea algo más, pero aun así las modas no aparecen sin razón. Más interesante parece pensar que las modas florecen cuando se dan las condiciones objetivas para ello".*

*"El placer de producir letras no suele exigir ninguna razón, y menos ahora que el postmodernismo nos ha habituado a pensar fuera de toda razón y de toda metanarración".*

*"De la semántica a la pragmática: el significado de la nueva tipografía".*

---

<sup>29</sup> “Considerar esta situación actual como fenómeno puede ser un requisito fundamental para aislarlo del entorno, despojarlo y entenderlo como depositario de un sentido nuevo, de un significado que probablemente se encuentre fuera de su territorio”.

Autor: SOLAS Javier, Título: 26 letras en busca de sentido, Universidad Complutense de Madrid

**2.3.1 Primer instrumento (Matriz de análisis No.1)<sup>30</sup>:** Al ser un instrumento de investigación mixto, proporciono datos cuantitativos y cualitativos. Por otro lado, como existen distintas clasificaciones tipográficas por parte de varios autores, esta primera matriz se elaboró con la clasificación tipográfica más completa actualmente y adoptada por la ATYPI (Association Typographique Internationale). Maximilien Vox planteo esta clasificación y Karen Cheng la adopta en su texto, analizándola y explicándola de tal forma que sea clara para el lector. La matriz es trabajada bajo los parámetros de la siguiente información:

*2.3.1.1 Esquema de matriz:* Para el esquema del primer acercamiento de análisis de los logotipos de las bandas, se seleccionaron unas categorías principales. De estas categorías principales, varias se dividen en más subcategorías u otras simplemente me brindan información tal como SI o NO para continuar con otra categoría que tenga como requisito la anterior. El esquema se plantea así:

*Clasificación tipográfica:* En el caso de esta matriz, esta categoría es una de las que cuentan con más subcategorías y tiene una segunda parte de anotaciones. Claramente guiada por el esquema de clasificación tipográfica dado por Maximilien Vox, esta categoría cuenta con las familias y subfamilias tipográficas tradicionales mencionadas en dicha clasificación. En cuanto a los términos usados se debe recordar que una familia tipográfica tiene uno o más nombres diferentes y si dado el caso no se recuerda o se duda de lo que se está hablando, es bueno retomar la parte de clasificación tipográfica del capítulo anterior. La categoría principal se divide en tres subcategorías así:

- Clasificación tipográfica
  - Romanas
  - Sanserif
  - Rotuladas

Cada una de estas tres subcategorías se divide en otras subcategorías así:

---

<sup>30</sup> Verificar Anexo No1: Matriz de análisis No.1

- Romanas
  - Antiguas
  - Venecianas
  - Garaldas
  - Neoclásicas
  - Modernas
  - Mecanas
  - Incisas
- Sanserif
  - Geométricas
  - Grotescas
  - Neogrotescas
- Rotuladas
  - Caligráficas
  - Góticas
  - Cursivas
  - Decorativas

La segunda parte de anotaciones nos brinda un dato cualitativo donde se explica la elección de dicha categoría tipográfica para cada logotipo. Es claro recordar que al ser logotipos diseñados especialmente para generar identidad en la banda y no tanto para ser un alfabeto o una familia tipográfica, su categorización basada en una clasificación tipográfica tradicional se ve forzada porque estos logotipos tienen una construcción no tan rigurosa ni sujeta a las reglas de diseño y construcción tipográfica. Las anotaciones se hacen necesarias, ya que la tarea de encasillar o seleccionar entre las categorías y subcategorías de la matriz, no deja de ser un dato cuantitativo. Las anotaciones hacen que se encuentren por cada categoría datos cualitativos y cuantitativos haciendo que la información sea más valiosa.

*Remates:* Como se comentó anteriormente, el remate es la terminación o detalle que tiene cada letra al final de sus astas, y dependiendo de este remate la letra puede cambiar en cuanto a clasificación, lectura, estilo, etcétera. Esta categoría es algo muy general ya que solo nos brinda una información si el logotipo tiene en su tipografía remate o no. Dependiendo de lo que se analice se podrá acceder a la siguiente categoría para seguir con el análisis. La categoría se ve así:

- Remate
  - Si
  - No

*Clase de remate:* Si en la anterior categoría, la tipografía del logotipo tiene remate, se continúa con esta categoría. Si hay ausencia de remate, simplemente esta categoría se omite. En esta categoría vamos a especificar qué clase de remate tiene la tipografía. Igualmente a la primera categoría, se elabora una segunda parte de anotaciones ya que en ocasiones por más que la tipografía del logotipo presente remates, la estética del mismo no hace que los remates sean fáciles y claros de clasificar. La categoría se divide así:

- Clase de remate
  - Lobulado
  - Redondeado
  - Filiforme
  - Con cartela
  - Con cuña
  - Cuadrangular
  - Inciso

*Estructura de la letra:* Esta es la categoría que más subcategorías tiene, y así mismo más divisiones tienen estas subcategorías. La estructura de la letra es información morfológica de la tipografía que nos brinda datos detallados más específicos de la letra. A manera de clasificación, se hará de una forma general

haciendo el acercamiento al logotipo como una estructura total, si es dado el caso, se analizara letra por letra dependiendo las diferentes variaciones. La parte de anotaciones se realizará en caso de ser necesaria. Para hacer más claro y mostrar que tipo de información brinda esta categoría, se muestra en el esquema así:

- Estructura de la letra
  - Caja
  - Peso
  - Contraste
  - Ancho
  - Postura

Cada una de estas cinco subcategorías se divide en otras subcategorías así:

- Caja
  - Baja
  - Alta
- Peso
  - Superfina
  - Fina
  - Normal
  - Negrita
  - Supernegra
- Contraste
  - Uniforme
  - Ligero
  - Medio
  - Alto
- Ancho
  - Supercondensado
  - Condensado
  - Normal

- Expandido
- Superexpandido
- Postura
  - Itálica
  - Cursiva

*Partes de la letra:* Esta categoría nos brinda un acercamiento a la estética de la letra ya que cuantitativamente seleccionamos que partes notables de la letra se encuentran en los logotipos de thrash metal. Algunas partes estarán presentes y algunas no, dicho esto, la segunda parte de anotaciones se realizará en casos concretos donde sea necesario explicar con detalle en que disposición, forma y diseño se encuentra visible cada parte de la letra en determinado logotipo.

Esta categoría se divide así:

- Partes de la letra
  - Pico
  - Espolón
  - Gancho
  - Astas
  - Brazos
  - Ápice
  - Vértice
  - Lóbulos
  - Cintura
  - Panza

*Lectorabilidad:* Esta categoría va a brindar aspectos algo más técnicos que a primera vista nos arroja resultados que se tienen que utilizar cuidadosamente y profesionalmente cuando se diseña una familia tipográfica tradicional. Esta categoría es más una categoría cualitativa que nos dice que tan evidentes o como

se están utilizando estas características en el logotipo. Esta categoría brinda datos como:

- Lecturabilidad
  - Espaciado de letra
  - Espaciado de palabra
  - Interlineado
  - Longitud de línea

*Legibilidad:* La legibilidad únicamente nos va a indicar si el logotipo tiene una lectura fácil y rápida y si a simple vista está funcionando como logotipo. El hecho de que tenga una lectura clara o no, nos marca ciertas características estéticas y morfológicas del thrash metal. Esta categoría, se divide en tres así:

- Legibilidad
  - Baja
  - Media
  - Alta

**2.3.2 Segundo instrumento (Matriz de análisis No.2)<sup>31</sup>:** La segunda matriz por su parte y a manera de apreciación personal, proporciono datos más valiosos que la primera, dicho esto, sin dejar atrás la primera matriz ni desprestigiar la información que se recolectó gracias a esta.

Sencillamente la apreciación se sustenta porque la segunda matriz se elaboró gracias al esquema que brinda el autor Javier Solas donde nos muestra una "clasificación de la clasificación" según unas tipologías tipográficas que nos orientan a encasillar los logotipos seleccionados entre todo una maraña de posibilidades que nos brinda la tipografía postmodernista o nueva tipografía como se nombra en el texto.

---

<sup>31</sup> Verificar Anexo No2: Matriz de análisis No.2

*2.3.2.1 Esquema de matriz:* Según el gráfico de referencia, se toma la tipografía que se analizó en la primera matriz, como una tipografía tradicional donde se fundamenta en conceptos como la limpieza y la totalización con un fin de uso.

La segunda parte es la que compete la segunda matriz y tiene como nombre la nueva tipografía. La nueva tipografía tiene dos clases superiores nombradas estilización y mimetización.

La primera se refiere a un concepto de abstracción más formalizado donde la tipografía se toma con rigor y estética entre su "desorden" y tomando como referencia la letra como tal, pero diferenciándola según ciertos criterios y características aplicadas a sí misma, siendo así la letra tratada con carácter denotativo y haciendo una referencia al símbolo.

La segunda clase de mimetización, es la materialización y las connotaciones que pueden brindar las letras, ya sea una a la vez o en su conjunto. Cuando son aplicados a la letra ciertos elementos irregulares e improvisativos pueden actuar tanto como índice o como icono. En este caso el índice se refiere a la letra tratada por maquinas y la proximidad técnica y gráfica que estos medios ofrecen; por otro lado la letra es icónica cuando actúa por semejanza (hacer una letra con ganchos, tripas o ramas).

Siguiendo en las clases y niveles de clasificación, cada una de estas dos anteriores (estilización y mimetización) tienen una tendencia racional e irracional. Para ser más claro, se dice que la estilización tiene un lado metódico y otro espontáneo, y así mismo la mimetización tiene un lado metódico y otro espontáneo.

Por último nivel en la clasificación, cada parte racional e irracional, al igual que el segundo nivel en categoría se divide en un lado afirmativo y otro negativo, siendo igualmente el afirmativo metódico y el negativo espontáneo<sup>32</sup>.

Dicho lo anterior y a manera de síntesis interpretativa, el esquema se divide en dos clases formales superiores llamadas estilización y mimetización, donde cada una

---

<sup>32</sup> Una afirmativa, narcisista, de dominio del **eros**; otra negativa, sádica, auto y heteroflagelante, de dominio de **thánatos**.

tiene un lado racional e irracional según su procedimiento y así mismo cada uno de los anteriores tiene por cuenta propia un nivel de clasificación afirmativo y negativo según su efecto. Por otra parte, la estilización y la abstracción se entienden como lo simbólico en la letra, mientras la mimetización y materialización se mantienen como lo indicial e icónico dependiendo todas las variantes racionales e irracionales planteadas.

*"Por ejemplo, en el primer caso, el de formalización o estilización, se encuentran los nuevos tipos geometrizados, a los que se aplican variaciones normalizadas (narcisismo), pero también distorsiones reguladas y amputaciones hasta lo minimalista o el irreconocimiento (sadismo); y también las variaciones ornamentales y expresivas, así como las caligrafías que niegan la norma unificadora desde la impronta individual. Y en el otro, el de mimetización, se da una imitación que va, en el caso de la racionalización formal, desde el reflejo o la veneración de lo mecánico de la herramienta o soporte, y su negación mediante la suciedad y la corrupción mecánica del tipo, hasta las transformaciones en todo lo que pueda reconocerse como objeto del mundo real o fantástico, ya en su aspecto aprobativo o eufórico, o en el aspecto compulsivo disfórico, como lo que podría ser denominado "neoplasias intestinales"<sup>33</sup>, en uno de los ejemplos<sup>34</sup>.*

Para facilitar el análisis claro de la información anterior, se reforzará mostrando el esquema original planteado por Javier Solas. El mapa facilitará esta operación con el fin de guiar al lector por el camino que va a seguir el proyecto<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> La fuente tipográfica "tripas" es un claro ejemplo de un modelo de mimetismo irracional negativo y/o sádico.

