

Best.

Font.

Ever.

It's like air.

I mean, there's no choice.

You have to breath, so you have to use Helvetica.

Erik Spiekermann

maybe not.

AGRADECIMENTOS

Os mais próximos sabem os obstáculos que tive de ultrapassar para terminar esta etapa. Foram inúmeras as vezes que pensei em desistir mas bastou uma vez para a vida, da pior maneira, às cambalhotas, literalmente, me mostrar que não podia desistir.

À minha orientadora professora Ana Raposo, por toda a disponibilidade, ajuda, simpatia e interesse que expressou desde o início.

À minha mãe, que lutou lado a lado comigo para que eu pudesse viver todos os meus sonhos. Ao meu pai, que me proporcionou todas as ferramentas necessárias à minha concretização. Ao meu avô, pelo exemplo de coragem e determinação. Ao meu tio, por me ensinar o valor de cada segundo. Espero que esta realização se possa traduzir numa retribuição de tudo o que me concederam.

À minha prima Angela, por todos os momentos divertidos e conversas infundáveis entre toda a tensão deste projecto e dilemas da vida de adulto.

À Liliana, pela amizade, carinho e preocupação com que sempre me trata. Para além de minha personal trainer é também minha confidente.

Às minhas amigas Catarina e Sara pelos momentos descontraídos e animados. À minha amiga Sofia que apesar da nossa vida nos ter condicionado à distância, sempre me axiliou quando precisei.

À minha amiga Maria Inês, que sempre se demonstrou incansável apoiando-me em todos os momentos, fossem eles bons ou menos bons. Obrigada pelo companharismo e amizade constantes.

Ao Hélder, que mesmo no pior momento das nossas vidas, me incentivou e ajudou a encontrar as forças que pensava ter perdido para enfrentar todos os entraves que foram surgindo ao longo deste meu percurso.

Ao meu querido professor Alfredo Barros, que com tanto carinho e saudade recordo. Obrigada pelo incentivo e ajuda na mudança para o meu curso de sonho. Sou grata por todos os conselhos que me deu a nível pessoal e académico. Agradeço por me ter convencido de que terminar este mestrado e pensar em continuar o meu percurso académico seria o melhor caminho a seguir. Obrigada por todas as longas conversas e ensinamentos que guardarei para sempre.

A todos os que acompanharam e influenciaram, de algum modo, o desenvolvimento do presente projecto. Aos que compreenderam que esta era a prioridade.

RESUMO

O presente trabalho de investigação consiste na materialização do antagonismo entre a Helvetica e Comic Sans. Através de uma comparação irónica entre ambas é possível antever quais as intenções e objectivos associados. Estando cientes de que diferentes tipografias acarretam diferentes sentimentos e contextos, sugere-se um re-enquadramento da Comic Sans enquanto tipografia. O projecto surge como resultado da observação constante e desmedida da Comic Sans em diversos ambientes bem como a crescente bolha quer de informação, quer de opinião em torno do tema.

Sendo a tipografia o meio de tornar visível a comunicação, esta apresenta dois sentidos — visual e histórico. O seu intuito é ser observada facilitando-nos o acesso ao que é antigo. Ou seja, é um factor de caracterização de uma sociedade e/ou época. Torna-se então importante reconhecer a diversidade e complexidade tipográfica, já que “a tipografia é o interface do alfabeto” (*Lupton, 2004, tradução livre*).

Pretende-se assim, fomentar uma atitude mais atenta, justa e informada em relação à Comic Sans.

Palavras-chave: Comic Sans, Helvetica, Tipografia, História do Design

ABSTRACT

The present work of investigation consists in materializing the antagonism between Helvetica and Comic Sans. Through an ironic comparison between them it is possible to foresee what are the intentions and objectives associated. Being aware that different typographies imply different feelings and contexts, it is suggested a re-framing of Comic Sans as typography. The project comes as a result of the constant and excessive observation of Comic Sans in various environments as well as the growing bubble of information and opinion about the theme.

Since typography is the mean of making communication visible, it has two significations — visual and historical. Its purpose is to be observed facilitating the access to what is ancient. That is, a characterizing factor of a society and/ or time. It is therefore important to recognize typographic diversity and complexity, since “typography is the interface of the alphabet” (*Lupton, 2004, free translation*).

The aim is to adopt a more attentive, fair and informed attitude into Comic Sans.

Keywords: Comic Sans, Helvetica, Typography, Design History

12 – 17 INTRODUÇÃO

14 PROBLEMÁTICA

15 OBJECTIVOS

16 METODOLOGIAS

18 – 33 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

20 SINOPSE HISTÓRICA

24 FETICHIZAÇÃO DA HELVETICA

26 ENVOLVENTE DA COMIC SANS

28 PARTICULARIDADES DA COMIC SANS

30 POPULARIDADE DA COMIC SANS

32 VINCENT CONNARE

34 – 61 DESENVOLVIMENTO DO PROJECTO

36 ESTADO DE ARTE

40 DESCRIÇÃO DO PROJECTO

50 REFERÊNCIAS

54 REGISTO FOTOGRÁFICO DO PROJECTO

62 – 65 CONCLUSÃO

64 CONSIDERAÇÕES FINAIS

65 DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

66 – 77 BIBLIO, VIDEO E WEBGRAFIA

68 BIBLIOGRAFIA

70 VIDEOGRAFIA

71 WEBGRAFIA

Haters go

onna hate

12 – 17 INTRODUÇÃO

14 PROBLEMÁTICA

15 OBJECTIVOS

16 METODOLOGIAS

PROBLEMÁTICA

As peculiaridades da Comic Sans tornam-na no objecto de estudo ideal já que “se o design de uma tipografia exigir atenção há um problema” (Jacobs, 1988, tradução livre). O incómodo provocado pela Comic Sans nos designers torna-se evidente quando isolada e é confirmado após comparação com outras tipografias. No entanto, considerando que a tipografia é um dos elementos estruturantes de um projecto, a sua utilização está progressivamente desmedida sendo menosprezado o contexto em que esta é aplicada.

As críticas em torno do tema são ainda mais instigadas pelo contexto da globalização promovida pela internet (ambiente da Comic Sans). A Comic Sans está aparentemente desassociada da sua origem e significados.

Neste momento, é portanto inevitável não incluir a Comic Sans na história já que, a tipografia é um motor simbólico de mudanças funcionais na humanidade. De facto, as suas características criam um impacto tão imediato na forma de perceber um dado objecto gráfico que o podem condenar à priori.

Outro aspecto que diferencia a Comic Sans das demais tipografias é a disparidade de sentimentos que esta suscita. A discrepância de reacções é pouco usual face a uma tipografia já que, normalmente, prestamos atenção ao conteúdo de um texto e não à sua forma.

A ausência de respostas em relação à Comic Sans constituiu um factor motivador do desenvolvimento deste projecto. É necessário conseguir uma reflexão consciente, por parte dos designers e dos demais, enquanto críticos. Numa era de contínua troca de informação torna-se relevante fundamentar que uma tipografia é concebida como uma solução para um dado problema pelo que, apresenta as suas limitações. O facto de não se adaptar num outro contexto distinto, não a torna passível de supressão. Pelo contrário, esse é o propósito do design, encontrar respostas para problemas por meio da criatividade. É necessário considerar o facto da “tipografia [utilizar] gramática baseada na relação entre o conteúdo e a forma da linguagem escrita.” (Lentjes, 2004, tradução livre) já que, o alcance de uma envolvimento visual enquadrada e equilibrada se apoia numa escolha informada da tipografia.

Pretende-se então incentivar o uso informado da tipografia. A Comic Sans é apenas o universo de estudo. Já que isto acontece com tantas outras.

OBJECTIVOS

A investigação pretende reconhecer o impacto da tipografia enquanto factor histórico-social, económico e político. Colectando informação, opiniões e factos sobre a Comic Sans e esclarecendo, mais do que a importância da tipografia, a consciencialização da sua escolha. As consequentes clarificações contribuíram para um melhor e mais aprofundado conhecimento da história, bem como, o posicionamento e esclarecimento da criação da Comic Sans.

Dadas as inúmeras manifestações da Comic Sans, torna-se assim imprescindível encontrar argumentos plausíveis capazes de demonstrar quais os ambientes adequados à sua utilização. Por outro lado é igualmente importante reflectir sobre a adequação de uma tipografia ao contexto. Durante o desenvolvimento do projecto possibilitou-se o conhecimento de como o design gráfico se relaciona com a tipografia e qual o impacto que esta oferece às diferentes composições.

Parece propositado ainda, compreender o porquê da dinâmica da Comic Sans externamente ao círculo do design, e, por outro lado, qual a razão que motiva o designer a não a reconhecer enquanto tipografia. Torna-se impreterível a reposição da autenticidade dos factos, cada vez mais escassa, relativos à Comic Sans. O seu carácter divertido e descontraído não deverá constituir um impedimento do seu emprego em contextos propícios a esses mesmos sentimentos. É ainda necessário clarificar quais as causas que contribuem para um crescente uso da Comic Sans a par de uma expansão de movimentos contra o seu uso e consequente abolição. Trata-se de compreender se de facto, o incómodo causado pela Comic Sans se baseia na própria tipografia ou no contexto da sua aplicação.

Atendendo que a prática tipográfica depreende uma escolha e consequente aplicação sensível e inteligente, o objectivo foi testar isso mesmo, mas de modo inverso: oferecer ao observador o resultado final — colocando a Comic Sans num contexto que à partida seria desapropriado. Por outro lado, também se pretendeu potencializar as vantagens de tornar a escolha tipográfica um acto consciente e informado. Simultaneamente para além de perceber os sentimentos adjacentes à tipografia foi ainda necessário provocá-los de modo a fomentar a compreensão da componente visual da Comic Sans. Mais do que isso, a preservação do simbolismo de cada tipografia é também um aspecto a ser referido ao longo do desenvolvimento deste projecto.

Por último, é de referir a escassez de estudos publicados sobre o tema tendo em conta o carácter tabu que estes apresenta na ambiência do design. O presente trabalho de investigação salienta como principal objectivo a exploração das potencialidades e limitações da Comic Sans. Como tal, recorreu-se ao livro *Helvetica: Homage to a Typeface*. Deste modo, para além de examinar a Comic Sans enquanto tipografia também foi possível demonstrar e consequentemente criticar a evidente fetichização da Helvetica.

METODOLOGIAS

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa intensiva em volta do tema macro — tipografia — e, posteriormente, do micro — Comic Sans — de modo a avaliar todas as possíveis abordagens fundando um melhor e mais informado conhecimento sobre o estado de arte e consequentes abordagens possíveis.

Desta forma, o processo criativo foi induzido pela pesquisa de projectos já existentes, que dedicavam o seu conteúdo à Comic Sans. Inevitavelmente, a sua maioria, co-relaciona-se com piadas que frequentemente acompanham o tema. Nesta fase, surgem também as diversas aplicações da Comic Sans em múltiplos contextos. Esta coordenação de temas e administração pessoal de tarefas permitiu a idealização do projecto prático de um modo mais consciente e reflectido.

Assim sendo, teve-se em consideração o livro *Helvetica: A Homage to a Typeface*, enquanto homenagem a uma tipografia e projecto editorial. De princípio, a intenção passava por reproduzir as páginas do livro em referência onde o corpo escrito passaria a ser exposto em Comic Sans. Porém, uma pesquisa rápida demonstrou que essa idealização não poderia ser concretizada já que a inexistência ou existência das imagens em baixa qualidade dificultaria a manipulação das mesmas. Como forma de contornar este inconveniente, decidiu-se manipular ícons da história do design gráfico tirando partido do espólio de diversos autores. À semelhança da ideia anterior, todo o conteúdo escrito desses mesmos suportes foram modificados para Comic Sans. Para isso, foram tidos em conta os livros: *Graphic Design History: A Critical Guide* de Johanna Drucker e Emily McVarish, *Graphic Design - A New History* de Stephen F. Eskilson, *A History of Graphic Design* de Philip B. Meggs, entre outros.

Ainda como parte integrante do projecto editorial foi criada uma conta de Instagram com o nome Comic Sans vs Helvetica, onde qualquer indivíduo poderia partilhar manifestações com que se deparava que continham substância escrita em Comic Sans. O objectivo era tornar o projecto dinâmico e integrante na medida em que, a maioria desses contributos foram apropriados neste projecto. Por outro lado, este método de arquivo revelou-se bastante vantajoso, já que, possibilitou que a recolha pudesse ter sido prolongada de modo a conseguir um número de exemplares considerável.

No que concerne ao enquadramento da Comic Sans, grande parte da informação foi retirada da internet dado o seu surgimento recente e o seu propósito digital. Por outro lado, é importante ter em conta as decorrentes concepções globalizadas tornando-se impreterível analisar o seu teor verdadeiro e/ ou sarcástico, bem como, quais os artigos que eram baseados em factos e fontes fidedignas. É de referir que as matérias reflectidas foram escritas quer por autores com outros textos publicados na área do design quer por, indivíduos sem ligação à esfera das artes mas que por algum motivo profundo ou espontâneo decidiram manifestar-se em relação à Comic Sans. Enquanto tipografia procurou-se encontrar uma conjuntura de fundamentos que permitisse balizar o tema. Assim, foram tidas em atenção referências como Emil Ruder, John Kane e Ellen Lupton, que contribuíram para um melhor conhecimento da área da tipografia. Tudo isto, proporcionou uma revisão de conceitos teóricos e uma sustentação consolidada face ao objecto de estudo.

Atendendo que o projecto prático tomou a forma de editorial também se sucedeu a uma pesquisa relativamente às possibilidades da grelha e dos seus componentes sendo consideradas várias obras, merecendo especial destaque a *Grid Systems* de Josef Müller-Brockmann.

Por último, as diferentes tipografias aferiram o pressuposto de que se destinam a diferentes contextos, sendo a sua forma um factor determinante para tal, confirmando a gênese da problemática em volta da Comic Sans.

Helvetica is the font of the Vietnam War.

Paula Scher

18 — 33 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

20 SINOPSE HISTÓRICA

24 FETICHIZAÇÃO DA HELVETICA

26 ENVOLVENTE DA COMIC SANS

28 PARTICULARIDADES DA COMIC SANS

30 POPULARIDADE DA COMIC SANS

32 VINCENT CONNARE

SINOPSE HISTÓRICA

Tipografia deriva das palavras gregas *tipos* e *graphein* que significam forma e escrita, respectivamente. O significado da palavra tipografia remete à arte e processo de criação na composição de um texto. O seu principal objectivo é dar ordem estrutural e forma à comunicação impressa. Isto é, dotar a linguagem humana de forma durável e portanto, de existência independente. A tipografia estabeleceu relações que, além dos aspectos estéticos e económicos, priorizam fundamentalmente as questões técnicas. Por outro lado, a sua função também se torna um aspecto de relevância já que, “como os textos são usados torna-se mais importante do que estes significam” (Lupton, 2004, tradução livre).