<sup>34</sup> Autor: SOLAS Javier, Título: 26 letras en busca de sentido, Universidad Complutense de Madrid. La novedad de la tipografía actual. Página.6

<sup>35</sup> Autor: SOLAS Javier, Título: 26 letras en busca de sentido, Universidad Complutense de Madrid. Tipologías Tipográficas. Página.5, Mapa extraído fiel y totalmente del texto original.



- Estilización Racional Afirmativa
  - *Duplicación:* Es una repetición de la estructura original ya sea para dar efectos y diferentes contrastes a la letra modificando su estructura. La propuesta con duplicación depende de las veces que se repita la estructura y de la intencionalidad que se quiere simbolizar a través de la letra.
  - *Inscripción:* Es incluir elementos o adicionar elementos que fortalezcan el concepto de letra como simbolo. Se puede ilustrar también la imagen en nuestras mentes de la inscripción de letras en tablas de madera o metal. Sin importar el soporte entenderse como cierta modificación morfológica.
  - *Iteración:* Esta palabra se refiere a repetir de una manera controlada y narcisa sin perder la característica simbólica de la letra.
  - *Regulación:* Referenciándose en un significado de enciclopedia, regular hace alusión a palabras como ajustar y ordenar sin excesos. Esta regulación se da por cambios tipográficos en los trazos que están medidos sin llegar a ser descontrolados o maniáticos.
  - *Trama y Trazo:* La trama y el trazo son efectos que se pueden lograr jugando con los exteriores de las letras y efectos tales como las transparencias y las opacidades. Efectos de este estilo lo brindan software gráficos modernos.
  - *2D y 3D:* Es la capacidad que tiene la letra para extender sus ejes a consideración y gusto. El elaborar una letra A en una caja y darle sensación de cubo y tridimensionalidad, no quiere decir que esté rompiendo con la estructura original de la letra ni la está modificando más allá del símbolo y de su denotación.

- Estilización Racional Negativa
  - *Hibridación:* Se entiende como el cruce de dos o más elementos, ya sea en este caso una unión de familias tipográficas, fuentes o letras con el fin de generar una nueva propuesta gráfica.
  - *Amputación:* Es la operación de cortar o separar astas, serifas y demás partes de una letra de una manera casi normatizada.
  - *Inversión:* Comprende el reflejar vertical u horizontalmente alguna forma o parte de la letra, como de cambiar estas partes de lugar y posición dependiendo la intención.
  - *Anamórfosis:* Se le considera así, a una deformación total o parcial de alguna parte de la letra o la letra en su totalidad.
  - *Supresión:* Similar a la amputación, consiste en deshacer partes de la letra, rompiendo así su estructura y forma con el fin de generar nueva imagen e intención con la letra.
  - *Fragmentación:* Dividir en partes o reducir a fragmentos la letra, pero manteniéndola aún con cierto grado de convencionalidad y estructura.
  
- Estilización Irracional Afirmativa
  - *Gestualización:* Como su nombre lo indica, es añadir cierto gesto o estilización a la letra en pro de conseguir que indique algo o reforzar cierto significado.
  - *Ornamentación:* Puede asociarse a embellecer o adornar la letra con formas o elementos ajenos a esta, que posteriormente incluidos a la tipografía generarán un total estructural.
  
- Estilización Irracional Negativa
  - *Caligrafía Personal:* Según el principio de fundición y repetición de tipos, esta clase irracional viola la regla en cuanto a la creación de letras de forma manual, siendo sujeta a la técnica, habilidad y

dominio escrito de cada persona. La caligrafía personal anteriormente era un don de los escribas de determinadas culturas, pero en este caso se categoriza entre una deformación de la estilización del tipo, llevándolo a un nivel indicial.

- Mimetización Racional Afirmativa
  - *Herramienta:* Esta categoría es influenciada por la herramienta manual, como apoyo en la construcción de las letras y la tipografía. Estos elementos de ayuda pueden ser todos los convencionales en el diseño tales como el formato y soporte de construcción, reglas, escuadras, compases, curvígrafos, etcétera, actuando como indicial en la letra por imitación.
  - *Máquina:* La máquina y la tecnología se acepta como medio indicial de imitación de la letra, donde se encuentran todos los medios tanto impresos 2D (incluyendo todos los medios y sistemas de impresión) o bien sea en movimiento como pantallas y cualquier sistema tecnológico que así lo permita. Cabe decir que las herramientas tanto manuales como mecánicas dan un abanico de posibilidades al intervenir la letra.
  
- Mimetización Racional Negativa
  - *Defecto y Degeneración:* Teniendo en cuenta la clasificación afirmativa que exalta todo el poder de las herramientas y las máquinas; esta categoría niega todo ese rigor y orden mostrando el defecto y suciedad con la cual se podría proponer letra. Un ejemplo claro es la suciedad que se ve notable en la letra luego de imprimirla y sacarle copia repetidas veces. Esta suciedad tanto del grano, como del soporte, la tinta y todos los factores que están en juego crean una nueva propuesta de letra siendo indicial y teniendo como base el

manejo de herramientas y tecnología, pero dándole un toque sádico que crea una gráfica diferente tipográficamente hablando.

- **Mimetización Irracional Afirmativa**

- *Historicismo:* Esta palabra en esta categoría, es entendida a la manipulación que se le da a cosas que ya se hicieron anteriormente sin preocuparse tanto por créditos o citas. Un ejemplo claro y específico, es escoger una familia tipográfica tradicional ya existente y modificarla tanto en escala como en condensación y demás conceptos estructurales que se puedan intervenir. La tipografía resultante no es más que un mutante de la tipografía original donde se rompió con las reglas con las que fue diseñada y por consiguiente perdiendo toda esa limpieza y regulación, convirtiéndola en icónica por semejanza a su antecesora.

- **Mimetización Irracional Negativa**

- *Texturización:* Es desarrollada como la tarea de agregar texturas o propiedades adicionales a la letra. Es clave recordar que una textura es una característica propia de los objetos que genera sensaciones y juegan directamente con los sentidos humanos. A manera de ejemplo, una texturización sería modificar una letra con ciertos filtros que permitan al usuario o lector generar un efecto visual y táctil de una superficie oxidada y corrosiva. Al actuar los sentidos asimilan la letra en su construcción como icónica por semejanza pero la analizaran como si fuera determinada superficie que si tocarán podrían cortarse, más allá de entenderla como un alfabeto.
- *Neoplasias:* La neoplasia médicamente hablando es una proliferación anormal de ciertos cuerpos, siendo similares a los tumores tanto benignos como cancerígenos. Esta categoría se entiende como el limite donde la irregularidad, desregulación y extravagancia es

buscada tanto en lo real como en lo imaginario sin ninguna regla y expandiéndose a manera gráfica como un “cáncer tipográfico”. Es la letra icónica en su máxima expresión. Un ejemplo puede ser buscar letras a través de las manchas que deja la sangre al tener contacto contra una superficie o más extravagante aún, contra otro líquido. Anteriormente se mencionó el ejemplo de la fuente “tripas” donde las letras se ven como si fueran intestinos. No sabríamos si realmente son intestinos o simplemente ese intestino actúa por semejanza icónica reflejando la estructura de determinada letra o carácter tipográfico.

**2.3.3 Análisis (Matriz de análisis No.1):** Para la tabulación de los datos, es necesario tanto analizar los datos cualitativos y los cuantitativos. Los cuantitativos en este caso son más fáciles y rápidos de analizar ya que nos dan características y datos claros de cada categoría. Los datos cualitativos nos brindan información valiosa que sirve como anexo y complemento a los datos cuantitativos, y gracias a que son más específicos, esta información orienta mucho más para la solución de los objetivos del proyecto.

Teniendo en cuenta lo antes dicho, se hará la tabulación y análisis de la matriz, mencionando los resultados de cada categoría y como estos resultados me brindan datos para continuar.

*2.3.3.1 Clasificación Tipográfica:* A grandes rasgos y en base a un análisis netamente tipográfico de los logotipos, la mayoría se encuentra entre la familia sanserif, ya que todos sus acabados y remates son sin serifa y totalmente geométricos en cuanto al grosor de su trazo y su contraste (Logotipos que cumplen con esta característica: Sodom, Destruction, Kreator, Metallica, Overkill, Slayer, Sadus y Necronomicon).

Por otra parte los logotipos que no se encuentran entre esta familia, tienden a no encasillarse claramente en ninguna familia tipográfica. Esto anterior corrobora lo

antes dicho al elegirse la categoría, ya que algunos logotipos no son de clasificarse como tal en familia ni diseñados para ser una tipografía, sino son más una identidad que convierte a la banda determinada en una marca de consumo. Los logotipos que no se encasillan claramente tienen como característica en general compartir dos o más características de cada familia, y acercándose más hacia las familias Modernas y Mecnográficas y hasta caligráficas (Megadeth y Exumer). Las bandas que son más difíciles de clasificar, por lo general se acercan más a las características de una fuente caligráfica en el sentido de diseñarse más abiertamente y generando identidad mas por trazos manuales que por un diseño tipográfico reticulado y estudiado a fondo (Exodus y Living Death).

Es claro mencionar, que no es posible saber hasta qué punto la familia tipográfica a diseñar genere y contenga en si misma toda la esencia y estética del thrash metal. Esto se aclarara en el proceso de bocetación, donde los trazos dirán si realmente la fuente funciona solamente con características sanserif (por ser los datos en común y más notorios), o si es necesario encaminarla hacia otra familia que refleje más claramente las características del Thrash Metal.

*2.3.3.2 Clase de remate:* Esta categoría tiene una importancia relevante al analizar los remates de los logotipos que no se clasifican en la fuente sanserif. Los remates más notorios se encuentran entre los filiformes y los remates con cuña. Estos remates son evidentes en gran parte de los logotipos de bandas de thrash metal alrededor del mundo y a través del tiempo. El remate con cuña es el más común, aunque sufre de cambios y anomalías morfológicas dependiendo de la estética gráfica de cada banda. En ocasiones esta cuña pasa a ser una punta ya que sus terminados son demasiado bruscos y es poco común ver estos remates en una tipografía, ya que por lecturabilidad y legibilidad pueden generar problemas (Living Death, Metallica y Megadeth). El remate cuadrangular y recto se evidencia solo en un logotipo, pero teniendo características de dos familias tipográficas (Exumer).

*2.3.3.3 Estructura de la letra:* Esta categoría es la que más se subdivide en categorías, pero tiene un análisis rápido ya que nos brinda datos sumamente

claros que solucionaran ciertos problemas a la hora de resolver la familia y el proceso de bocetación previo.

En el caso de la caja por lo general los logotipos están diseñados en caja alta (mayúsculas) ya que esto genera mucha fuerza y tensión visual para el logotipo (Todos los logotipos analizados).