FIG. 1

A História da Tipografia remonta à pré-história aquando das primeiras tentativas de registar as tarefas quotidianas nas paredes sob a forma de símbolos. Os registos mais antigos foram encontrados em placas de barro do templo da cidade de Uruk (FIG. 1) apesar da sua data não ser exacta pensa-se que possam ter aproximadamente 6000 anos. O seu conteúdo contava com listas de cereais e cabeças de gado, as formas eram irregulares e simbolizavam palavras, à semelhança do pictograma, ainda que, mais rudimentares. Já o primeiro pictograma (FIG. 2) isto é, um desenho que representa objetos ou ideias não sendo a sua pronúncia tida em conta, remonta à cerca de 3 500 a.C. na cidade de Kish, na Babilónia. Noutros casos, como a dos habitantes pré-históricos da Península Ibérica, estes identificavam os seus membros das elites gravando desenhos identificativos em placas de xisto.



FIG. 2

Mais tarde, os sumérios desenvolveram ideogramas, símbolos que representam ideias associadas sendo estas, menos concretas. A evolução posterior deste sistema silábico deu lugar à escrita cuneiforme (2800 a.C), que é vulgarmente considerado o primeiro alfabeto. Um dos documentos jurídicos mais antigos que existe é datado desta época sendo este, o famoso código de Hammurabi (FIG. 3).

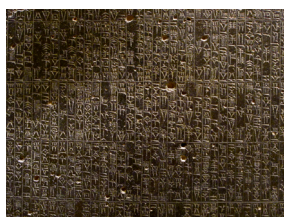


FIG. 3

Em 1500 a.C. desenvolveram-se no Egipto três alfabetos: hieroglífico, hierático e demótico. Os fenícios adoptaram estes mesmo alfabetos em 1000 a.C. que foram transmitidos e adoptados pelos hebreus e armenos. Com o tempo, os alfabetos sofreram uma evolução própria adaptada a cada uma das culturas. Posteriormente, o alfabeto fenício foi adoptado por turcos e gregos.

A partir de 500 d.C. aparecem registos, no norte da Europa, Inglaterra e Irlanda, da letra uncial ou insular. A sua forma era arredondada, possuía serifas também elas arredondadas e o traçado era elegante. Os romanos, já no século I manejavam um alfabeto idêntico ao actual, havendo apenas ausência das letras J, W e V. O Império Romano foi decisivo no desenvolvimento do alfabeto ocidental, dado o avanço formal que este apresentava. A escrita romana adoptou quatro estilos fundamentais: Capitalis Romana ou Capitalis Monumental, Quadrata Romana, Rústica Romana e Cursiva Romana. A Capitalis Romana era uma letra monumental, apenas existia em caixa alta e era usada a nível arquitectónico, isto é, em monumentos e fachadas de prédios. A Quadrata Romana era uma letra imponente e apoiada nas maiúsculas quadradas romanas. Era reservada para livros públicos, documentos e situações formais. A sua escrita era trabalhosa e bastante lenta. O espaço entre as palavras era um problema uma vez que, tornava a leitura desconfortável. A Rústica Romana é uma versão menos formal e mais rápida na sua execução. Caracterizava-se também pela falta de espaço entre as palavras e a escala das suas serifas tornava-as exageradas. Por último, a Cursiva Romana era uma variante inclinada das maiúsculas. Era uma letra usada por todos em ocasiões quotidianas e era escrita com uma pena de ponta fina, o que era notável visualmente transparecendo a influência da ferramenta.

Mais tarde, surgiu o alfabeto árabe constituído por apenas 28 consoantes, ou seja, sem vogais, escrevendo-se da direita para a esquerda sendo o mais idêntico com o que é utilizado actualmente.

A par com o reinado de St.Gall, no século X, na Suíça, desenvolve-se um tipo de letra diferente do até então comum— o gótico — que se apresentava mais comprida e angulosa do que o usual até então. Das suas características, destacam-se o facto de ser mais rápida de escrever e um maior aproveitamento do papel. O seu desenho era solene e severo e trazia uma formalidade apoiada na arquitectura das catedrais e castelos. Este tipo de letra difundiu-se por toda a Europa, dando origem a diversas variantes: Textura, Littera Moderna, Littera Antiqua, Minúsculas de Niccolli, entre outras. No entanto, à semelhança das sans serif, “Todas as tipografias têm algum conteúdo espiritual o que não [é verificado] na tipografia gótica” (Tschichold, 1995, tradução livre)



FIG 4

Em 1421, é impresso o primeiro livro escrito em inglês por William Caxton. Posteriormente, surge a tentativa de unir o estilo gótico a uma escrita informal que resultou na letra Civilité. Já em 1495, nasce a conhecida tipografia Bembo, desenhada por Francesco Griffo também responsável pelo estilo itálico. Neste mesmo ano, num contexto nacional, as cidades de Leiria e Faro são as primeiras a serem dotadas de tipografias. Leiria foi também a primeira cidade a ter um moinho de papel e actualmente, representa o núcleo museológico da história da tipografia portuguesa. Entretanto, Chrisophe Plantin, cria a Bíblia poliglota imprimindo-a em caldeu, grego, siríaco, hebreu e latim. Esta mesma Bíblia era composta por títulos itálicos desenhados por Grajon, responsável pela impressão de caracteres árabes.



FIG 5

O século XV é marcado pelo Renascimento, considerada uma das épocas mais criativas da existência humana. As letras são maioritariamente arredondadas e visualmente mais leves e legíveis. O espaçamento passa a ser uma preocupação na escrita tornando a leitura uma acção mais confortável. É também criado, pela primeira vez, neste século, um alfabeto que possamos considerar completo, ou mais semelhante com o actual, sendo as suas letras maiúsculas inspiradas nas Capitalis Romana e as minúsculas nas Corolíngia.



FIG 6

No século XVI, Albrecht Durer, publicou o livro *Of the Just Shaping of Letters* apresentando uma construção sistematizada de um alfabeto, desenhado-o segundo princípios geométricos. Este século é marcado pela impressão que origina uma verdadeira revolução tipográfica. Graças ao avanço tecnológico operado por Gutenberg (FIG. 4), a escrita passou a ser executada com letras de chumbo. Por esse motivo, o processo passou a ser chamado de tipografia ao invés de manuscritos, como era até então. O primeiro livro impresso foi a Bíblia de Gutenberg (FIG. 5) composta originalmente, por 42 linhas e escrita em Textura. No entanto, a data da criação de Gutenberg está envolta num ambiente de secretismo e mistério. De facto as primeiras oficinas, normalmente situavam-se em ruínas e conventos, só trabalhando à noite. As pessoas fomentavam essa bruma já que anteviam que a invenção da impressão viria a acarretar mudanças significativas a nível comercial. É importante referir que Gutenberg viveu numa região caracterizada pelo cultivo de vinho e uso das prensas no processo da vindima, referência tida em conta pelo mesmo para desenvolvimento da impressão.

Enquanto um artesão imprimia, outro aplicava a tinta nos caracteres, sempre de forma alternada. A prensa fornecia uma face de texto mais homogénea em relação ao que estava disponível até ao momento. Anteriormente, na Idade Média, os livros eram copiados à mão, normalmente, por monges copistas. A invenção de tipos móveis metálicos (FIG. 6) permitiu uma maior divulgação dos textos que na época eram, predominantemente, religiosos, históricos e científicos. Por outro lado, a possibilidade de cópia permitiu uma maior abrangência social operada maioritariamente pela burguesia. Com isso, novos valores enalteciam e o interesse pela informação fomentou um crescente mercado produtor e consumidor. Ao nível da tipografia, a impressão impulsionou o uso de novos e diferentes tipos de letra em diversos documentos.



FIG. 7



FIG. 8



FIG. 9



FIG. 10



FIG. 11

Ainda referente ao século XVI, em 1455 um aprendiz de Gutenberg, Nicolas Jenson desenvolve uma nova tipografia romana, agora mais arredondada, com espaço interior suficiente para lhe dar aparência luminosa, oferecendo um alinhamento regular onde as ascendentes e descendentes se encontram bem proporcionadas e as serifas têm um aspecto triangular. Mais tarde, em 1501, Francesco de Bolonia desenvolve com o veneziano Aldo Manucio o primeiro tipo mecânico, sendo este cursivo. Nesta altura os tipos franceses impõem-se face aos itálicos acrescentando delicadeza às letras. Já em 1545, o impressor francês Claude Garamond cria uma fundição que lhe possibilita estruturar um tipo mais informal que a letra romana trajada. Esta nova tipografia, a famosa Garamond, é baseada no traço da pluma de uma ave, de uso comum na época. É também considerada uma das mais legíveis até hoje. Nesta época torna-se necessário uma maior preocupação com o tamanho das letras dado que os livros teriam de se tornar menores facilitando o seu transporte.

No final do século XVI a tipografia holandesa entra em cena. Em comparação com a Garamond (FIG. 7) as diferenças de peso são maiores, as dimensões mais avantajadas em casos de caixa baixa e os itálicos são mais regulares. A tipografia holandesa era destinada à classe média da época já que, eram tipos práticos e o seu fim era o uso comercial. “As formas das letras mudam constantemente, no entanto diferem pouco” (*Bringinghurst, 1992, tradução livre*), ou seja a tipografia adapta-se segundo necessidades sendo reconhecida independentemente das suas formas. Nesta fase, a função ainda não desempenhava um papel importante. Por esse motivo, a prioridade era a beleza sendo desvalorizados aspectos relacionados com a função.

No século XVII, é criada uma nova técnica, utilizada pelos ingleses, que consistia na impressão por chapa de cobre. William Caslon (FIG. 11) vê o seu trabalho a ser reconhecido graças a esta técnica tornando-se o primeiro no negócio de gravação de armas de fogo. Posteriormente, em Londres, na gravação de cunhas destinadas à encadernação de livros.

Mais tarde, no século XVIII, o século das luzes, foi uma época de ouro para a tipografia apresentando diversos factores relevantes na sua história. O livro impresso é finalmente considerado um elemento fundamental para o avanço intelectual e social do indivíduo. Antecipando uma era industrial, a tipografia também foi influenciada. O desenho é simplificado e aprimorado. As artes gráficas são agora assumidas maioritariamente por ingleses. John Baskerville torna-se o maior impressor inglês. As suas fontes eram claras, clássicas e com ênfase vertical, sendo a mais conhecida a Baskerville, (FIG. 8). Baskerville é o responsável por invenções como novas tintas e impressoras mais rápidas e precisas, impulsionando a evolução da arte de impressão. No final do século, as letras tinham larguras iguais e as curvas já eram padronizadas, à semelhança dos ângulos, espessuras e dimensões. Outros impressores com grande destaque e com participação na criação de novas fontes tipográficas foram: Giambattista Bodoni (FIG. 9) e François Didot (FIG. 10).

No século XIX ocorre a revolução industrial coincidindo com avanços ao nível da impressão. A invenção das famílias tipográficas sem serifas e um movimento libertário em relação ao formato das letras são os factores mais marcante do século. As letras sofrem deformações e distorções em relação à forma e às proporções, sem limite ou critério. A tipografia é usada com um intuito comercial, não havendo controlo estético nem preocupações com a legibilidade. As letras eram demasiado largas, as páginas eram desalinhadas e as margens eram desproporcionadas relativamente aos textos. No final do século XIX, notou-se uma vontade de reconstruir a tipografia com os moldes de tipografia de Gutenberg. William Morris, um dos nomes mais marcantes do século, fundou a sua gráfica propondo uma reestruturação de todo o processo que resultou da invenção da prensa. O papel que utilizava era bastante incorporado à semelhança dos utili-

zados no século XV. Morris e os colaboradores desenhavam e decoraram livros históricos para posteriormente os imprimir. Este século é também marcado pelo surgimento de diversos movimentos que influenciaram directamente a tipografia.

A Art Nouveau transformou as tipografias em formas exuberantes usando-se das possibilidades infinitas das curvas. O Novo Grafismo apareceu como um novo conceito de programação visual que foi capaz de nortear a evolução do design gráfico e da tipografia. Posteriormente, o Dadaísmo revoluciona o conceito de tipografia já que mistura famílias, caixas alta e baixa, alinhamentos, espaços e todas as regras estipuladas de um equilíbrio tipográfico. Uma das tipografias marcantes deste programa de destruição é a Futura (FIG. 12) considerada um dos símbolos inconfundíveis de modernismo no design gráfico. Em 1920, com a Bauhaus, as letras tornam-se geométricas sendo o seu processo uma construção racional. Foram avaliadas a caixa-alta e a serifa questionando a possibilidade de serem abolidas. No entanto, “o carácter de uma era não pode ser apenas expressa em formas ricas e ornamentais. As formas simples e geométricas das sans serif expressam também clareza e concentração no essencial” (*Tschichold, 1995, tradução livre*). As primeiras aparições só de letras minúsculas surgem com o pressuposto de vantagens económicas. Porém, a utilização das letras maiúsculas prevalece tendo em conta o fenómeno linguístico (representação das palavras), considera-se que a nova tipografia não deve interferir na evolução do discurso falado e/ou escrito e é verificado que a leitura é mais confortável com a sua presença. As tipografias eram caracterizadas por formas fragmentadas, ângulos extremos e arranjos agressivos por vezes, causa da sua assimetria. Tanto o type design, como a arquitectura, bem como a arte caminham na sombra do construtivismo. Por último, a Art Déco explora a tipografia enquanto grafismo, sendo o seu tratamento o mesmo da imagem.



FIG. 12

O computador é introduzido, no século XX com a intenção de simular a chapa da impressão. É nos anos 80 que o computador e a impressora capacitaram os indivíduos a usar tipografias no seu ambiente pessoal. “A revolução dos computadores no design gráfico tem o seu lado negro. Infelizmente, deu o poder e capacidades gráficas a pessoas sem sentido estético sobre tipografia ou nenhum conhecimento básico sobre design” (*Meggs, 1989, tradução livre*). É de considerar que as tradições tipográficas foram fortemente desafiadas neste século, principalmente entre as guerras mundiais. Isso aconteceu já que o movimento de arte moderna voltou a sua atenção para os problemas de comunicação. “O propósito original da tipografia é simplesmente copiar (...) A tipografia é isso mesmo: idealização da escrita” (*Bringhurst, 1992, tradução livre*) pelo que as tipografias modernas sofrem uma mudança estrutural já que, são caracterizadas por uma estrutura arquitectónica, stress vertical e o contraste é mais acentuado entre linhas grossas e finas.