Los logotipos que contienen capitulares y minúsculas y letras que funcionan como versalitas (mayúsculas reducidas a caja baja), generan su tensión y fuerza por los grandes remates en punta y en cuña (Sodom y Metallica). Algunas letras de caja alta en cierto logotipo se repiten o se reflejan primera-ultima letra para generar cierta estética e identidad. Estas mayúsculas sufren por lo general anomalías en diseño muy notorias (Metallica).

Para el caso del contraste y el peso, las tipografías tienen todas en general que son muy negras (bold), y su calibre de trazo es sumamente pesado. El trazo de todos los logotipos también es del mismo grosor y no existe un contraste visible entre las astas de las letras de los logotipos. Estas características refuerzan el concepto de elaborar la tipografía basándonos en una familia sanserif geométrica o una con características más mecanográficas (con remates pero con fuertes astas sin contrastes). El único logotipo que tiene un contraste visible es el de Exumer.

El ancho nos brinda ya unas características claras que puede tener la tipografía a diseñar, ya que los caracteres de los logotipos, analizados por aparte tienden a ser condensados hacia su eje horizontal. Los que tienden a tener una estructura cuadrada en el diseño de las letras, lo refuerzan con los trazos gruesos (Exumer, Metallica, Megadeth y Exumer). Todo esto es común como estética grafica en los logotipos de thrash metal.

Para el caso de la inclinación, es mas general encontrar logotipos diseñados con ejes totalmente verticales, los que no tienen estas características genera una leve inclinación que la refuerzan como se ha venido diciendo, con trazos geométricos de gran calibre y fuertes remates que generan mucha tensión y fuerza visual a la imagen del logotipo. Igualmente que ciertos datos anteriormente analizados, el hecho de que los caracteres de los logotipos sean diseñados con ejes sin

inclinación, nos reafirma el hecho de diseñar una fuente sanserif, o en su defecto una fuerte familia Mecanográfica o Moderna (familias tipográficas con ejes verticales en la modulación de sus letras).

*2.3.3.4 Lecturabilidad:* Al no ser tipografías formales lo que se está analizando, esta categoría brinda solo datos apreciativos ya que a la hora de diseñar la fuente, estos datos se tienen que trabajar basándose más en las reglas tipográficas de diseño, más que por los resultados que se dieron de esta categoría en la matriz.

A grandes rasgos todos los logotipos tienen un espaciado de letra y línea sumamente angosto y condensado, ya que esto genera una lectura más rápida del logotipo al componer mediante sus diagonales y no separar tanto las letras. Los que utilizan más de una palabra, tienden a tener un espaciado de palabra también muy reducido ya que generan cierto anclaje y comunicación visual entre las letras, para hacer que el logotipo se lea como un todo y no como palabras separadas.

A la hora de diseñar la tipografía estos conceptos son sumamente delicados de aplicar ya que son los que además del diseño de cada carácter, harán de la familia tipográfica algo realmente funcional.

*2.3.3.5 Legibilidad:* La legibilidad nos indica únicamente si el logotipo funciona a simple vista, ya que para la tipografía a diseñar la legibilidad debe ser clara, independientemente si algunos logotipos generan cierto ruido en la lectura gracias a la estética visual de su logotipo. Esta categoría a grandes rasgos no está diciendo que los logotipos escogidos tienen una lectura medianamente clara para los ojos de las personas que no están acostumbrados a la estética de este género.

**2.3.4 Análisis (Matriz de análisis No.2):** Igualmente que la anterior matriz, los datos se evaluarán de la misma manera, teniendo en primera instancia una clasificación cuantitativa, seguida de unos aportes cualitativos para cada logotipo y su respectiva categoría.

Como se dijo en un primer momento, sin desprestigiar los datos analizados y tabulados de la primera matriz, la segunda matriz a simple vista nos da un enfoque más claro de la clasificación tipográfica más allá del rigor y la limpieza que se nos

inculca tanto en la academia como en los diferentes libros de diseño tipográfico. Es clave decir que la letra pasa de ser denotativa 100% por un proceso de deconstrucción avanzando desde el símbolo, el índice y terminando brutalmente deteriorada a manera de icono. Dicho esto los datos que me arroja la matriz son los siguientes:

*2.3.4.1 Estilización Racional Afirmativa:* Esta categoría no tiene muchas recurrencias y los logotipos no pasan muy notablemente por esta categoría. Por consecuencia cabe decir que los logotipos no están contruidos según un concepto simbólico formal y con detenimiento reglamentado. Los únicos conceptos que se ven evidentes son ciertas regulaciones de los trazos y tramas donde el logotipo es uno como imagen y armónico estructuralmente, pro quizás muy desregulado interiormente y en cada una de sus partes. Por mencionar son todos los logotipos los que tienen estas intervenciones algo controladas generalmente hablando.

*2.3.4.2 Estilización Racional Negativa:* Muchos de los logotipos tienen características que los encasillan entre esta clase. Conceptos como la hibridación, la inversión, y la anamorfosis son los más notables. En casos de logotipos como Metallica, Exodus, Overkill, Megadeth, Sadus, Living Death, Exumer y Necronomicon, tienen una hibridación obvia que hizo que fueran casi imposibles de clasificar en la matriz no.1. Esta hibridación comprende entre mezclar familias tipográficas y características de las mismas en cada letra de los logotipos mencionados. Un ejemplo es que la primera letra E del logotipo de Exumer tiene en sus remates características Mecnográficas como en los contrastes de sus astas características de construcción Antiguos y Modernos (Didonas). La anamorfosis es presente en logotipos o letras irregulares como en el caso del logotipo de Metallica, Exodus y Living Death, sufriendo la estructura anomalías visibles no tan extravagantes almenos para esta categoría.

*2.3.4.3 Estilización Irracional Afirmativa:* La gestualización no es un criterio recurrente evidente, porque la ornamentación es mucho más ilustrada y evidente en algunos logotipos.

*2.3.4.4 Mimetización Irracional Negativa:* Al ser el tope y el límite en la clasificación muchos de los logotipos tienen neoplasias ya cánceres dicho así, en su construcción. Nadie nos niega por ejemplo que las letras del logotipo de Exodus estén construidas según las formas que dejan las llamas de las antorchas. Lo anterior dicho algo descabellado pero posiblemente todos los logotipos tienen un fuerte componente icónico, que en mayor o menor medida hacen que las letras se entiendan como alfabeto o como un determinado objeto en nuestra imaginación similar a algún carácter tipográfico. Otro ejemplo es si separamos la letra final del logotipo de Living Death, no sabremos en una primera instancia si se trata de un hacha o de una letra. El significado icono lo obtienen luego de jugar como conjunto con las demás letras y mostrar ya cualidades y criterios morfológicos y sintácticos que tienen los logotipos de Thrash Metal.

Es interesante ver como los logotipos tienen un salto importante de lo estilizado y simbólico en ocasiones racional como irracional a un ambiente icónico y descabezado, dejando lo indicial en un plano intermedio.

Diciendo esto es claro que esta información de la primera matriz y de la segunda matriz me brindan datos necesarios para seguir en mi proceso de cumplimiento de los objetivos al proponer el diseño de una familia tipográfica basado en el análisis ya hecho de los 12 logotipos seleccionados. Así mismo es importante mencionar que el análisis de los logotipos realmente brindan una salida y una luz para la solución del objetivo general, dando ciertas pautas ya dichas de que características y como se puede empezar a bosquejar la pieza a proponer.

Si fuese necesario decir que características gráficas espera el lector; Siendo una de las tantas posibilidades debe tener un peso visual fuerte, teniendo formas icónicas que actúen por semejanza hacia la letra y hacia el género musical y simbólicamente una cierta regulación en la construcción de cada letra donde se verán plasmados conceptos de composición tanto racionales como irracionales.

## **CAPÍTULO III**

### **3.1 NATURALEZA DE LA PIEZA**

Posterior al análisis de las dos matrices donde se recogió gran cantidad de información, surgieron varias interrogantes en una primera instancia tales como: ¿Fueron suficientes los datos recogidos para empezar a cumplir los objetivos? ¿Los resultados fueron eficientes para continuar con el proceso? ¿Es necesario otro instrumento de investigación que complemente los resultados arrojados?

Era claro que luego de tabularse la información todavía se tenían muchos eslabones en la cadena y era necesario depurar muchos datos para obtener lo realmente necesario para continuar. Estos datos que se escogieron para continuar fueron tomados desde prioridades que iban a completar el objetivo en un futuro a corto plazo. Las prioridades fueron tomar los datos y resultados más recurrentes de los logotipos y desechar los menos repetitivos con el fin de que estos no generaran conflictos o quizás un cambio de camino apresurado después de llevar una etapa de bocetación o alguna etapa más avanzada de diseño.

Para ser concreto, un resultado periódico fue la posibilidad de no ver visibles en las fuentes tipográficas las características de un peso extralight o light ya que estas características no evidenciarían las similitudes y recurrencias entre los logotipos y no podríamos seleccionarla como característica destacada.

Posiblemente al hacer un ejercicio mental y ver los logotipos seleccionados y agrupados sin necesidad de verlos acompañados con un tabla y un número considerable de variables a analizar, es fácil percibir que todos los logotipos tienen un peso visual notable, tanto en un todo como en cada una de las partes que lo componen, haciendo ya de esto una afinidad y por consecuencia una característica importante que debía pasar el primer filtro de selección.

El ejercicio mental puede variar también entre cada persona, ya que todos no tienen el mismo criterio de visualización ni manejo de proporciones, haciendo así,

que para alguien un logotipo sea muy pesado o cargado visualmente como para otra persona no lo sea de la misma manera.

Para corroborar lo mencionado se elaboró un ejercicio de experimentación donde vulgarmente los logotipos de algunas bandas seleccionadas fueron modificados en su peso tipográfico y escritos con tipografías extralight, light y estilizadas para ilustrar si realmente un dato de análisis como el peso tipográfico (en este caso seleccionado el normal y el bold) fue un resultado acertado para en su momento, empezar con un proceso de bocetación basado en las evidencias y datos recogidos de las matrices.

**EXODUS**

EXODUS

**DESTRUCTION**

*Destruction*

**EXUMER**

*EXUMER*

**METALLICA**

Metallíca

Luego de ver la comparación anterior es notorio que la tipografía es tan importante para la comunicación del mensaje, llegando a ser en ocasiones más fuerte que una imagen, y en otras reforzando el mensaje de la imagen. Como lo que compete es el logotipo, hablando de la tipografía como imagen es también claro que así el nombre de la banda sea muy brusco o fuerte, la tipografía tiene que apoyar el concepto comunicando con determinadas características tipográficas lo que la banda quiere expresar para diferenciarlas de las demás.

En el caso del logotipo de Metallica (siendo la banda más conocida o popular dentro de las escogidas) se hará referencia a su primer trabajo del año 1983 llamado "Kill 'em All", traducido al español como "Mátalos a todos".

Si se vuelve a la tarea de la comparación, y se analiza por un momento el logotipo real de Metallica y la variación con una fuente tipográfica "Bradley Hand ITC", es interesante ver como las matrices están brindando la información adecuada para seguir adelante porque se está argumentando que el peso bold de la tipografía acompañado de remates fuertes es una característica que expresa más el concepto de "Matalos a todos" que la variación en tipografía manuscrita con un peso visual pobre y sin un simbolismo adecuado que nos aleja del concepto de Thrash Metal.