No século XXI, surge a impressão digital. Agora, todo o processo é feito directamente no computador. É mais recentemente que “a História da tipografia é marcada pelo crescente e sofisticado uso do espaço.” (*Lupton, 2004, tradução livre*).

Em suma, poder-se-à concluir que a escrita é considerada um veículo de transmissão de conhecimento entre gerações. “A tipografia é um corpus de considerações e intenções que têm origem na linguagem” (*Bierna, 2004, tradução livre*). Assim sendo, toda a sua evolução, para além de dar a conhecer a sua história, permite-nos retirar conclusões sociais, económicas e políticas de uma dada época apesar do “ (...) leitor usualmente ignorar o interface tipográfico” (*Lupton, 2004, tradução livre*). Por outro lado, o desenvolvimento tipográfico acentua essencialmente nas mudanças operadas ao nível da ferramenta. Isto acontece já que, qualquer alteração da ferramenta ou modo de a operar influencia directamente as formas que a tipografia adopta.

FETICHIZAÇÃO DA HELVETICA

Apesar da disparidade das formas, das diferentes classificações e das inúmeras tipografias disponíveis no mercado existe uma que desde a sua criação se destaca, atendendo à crescente escolha e inúmeras aplicações. De facto, preenche todos os requisitos que podemos considerar de uma boa tipografia: “características de design consistente, legibilidade, espaçamento, kerning, cor e textura” (Strizver, 2014, tradução livre) e, por outro lado, é apreciada pela sua imparcialidade e abrangência, uma vez que é aplicada em diversos projectos de temáticas completamente antagónicas.



FIG. 13

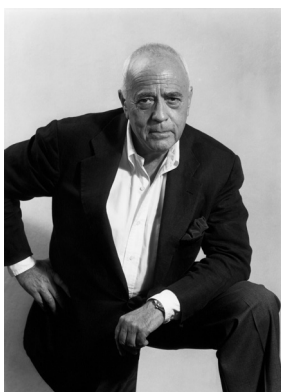


FIG. 14

Neste momento, começa a ser claro qual a tipografia abordada. A Helvetica (FIG. 13) é praticamente omnipresente atendendo à clareza e conforto que esta oferece no processo de leitura. Na verdade, Max Miedinger (FIG. 14) em 1957 criou Neue Haas Grotesk, alterando posteriormente o nome da tipografia para Helvetica (semelhante a Helvetia, nome em latim para Suíça) argumentando que, por um lado, seria demasiado pretensioso nomear uma tipografia com o nome de um país e, por outro, era necessário pensar no seu carácter comercial. Ao longo dos anos, a família Helvetica foi expandida oferecendo actualmente uma ampla escolha de pesos. Com isto, possibilitou a sua integração em diversos logotipos conhecidos mundialmente. Como é exemplo a *Caterpillar*, *Evian*, *Skype*, *Post-it*, *BMW*, entre muitos outros. As matrizes do Estilo Internacional (síntese, clareza, objectividade e racionalidade) transparecem na perfeição nesta mesma tipografia, de tal forma que a maioria da sinalização rodoviária e aeroportuária a utilizam como meio de transmitir informação. Em concordância com a ideia descrita anteriormente, Steven Heller, em *Texts on Type*, afirma que “(...) as melhores qualidades das letras ao longo do tempo são: ordem, simplicidade e graça”, requisitos amplamente reconhecidos na Helvetica.

Porém, “as tradições da tipografia foram fortemente desafiadas entre as guerras mundiais quando o movimento de arte moderna voltou a sua atenção para os problemas da comunicação tipográfica.” (Heller, 2006, tradução livre). Esse desejo de mudança é justificado, por exemplo, no caso de tipografias Blackletter, tendo em conta o seu simbolismo e frequente associação ao partido nazi. À semelhança da Comic Sans, a Helvetica foi também desenvolvida com um propósito. No caso, melhorar falhas que pudessem ocorrer na comunicação.

A inspiração nas características paisagens suíças bem como, a conveniência no ajuste do seu nome, comprovam que a Helvetica respeita um parâmetro essencial para a memorização do seu utilizador: “Typedesigners não deverão pensar que a forma das letras são meramente arranjos de linhas e formas abstractas. Ao invés deverão trazer algo que relembre a origem, a beleza e a frescura da necessidade de as criar, alguma mensagem entre a arte e a vida prática.” (Goudy, 1938, tradução livre).

“O grande paradoxo da tipografia é que é ao mesmo tempo omnipresente e ausente (...) camuflada pelo significado das palavras - é invisível” (Brodie, 1926, tradução livre), paradoxo esse que parece não existir com a Helvetica. Atendendo à propaganda em torno da mesma e a sua promessa de neutralidade, a Helvetica passou a ser utilizada para diferentes propósitos. O seu aparecimento tornou-se bastante usual e demarcado conduzindo ao seu reconhecimento global. Assim sendo, a sua utilização excessiva, ferida pela intenção de imparcialidade, tornou-a totalmente reconhecível.

Num mundo recheado de material impresso, “(...) a clareza é o que mais requeremos hoje em dia. É necessária tendo em conta as múltiplas reivindicações da nossa atenção para a quantidade extraordinária de material impresso que exige uma maior economia de expressão.” (Tschichold, 1995, tradução livre) Sendo a tipografia o meio de difundir mensagens sob a forma escrita, a Helvetica assume uma posição de favoritismo apoiado nas suas formas claras.

Em suma, existem diferentes causas de tal sentimento de veneração em torno da Helvetica. A sua forma proporciona ao designer a possibilidade de resolver qualquer tipo de problema de carácter tipográfico. Ideia reforçada por Axel Langer, em *Helvetica Forever*, onde define a Helvetica como “(...) um tipo de letra impessoal para hoje e para amanhã”. Estes argumentos reforçam o seu carácter convidativo e inspiram segurança e praticidade aos designers, como também sugerido por Victor Malsy e Lars Müller. Apesar desta perspectiva utilitária, deverão ser colocadas algumas questões: a morfologia é suficiente para tal fetichização em torno da Helvetica? Essa mesma fetichização não direcciona o designer para a sua descredibilização enquanto profissional? Torna-se dissonante compreender como uma escolha segura poderá promover desafio e individualidade num trabalho predominantemente criativo.

ENVOLVENTE DA COMIC SANS

Apesar dos avanços tecnológicos e das inúmeras tipografias acessíveis num computador, a Comic Sans, após 23 anos, apesar da envolvente negativa que a acompanha, é uma das mais famosas tipografias da contemporaneidade.

Influenciado pela tipografia desenhada por Dave Gibbons (da banda desenhada *Watchmen*) e da de John Costanza (da banda desenhada *Dark Night Return*), em 1995, enquanto colaborador da Microsoft, Connare criou a tipografia Comic Sans. “O nome original seria Comic Book mas era um nome *silly* e mais tarde foi alterado para Comic Sans” (Connare, 2003, tradução livre). A sua finalidade era substituir a Times New Roman (FIG. 15) (utilizada até então) nos balões de fala do assistente canino Rover, do software *Microsoft Bob* (FIG. 16). Para Connare, *Rover* teria de falar num tom mais divertido para que a sua função de orientar novos utilizadores, fosse melhor sucedida. Por outro lado, a Times New Roman era uma escolha particularmente errada para o programa *Microsoft Bob*, e “(...) apesar de estar presente em todo o lado, tinha um carácter aborrecido para a função” (Garfield, 2011, tradução livre) atendendo que foi desenhada com a finalidade de ser utilizada em jornais. O obstáculo à utilização da Comic Sans no software foi terminado e todas as suas caixas de diálogo e espaços dos balões de fala tinham sido definidas segundo a métrica da Times New Roman. Acrescendo o facto das letras da Comic Sans serem mais largas e atendendo que a situação não foi revertida a tempo, a Comic Sans foi incluída posteriormente no *Microsoft 3D Movie Maker* (FIG. 17), em 1995.



FIG. 15

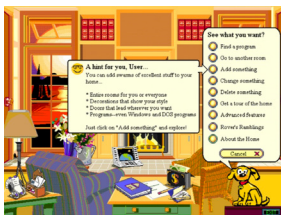


FIG. 16



FIG. 17

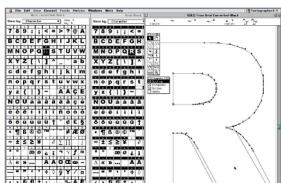


FIG. 18

Relativamente a esta tipografia icónica, Vincent Connare defende-a em todas as suas entrevistas. Lembra que em design existe sempre um briefing, sendo necessário analisar o enquadramento da Comic Sans. Primeiramente, “a Comic Sans não foi desenhada como uma tipografia e sim como uma solução para um problema.” (Connare, n.d, tradução livre) a perda de controlo sobre a sua criação é que levou à sua fama ascendente. Mas, a sua utilização crescente aconteceu aquando do acesso facilitado a computadores privados e impressoras particulares. A par com o lançamento do Windows 95 Plus, o utilizador era agora capaz de visualizar um texto escrito por si, escolhendo qualquer tipografia do leque disponibilizado pela Microsoft (constituindo a Comic Sans uma das opções) e posteriormente ver impresso o resultado final. Desta forma, uma fonte inspirada na escrita dos balões de fala das personagens de banda desenhada tornava-se acessível a qualquer pessoa, com ou sem conhecimentos tipográficos.

O seu processo de formação baseou-se na ferramenta standard de design de edição de tipos no computador, *Macromedia Fontographer* (FIG. 18). É precedido neste tipo de edição pela Adobe Illustrator e actualmente é desenvolvida pela *FontLab*. Apesar da metodologia actual e apetrechos à disposição do designer, enquanto criativo tipográfico, tem de considerar que “hoje fazemos menos internamente no código das fontes do que fazíamos há 15 anos atrás” (Connare, 2014, tradução livre) sendo que apesar da opinião maioritária, o desenvolvimento da Comic Sans reconhece bem mais que uma tarde de trabalho.

Embora apresente um propósito específico, este acabou por ser ultrapassado. A *BBC News Magazine* a 26 de Outubro de 2016, publicou o artigo intitulado *What's so wrong with Comic Sans?* onde, depois de caracterizar a Comic Sans como uma tipografia entusiasta, inofensiva mas capaz de provocar um protesto, conclui que a “não foi desenhada para o uso comum”. Porém, é aplicada de forma massiva, contribuindo para o seu enorme sucesso. Aliás, em 1996, a tipografia vinha pré-instalada em todos os Macintosh. E mesmo “[Existindo] entre 200 a 300 fontes instaladas em cada computador as pessoas escolhem a Comic Sans” por ser diferente (...) é uma escolha pessoal.” (Connare, 2014, tradução livre).

Ao longo da história da tipografia, diversos tipos de sucesso serviram de modelo para a criação de posteriores designs. Na prática isso pode ser observado no

livro *Helvetica: A Homage to Typeface*, que compara a Helvetica à Arial. As semelhanças podem ser notadas através da sobreposição das tipografias Arial (FIG. 19) e Helvetica. No entanto, a Helvetica não foi a única a ser tida como reflexo de diversas tipografias. É exemplo disso, a Futura em relação à Jacno e a Banco em relação à Twentieth Century. A Comic Sans também foi modelo para uma tipografia posterior, a Chalkboard. No entanto, a Apple afirma que a sua intenção com o design da Chalkboard (FIG. 20) é prestar uma homenagem a Vincent Connare e ao sucesso da Comic Sans.

Em suma, é necessário entender o contexto da necessidade de criar uma tipografia e perceber as circunstâncias das suas formas para que não sejam efectuados juízos de valor. A Comic Sans, em grande parte sofre por pressupostos da ignorância. Apesar da atmosfera negativa em torno da Comic Sans é uma das principais fontes instaladas. De acordo com uma estatística recente, a Comic Sans está disponível em 99,13% dos computadores com sistema operativo Windows e 90,91% de Macs. A sua presença em computadores não é proporcional à fama depreciativa que a acompanha uma vez que, é considerada uma das tipografias mais menosprezadas. No fundo, a “Comic Sans será apenas uma vítima improvável do seu próprio sucesso” (*Strizver, n.d., tradução livre*).



AaBbCc

FIG. 19



AaBbCc

FIG. 20

PARTICULARIDADES DA COMIC SANS

O nome Comic Sans parte do pressuposto das suas formas se inserirem no estilo Sans Serif. Inicialmente, o nome seria Comic Book, no entanto, foi tido como desajustado. Todavia, apesar de possuir Sans como “segundo nome” existem algumas excessões, como é caso das formas simples da maiúscula **I** que apresenta serifas para ser distinguida da letra **i** em minúscula (FIG. 21) (situação que torna as semelhanças entre as duas letras evidentes quando escrito em Helvetica). É de referir a valorização de um alfabeto Comic Sans já que, Vincent Connare se preocupou em distinguir claramente todas as suas formas.



FIG. 21

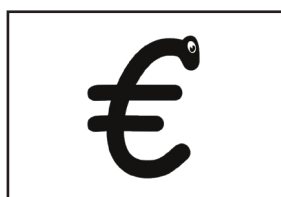


FIG. 22

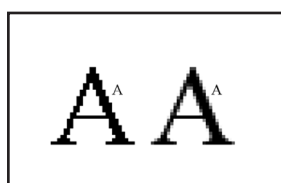


FIG. 23



FIG. 24



FIG. 25



FIG. 26

De facto, independentemente de simpatizar ou não com a tipografia, “as letras, números e símbolos da Comic Sans têm formas únicas e juntas fazem uma coleção singular” (Slavin, 2015, tradução livre). Uma característica peculiar da Comic Sans é o facto do símbolo do euro ter um olho (FIG. 22). No entanto, segundo Vincent Connare, teve de ser removido motivado por ameaças legais da União Europeia. Em alguns casos, a Comic Sans não é uma escolha na selecção tipográfica já que, “ao contrário da maioria das fontes, a forma das letras da Comic Sans por vezes força os designers a adaptar o espaço impresso ou online à fonte” (Slavin, 2015, tradução livre). Outra peculiaridade, é que Connare desenhou a tipografia com antiserramento para ecrãs de computadores (FIG. 23). Este método reduz o efeito de serra que se cria ao desenhar uma diagonal no computador. Isto é, os pixels ultrapassam as margens estabelecidas.

Segundo Eric Jardí “realmente há razões objectivas para dizer que a Comic Sans é uma má tipografia”, tendo em conta que “as suas características são bastante reconhecidas graças aos seus traços arredondados que imitam os de um marcador, a inclinação variável e o espaço desigual entre as letras. Estas particularidades fazem com que o público veja a Comic Sans como uma fonte imatura, infantil, instável e divertida.” (Montes, 2013, tradução livre). David Kadavy assume que a principal razão da Comic Sans não ser legítima pauta-se com a sua falta de uniformidade na distribuição de pesos visuais o que resulta numa dificuldade acrescida no momento de leitura, piorando quanto maior for o bloco de texto. No entanto, das opções de fontes disponíveis para o interface da Internet Explorer, a Comic Sans era uma das mais seleccionadas fazendo parte das preferências da maioria dos seus utilizadores. “Este tipo de letra tem de facto muito poder. Sobreviveu a um projecto fracassado da microsoft, integrou um sistema operativo há 20 anos e ainda hoje volta, não volta, aparece para nos assombrar” (Rosa, 2016, tradução livre).

Porém, “é cool odiar a Comic Sans. Mas também é problemático” (Hudgins, 2017, tradução livre) dada que a sua utilização é apreciada e até recomendado pela Associação Britânica e Irlandesa de Dislexia. Considerando que a dislexia é a desabilidade sensível que algumas pessoas sentem no que diz respeito a tipografias em particular, sejam elas impressas ou em ecrãs, diferentes tipografias facilitam o processo de leitura. Ou seja, no caso da Comic Sans o facto de todas as letras serem diferentes entre si revela uma maior eficácia para pessoas afectadas por esse distúrbio. As suas formas irregulares permitem que pessoas disléxicas se foquem em partes individuais das palavras. “Enquanto muitas fontes usam formas repetidas para criar diferentes letras, como o **p** é revertido para fazer o **q**, a Comic Sans utiliza poucas formas repetidas, criando letras distintas (apesar do **b** e do **d** serem espelhadas)” (FIG. 24) (Hudgins, 2017, tradução livre). Ironicamente, fontes criadas para culmar a dislécia, exemplos como a Open Dyslexie (FIG. 25) e Lexie Readable (FIG. 26) para além de não serem gratuitas, não desempenham com tanta eficácia a sua função como a Comic Sans sendo mais difícil o acto da leitura. Apesar disso, nem sempre a alteração da tipografia é a solução para facilitar a leitura. Por vezes, só a alteração do tamanho da tipografia ou optar por papel colorido se demonstra uma opção viável. Odiar a Comic Sans revela um certo narcisismo uma vez que, nesse cenário, pessoas

com dislexia acabam por ser excluídos. Por outro lado, a população com dislécia é um número considerável. No caso americano, representa 15% da sociedade e já no português 5,4%.

Tudo isto é confirmado por uma pesquisa da Universidade de Princeton, nos EUA, que comprovou que fontes particularmente difíceis de ler na verdade ajudam a aprender melhor. Coordenado por Connor Dieman-Yauman, 28 voluntários leram a mesma informação durante 90 segundos e posteriormente sujeitavam-se a 15 segundos de descanso antes de reproduzir a informação que lhes tinha sido dada de forma escrita. Comprovou-se que as pessoas que tiveram acesso a textos escritos em Comic Sans e Bodoni fixaram 14% mais informação do que os que tiveram aquisição do mesmo conteúdo escrito em Arial. As conclusões que podemos retirar desta experiência é que de facto a forma das letras influencia no modo de apreensão de conteúdo. Formas invulgares facilitam o processo de aprendizagem. “Entendidos dizem que a fonte é inaceitável para uso profissional; professores recusam-se a aceitar trabalhos escritos [em Comic Sans]. É tudo muito pretensioso e elitista” (Gordon, 2017, tradução livre).

Assim sendo, é importante lembrar que “não existe uma fonte para todas as soluções” (Crum, 2017, tradução livre) o que coincide com o caso da Comic Sans e é confirmado pela opinião de Vincent Connare, explícita numa entrevista para o jornal diário nacional britânico *The Guardian*, onde afirma “a tipografia deve fazer exactamente ao que está destinada. É por isso que me orgulho da Comic Sans”. E apesar de considerada por alguns, “pior que a Curlz (FIG. 28) e que a Papyrus (FIG. 29)” (Crum, 2017, tradução livre) é necessário ter em consideração o seu propósito e as suas peculiaridades sendo que, “a maioria das pessoas sabem muito pouco sobre fontes para além de gostarem ou não” (Slavin, 2015, tradução livre) todavia os comentários sobre a Comic Sans surgem por parte de todos. Na prática para o ambiente Microsoft Bob como tipografia dos balões de fala da personagem Rover, a Comic Sans desempenha a sua função na perfeição já que foi esse o motivo da sua criação pois “a principal tarefa da tipografia é interpretar e comunicar o texto” (Bringhurst, 1992, tradução livre).



FIG. 28

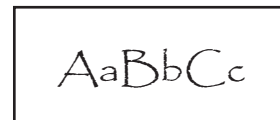


FIG. 29

POPULARIDADE DA COMIC SANS

“Poucas coisas são certas na vida: morte, impostos e o facto dos designers gostarem de odiar a Comic Sans (*Johnson, 2016, tradução livre*). Encontrar as causas que a torna pouco apreciada pelos designers tem vindo a motivar a elaboração de diversos artigos e especulações por parte de entusiastas e entendidos de matéria tipográfica. Tendo em conta que chega a ser considerada a tipografia “mais popular e maligna do nosso tempo (*Strizver, n.d., tradução livre*).

Apesar de algumas pessoas compreenderem o seu carácter casual e considerarem o seu uso apropriado em documentos informais existem inúmeros projectos formais que, utilizando Comic Sans, se tornam alvo de crítica. A verdade é que “Ninguém explicou qual o uso correcto e propósito da Comic Sans (...) [para além disso] não é uma fonte terrível, o seu uso incorrecto é que acontece numa escala massiva.” (*Kadavy, 2015, tradução livre*). Todavia é necessário perceber quais as causas da renúncia dos designers face a esta tipografia.

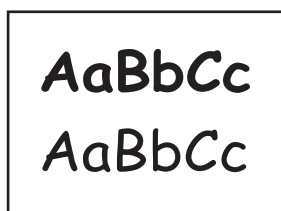


FIG. 30

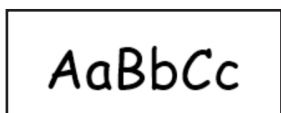


FIG. 31

Em primeiro lugar, a Comic Sans, na sua composição como um todo, não apresenta qualquer senso. Apesar de considerada casual, as letras não combinam entre si. Para além do kerning desajustado que resulta em espaços estranhos entre as letras, o stroke também não é modelado. No entanto, é necessário ter em ponderação que “Connare criou as letras usando um rato e o ecrã de computador (...) e assim entende-se porque são como são” (*Klein, 2009, tradução livre*). Tendo sido baseada na escrita à mão e em banda desenhada, como fonte cartoon, as frases deveriam ser curtas e compostas apenas por maiúsculas. Sob outra perspectiva, tipografia destinada a banda desenhada “normalmente requer empatia, utilizando versões bold ou itálico do mesmo alfabeto” (*Klein 2009, tradução livre*). O que não se verifica com a Comic Sans uma vez que só tem disponível a versão bold que pouco difere da original (FIG. 30). Mais tarde, no programa *Windows 8*, surgiu a Comic Sans Pro (FIG. 31), na tentativa de corrigir algumas lacunas, sendo uma delas a falta de variantes itálicas. Também se verifica que a leitura é desconfortável tornando-se uma má experiência. Isso acontece dada a má gestão de peso que tem como efeito uma variação acentuada nos “pontos negros” num corpo de texto. Assim, torna-se inadequada a volumes extensos de conteúdo. O facto de ter sido projectada para ecrã, também contribui para o facto de ser pouco harmoniosa quando impressa, o que perturba os designers visto que, a maioria das suas manifestações são em material impresso.

Por outro lado, é necessário entender o tom de cada tipografia. A Comic Sans é uma tipografia com um tom muito próprio e característico pelo que o desrespeito das suas limitações motiva diversos movimentos quer a favor quer contra o seu uso e conseqüentemente amplificação da sua popularidade. Roger Domeneghetti, a 26 de Agosto de 2013, na publicação *Comic Sans: The Worst Font In The World — Sabotage Times*, concorda que “a Comic Sans foi desenhada para um propósito, por muito má que seja, colocada num contexto diferente só a torna pior.” isto é, “(...) cada fonte é um tom de voz visual e cada uma se apropria a diferentes ocasiões.” sendo que, “considerar o tom da tipografia é uma parte crucial do design e uma ferramenta efectiva na comunicação” (*Kishor, 2011, tradução livre*). Assim, a vulgarização da Comic Sans contribuiu para o crescente estigma criado por parte dos designers.

Reforçando a mesma ideia, a 6 de Outubro de 2014, Eric Jaffe, em *The Science Of Comic Sans*, admite que o problema em torno da Comic Sans é sua utilização indevida. Contudo, é necessário ter em consideração que no pack *Windows 95*, a Comic Sans é a única tipografia com uma estética semelhante à escrita à mão, com aspecto arredondado, acabando por se destacar das restantes. Por outro lado, “as tipografias têm personalidades distintas. As tipografias têm o seu próprio significado e as suas próprias emoções, são independentes das palavras escritas” (*Jaffe, 2014, tradução livre*). Torna-se estranho ler mensagens sérias, imperativas ou formais escritas em Comic Sans dado a sua envolvente divertida,

despreocupada e informal. Ou seja, combinar a personalidade da tipografia com a personalidade da mensagem torna-se o mais importante. Dessa forma são evitados equívocos oferecendo ao leitor, através da tipografia, o tom adequado do que lhe é transmitido de forma escrita.

Beatrice Warde, no ensaio *Crystal Goblet* declara uma opinião muito vincada face ao contexto e uso das tipografias. A partir de um paralelismo entre copos de vinho (um simples e transparente e um outro em ouro e com padrões requintados) refere que a tipografia usada é invisível, “(...) a voz perfeita não se destaca é simplesmente o veículo de transmissão de palavras e ideias (...)”. Isto é, a boa tipografia será um copo transparente que permite notar imediatamente as propriedades do vinho. No que diz respeito à Comic Sans, esta será então um copo de ouro onde o vinho não pode ser imediatamente apreciado.

Numa outra perspectiva, em *The Rules of Typography According to Crackpots Experts*, de Jeffery Keedy, este discorda da ideia que as tipografias deverão servir para sempre, “a tradição tipográfica é uma constante que varia segundo avanços tecnológicos, funcionais e culturais.” E assemelha-se à perspectiva da criação da Comic Sans: “(...) o computador e softwares relacionados incentivou designers e não especialistas a desenhar e a usar as suas próprias tipografias. E com mais tipógrafos e consumidores haverá formas amadoras. Mas existirá uma abundância de novas ideias”.

De facto, toda a atmosfera negativa em torno da Comic Sans aparenta estar baseada em três factos: falta de conhecimento da sua conjuntura, uma exposição excessiva da mesma e ainda uma falta de adequação ao seu contexto.

Na verdade, “(...) a internet só tornou a Comic Sans ainda mais popular (...) qualquer pessoa poderia escrever um texto e ser lido por milhões de pessoas em qualquer parte do mundo” (Kadavy, 2015, tradução livre) o que é comprovado quando se procura Worlds most hater font. A Comic Sans aparecerá no top dos primeiros 10 resultados e em diferentes motores de busca: *Google, Yahoo, Bing* e *Duck Duck Go*. Tal como Jessamyn West assume, “(...) o problema da Comic Sans é simplesmente estar em todo o lado.” havendo assim justificação plausível para um número incontável de críticas em torno da mesma. “A Comic Sans é aquela coisa rara: algo que odiamos tanto há tanto tempo que se tornou querida para nós” (Hendrix, 2010, tradução livre).

VINCENT CONNARE

Vincent Connare (FIG. 32) nasceu a 26 de setembro de 1960, em Boston, Massachusetts, nos EUA. Iniciou a sua carreira em tipografia em 1987 sendo actualmente um designer e tipógrafo contemporâneo que se tornou popular pela criação da Comic Sans. Como o mesmo afirma “há 20 anos atrás desenhei a melhor tipografia do mundo” (Connare, 2015, tradução livre). Connare é também responsável pela criação de outras tipografias igualmente reconhecidas, tais como, Trebuchet (FIG. 33), Magpie (FIG. 33) e alguns Wingdings.



FIG. 32

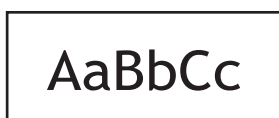


FIG. 33



FIG. 34



FIG. 35

A sua formação principiou-se na Milford High School em Milford (Massachusetts), passando pela New York Institute of Technology, onde se formou em Belas Artes e Fotografia e finalizou-se com o mestrado em Type Design na University of Reading. Há mais de 15 anos que trabalha profissionalmente na indústria de softwares produzindo fontes para diferentes corporações.

O percurso profissional iniciou-se em 1987 quando se associou à Agfa/ Compu-graphic. Na mesma altura pertenceu à equipa *Ikarus*, *Intellifont* e *TrueType*. Durante este período, escreveu diversos documentos relacionado com o ensino de truetype e produção de fontes. Mais tarde, em 1993 decidiu juntar-se e colaborar com a renomada empresa *Microsoft*.

Presentemente, Vincent Connare pertence à agência de type design, Dalton Maag Ltd, sediada em Londres. Esta agência é especializada em soluções tipográficas corporativas, branding e type design. Actualmente, Connare é também membro da *Association Typographique Internationale*.

O seu principal meio de comunicação com o mundo sobre os seus projectos profissionais, surgimentos públicos e a sua opinião sobre a Comic Sans, é actualizado constantemente no seu site www.connare.com. Vincent Connare assumiu que adora quando designers lhe dizem que odeiam a sua criação e adora ainda mais quando pessoas lhe dizem que esta é a sua fonte favorita. Constata-se, “uma guerra visível entre hipsters e o resto da sociedade, e a Comic Sans é o principal cavalo de batalha” (Ceballos, 2012, tradução livre).

Recentemente, criou o logótipo da *Ministry of Sound* (FIG. 34), um negócio na área da multimédia e entretenimento, em Londres. Ainda assim, embora a sua acção profissional seja tipografia, Vincent Connare não se identifica como type designer e sim como técnico tipográfico, tendo em consideração a sua formação.

Apesar da Comic Sans ter sido incluída na lista dos 25 piores produtos informáticos da revista *PC World*, Connare organiza diversas conferências em variadas cidades mundiais sobre a importância do design na transmissão de uma mensagem e como a Comic Sans mudou o mundo. “Ninguém em perfeito juízo deveria planear um documento inteiro com esta tipografia” (Ceballos, 2012, tradução livre) e Connare defende essa mesma ideia. A sua opinião é inúmeras vezes marcada quando identifica, na maioria das suas conferências, quais os usos incorrectos da Comic Sans, já que, “poucas fontes são criadas com um propósito tão claro quanto o da Comic Sans” (Nemes, 2013, tradução livre).