Para este momento era claro que las matrices fueron eficaces y que otro instrumento de investigación podría arrojar quizás los mismos datos y posiblemente basados desde la subjetividad en el caso de una entrevista, siendo así las matrices, los instrumentos esenciales que facilitaron las pautas para empezar con la bocetación de la pieza.

Antes de comenzar con la tarea de bocetación fue clave aclarar el papel del diseñador(a) a la hora de diseñar tipografía y saber la gran responsabilidad que tenía encima a la hora de construir letra.

**3.1.1 Diseño tipográfico:** Al escuchar las palabras "diseño tipográfico" puede caerse en el dilema si es "diseñar tipografía" o "diseñar con tipografía".

Es clave diferenciar estos dos conceptos porque no es lo mismo diseñar una letra C para una nueva fuente tipográfica que va a ser utilizada en el cuerpo de texto de un nuevo libro, a seleccionar la C de una tipografía gótica diseñada hace años para ser la letra capital de un encabezado para un afiche.

Dicho lo anterior, se puede entender al diseño tipográfico como una disciplina donde unos personajes llamados "diseñadores tipográficos" hacen su deber "diseñando tipografía". Aun así, estos términos son muy variables ya que el diseñador tipográfico se puede considerar al diseñador que se especializó de por vida en diseñar, proponer y construir tipografías tanto por gusto personal como por encargo para solucionar problemas de diferente índole (empresa, logotipo, pagina web, etcétera), aunque esto no tenga que ser necesariamente así. En algún momento un diseñador de modas podría diseñar una tipografía para su catalogo de ropa o como se menciona anteriormente, una persona sin conocimientos de tipografía puede generar la imagen de una banda basado en técnicas empíricas y esto no quiere decir que la tipografía diseñada sea deficiente o no funcione; a lo que se refiere con esto es que cualquier persona podría proponer tipografía y quizás una buena tipografía, lo anterior dicho, sin pasar por alto y desmeritar toda la profesionalidad y competencias de un diseñador tipográfico de tiempo completo en cuanto a tipografía le concierne.

Por otra parte, el diseñar con tipografía es una tarea diaria del diseñador que le compete con un gran número de aplicaciones. El número de aplicaciones lo da el mismo diseñador o el problema a solucionar, ya que hay diseñadores que se especializan en ilustrar con tipografía, como otros que se especializan en el campo editorial y a diario necesitan seleccionar tipografías para generar un diseño impreso eficiente, e igualmente el diseñador web, que selecciona las tipografías más acertadas con el objetivo de generar un sitio claro y navegable para los usuarios de internet.

## 3.2 METODOLOGÍA DE DISEÑO

La metodología son un conjunto de pasos o procedimientos a realizar con el fin de cumplir los objetivos de algo determinado. La metodología de diseño es importante porque nada en el diseño tiene que ser por capricho y por obras del azar (almenos no en este caso), donde el planteamiento de un buen método organizó los tiempos y momentos para una buena realización de la pieza gráfica.

“No existe un proceso de diseño único o correcto para crear una tipografía. Las metodologías de los diferentes diseñadores son tan personales y tan variadas como los diseñadores mismos.

En ciertos aspectos, la parte más difícil del proceso de diseño radica en encontrar la inspiración de la que surja una fuente”<sup>36</sup>

Según lo antes dicho se solucionó desde un primer momento la parte más difícil que la autora propone, ya que el Thrash Metal fue desde el principio la inspiración para diseñar la tipografía.

A continuación se nombrarán una serie de pasos que fueron tomados para comenzar el proceso de creación de la propuesta gráfica, sin omitir que a través del proceso se agregaron o modificaron pasos según los altibajos, aciertos o desaciertos que el proyecto sacaba a la luz.

- Elaborar una lista de chequeo para delimitar las características morfológicas recurrentes en los logotipos, descartando las menos importantes.
- Escoger los caracteres que se iban a diseñar como primera medida, limitando cuales no se iban a construir y cuales se utilizarían en un futuro, para así tener una idea de cuantos caracteres se tendrían que diseñar, teniendo siempre en cuenta la aplicación final de la familia tipográfica (para este caso medios impresos y piezas con relación a la música metal).

---

<sup>36</sup> Autor: CHENG Karen, Título: Diseñar tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2006, Páginas: 232. El proceso de diseño, p.8

- Luego de haber limitado los caracteres, hay ciertas letras que marcan las características y personalidad de una fuente y eran esenciales para empezar con la bocetación. Estas letras son la a, la e, la g, la n, la m, la x y la o.
- Habiendo esbozado las letras con características dominantes, se empezó a hacer pruebas con palabras cortas para articular letras ya bocetadas. Palabras recomendadas como "Murciélago" contienen todas las vocales y "Hamburfontsv"<sup>37</sup>. Aún así se vio necesario empezar a trabajar con palabras acordes al género Thrash Metal para empezar a contextualizar las palabras y ver su resultado en papel, pantalla y algunas en impresos.
- Posteriormente al bocetado de las letras, se empezó con el esbozo de los números y los caracteres diacríticos y especiales.
- Al haberse determinado las características formales de la familia, se procedió a escanear y redibujar los caracteres en un software vectorial para ver su comportamiento real y su comportamiento en pantalla (en este caso Adobe Illustrator).
- La finalización de los caracteres escogidos se efectuó en un software especializado para el diseño tipográfico: FontLab Studio.
- Instalada la fuente en el sistema, se propusieron unas posibles aplicaciones de la tipografía para ver su impacto en piezas reales como portadas de revistas, páginas internas, afiches y boletas promocionales de conciertos.

**3.2.1 Lista de chequeo:** Más que una lista de chequeo entendamos este primer paso de la metodología como una selección especializada de las características que brindaron las matrices. Finalizando el capítulo anterior se mencionaban las afinidades que habían entre los logotipos, pero más allá de esto es claro que hubo

---

<sup>37</sup> "Una palabra que se utiliza habitualmente es "hamburfontsv", que contiene muchas de las letras minúsculas empleadas con mayor frecuencia."

Autor: CHENG Karen, Título: Diseñar tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2006, Páginas: 232, El proceso de diseño, p.8

que delimitar y seleccionar las características que realmente iban a ser relevantes para empezar a bocetar con unos conceptos más fuertes y centrados, ya que la bocetación sin un límite hubiese causado futuros problemas como tiempo mal gastado (profundizando en lo que se menciona al inicio de este capítulo). Para este primer paso, se realizó una metáfora personal para entender la importancia de limitar los conceptos con jerarquías y ser lo más específico posible con selección:

Supongamos que tenemos un armario lleno de ropa para metalero; ese día hay un evento de Thrash Metal y queremos ir vestido lo más "Thrasher"<sup>38</sup> posible. De la gran cantidad de ropa que tenemos, ¿cuáles prendas son las que más me harían parecer thrasher o la más adecuada para el evento?, quizás un pantalón militar, una chaqueta y unas zapatillas color blanco; quizás un pantalón de cuero, un chaleco, una correa de balas y unas zapatillas grises.

El anterior ejemplo ilustra perfectamente la selección que se menciona ya que, volviendo a la metáfora, una camisa de botón (nunca queriendo decir que es algo prohibido o mal visto) no es el más simbólico para representar el estereotipo Thrash Metal, así mismo, características tipográficas y de la letra afines pueden ser necesarias o no para el proceso de la creación tipográfica.

Los conceptos y características que se escogieron para empezar a bocetar y seguir teniéndolos en cuenta hasta la finalización del proyecto fueron los siguientes:

- Eje de construcción vertical
- Estructura de construcción desde formas geométricas sin curvas (triángulos, rombos, pentágonos, hexágonos)
- Terminaciones fuertes, agresivas y en punta
- Predominación de caja alta (Se decidió solo trabajar letras de caja alta ya que en su mayoría los logotipos son trabajados así, o en su defecto a manera de versalita.)

---

<sup>38</sup> Término popular para denominar así a la persona que tiene gran afición o gusto por el Thrash Metal.

- Ausencia de curvas tanto en las barrigas y ojos de las letras como la B, O, Q, P, R.
- Contraste bajo y construcción por herramientas de diseño como, líneas y escuadras que brinden ángulos cerrados y trazos rectos.

**3.2.2 Caracteres de la fuente tipográfica:** Entendiéndose el carácter en este contexto como una representación simbólica del lenguaje natural, no hay ninguna ley que diga los caracteres que debe tener por rigor una fuente tipográfica. Esto se debe a que los caracteres dependen del lugar demográfico o la cultura donde nos desenvolvamos ya que por ejemplo en nuestro país Colombia no se utilizan ni la misma cantidad ni los mismos caracteres que se utilizarían en una fuente tipográfica limitada a ser utilizada en Rusia, Noruega o Brasil (solo por nombrar algunos países que tienen otros idiomas y fonemas diferentes a los nuestros).

Dicho esto se pueden pasar por alto muchos caracteres o posiblemente incluir los más utilizados en países de habla hispana, siendo quizás este el primer paso en la metodología de diseño porque se tuvo que limitar la cantidad de caracteres para así tener la idea de lo que se enfrentaría en un futuro.

Los caracteres se dividen en cuatro grupos principales: las letras mayúsculas (o de caja alta), las letras minúsculas (o de caja baja), los números, los signos de puntuación y los signos diacríticos, donde a medida que se haga una breve explicación de cada término se mostrará los caracteres que se escogieron para un primer momento.

*3.2.2.1 Letras mayúsculas:* Las letras mayúsculas son letras con mayores dimensiones que las minúsculas, y ortográficamente deben ir las vocales con su respectiva tilde. Son variadas las reglas que competen a cada término en la clasificación pero a grandes rasgos se utilizan después de cada punto y al comienzo de cada nombre o sustantivo propio. Para el caso del castellano se

incluyo la letra Ñ aunque se considere a esta como una N con un carácter diacrítico ubicado arriba de la letra.

*3.2.2.2 Letras minúsculas:* Son de menor tamaño que las mayúsculas y se utilizan en textos largos, a diferencia de las mayúsculas que se utilizan ahora en titulares o textos que necesiten de mayor atención. Igual a lo anterior esta clasificación y selección fue provisional ya que no se pueden descartar del todo caracteres que no estén dentro de nuestro alfabeto local.

*3.2.2.3 Números:* Son caracteres que representan cantidades y siempre serán 10 porque con estos 10 se pueden hacer todas las combinaciones posibles, a menos si necesitamos números romanos, que en este caso se representan con letras antes escogidas. Para las raíces o potencias no se consideran números como tal en la fuente tipográfica sino caracteres especiales.

*3.2.2.4 Signos de puntuación:* Los signos de puntuación son signos que representan pausas, intenciones o estados anímicos a la hora de leer o comunicar algo. Esta primera selección fue modificada en un futuro, anexando más signos y caracteres.

Es importante aclarar en esta parte, que dadas las características y estilo de la tipografía, esta va a tener aplicación impresa pero solo para publicaciones tales como: cabezotes de revistas, títulos, subtítulos, nombres y aplicaciones donde sea necesario pocos caracteres o palabras; es decir, que esta tipografía no es adecuada ni se debe utilizar en puntajes bajos ni para textos largos y de lectura ya que su estética no es adecuada para esto.

Con la siguiente gráfica se va a aclarar un poco los conceptos antes mencionados y dejando más claro los caracteres que se escogieron y el por qué de esta selección.