Em suma, apesar de considerar a Comic Sans a melhor tipografia até então criada, “a tipografia ajuda a selar a noção de texto completo, (...) um corpo de ideias expressa na forma essencial” (Lupton, 2004, tradução livre). Ou seja, embora Connare seja envolto em críticas impiedosas pela sua criação também ele reconhece as limitações da mesma. No entanto, à semelhança do espírito divertido da Comic Sans, também ele sugere e opina sobre os julgamentos dirigidos tanto à tipografia como ao seu trabalho, “Se adora [a Comic Sans] não sabe muito sobre tipografia. E se odeia, realmente não sabe muito sobre tipografia e deveria arranjar outro hobby” (Connare, n.d, tradução livre).

**I discovered that I never really used
Helvetica but I like to look at it.
I like the VW beetle, too, although
I've never driven one.**

Stefan Sagmeister

34 – 61 DESENVOLVIMENTO DO PROJECTO

36 ESTADO DE ARTE

40 DESCRIÇÃO DO PROJECTO

50 REFERÊNCIAS

54 REGISTO FOTOGRÁFICO DO PROJECTO

ESTADO DE ARTE

Yoonjai Choi, designer gráfica e professora do curso de tipografia da Universidade de Columbia, numa entrevista conduzida por Abigail Cain, exhibe alguns motivos que possam estar na base de um ódio que se tornou característico dos designers pela Comic Sans. Se por um lado, “algumas mensagens escritas em Comic Sans dá-nos um sentimento paradoxo em que a mensagem se contradiz a si mesma” por outro, assume que “nenhuma outra fonte alcançou tal nível de reconhecimento” (Cain, 2017, tradução livre).

Choi considera que o facto da Comic Sans ter sido desenvolvida pela *Microsoft* é um dos factores que a tornou tão popular. No entanto, existem alguns projectos posteriores à sua criação, que, de algum modo, possam ter influenciado o protagonismo desta tipografia. Ainda disponível e com a última actualização em 1997, o *Comic Sans Café* é um bom início para se compreender a tipografia e as intenções que lhe foram depositadas. O *Comic Sans Café* foi o site desenvolvido pela *Microsoft* para o lançamento da tipografia de modo a apresentá-la de forma rápida e mais abrangente. No entanto, parece que poucas pessoas tiveram acesso, e como qualquer outro assunto, este também cria opiniões divergentes. Apesar de toda a envolvente negativa em torno da Comic Sans alguns designers transformam a sua aplicação em algo simpático, divertido e irónico. É o caso do designer russo Oleg Tarasov. No seu projecto de 2012, *Not Strong Mark*, à semelhança de um já existente, *Comic Sans Project* (2011) (FIG. 36), decidiu re-desenhar logós de multinacionais (como a *Coca-Cola*, *Mercedes-Benz*, *Chanel*), utilizando a Comic Sans como tipografia única na sua composição.



FIG. 36



FIG. 37

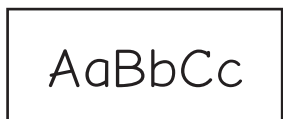


FIG. 38



FIG. 39

O projecto *Comic Sans In The Wild* (2007) visa a partilha de fotos onde a Comic Sans esteja presente na vida real. A manifestação da Comic Sans é quase omnipresente e isso cria descontentamento nos designers, constituindo motivação para o surgimento do impactante movimento *Ban Comic Sans* (2002) (FIG. 37) levado a cabo por Dave e Holly Combs. Desenvolvendo um manifesto claro onde afirmam que a Comic Sans “é o diabo da ignorância tipográfica” prometem a partir de autocolantes, posters e merchandising disponível no site, “erradicar esta fonte da face da Terra”. Com uma abordagem igualmente agressiva, *Comic Sans Must Die*, todos os dias disponibilizava um glyph com a Comic Sans a ser “destruída” simbolicamente numa animação. O designer australiano Craig Rozynski partilha desta mesma opinião, opinião que o motivou em 2014 a criar uma nova versão melhorada da Comic Sans, a *Comic Neue* (FIG. 38). Apesar de oferecer a esta tipografia um melhor equilíbrio e retirar “as terminações vacilante e estranhas”, num questionário rápido de Jefferson Graham para a *USA Today*, constactou-se que a maioria continua a preferir a versão original da tipografia. Outra tipografia, baseada na Comic Sans foi a *HVD Comic Sans* (FIG. 39), lançada em 2017, criada por Hannes von Döhren. Aparece como uma versão semelhante à Comic Sans mas com serifas. Apesar da intenção de Jonathan Hoefler não ter sido apoiar-se na Comic Sans, assume que já estava a espera que a *Inkwell* fosse comparada à mesma. Apesar de concordar que ambas partilham características, afirma que a *Inkwell* foi criada para chamadas de atenção e não balões de fala. À semelhança da Comic Sans, a *Inkwell* é informal e inspirada na escrita à mão havendo até a parecença com o traço dos marcadores. Algumas das suas formas também foram criadas directamente num ecrã, desta vez e atendendo aos avanços tecnológicos, num iPad Pro.

Exemplo de uma abordagem comedida é o documentário *Comic Sans: The Documentary* (2010) com uma perspectiva mais teórica e contextual. No documentário, várias pessoas anónimas exprimem a sua opinião após confrontadas com logótipos de multinacionais (*Fedex*, *StarBucks*, entre outras) em que a sua tipografia foi alterada para a conhecida Comic Sans. Ainda no mesmo documentário, pode ser ouvida a opinião de dois integrantes da Associação de Professores de Publicidade, Tom Fauls e John Verret. Ambos concordam que o problema asso-

ciado à Comic Sans é ser dificilmente perceptível tornando as suas imprecisões ainda mais notórias quando mal aplicada.

Mais recentemente, em Janeiro de 2017, foi desenvolvida sob a forma de narrativa cinematográfica pela conhecida empresa *Global The Great Story*, a animação *Comic Sans: The Man Behind the World's Most Contentious Font*. Num vídeo de quase quatro minutos é apresentada uma breve contextualização da criação da tipografia e opinião do criador Vincent Connare face à mesma.

Uma outra interpelação é a campanha desenvolvida pelo designer Matt Dempsey, em 2011, intitulada *Comic Sans Criminal* que providencia um pequeno resumo da história da Comic Sans e ainda um formulário para os leitores se comprometerem a utilizar conscientemente a fonte. Ainda no mesmo ano, a agência *AgencyFusion* lança o jogo *Kill Comic Sans* (FIG. 40) onde é dada a tarefa impossível de disparar contra a Comic Sans. Em forma de reflexão, agora num ambiente real, mas em semelhança com o fictício do jogo, que apesar da vontade e movimentos levados a cabo para a dissimular, a Comic Sans torna-se cada vez mais popular criando até a tendência de ser odiada.

Em 2010, Mike Lacher cria um pequeno monólogo imaginário intitulado *I'm Comic Sans, Asshole* onde personificando a tipografia cria um discurso descontente face ao ódio criado em torno da mesma e expressa na primeira pessoa, enquanto Comic Sans, a sua opinião face a outras tipografias proclamando-se a “melhor coisa que aconteceu à tipografia desde Johannes (...) Gutenberg”. Este discurso acompanha diversos vídeos e animações que podem ser visualizados nas distintas plataformas de vídeo.

O artista Jesse England serviu-se da Comic Sans para comprovar um ponto fulcrar da sua tese. Jesse criou a Máquina da Sinceridade (FIG. 41). Uma máquina de escrever que apenas escreve em Comic Sans. “É uma marca de sinceridade para aqueles que não têm experiência em design”. A máquina de escrever é uma *Brother Charger 11* da marca *Sears* da década de 70. Para as novas letras o artista utilizou um gravador de laser mantendo-se todo o resto do mecanismo e processo de escrita fiel ao modelo. Adverte para o facto de não ser uma campanha de marketing viral e sim parte da sua tese onde questiona “como criamos, consumimos (fetichizamos) os meios de comunicação”. Pelos comentários do Youtube é possível perceber a discrepância das opiniões, visto que, por um lado muitos se mostram horrorizados e outros felicitam o artista. Assim também se conclui que Jesse alcançou o seu objectivo.

Um outro projecto que recorreu à Comic Sans como tipografia foi, na sequência da comemoração dos 20 anos de um massacre ocorrido em 1989, a pedido da Gallery of the University of Quebec (Canadá), a elaboração de um cartaz relacionado com o tema da misoginia pelo grupo anónimo Guerrilla Girls. O cartaz é representado por um moral onde surgem várias frases, sendo uma de Roche Côte escrita em Comic Sans “I carry the weight of 25 centuries of hatred against woman. OK! I am a bastard. But I do not feel guilty” (FIG. 42).

Depois do fenómeno Memes (o que pode ser entendido por informação viral), onde frequentemente o conteúdo escrito surge em Comic Sans, e aproveitando o 20º aniversário da tipografia, *Comic Sans for Cancer* (FIG. 43) foi um evento que contou com a participação de diversos designers para a realização de posters onde a única regra era a utilização da Comic Sans. O seu resultado teve a forma de exposições e um livro que agregava todos os contributos prestados. A venda reverteu para apoiar a organização Cancer Research UK.

Exemplo de uma publicação periódica que utilizou a Comic Sans como tipografia principal do seu editorial foi a *SUPER PAPER* nº61 (Novembro) (FIG. 44). Ao longo dos últimos 7 anos, este jornal gratuito tornou-se bastante popular em Munique.



FIG. 40



FIG. 41



FIG. 42



FIG. 43



FIG. 44

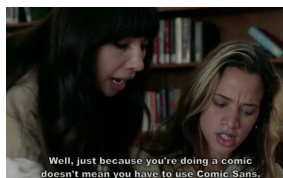


FIG.45



FIG.46



FIG.47

O conteúdo combina notícias culturais com novidades, eventos musicais, exposições e festas. Tendo em conta que o objectivo é testar a credibilidade da tipografia ou novas formas de tratar o layout, o seu editorial reduz-se praticamente a texto sendo a existência de imagem escassa. Dada a sua natureza descartável cada número é uma experiência.

Em 2013, a linha aérea holandesa *KLM* mudou a fonte do seu site para Comic Sans e deu a oportunidade às pessoas com nome C. Sans de ganhar bilhetes. Outra iniciativa de uma empresa holandesa, numa escala mais pequena, é a do dia da Comic Sans. Desde 2009, que uma radio holandesa o celebra, todas as primeiras sextas-feiras de Julho são dias para encorajar os ouvintes a enviar todos os exemplos da Comic Sans que encontrem. Ainda relacionado com o universo da música, gunnarolla e Andrew Huang, lançaram em 2012 a Comic Sans Song. Enquadrando-se no género musical pop, perguntam ao ouvinte como este pode odiar uma fonte tão fantástica considerando-a a melhor do mundo, no entanto, advertem que deverá ser utilizada com alguma moderação. Uma outra música que faz referencia à Comic Sans, de forma mais comedida, é a Tacky de “Weird All” Yankovic. O artista apresenta-nos uma versão distorcida da conhecida musica Happy de Pharrel Williams, onde nos informa que o seu novo currículo é todo impresso em Comic Sans.

A nível online, a Comic Sans também desencadeia diversas emoções, na maioria das vezes, bastante satíricas. No *Skype* se alterar a tipografia para Comic Sans o ícone passa de uma cara sorridente a uma outra com ar franzido. O *Google*, no dia 1 de Abril de 2011, decidiu que qualquer utilizador que pesquisasse Helvetica ou Comic Sans se depararia com todos os resultados escritos em Comic Sans. Recentemente, até à sua última actualização escrevendo “doge meme” na barra de pesquisa todos os textos passariam a estar escritos em Comic Sans. A tipografia é tão comum e tão menosprezada que existe uma petição a decorrer para que seja banida das tipografias disponíveis no G-mail.

Na televisão, a Comic Sans apareceu como referência na série da *Netflix*, *Orange is the New Black*, no episódio 17 da 2ª temporada. Num diálogo entre as personagens, estas questionam-se se a Comic Sans será uma boa escolha tipográfica para um boletim informativo (FIG. 45). Algo que foi transmitido na televisão e, consequentemente criticado na internet, foi a apresentação de julho de 2012 da *CERN*. Tendo como porta-voz Fabiola Gianotti, a apresentação informava-nos sobre a descoberta do Bóson de Higgs. No entanto, toda essa informação estava escrita em Comic Sans sobre o pretexto da porta-voz ter simpatizado com o tipo de letra. Aproveitando toda a agitação gerada, no dia 1 de Abril de 2014, a *CERN* anuncia que toda a informação do site passaria a ser exposta em Comic Sans. Apesar de mais enquadrada, a série de animação *Rick and Morty*, também usou Comic Sans de forma mais camuflada. No episódio 10 da 3ª temporada, intitulada The Wedding Squanchers, a personagem Rick Sanchez questiona, no decorrer de uma conversa com a neta Summer, quantos planetas da via láctea são em 90% semelhantes ao planeta terra ao que o dispositivo responde 765, escrito em Comic Sans (FIG. 46).

De facto, a Comic Sans passou a ser um assunto tendência. Segundo Choi “a Comic Sans não foi desenhada para ser criticada como outras tipografias (...) se é chamada de Comic Sans sabe-se que não é uma tipografia séria”. Quando bem aplicada não parece apresentar problemas, como é caso do jogo *The Sims*, onde todo o texto é escrito em Comic Sans, na empresa Beanie Babies ou para os posters de propaganda do filme *Sin City* (FIG. 46). Aparenta criar mais controvérsia quando utilizada para escrever o nome de jogadores dos vencedores da taça *Del Rey*, ou o nome e número no equipamento dos jogadores de Basketball da selecção Portuguesa, numa moeda canadiana, bem como no álbum fotográfico de despedida do Papa Bento XVI. “Talvez a fonte é tão comum que ninguém

nota o choque entre uma fonte divertida e uma mensagem séria ou o último papa era um poço de diversão e as pessoas que trabalhavam com ele queriam reflectir esse facto” (Slavin, 2015, tradução livre).

Em suma, primeiramente é necessário testar se se sabe distinguir verdadeiramente a Comic Sans. Para esse efeito, existe o *Quiz: Do You Really Hate Comic Sans* (FIG. 48), disponível no site www.webdesignerdepot.com desenvolvido por Paddi MacDonnell. O teste contrapõe duas imagens, uma delas com texto em Comic Sans e outra imagem uma tipografia idêntica. O objectivo é conseguir distinguir o máximo de imagens que possuem Comic Sans. Apesar das opiniões díspares a verdade é que segundo Choi, “agora está tão enraizado na história tipográfica que é tema nas minhas aulas”. O que significa que independentemente da opinião pessoal de cada um e da natureza associada aos seus motivos, a Comic Sans marcou a história da tipografia.



FIG.48

DESCRIÇÃO DO PROJECTO

Estando consciente da disparidade entre a envolvente da Comic Sans e da Helvetica, bem como todos os assuntos irónicos adjacentes, para consumação deste projecto, o tema Helvetica teria ser retratado ainda que indirectamente. Assim sendo, foi adaptado um livro cujo conteúdo apresenta diferentes objectos gráficos em que a Helvetica é a tipografia comum a todos eles.

Inicialmente, foi necessário analisar a estrutura e divisões que o editorial *Helvetica — A Homage to a Typeface* (FIG. 49 e 50) revela. Posteriormente, entender qual a melhor forma de transparecer o conteúdo através da Comic Sans, que tem vindo a ser colocada num polo antagónico ao da Helvetica.



FIG.49 e 50

A primeira parte do editorial conta com exemplos reais onde se verifica a aplicação da Helvetica como tipografia principal. O objectivo seria reproduzir exactamente os mesmos objectos, apenas a tipografia inicial seria substituída pela Comic Sans. No entanto, após uma pesquisa, foi constatado que seria bastante complicado encontrar um número de exemplos considerável dada a sua inexistência ou existência em baixa qualidade, o que neste último caso, dificultaria a sua manipulação. Percebendo o choque visual criado ao encontrar Comic Sans em obras de design gráfico, a solução foi conseguida através da manipulação de diferentes ícones gráficos que ao longo dos séculos marcaram a história do design. Esta linha cronológica foi fruto de uma selecção retirada dos livros *Graphic Design History — A Critical Guide* de Johanna Drucker e Emily McVarish, *Graphic Design a New History* de Stephen F.Eskilson e *A History of Graphic Design* de Philip B.Meggs. Na tentativa de encontrar uma porção significativa, mas também mais contemporânea, foram acrescentados exemplos patentes no livro *New Perspectives in Typography*, um livro editado por Scott Williams e Henrique Vienne. Assente em 99 referências alcançou-se um leque de resultados consideráveis onde o objectivo se baseia na substituição de qualquer tipografia existente pela Comic Sans.

Visto que, algumas obras contêm a assinatura do autor original, de forma a se manter a mesma estrutura e evitar perda de elementos, decidiu-se integrar essa mesma assinatura nas manipulações. Contudo, rasurou-se parcialmente a assinatura original e sobrepôs-se a assinatura da autora das obras finais a integrar no editorial da Comic Sans.

No entanto, ocorreram alguns erros. Não podendo estes ser parte integrante do projecto editorial final, são agora objecto de estudo no presente relatório.

Foi o caso da capa de *The Chap-Book* de William Bradley (1895) em que o cabeçalho não permite diferenças de altura entre x e a descendente de p sendo impossível respeitar a estrutura imposta (FIG. 51 e 52). À semelhança do exemplo anterior, outro trabalho do mesmo ano, um poster para a Art Nouveau de Félix Vallotton apresenta o mesmo problema agora com a ascendente. A altura de x e da ascendente da letra l não difere na tipografia do original. Assim sendo, não se poderia aumentar o tamanho de letra da palavra *art* uma vez que, a composição ficaria desequilibrada ao nível não só de tamanho como de contraste (FIG. 53 e 54).

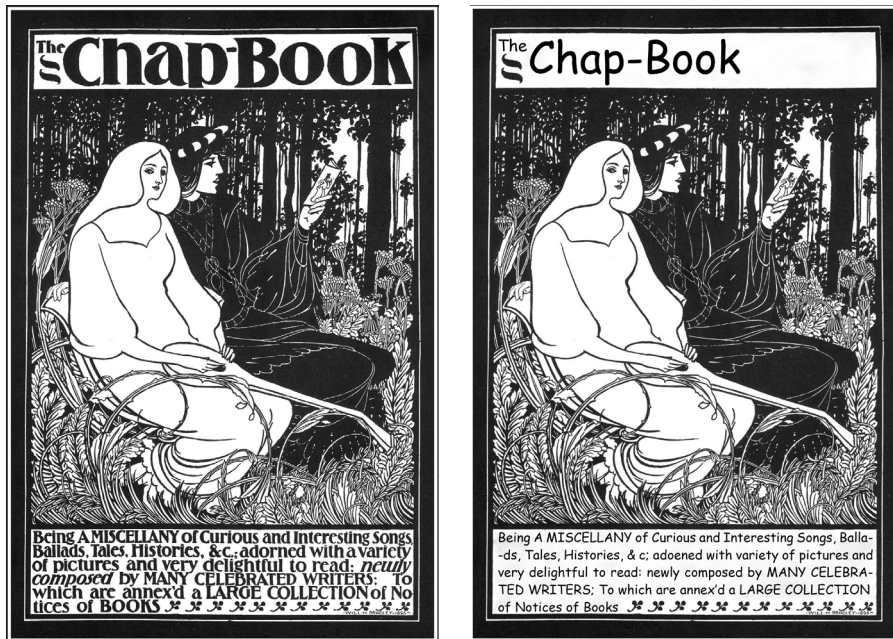


FIG.51 e 52



FIG.53 e 54

Em relação às composições temos o exemplo de Koloman Moser, o padrão floral geométrico Scylla (1902), que conseguida a manipulação das formas, a identidade da Comic Sans enquanto tipografia era perdida (FIG. 55 e 56). Um outro exemplo onde ocorreu supressão de identidade foi na conhecida publicidade para Lengiz Publishing House desenvolvida por Alexander Rodchenko em 1924. Os terminais arredondados característicos da Comic Sans são alterados, adoptando formas mais rectas para que seja possível criar a ilusão de perspectiva na palavra central do poster (FIG. 57 e 58). O projecto Das Holz Als Bau Stoff de Armin Hofmann (1952) também não foi integrado. O encaixe das letras não viabiliza a formação de uma composição ao nível visual semelhante à do original, dada as formas e terminações pouco geométricas da Comic Sans (FIG. 59 e 60).



FIG.55 e 56



FIG.57 e 58



FIG.59 e 60

Uma diferente circunstância sucedeu com o poster de Josef Müller Brockmann (1962) havendo duas formas distintas de resolução: ou era respeitada a disposição original de informação e neste caso, a grelha não respira por falta de espaço; ou era desconsiderada a grelha original e a informação não estaria configurada de um modo pouco similar ao original (FIG. 61 e 62).



FIG. 61 e 62

Outro exemplo foi a experiência Captain Beefhart & His Magic Band, projecto original de Wes Wilson (1966), onde o espaço ocupado pela Comic Sans não é suficiente atendendo à inexistência de espaços em branco na obra original. Apesar de ter sido acrescentado ruído na tentativa de criar mais textura e diminuir os espaços entre as letras, o resultado não foi satisfatório (FIG. 63 e 64).



FIG. 63 e 64

Ainda relacionado com o espaço e forma da letra, no exemplar de Laurent Benner, *Disconnected* (12 inch) por Antonelli, o espaço negativo e formatação do texto não se adequam à forma negativa inferior do carácter 8 da Comic Sans tornando a sua estruturação díspar da referência (FIG. 65 e 66).

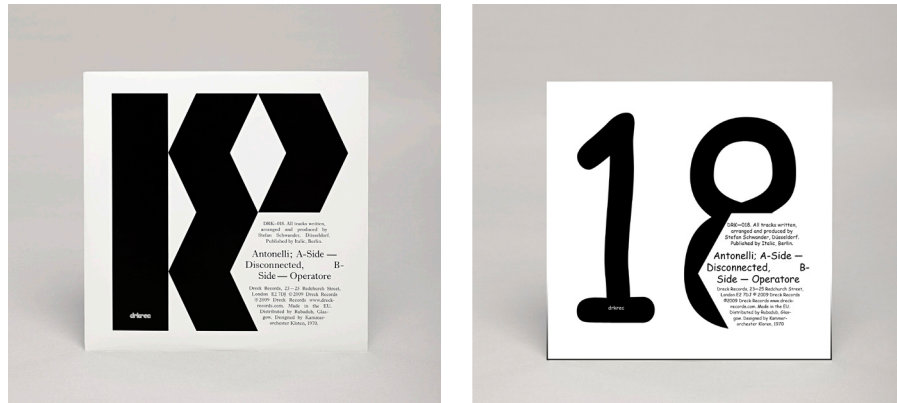


FIG.65 e 66

Por último, quanto às experiênciacias Dubo, Dubon, Dubonnet de A. M. Cassandre (1932) (FIG. 67 e 68) e *The Power of Your Mind* de Alex F. Osborn (1952) (FIG. 69 e 70), após teste de impressão, constatou-se falta de qualidade da imagem manipulada atendendo às dimensões finais do editorial. Todavia, é de referir o contexto destes dois exemplos, semelhantes ao cartoon, sendo o propósito da Comic Sans cumprido e, portanto, reconhecesse o seu bom funcionamento.

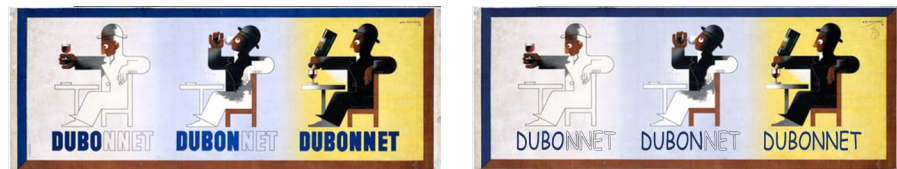


FIG.67 e 68



FIG.69 e 70

À semelhança do livro *Helvetica — A Homage to a Typeface*, neste projecto, também existe uma selecção de trinta identidades corporativas em que a Comic Sans é a única tipografia da sua composição, sendo esse o factor diferenciador da referência original (FIG. 71).



FIG.71

Mas tal como aconteceria com outras tipografias, algumas dessas composições não resultaram. Resultado visível no logótipo da empresa de automação V2, a junção da letra V com o número 2 que, utilizando a Comic Sans, não cria o mesmo efeito entre o negativo e positivo como é conseguido a partir das formas geométricas da Helvetica. Como resultado final, o espaço entre os dois componentes torna-se estranho dado as curvaturas características da Comic Sans e, não foi praticável uma ligação coerente entre o V e o 2 (FIG. 72 e 73).



FIG.72 e 73

Os Cd's de Música também não constituíram excepção, originando uma amostra de 12 diferentes referências. O corpo escrito mantém-se igual no seu conteúdo apesar de, mais uma vez, alterada a tipografia — para Comic Sans. Dada a dificuldade de encontrar um número satisfatório de exemplares, tendo o livro *Helvetica — A Homage to a Typeface* como universo, decidiu-se construir um leque de amostras que combinasse exemplos do livro com outros da lista *The 50 Best-selling Albums of All Time* da *Business Insider* (2016) (FIG. 74).

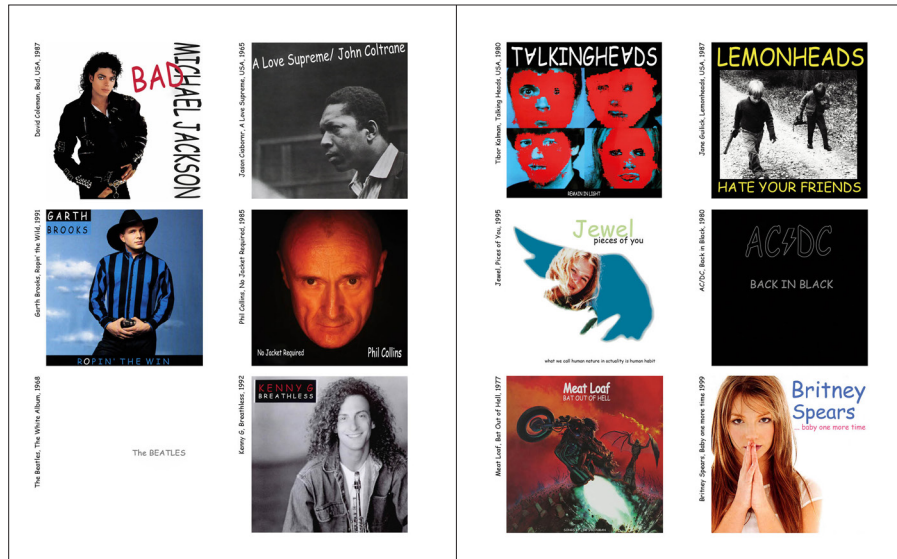


FIG.74

Considerando que o livro *Helvetica — A Homage to a Typeface* apresenta uma *spread* onde são comparadas as diferenças e evidenciadas as semelhanças entre a Helvetica e a Arial, tirando partido da mesma estrutura e recorrendo à sobreposição das formas, contrastou-se a Helvetica com a Comic Sans (FIG. 75)

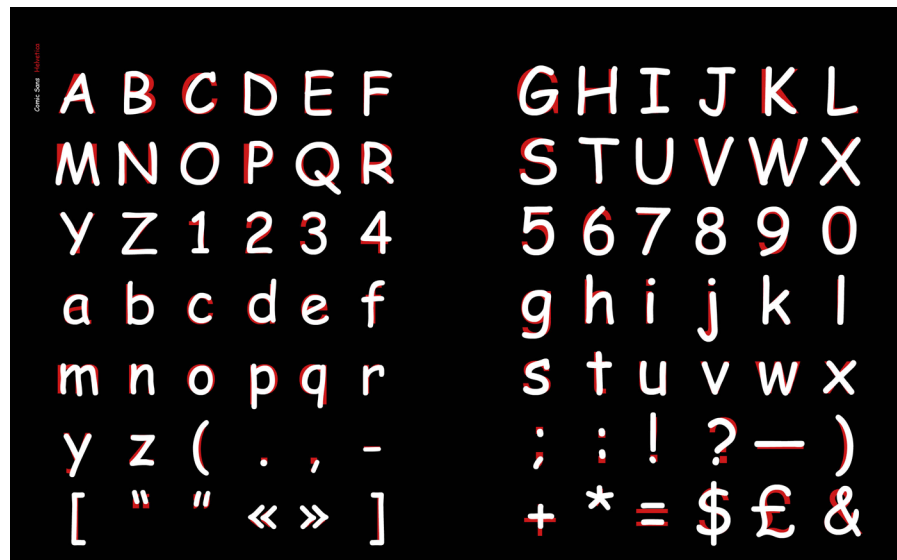


FIG.75

No final, o editorial oferece um espólio de exemplos com a aplicação da Comic Sans em vários suportes. Para facilitar a pesquisa e puder prolongar a selecção até ao final do projecto, criou-se um hashtag que possibilitava a qualquer indivíduo dar o seu contributo ao projecto. Isto é, postando uma foto no seu profile de *Instagram* com o hashtag *#comicsansvshelvetica* existia a possibilidade do registo ser seleccionado para a página *Comic Sans vs Helvetica* e consequentemente ser agregado no projecto (FIG. 76, 77, 78 e 79).