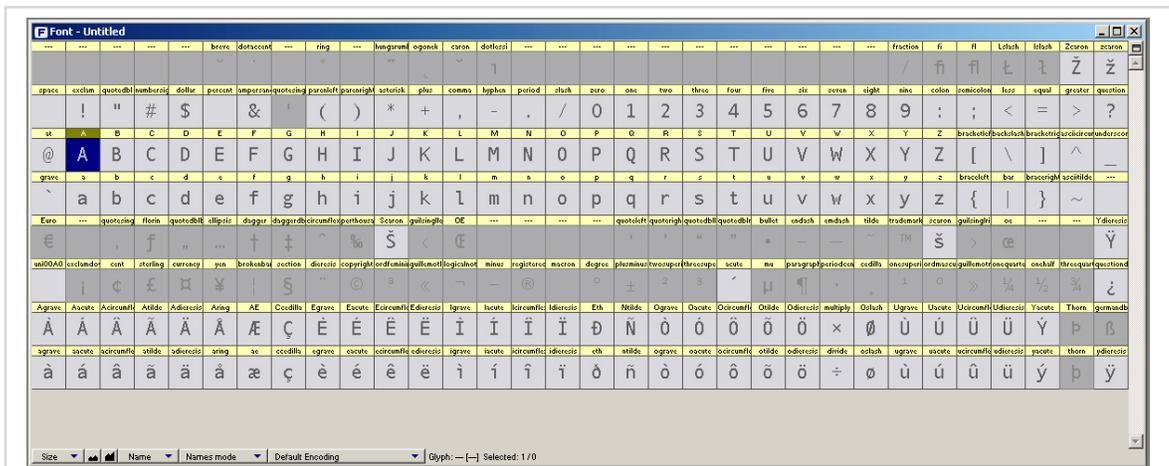


Tabla seleccionada de la interfaz del programa Font Lab donde se muestran los caracteres a diseñar. El software ilumina automáticamente los caracteres que se van a trabajar y los que posteriormente se van a exportar en la fuente.

Para este caso en particular el software brinda una categoría llamada “Nombres” donde de manera predeterminada escoge los caracteres para ser utilizados en nombres, incluyendo acentuaciones y fonemas de otros países (o que se utilizan en los nombres de dichos países) y los caracteres diacríticos básicos que conocemos: # " ! ¿ ? ! i ( ) ; : , . \_ / + -

Los que se encuentran en color gris oscuro fueron caracteres que se eliminaron ya que las publicaciones a las cuales va dirigido el diseño de la familia no las necesita.

Al decir esto me refiero a caracteres como: ® © µ @ § % 1/3 ™

**3.2.3 Etapa de bocetación:** La etapa de bocetación y el correspondiente seguimiento de la metodología de diseño antes propuesta, generó desde un principio unos elementos claves y otros más de crítica por parte personal y por parte externa.

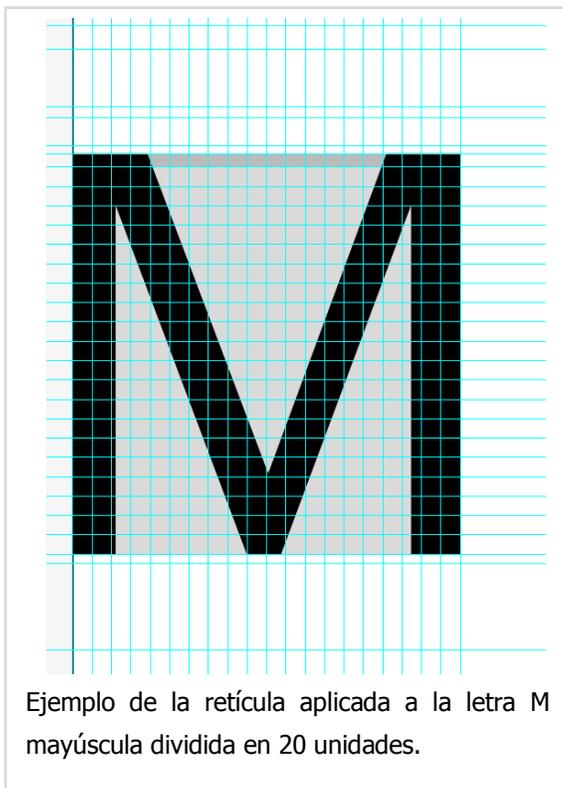
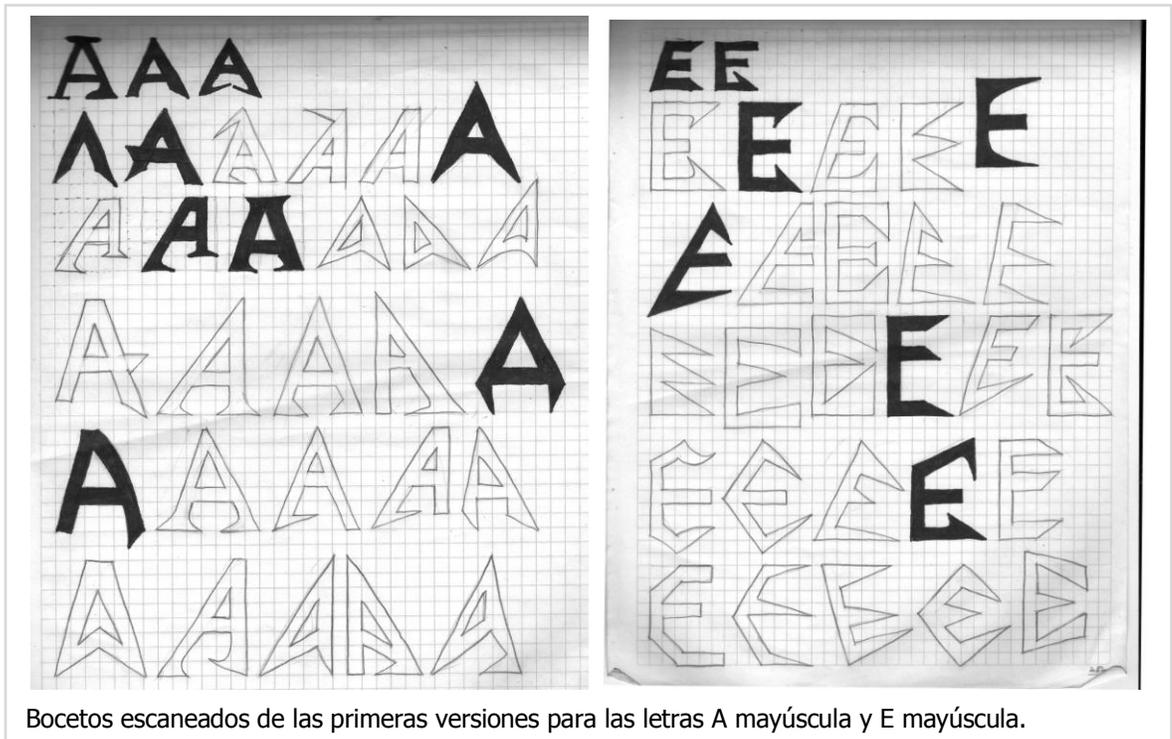
En esta primera etapa, las primeras letras que se bocetaron fueron las vocales, así en la metodología se haya dicho que había unas letras con más importancia que marcan las características. Esta elección personal fue más subconsciente y quizás

por el hecho que las primeras letras que uno aprende a leer, escribir y pronunciar son las vocales.

Desde que se empiezan a bocetar las vocales, se ven características de diseño personal y en ocasiones se pasa por alto y se pierden ciertas características simbólicas del Thrash Metal, mas por el afán y necesidad de generar una letra legible y clara. Esto puede ser un gran error porque en muchos de los esbozos se nota más esas ganas de generar una letra legible que generar una letra que tenga relación con toda la investigación previa, y con la selección especializada que se menciona en el primer ítem. Todo concuerda, quizás más por una experiencia personal y cercana con el diario de "diseñar con tipografía" donde dependiendo de la selección adecuada de las diferentes fuentes y pesos tipográficos, el mensaje puede ser claro o no para el público.

Quizás otra versión sea porque no existe una costumbre de utilizar fuentes icónicas o supremamente modificadas e intervenidas para hacerlas útiles en trabajos del común (ya que por lo general no es lo que se nos requiere), ya que sería totalmente inadecuado que una fuente "Pacman" fuera escogida para un titular de un periódico para empresarios. Aun así ciertos autores mencionan que sería bueno retirar de nuestras cabezas y hábitos, que todas las tipografías tienen que tener legibilidad y lecturabilidad, ya que en muchos contextos es necesaria una fuente que ni siquiera se entienda y actué como se dijo en capítulos anteriores, icónicamente y por proximidad morfológica a las letras.

A primera vista las vocales y letras características de la fuente, tuvieron un abanico de posibilidades para escoger, romper o simplemente descartar muchas opciones morfológicas. Entre estas que siguieron por el camino se encuentran las que tienen unos remates fuertes, gran peso visual pero a su vez un toque estilizado que le otorgué como aporte personal.



Posteriormente de los primeros esbozos, se elaboro un ejercicio que serviría de guía y eje fundamental para la continuación del proyecto. Este ejercicio fue elegir una fuente tipográfica ya diseñada con el fin de tomarla como guía para hacer una retícula y que las proporciones de la fuente a proponer fueran más cercanas a una ya diseñada y no tuviera que ser necesariamente cuadrada y con las mismas dimensiones. La tipografía elegida fue "Franklin Gothic" ya que es una fuente sin serifa algo condensada que coincide con

algunas características de las tipografías utilizadas en el Thrash Metal, al menos en dimensiones hablando y similitudes formales hablando a muy grandes rasgos. En primera instancia se tomó la letra M como eje ya que suele ser una letra común que define el ancho máximo para la tipografía. Luego se elaboró una retícula de 20 unidades en el eje x por su proporcional en el eje y, así sucesivamente con todas las letras y caracteres para empezar a bocetar desde una cuadrícula y unas dimensiones más especializadas.

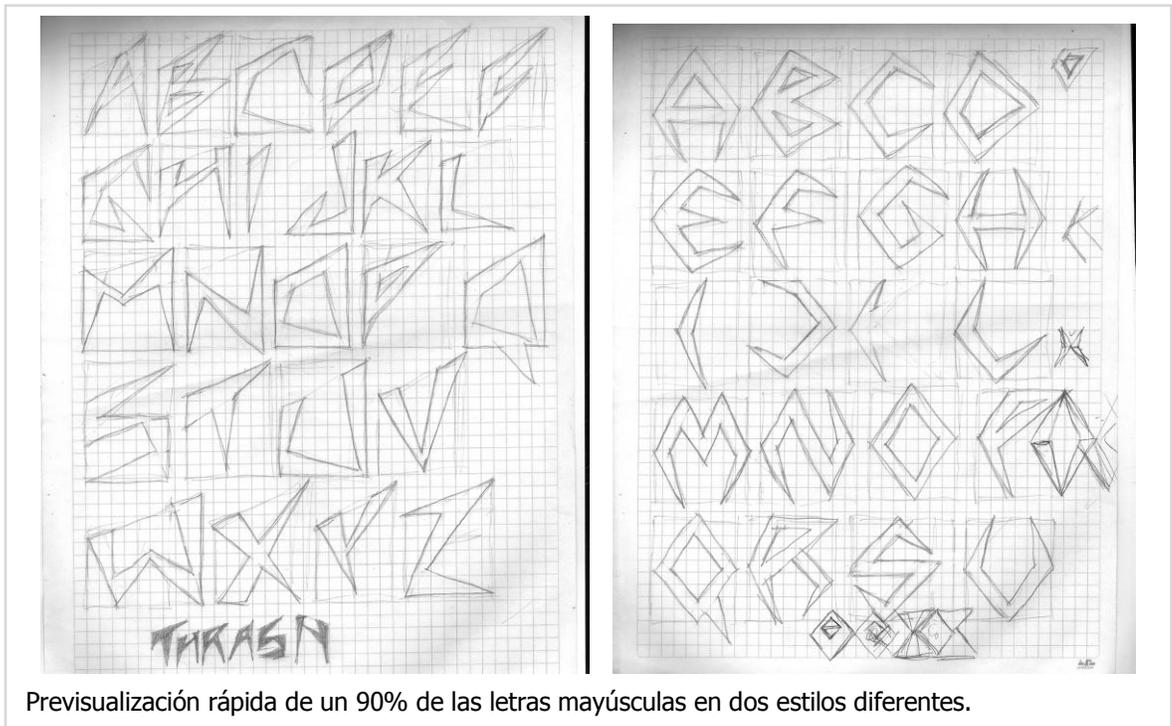
Por ende también se tenían que trazar las guías de las letras descendentes, ascendentes y las que tienen caracteres especiales que se salen de la estructura común, como las letras con tildes o acentos.