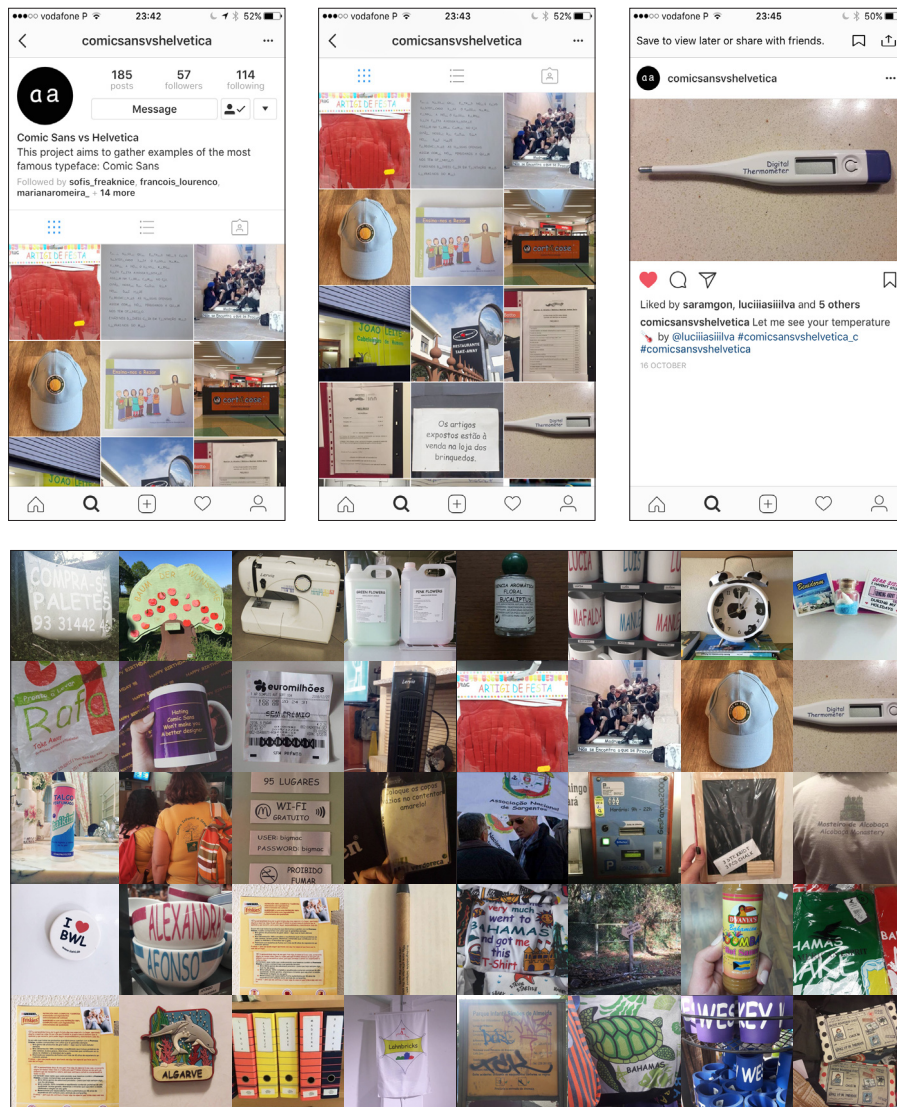


FIG.76, 77, 78 e 79

Ao longo de todo o editorial existem textos alusivos ao tema que servem de ligação entre os diferentes grupos de manipulações. Os textos presentes são manifestações de opiniões e pensamentos relativamente à Comic Sans, como tipografia. Sendo o editorial centrado na Comic Sans, a selecção foi efectuada atendendo às posições a favor do seu uso. Para promover e divulgar o projecto foram ainda distribuídos autocolantes com a inscrição *#comicsansvshelvetica*, nome do perfil de *Instagram*.

A capa do projecto foi mimetizada a partir da capa do editorial *Helvetica — A Homage to a Typeface*. A mudança de cores relativamente à capa do projecto justifica-se, uma vez que, o livro tido como referência utiliza cores alusivas à bandeira suíça, país de origem da tipografia Helvetica. Não sendo a Suíça um factor caracterizante da Comic Sans procurou-se encontrar no ambiente da banda desenhada, inspiração de Vicent Connare para a criação da tipografia em análise, uma escolha cromática mais adequada e alusiva ao tema (FIG. 80).

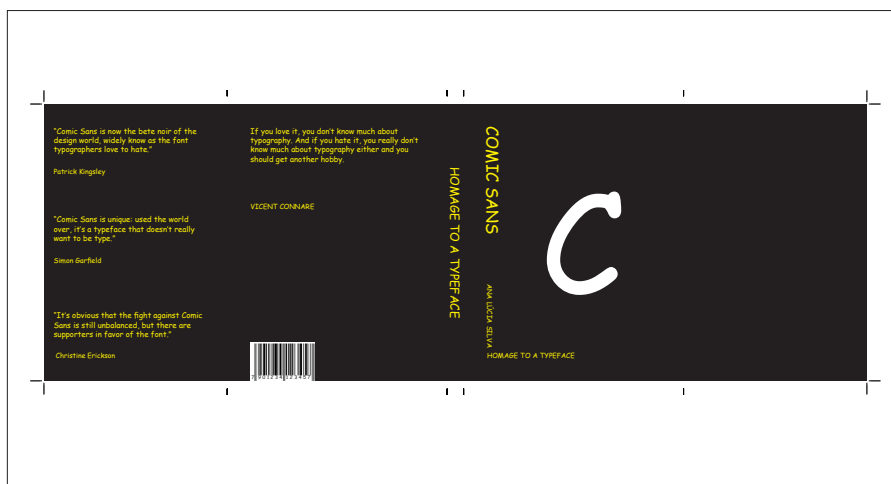


FIG.80

Tendo então em conta as chamadas de atenção e balões de fala comuns das bandas desenhadas, a escolha do esquema de cores resume-se ao amarelo, branco e preto. A temática das frases foi substituída, sendo evidentemente alusivas à Comic Sans.

Para criar uma maior harmonia e reunião entre os dois fragmentos da presente proposta pensou-se num objecto envolvente — uma caixa. A tentativa passa por converter o projecto e respectivo relatório num só objecto gráfico atendendo à sua complementaridade para além da óbvia acomodação e ordenação.

As dimensões do projecto editorial são um factor de pouca distinção em relação ao modelo considerado. O projecto desenvolvido tem de largura 119 mm e de altura 150mm enquanto este relatório obedece às medidas *standard* A4.

Os papéis escolhidos foram, para o miolo, o couchê matte de 170 gr e, para a capa, a cartolina convencional com impressão em serigrafia para evitar o deterioramento da mesma aquando do seu manuseio (FIG. 81 e 82).



FIG.81 e 82

REFERÊNCIAS

O presente projecto de investigação resume-se a uma exploração tipográfica. Deste modo, foi encontrado o objecto de trabalho em projectos já existentes de diversos designers e artistas influentes na história do design. Os designers aqui mencionados fazem parte da selecção pré-eleita para a elaboração das manipulações efectuadas anteriormente. Assim, foi seleccionada uma pequena amostra passível de uma breve referência biográfica.

William Morris (FIG. 83) nasceu a 24 de Março de 1834 e faleceu a 3 de Outubro de 1896. Foi um designer têxtil, demonstrando interesse na poesia, romance e envolveu-se activamente na política enquanto activista socialista inglês. Está fortemente associado ao movimento artístico britânico Arts & Crafts contribuindo para a dinamização das artes têxteis e métodos tradicionais de produção, ou seja, retorno do artesanato elevando os artesãos à condição de artistas. A *William Morris Society* tem como funcionalidade a divulgação desse mesmo legado. Morris foi considerado uma das principais personalidades da cultura britânica durante a era Vitoriana. Em 1883, fundou a Federação social democrata e mais tarde a Liga Socialista, tentando contrariar com a sua política utopista e orientação marxista do movimento operário dos fins do século XX. O seu trabalho nas fontes começou pela Kelmoscott Golden em 1890 inspirada em Nicolas Jenson. No ano seguinte desenvolveu a Troy e em 1892 a Chauter. William Morris é responsável por mais de 600 padrões que resultaram em diversos papel de parede, têxteis e bordados. Criou ainda vitrais, desenvolveu tipografias e cerca de 650 ornamentos tipográficos para a *Kelmscott Press*.



FIG.83



FIG.84

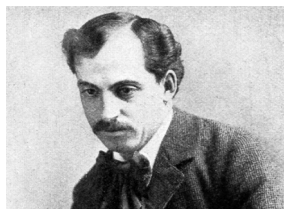


FIG.85



FIG.86

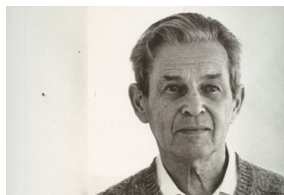


FIG.87

Aubrey Beardsley (FIG. 84) nasceu em Inglaterra a 21 de Agosto de 1872 e faleceu em França no dia 16 de março de 1898. A sua morte deveu-se à tuberculose que lhe foi diagnosticada aos 7 anos de idade. A sua arte caracterizava-se por uma elegância linear com um bizarro sentido de humor, o que justificava a sua reputação controversa entre os artistas da época. As principais características eram a decadência e crítica aos conceitos vitorianos de sexualidade, beleza, papéis de género e consumerismo enquadrando-se no movimento Art Nouveau. Beardsley demonstrou também interesse na escrita, composição de poemas e prosa.

William Bradley (FIG. 85) nasceu a 10 de Julho de 1868 em Massachusetts e faleceu em 25 de Janeiro de 1962 na Califórnia acabando por também ele se enquadrar no movimento da Art Nouveau. Aos 12 anos já se iniciava como aprendiz de jornal e mais tarde, com 17 anos, teve trabalhos relacionados com a gravação em madeira e tipografia. Mais tarde, prestou serviços como ilustrador, editor, tipógrafo e designer na *Wayside Press*. Trabalhou ainda como consultor da American Type Foundry. Em 1954 foi publicada uma memória intitulada *Will Bradley: His Chap Book*, sendo que só foram publicadas 650 cópias. Esta mesma publicação ganhou mais tarde uma medalha da AIGA.

Joseph Maria Olbrich (FIG. 86) nasceu a 22 de Dezembro de 1867 na actual República Checa e faleceu a 8 de Agosto de 1908 no ainda considerado Império Alemão. O seu contributo na história do design é marcado em 1897 quando fundou o grupo artístico *Vienna Secession* juntamente com Gustav Klimt, Josef Hoffmann e Koloman Moser.

Josef Müller-Brockmann (FIG. 87) nasceu a 9 de Maio de 1914 e faleceu a 30 de Agosto de 1996. Estudou arquitectura, design e história da arte sendo considerado um dos mais influentes da Escola Suíça e do Estilo Internacional. O designer e professor universitário de origem suíça tinha como objectivo alcançar o ideal da expressão absoluta e universal tirando partido de concepções objectivas e impessoais. É reconhecido pelo seu design simples e claro tendo recebido inúmeros prémios e distinções. A sua carreira ficou marcada em 1966 quando desempenhou o papel de consultor para o *European Design* da IBM.

Peter Behrens (FIG. 88) nasce a 14 de Abril de 1868 e faleceu a 27 de Fevereiro de 1940 sendo um importante impulsionador do movimento moderno. Membro do Deutscher Werkbund junta-se em Maio de 1934 ao partido nazi na Austrália. É ainda considerado o primeiro a criar uma identidade corporativa associado a uma empresa aquando do seu trabalho para a AEG, valendo-lhe o título de primeiro designer industrial. Faleceu no Hotel Bristol em Berlim. Os seus contributos ao nível da tipografia foram a Behrens-Script e a Behrens-Antiqua.



FIG. 88

Filippo Tommaso Marinetti (FIG. 89) nasceu a 22 de Dezembro de 1876 e faleceu a 2 de Dezembro de 1944. Foi poeta, editor, teórico e o fundador do movimento futurista. O início da sua vida foi passado em Alexandria, no Egipto onde estudou e posteriormente mudou-se para Paris. Ganhou destaque quando em 1909 o primeiro manifesto futurista era publicado na primeira página do prestigiado jornal francês *Le Figaro*. O manifesto foi lido e debatido por toda a Europa. Em 1918, fundou o Partido Político Futurista que passado um ano fundiu-se com Benito Mussolini dando origem ao *Fasci Italiani di Combattimento*.

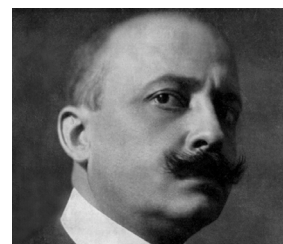


FIG. 89

Theo van Doesburg (FIG. 90) nasceu a 30 de Agosto de 1883 na Holanda e faleceu a 7 de Março de 1931 na Suíça. O seu nome foi adoptado considerando o carinho que nutria pelo padrasto Theodorus Doesburg. No entanto, é o seu pai biológico, fotógrafo Wilhelm Küpper, que o motivou no mundo das artes iniciando-o na dança, canto e posteriormente na pintura. Foi um dos fundadores e teóricos do movimento De Stijl junto com Piet Mondrian. A De Stijl foi a versão alemã da abstracção geométrica que se desenvolvia ao longo da Europa e era fortemente caracterizada por linhas negras e grossas a delinear quadrados ou rectângulos normalmente brancos, cinza ou nas cores primárias. Na pluralidade dos casos, as artes visuais eram simplificadas, geométricas e defendia que a arquitectura, arte e design deveriam ser integradas como uma só. Fez serviço militar no exército holandês durante a primeira grande guerra.



FIG. 90

Jan Tschichold (FIG. 91) nasceu a 2 de Abril de 1902 na Alemanha e morreu a 11 de Agosto de 1974 na Suíça. Converteu-se aos princípios modernos em 1923 quando visitou a sua primeira exposição da Bauhaus acabando por se tornar um líder do movimento Neue Typographie. As suas características contavam com uma composição assimétrica e eixos inclinados que se adaptavam às necessidades principais dos leitores que tinham menos tempo para absorver as informações localizadas no centro da página com bordas decorativas que acompanhavam uma mistura de diversas tipografias. Apesar de praticar pintura e tipografia desde muito jovem e expressar desejo em seguir um percurso relacionado com as Belas Artes, não possuía o apoio dos pais que o persuadiam a envergar pela vertente do ensino. O seu maior marco na área da tipográfica foi a fonte Sabon.