Continuando con el proceso y ya estando algo más centrado en cuanto a proporciones y retícula de construcción, se empezaron a trabajar letras familiares o similares con el fin de empezar a buscar la identidad de la tipografía. Estas letras familiares se pueden entender como letras que tienen la misma estructura de construcción, proporciones similares y morfología similar, es decir, letras como la P, B y R podrían considerarse letras familiares por los conceptos antes mencionados.

Se siguió tomando como eje la M y sus letras hermanas, pasando por la P, R, O, C y G, trabajando alrededor de cinco o seis estilos por cada letra para luego hacer una preselección y seguir definiendo cada vez más el carácter de la tipografía.

No todo fue tan fácil y rápido ya que desde estos momentos (y mucho antes), empezaban a surgir problemas de todo tipo. Por mencionar alguno de los problemas, en ocasiones se esbozaron letras que funcionaban muy bien y cumplían con los parámetros para estar dentro de la tipografía y mucho más allá para crear el estilo de todas las demás letras, pero al momento de pensar en cómo se verían las demás, había letras que por sus formas y limitantes estructurales serían imposibles trabajarlas, haciendo que por esto muchos bocetos se descartaran y fuera necesario replantear muchas cosas en cuanto a estructuras y formas de

construcción. Para adelantarse un poco al problema tuvieron que hacerse los bocetos no como unidad sino como un todo para generar una leve previsualización de todas las letras con el fin de analizar si funcionaban o no con el objetivo, para así, de una manera rápida verificar si muchas letras no funcionaban o era necesario empezar con otro estilo para bocetar.

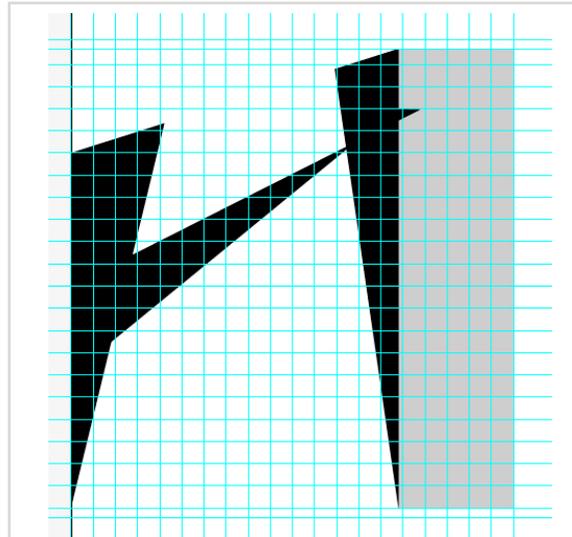


Anteriormente se mencionó que no se iban a trabajar letras de caja baja (minúsculas), pero se empezó a pensar en cómo se podrían trabajar o visualizar en algún programa digitador de texto. El hecho de que no existan minúsculas formales o letras de caja baja no fue con el fin de concluir apresuradamente que esos caracteres se botaran a la basura.

Para darle una solución útil y original se pensó en un “valor agregado” para la tipografía haciendo que en un digitador de texto, las letras mayúsculas fueran las diseñadas normalmente y las letras minúsculas las mismas pero reflejadas

horizontalmente a modo de espejo con el fin de tener dos versiones de la misma letra y así proponer diseños que corroboraran y articularan todos los datos brindados por las matrices en conceptos como simetría, equilibrio y fuerza, tipográficamente hablando.

Esto en un comienzo se veía bien en papel pero el peor problema surgió al digitalizar las letras y hacer las cosas de una manera mejor hecha y más profesional. La retícula de papel y los primeros bocetos no dejaban para nada claro los problemas que se iban a tener en pantalla, llegando al punto de eliminar por completo la idea de hacer las letras normal y reflejada, ya que al empezar a articular letras y palabras desde el software se empezaron a ver los problemas de conceptos como interletrado, lecturabilidad y legibilidad de gran manera (hubo letras que



Ejemplo de la letra H mayúscula en el proceso de digitalización donde se detectaron problemas importantes, morfológicamente en este caso (Este estilo fue desechado del todo por la dificultad para generar todo el alfabeto con estas características).

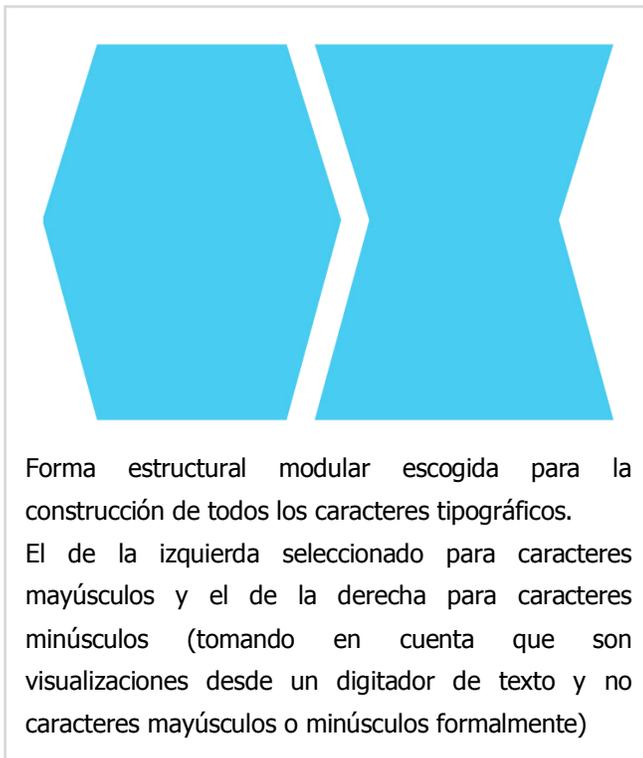
generaron un problema visual gigante). Por consecuencia de lo anterior, fue necesario volver de lo digital al papel y replantear muchas cosas.

En este momento el proyecto tomó un giro (quizás algo atrevido) y se empezaron a ver mejores resultados. La idea de seguir jugando con los caracteres mayúsculos y minúsculos fue lo que impulsó a tomar una de las decisiones más importantes en la realización del proyecto. Se pensó en jugar con dos propuestas de letras mayúsculas que encajaran entre sí para generar el efecto visual de la mayoría de logotipos de Thrash Metal analizados, y más que eso, de muchos logotipos del thrash metal en general. Al decir encajar entre sí, fue buscar una estructura que

tuviera una “contraestructura” que funcionara bien para diseñar toda la gran cantidad de caracteres y más allá que los caracteres propuestos a base de estas formas, facilitarían la comunicación y todo el poder visual que la palabra Thrash Metal contiene dentro de sí misma.

Luego de varias formas se llegó a una estructura modular hexagonal (seis lados) de ángulo convexo con una “contraestructura” hermana hexagonal de ángulo cóncavo.

**3.2.4 Digitalización:** Teniendo definida la forma estructural a manera de modulo, había un nuevo inicio para la tipografía, ya que se contaba con la

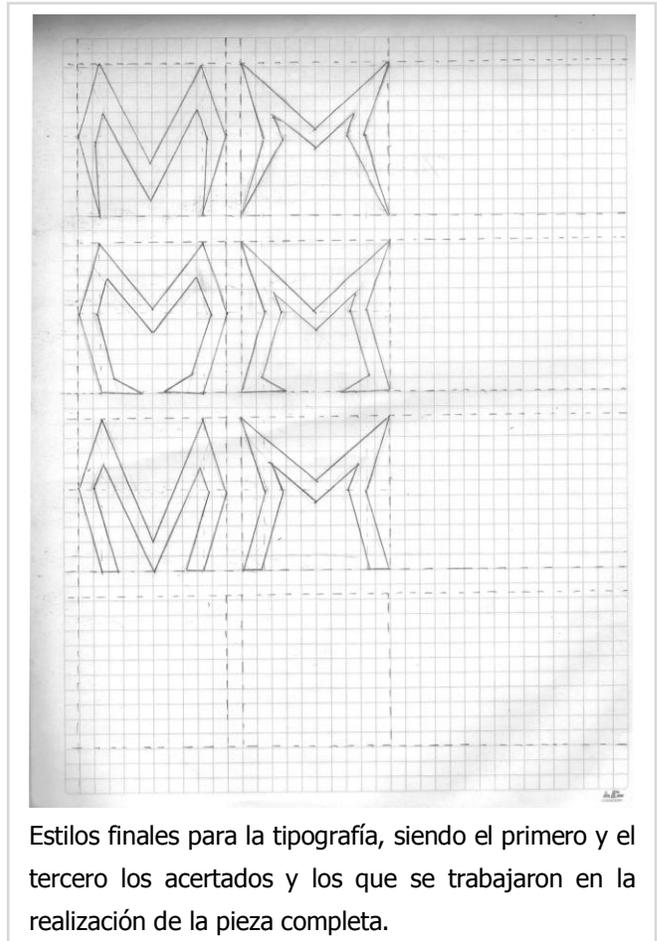


experiencia de qué cosas iban a fallar en pantalla y como solucionarlas desde el papel. Al hacerlo de esta manera y con ese fin, las letras iban a encajar entre sí ya que los ángulos exteriores de la estructura eran idénticos, haciendo desde este momento que el interletrado fuese igual para todas las letras. Este concepto de encajar lo toman los logotipos de bandas de Thrash Metal para ubicar todas las letras con el objetivo de generar cierta unidad

al logotipo. Es importante aclarar que la disposición tipográfica de un logotipo es más despreñada que la de una fuente o familia tipografía, ya que estos logotipos no utilizan sino pocas letras del alfabeto y en ocasiones los diseños de estos son muy manejables en cuanto a morfología e impacto visual.

Teniendo clara la estructura se llevó rápidamente a la pantalla para empezar a ver cómo funcionaban las letras con sus compañeras encajadas.

A simple vista es claro que las formas modulares escogidas son brascas y muchas letras iban a tener unas formas diferentes a las que estamos acostumbrados a ver, pero ya se habían aclarado anteriormente como los conceptos de circularidad y formas provenientes del trazo orgánico no iban a estar visibles en esta tipografía. Para mencionar, letras redondas ya no iban a ser redondas y tendrían más una connotación íconica en ciertos casos como unidad, ya que deberían actuar por semejanza y acompañada de las demás generar un todo que las relacione con la forma y/o carácter original para así facilitar la lectura y futuro uso de las tipografías propuestas.



Estilos finales para la tipografía, siendo el primero y el tercero los acertados y los que se trabajaron en la realización de la pieza completa.

La construcción de todas las letras fue interesante y se generaron tres prototipos de letra M, de los cuales se eligió un estilo que sería trabajado para las demás letras y se dejó un segundo opcional ya que también tenía muchos aciertos.

Cuando se menciona interesante es porque cada letra tenía un limitante estructural y había que buscar la mejor manera de diseñar las letras y los determinados caracteres con este limitante.

hablando de la tipografía formalmente, característica importante fue no tener un contraste evidente en su trazo, sino un contraste visual con unos falsos remates en forma de lanza con unas puntas suavizadas circularmente. Estos remates hacen que la letra sea agresiva y junto con los ángulos de la estructura modular causaran que cada letra llevara en si la palabra "Thrash Metal".

Los trazos de las letras se trabajaron con un peso similar a la "Franklin Gothic Bold" aproximándolo en unidades al 1.5 de las 20 unidades en el eje x tomadas

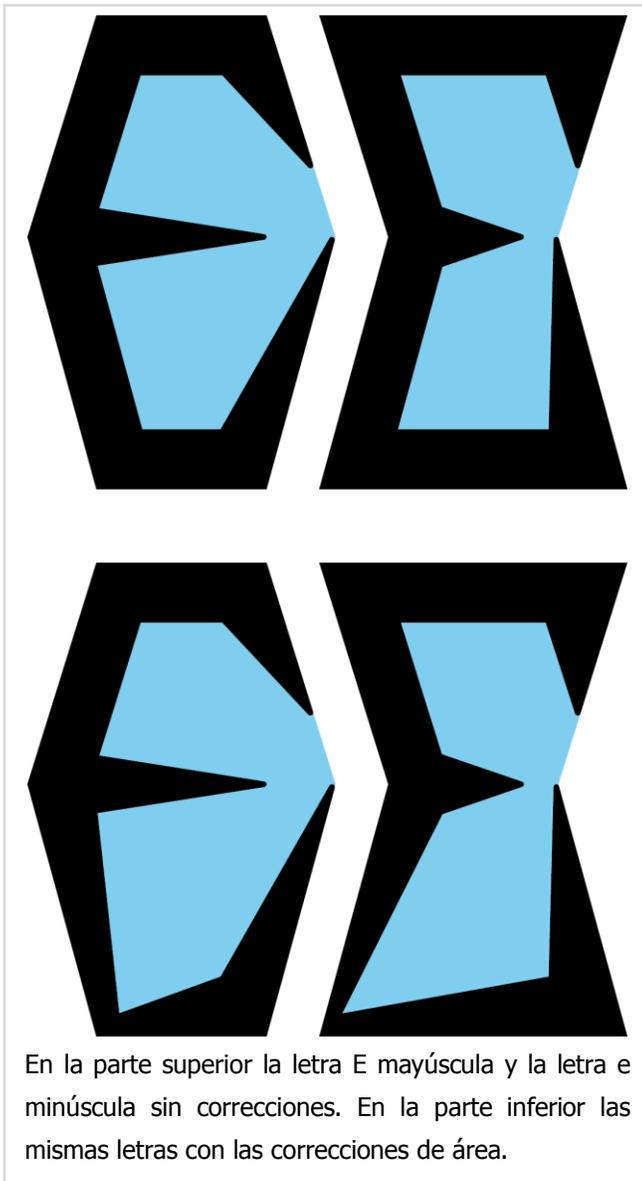


para la letra guía, en este caso la M. Hasta cierto momento las proporciones de la tipografía "Franklin Gothic" se mantuvieron casi que fieles, pero se tuvieron que modificar con el paso del tiempo y para solucionar errores en la visualización en primeras aplicaciones como títulos o frases cortas. Ciertas letras que terminan en puntas generaban cierto desequilibrio cuando se unían con

letras anchas y más estables visualmente. Letras como la C, G, S, W, Z fueron reducidas de sus unidades en el eje x para que se vieran más equilibradas con las letras de menor proporción.z

Para los números se redujeron todas las unidades en el eje x en 1.5 unidades, ya que las proporciones de estos en "Franklin Gothic" son sumamente anchos. Evidentemente cada vez la tipografía tomaba más cuerpo y buscaba su propio camino para formar todo un código de caracteres con una personalidad agresiva, fuerte, una personalidad Thrash Metal.

Ya trabajados todos los caracteres tipográficos, hubo ciertos problemas que corregir en cuanto a proporciones, interletrados (se había dicho que todos iban a tener el mismo pero letras como la Í tenían otras medidas de interletrado por su forma y porque las tildes se salían de sus márgenes), interlineados y seguir corrigiendo el equilibrio y el peso visual entre todas. Por este último problema se genero un segundo prototipo basado en el primero, eliminando área de las letras más pesadas con una diagonal similar a ciertas letras que terminaban en punta:



Como se puede apreciar con la imagen del costado izquierda, La imagen de arriba muestra las letras E construidas de primeras, luego vemos como con una extensión en una de sus esquinas la letra E pierde área y juega con la estructura de otras letras como la A, la H y la F, haciendo así, que se vean más equilibradas con sus letras vecinas y la tipografía tenga más ritmo.

**3.2.5 Finalización:** En este momento ya se puede retomar un término utilizado anteriormente para comentar el por qué se denomino “arriesgada” esta decisión tomada. Ese arriesgado hace que la tipografía funcione de cuatro maneras diferentes. La fuente tipográfica como tal tiene

dos versiones de cada letra: las dos trabajadas en caja alta pero teniendo diferentes representaciones en el digitador de texto (una para las mayúsculas y otra para las minúsculas como se ha venido especificando en este capítulo). Para ser más claro se hará un ejemplo de una palabra escrita de las cuatro formas posibles.

DESTROYER

DESTROYER

DESTROYER

DESTROYER

Para este caso se utilizó la palabra "Destroyer" (palabra afín al género, para contextualizarla en ejemplos reales y nombre también de una banda de Thrash Metal de Polonia que no se había mencionado antes). El primer ejemplo está escrito "DESTROYER", el segundo "destroyer", el tercero "DeStRoYeR" y el cuarto "dEsTrOyEr".

En ese orden de ideas, las mejores propuestas son las que llevan una minúscula y una mayúscula seguidas intercaladas, haciendo que la tipografía encaje con su letra siguiente y generando un efecto visual interesante que ilustra todo ese contenido simbólico del Thrash Metal. Las dos propuestas que van tanto en bajas o

en altas mantenidas, funcionan pero tienen más problemas de lectura por el interletrado y los ángulos de sus estructuras modulares, aún así pueden utilizarse normalmente para generación de texto y diseño con tipografía en general.

Por consecuencia es necesario avisar de nuevo que esta tipografía debe ser utilizada solo para textos cortos, de gran peso visual y gran jerarquía en comparación con otras tipografías (encabezados, títulos, ilustración), pero jamás en textos largos ya que no es su finalidad ni mucho menos sería una tipografía adecuada para lectura en cuerpos de texto. Al ser solo utilizada en textos cortos es más manejable y es mayor el juego que se puede generar intercalando minúsculas con mayúsculas, mayúsculas con mayúsculas y minúsculas con minúsculas con el fin de solucionar determinado problema gráfico que tenga la persona que la llegue a utilizar en un futuro.

Por otra parte, es recomendable utilizarla en puntajes altos y superiores a 50 punto tipográficos, ya que al hacer la reducción de área mostrada anteriormente, esa zona eliminada puede no ser tan perceptible en puntajes bajos haciendo que la letra tenga un problema de lectura porque se pierden sus extremos.

**3.2.6 Familia Tipográfica:** A manera de repaso, fuente tipográfica se le denomina a la serie de caracteres (letras, números y signos) que tienen características formales comunes. Familia tipográfica es el conjunto de fuentes tipográficas que tienen relaciones morfológicas y gráficas en común pero variaciones generalmente en su inclinación y peso (bold, semibold, light).

Para acuñar el término de familia tipográfica era necesario generar una versión alternativa de la tipografía final para considerarla familia y que no quedase simplemente como una fuente tipográfica ya que esto dejaría el objetivo incompleto. A través de todo el proceso se tomaron decisiones radicales que llevaron a buenos resultados y esta vez también se tuvo que tomar otra decisión que encasillaría a la tipografía en una fuente experimental y no convencional, tanto

por la manera de uso como por las versiones que se generaron a través del tiempo y las que ahora vemos como finalizadas.

La tercera versión de la tipografía (la primera fue corregida, es decir, hasta el momento la segunda sería la versión final) fue un estilo tipográfico que se evidencio en el proceso de bocetación pero en un primer momento no se escogió como estilo determinante de la tipografía. Aún así, este estilo que se descarto fue el primero en trabajarse y por esta razón tiene la misma estructura de construcción de la tipografía final, que para este caso fue el de puntas fuertes que se dio a conocer anteriormente con los debidos ajustes.

Esta tercera versión se integro a la fuente como un estilo "Bold" de la tipografía aclarando desde este momento que es una previsualización o cambio de estilo por medio de la herramienta "Bold" o "Negrita" en programas que utilicen texto ya que estaríamos hablando de un "falso bold" porque no cumple con los características de una fuente Bold en comparación con el otro estilo.

El cambio más importante y tangible en este tercer estilo es que las puntas se eliminan, dejando la letra totalmente recta y sin ningún tipo de contraste. Realmente más importante que las consideraciones técnicas mencionadas es que esta característica también es evidente en el análisis y es un dato recurrente a través del análisis de los logotipos. Desde el principio de la investigación la gráfica del Thrash Metal se encasillo en tipografías san serif, sin remates y de terminaciones rectas.

De manera creativa y sin nunca perder el hilo del objetivo planteado, dos características y dos versiones de tipografía se relacionaron para formar una misma familia tipográfica diseñadas desde una misma forma estructural y con características visuales y formales afines entre cada una, pasando por rigurosos momentos de selección dónde estás elegidas fueron las ganadoras al ser fieles y coherentes con las metas propuestas para y por los objetivos.

Para hacer más clara y real toda la información antes mencionada, la siguiente imagen tomó como ejemplo la misma palabra "Destroyer" en todas sus variantes e incluyendo la variante bold en la parte inferior para mostrar los cambios más relevantes entre cada versión de la familia tipográfica.

DESTROYER

DESTROYER

DESTROYER

DESTROYER

DESTROYER

DESTROYER

DESTROYER

DESTROYER

**3.2.6 Familia Tipográfica "Thrasher":** Se ha mencionado en varias ocasiones esta palabra y finalmente se adoptó como el nombre de la familia tipográfica.

Se nombró así por varias razones:

- En la red no hay ninguna fuente/familia tipográfica que tenga este nombre y menos con todo un estudio realizado hacia un género musical específico como el Thrash Metal.
- Es una palabra acorde al poder visual y a la identidad gráfica del Thrash Metal que se ve reflejada en las tipografías que componen la familia.
- Futuramente será un nombre fácil de buscar y no tendrá denotaciones por parte de los usuarios ya que una simple previsualización puede generar ese acercamiento con el género musical que se ilustra.

Hubo otras posibilidades de nombres acordes a los lemas y frases celebres de las bandas como "Thrash Till Death (Thrash hasta la muerte)" o "Till Death (hasta la muerte)", esta última teniendo una pronunciación curiosa ya que sería como un "tildedh"<sup>39</sup>, haciendo referencia a tilde como carácter tipográfico pero posiblemente solo entendible para gente que maneja el idioma español.

La palabra "Thrasher" es una palabra más globalizada en varios idiomas y puede tener dos significados que giran en torno a la persona que tiene gusto por el Thrash Metal o a la traducción coloquial del idioma gringo que sería "Persona que azota/golpea o azotador/golpeador", para este caso funciona ya que "Thrasher" es una familia tipográfica que logra un gran impacto y golpe visual en comparación con otras tipografías.

Así futuramente se podrá encontrar a la familia tipográfica "Thrasher" en la web con sus dos versiones "Thrasher Regular" y "Thrasher Bold".

---

<sup>39</sup> /t:ɪ/ /deθ/ es la real pronunciación de estas dos palabras pero suena como "til dedh"

# CAPÍTULO IV

## 1.1 CONCLUSIONES

Los resultados se abordaron teniendo en cuenta ciertos aspectos que se trabajaron a través del proyecto y otros varios que se esperarán del mismo:

- Objetivos
- Disciplina
- Grupo Objetivo
- Proyección del proyecto

De los objetivos, a manera de resumen, hablando del proceso y resolución de los mismos, la primera etapa en el cumplimiento del proyecto fue escoger ciertos logotipos de bandas de Thrash Metal basándose en su impacto como banda (tanto en lo gráfico como en lo musical), para encontrar recurrencias y aspectos de diseño en común entre cada uno con el fin de generar una familia tipográfica. Los logotipos se analizaron mediante dos matrices<sup>40</sup> con conceptos de diseño tipográfico que arrojaron resultados corroborando así, en la totalidad de la construcción de la pieza final.

Las recurrencias de morfología y diseño entre los logotipo seleccionado fueron reales (evidenciar en páginas 53 a 56) ya que como resultado se tuvieron grandes afinidades gráficas que pudieron haber brindado diferentes salidas visuales al proyecto.

Al decir diferentes salidas, es porque el proyecto luego del análisis pudo tener varios caminos de desarrollo gráfico, es decir, dependió de un límite y la finalidad visual que quería como diseñador, afirmando así que cada camino hubiera sido eficiente en este punto ya que los resultados arrojados se basaron en los conceptos gráficos comunes entre los logotipos y como resultado se verían evidenciados en la familia tipográfica.

---

<sup>40</sup> Anexos matrices

El límite en este caso fueron las características gráficas que se eligieron como pertinentes para la tipografía, siempre pensando en los resultados del análisis gráfico de los logotipos.

La familia tipográfica se finalizó con dos versiones para trabajar (Regular y Bold), por otra parte, la tipografía gracias a sus características morfológicas y forma de uso (siendo este uno de los principales aportes del proyecto, ya que el modo de uso es no es común y la visualización de los textos es rica gráficamente) se encasillaría entre una tipografía experimental.

Experimental ya que podríamos encasillarla entre una tipografía sanserif por la ausencia de remates en las letras, pero gracias a sus formas estructurales y su concepto de encaje no sería prudente ni estaría dentro de ninguna de las clases de clasificación tipográfica clásica<sup>41</sup>.

La pieza puede ser utilizada en cualquier equipo con digitador de texto ya que fue exportada en formato OpenType<sup>42</sup> y puede ser reconocida por cualquier plataforma (PC o MAC). Los usos pertinentes se describieron en el capítulo anterior sin obligar al usuario a ser 100% fiel, sino más como advertencia para un buen funcionamiento y lectura de las tipografías.

Desde el objetivo hubo cierto límite en cuanto al usuario y grupo objetivo al que iba dedicado este proyecto, siendo en este caso, la gente con afinidades al género musical metal y las personas que diseñan y están cercanos con aplicaciones gráficas para este género musical. En un primer momento, seguiría siendo este el grupo objetivo a quien va dirigido el proyecto, pero el proyecto es tan versátil que cualquier persona lo puede utilizar (ya sea con o sin afinidad al género metal), aclarando que las personas con afinidad tendrán más referencia visual del género y se sientan más atraídos por las características visuales de la pieza en comparación con las personas que no tienen este gusto.

---

<sup>41</sup> Página 20: Esquema de clasificación de tipos

<sup>42</sup> OpenType es un formato de Tipos de letra escalables para computadora.

Por otra parte, al ser una tipografía, no podría como diseñador encerrarla en solo ciertas aplicaciones que se mencionaron para los objetivos (Revistas. CD, Booklets, Afiches), ya que la finalidad es que como tipografía apoye al diseñador que la use (o a la persona que no necesariamente tenga conceptos de diseño) en el cumplimiento de un objetivo gráfico y este puede darse en otras aplicaciones y contextos fueros del género metal, como: publicidad, fanart, diseños personales o diseño conceptual o simplemente ocio.

Futuramente podrían incluirse más caracteres tipográficos que no se incluyeron dependiendo del buen visto que le den lo usuarios y los sitios web donde se vaya a alojar, esperando que se globalice y se conozca como una fuente tipográfica experimental eficaz y eficiente dependiendo del buen uso que se le atribuya y posiblemente posicionada como los logotipos escogidos... a través de las décadas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

AMBROSE Gavin & HARRIS Paul, Título: Fundamentos de la tipografía, Editorial: Kapelusz, Año de Publicación: 2007, Páginas: 176

BAINES Phil & HASLAM Andrew, Título: Tipografía "*función, forma y diseño*", Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2005, Páginas: 224

BIGELOW Charles & DAY Donald, Título: Tipografía digital

ELLISON Andy, Título: Guía completa de la tipografía digital, Editorial: Parramon, Año de Publicación: 2008, Páginas: 192

JARDÍ Enric, Título: Veintidós consejos sobre tipografía, Editorial: Actar, Año de Publicación: 2007

KANE John, Título: Manual de tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2005, Páginas: 196

CHENG Karen, Título: Diseñar tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2006, Páginas: 232

FRUTIGER Adrian, Título: El libro de la tipografía, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 2007, Páginas: 272

MARCH Marion, Título: Tipografía creativa, Editorial: Gustavo Gili, Año de Publicación: 1994, Páginas: 144

MARTÍN MONTESINOS José Luis & MAS HURTUNA Montse, Título: Manual de tipografía "*del plomo a la era digital*", Editorial: Campgraphic, Año de Publicación: 2001, Páginas: 216

SAMARA Timothy, Título: Tipografía para diseñadores, Editorial: Blume, Año de Publicación: 2008, Páginas: 256

SOLAS Javier, Título: Tipopolítica "26 letras en busca de sentido", Páginas: 9

WILLIAMS Robin, Título: Tipografía digital "*diseño y creatividad*", Editorial: Anaya Multimedia, Año de Publicación: 2006, Páginas: 320



LOGOTIPOS ESTADOS UNIDOS	ESTILIZACIÓN (ABSTRACCIÓN)												AFIRMATIVA			NEGATIVA					
	RACIONAL						IRRACIONAL						AFIRMATIVA			NEGATIVA					
	Duplicación	Inscripción	Iteración	Regulación	Trama-Traza	Ángulo	2D-3D	Hibridación	Amputación	Inversión	Anamorfosis	Supresión	Fragmentación	Gestualización	Ornamentación	Caligrafía Personal					
																					Las letras de los extremos tienen unas gran puntas a manera de remates que no van con las letras internas. Este valor agregado se hace para generar simetría, identidad y fuerza a toda la gráfica.
																					Las letras tienen unas partes agregadas a manera de llamas que la ornamentan pero tienen un leve ruido con la lectura del logotipo. Cada tipo funciona mejor en conjunto que solitario.
																					Las letras son convencionales morfológicamente hablando, se ornamentan con unos remates y puntas que se dirigen hacia afuera del logotipo, esto genera peso visual e identidad.
																					
																					
																					
<b>ALEMANIA</b>																					
																					Las letras sufren de muchas anomalías, morfológicamente hablando. Tienen una estructura extraña, pero a la vez controlada que hace que los caracteres funcionen normalmente con los demás cerca. Tiene una sustracción en toda la mitad del logotipo, partiéndolo en dos pero al ser simétrico el corte se genera un equilibrio en el logotipo y se hace esta amputación desde un punto narciso y totalmente controlado.
																					
																					La barra inferior es un elemento fuera de la letra que hace que se genere equilibrio con una primera letra K a manera de capital. Esta barra no dificulta con la lectura ni interviene con las estructuras de las demás letras del logotipo.
																					No es una textura tangible, pero se le agrega cierto ruido a ciertas letras con el fin de generar una textura rugosa o rocosa que puede ser aprovechada para texturizar el logotipo dado el caso o la intención.
																					Igualmente los trazos están texturizados con herramientas o filtros de software que la hacen ver como si estuviera construida desde una piedra, y encima de esta se hubieran diseñado los caracteres tipográficos que componen el logotipo. Esta característica se evidencia muy sutil y no hace ruido para dificultar la lectura.
																					

MIMETIZACIÓN (MATERIALIZACIÓN)				RACIONAL				IRRACIONAL				
AFIRMATIVA		NEGATIVA		AFIRMATIVA		NEGATIVA		AFIRMATIVA		NEGATIVA		
Herramienta	Máquina	Defecto	Degeneración	Interpenetración	Tour de Force	Transformación	Historicismo	Texturización	Neoplasias			
												En este caso la letra está construida con herramientas de precisión, y es más evidente en letras como la C
												Al estar al extremo, es porque cada letra en solitario podría tener un significado diferente o una visualización diferente. ¿Una llama de fuego quizás? ¿por qué no?
												Las letras tienen elementos muy preciosos, como otros más analógicos. Aún así, la construcción no es obra del azar y tiene mucha precisión.
												El logotipo tiene una diagonalidad clara que se trabajó posiblemente desde una retícula especializada para todas las letras. Las rectas son evidencia clara del uso de herramientas.
												Caótico y algo desordenado en su construcción, las letras y astas de su construcción son construidas desde herramientas que brindaban líneas rectas.
												Similar al logotipo anterior, fue diseñado desde herramientas que brindarían líneas rectas y ángulos agudos, en este caso mucho más controlada la simetría.
												Todas las letras son desde formas rectas y estructuras de ángulos con ausencia de curvas. La amputación de la letra se generó desde una herramienta precisa y con una intención controlada.
												Todas las letras están construidas desde líneas rectas y módulos estructurales de ángulos. Existe igualmente que varios logotipos una carencia de formas curvas.
												La presencia de líneas rectas es evidenciada hasta en las letras curvas. Esta ausencia de curvas nos comunica de uso de herramientas con estas características.
												La letra H es lo más claro de lo icónico entre todos los logotipos. Como elemento solitario es un hacha, y como elemento conjunto funciona como la letra H.
												Más que con elementos de construcción manuales, el ruido que se le brinda a cada letra es obra de un software que genere ese efecto en la letra.
												Las letras tienen una retícula clara, se construyen desde una línea recta en el eje x y todas las formas incluyendo los remates son totalmente rectos. No hay ninguna forma curva evidente en ninguna de sus formas.