FIG. 91

Paul Rand (FIG. 92) nasceu a 15 de Agosto de 1914 e faleceu a 26 de Novembro de 1996 vítima de cancro. Foi o primeiro artista americano a praticar o estilo suíço e ficou conhecido pelo seu design corporativo para a *IBM*, *UPS*, *Enron*, *ABC*, *Next* entre outras. Ficou conhecido pela sua acção junto das empresas e o modo como estas encaravam a sua imagem corporativa. O seu nome de nascimento era Peretz Rosenbaum acabando por o negar quando se tornou designer gráfico e director de arte, adoptando aquele pelo qual é conhecido. Um dos seus primeiros trabalhos relacionados com a área era o de recolha de imagens de um sindicato que posteriormente seriam integradas em revistas e jornais e ganhou destaque aquando da criação das capas da revista *Direction*.

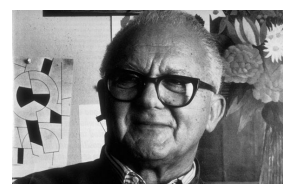


FIG. 92



FIG. 93

Saul Bass (FIG. 93) nasceu a 8 de Maio de 1920 em Nova Iorque e faleceu de linfoma a 25 de Abril de 1996 na Califórnia, foi um designer gráfico e cineasta ficou conhecido pelos seus posters para filmes e sequência de títulos. Trabalhou a par com a sua esposa Elaie Bass grande parte da sua vida. Apesar de pouco associado à prática de identidade corporativa, desenhou alguns dos mais irónicos

logótipos na América do Norte: *Bell System* (1969), *AT&T* (1969 e 1983), *Continental Airlines* (1968) e *United Airlines* (1974). Os seus trabalhos são marcados pelo minimalismo, pouco usual na sua época. Devido ao seu envolvimento na área do cinema viu-se a dirigir os seus próprios filmes.

Herb Lubalin (FIG. 94) nasceu a 17 de Março de 1918 e faleceu a 24 de Maio de 1981. Em 1970 fundou a *International Typeface Corporation* (ITC) e foi responsável por diversas tipografias como Ronda (1970), Lubalin Graph (1974), *Seria Goth* e a mais reconhecida ITC Avant-Garde. O seu trabalho favoreceu-o em mais de 500 prémios. A sua constante busca pela novidade e paixão incontestável fez dele um dos directores de arte com mais sucesso do século XX. É também conhecido como o mestre dos logótipos tipográficos. Não se considerava um tipógrafo pois entendia que o termo era demasiado mecânico, o que não se traduzia no seu método, ao invés disso dizia ser um designer de letras.



FIG.94

Shigeo Fukuda (FIG. 95) nasceu a 4 de Fevereiro de 1932 em Tokyo e morreu a 11 de Janeiro de 2009. Tem trabalhos relacionados com o design gráfico e com a escultura, mas marcou a história com a criação de ilusões de óptica. A própria entrada de sua casa era uma ilusão de óptica. Os seus projectos são marcados pelo equilíbrio entre a simplicidade e o impactante. Antes da popularização do minimalismo a sua expressão resumia-se ao recurso de 2 a 3 cores, maioritariamente. Todos os seus trabalhos denotam um elevado nível de responsabilidade social. Depois do final da segunda guerra mundial demonstrou algum interesse pelo estilo suíço, facto que se confirmou nas suas obras.

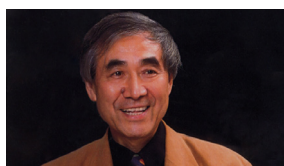


FIG.95

Guerilla Girls (FIG. 96) é um grupo de artistas activistas feministas pelo qual já passaram mais de 55 mulheres. O anonimato do grupo pressupõe o foco no assunto a explorar. Através de factos, humor e visuais escandalosos expõem fobias étnicas e de género, bem como corrupção política. Por outro lado, analisam arte, filmes e a cultura pop. Usam máscaras de gorila dado a semelhança com o nome do grupo (gorila/ guerilla) e apenas é possível fazer parte do mesmo por convite de antigas ou actuais membros. As seleccionadas passam por um programa de contextualização para que sejam enquadradas no grupo.



FIG.96

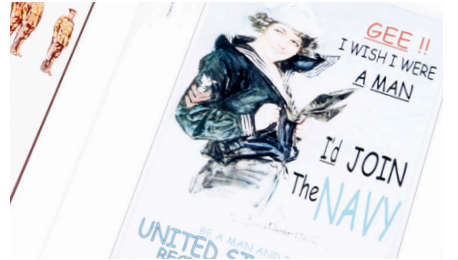
**If you have no intuitive sense of design,
then call yourself an “information architect”
and only use Helvetica.**

David Carson

REGISTO FOTOGRÁFICO DO PROJECTO

















62 – 65 CONCLUSÃO

64 CONSIDERAÇÕES FINAIS

65 DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projecto tem conotações e ferramentas de design aptos de criar reflexões e abolir preconceitos relativos à Comic Sans. No entanto é aceite de forma clara a vertente sentimental associada às tipografias que inevitavelmente contribuem para a formalização e consciencialização dessas pré-noções. O presente projecto pretende uma ponderação da tipografia enquanto ferramenta, isto é, a dependência da tipografia em relação à sua função. A tipografia foi tida como prioridade uma vez que estariam a ser testados os limites e possibilidades da Comic Sans. A imagem foi tida em segundo plano sendo no entanto, considerada, já que, constitui um elemento da composição passível de conflito com a tipografia.

Sendo a inspiração do projecto editorial a publicação *Helvetica: Homage to a Typeface*, a disposição da informação e grelha foram mimetizadas neste exercício para que, de forma intrínseca, se pudesse fazer a associação entre os dois livros e consequentemente, de forma irónica, a ligação entre a *Helvetica* e a *Comic Sans*. A fundamentação teórica é apoiada em diversas referências sem consideração à envolvente da *Comic Sans*. No entanto, torna-se agora explícito o enquadramento exacto da *Comic Sans* na história da tipografia. É imperativo solidificar opiniões informadas, aceitar e compreender que a *Comic Sans* e o seu propósito tornam a história da tipografia mais completa.

As manipulações executadas são passíveis de reacção já que, reconhecemos os objectos num contexto diferente. Esta fase do projecto tornou-se assim especialmente desafiante. É demonstrada a evolução da sociedade através do seu retrato na área do design gráfico, “contado” pela *Comic Sans*. O contexto histórico é assim melhor compreendido sendo possível avaliar quais os factores que contribuem para a hostilidade e ódio inato em torno do enredo da *Comic Sans*. O desenvolvimento das experiências tornou-se então essencial para o entendimento e enquadramento das referências e respectivos autores das mesmas. Ainda que todas as experiências tenham sido realizadas a partir do mesmo princípio — substituição de qualquer tipografia para *Comic Sans* mantendo-se o conteúdo — os resultados mostraram-se bastante diversificados. Por outro lado, em relação às manifestações da *Comic Sans* nos diferentes ambientes em que foi encontrada e consequentemente registada, demonstrou-se desmedida e desenquadrada face ao seu propósito de criação. Tendo em conta que o espólio é conseguido a partir de terceiros, concluiu-se que a *Comic Sans* para além de regularmente utilizada é também facilmente detectável por indivíduos — internos e externos à esfera do design. O crescimento da indústria gráfica representa um grande contributo para o aparecimento desmedido da *Comic Sans* nos diversos suportes e variadíssimas circunstâncias. As manifestações acompanham, de forma visual, as conclusões retiradas a partir da contextualização teórica. É de referir que o *instagram* tornou-se o modo de partilha mais adequado para se analisar os diversos ambientes e informações em que a *Comic Sans* é utilizada.

A análise do impacto deste projecto de investigação concluí que a imagem negativa associada à *Comic Sans* é a sua principal promotora. No fundo, interessou uma busca constante do resgate da veracidade dos factos relativos aos juízos de valor que lhe são associados. Existiu uma preocupação e uma necessidade constante de encontrar referências sustentadas atendendo à abundância de material crítico sobre o tema sem qualquer fundamentação válida. A *Comic Sans* foi idealizada para um determinado contexto, princípio que não tem sido respeitado resultando na sua má aplicação e consequente massa crítica.

Em suma, A *Comic Sans* impõe aspectos estilísticos restritos que não são entendidos pela maioria das pessoas. O resultado final deste projecto passa essencialmente por uma reflexão consciente sobre os sentimentos que a tipografia associa e dispuleta no ser humano.

DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

Futuramente, são necessários mais projectos que fumentem a discussão na área da tipografia para que melhor se compreenda a sua utilização nos diferentes contextos. É importante considerar a tipografia como uma ferramenta.

Um possível projecto futuro seria testar a Comic Sans em diversos suportes, numa abordagem irónica, à semelhança do presente projecto. Sendo que a partir do momento em que é impressa não cumpre o seu propósito, contrariando-o.

Apesar do tratamento irónico e divertido adoptado neste projecto seria interessante encontrar uma abordagem mais séria em torno do tema. Por outro lado, a pertinência e impacto positivo que a Comic Sans poderá criar atendendo à conexão negativa adquirida seria também um trato a considerar.

Uma alternativa igualmente válida seria a exploração e manipulação centrada no espaço comum da Comic Sans com a Helvetica. No entanto, a comic Sans não foi identificada como a tipografia que, predominantemente sobre as demais, é aplicada incorretamente. Existem diversas tipografias que são utilizadas em ambientes diferentes da sua projecção. Pelo que seria ainda cativante testar, através de um método idêntico ao utilizado neste projecto, quais as limitações, eficiências e propósitos de outras tipografias.

A componente crítica do projecto motivará um maior aprofundamento das diversas matérias associadas à Comic Sans já que, a sua dimensão não corresponde de forma proporcional às observações informadas sobre o tema. Assim, as suas ramificações ao nível social poderão ser igualmente uma área a aprofundar dada a agitação crítica que a Comic Sans produz.

66 – 77 BIBLIO, VIDEO E WEBGRAFIA

68 BIBLIOGRAFIA

70 VIDEOGRAFIA

71 WEBGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- Amstrong, Helen (2009)
Graphic Design Theory: Readings from the Field
 Princeton Architectural Press
- Bringhurst, Robert (1992).
The Elements of Typographic Style
 Hartley & Marks Publishers
- Computer Arts (2015)
The Future of Typography
 Future Publishing Ltd
- Drucker, Johanna e Emily McVarish (2009)
Graphic Design History: A Critical Guide
 Pearson Education, Inc
- Elam, Kimberly (2007)
Typographic Systems
 Princeton Architectural Press
- Eskilson, Stephen F. (2007)
Graphic Design: A New History
 Laurence King Publishing Ltd
- Eye Magazine (2004)
Eye NO.54 VOL. 14
 Louise Stevens Publisher
- Heller, Steven e Veronique Vienne (2012)
100 Ideas That Changed Graphic Design
 Laurence King Publishing
- Heller, Steven e Marie Finamore (1997)
Design Culture: An Antropology of Writing from the AIGA journal of Graphic Design
 New York: Allworth Press
- Heller, Steven e Philip B. Meggs (2001)
Texts on Type Critical Writings on Typography
 Allworth Press
- Hochuli, Jost e Robin Kinross (1996)
Designing Books: Practice and Theory
 London: Hyphen Press
- Hurlburt, Allen (1980)
Layout: O Design Da Pagina Impressa
 Editora Mosaico
- Hyndman, Sarah (2016)
Why Fonts Matter
 Virgin Books
- Jute, André (1996)
Grids: The Structure of Graphic Design
 RotoVision SA
- Kane, John (2005)
Manual De Tipografia
 Gustavo Gili
- Kubel, Henrik, and Scott Williams (2015)
New Perspectives in Typography
 London: Laurence King

- Lupton, Ellen (2004)
Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students
Princeton Architectural Press
- Malsy, Victor, Lars Müller, Axel Langer, and Indra Kupferschmid (2009)
Helvetica Forever: Story of a Typeface
Lars Müller Publishers
- Meggs, Philip B. (n.d)
A History of Graphic Design
Van Nostrand Reinhold
- Müller-Brockmann, Josef (1981)
Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three Dimensional Designers
Sulgen: Verlag Niggli Print.
- Müller, Lars (2013)
Helvetica: Homage to a Typeface
Lars Müller Publishers
- Ruder, Emil (2001)
Typographie
Verlag Arthur Niggli AG
- Strizver, Ilene. (2014)
Type Rules!: The Designer's Guide to Professional Typography
John Wiley and Sons, Inc
- Swann, Cal (1991)
Language and Typography
Lund Humphries Publishers Ltd
- Timothy, Samara. (2002)
Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop
Rockport Publishers, Inc
- Tondreau, Beth (2009)
Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids
Beverl: Rockport Publishers
- Unger, Gerard. (2007)
While You're Reading
New York: Mark Batty Publisher
- Williams, Scott e Henrik Kubel. (2015)
New Perspectives in Typography
Laurence King Publishing Ltd
- Warde, Beatrice (1955)
The Crystal Goblet: Sixteen essays on typography
London: Sylvan Press

VIDEOGRAFIA

Anita Brown

Comic Sans

Retirado em Outubro 25, 2016 de <https://goo.gl/A99hoX>

Banban comic sans

Vincent Connare

Retirado em Janeiro 15, 2017 de <https://goo.gl/FgQeoZ>

Jesse England (2014)

Sincerity Machine: The Comic Sans typewriter

Retirado em Setembro 15, 2017 de <https://goo.gl/RqB94Q>

Great Big Story

Comic Sans: The Man Behind the World's Most Contentious Font

Retirado em Setembro 15, 2017 de <https://goo.gl/nnsyb2>

Gunnarolla (2012)

The Comic Sans Song

Retirado em Novembro 17, 2016 de <https://goo.gl/FLcfeK>

Gary Hustwit (2007)

Helvetica

Retirado em Novembro 14, 2016 de <https://goo.gl/VGrdfg>

Lamiamarca (2013)

História da Tipografia em stop-motion

Retirado em Janeiro 9, 2017 de <https://goo.gl/9ioCMv>

Messmer's Musings

Helvetica vs Comic Sans [Archive]

Retirado em Fevereiro 10, 2017 de <https://goo.gl/cLMXYf>

TEDx Talks

Wake up & smell the fonts | Sarah Hyndman | TEDxBedford

Retirado em Fevereiro 1, 2017 de <https://goo.gl/AmR2u3>

The Onion (2011)

New Study Explains Why Comic Sans Font So Hilarious

Retirado em Novembro 6, 2016 de <https://goo.gl/VC263c>

USA Today

Meet the much hated Comic Sans' 'child' Comic Neue

Retirado em Janeiro 15, 2017 de <https://goo.gl/m19CxA>

Vsauce

A Defense of Comic Sans

Retirado em Janeiro 15, 2017 de <https://goo.gl/Qnjyyh>

WIRED (2015)

Vincent Connare: Comic Sans Is 'the Best Font in the World

Retirado em Dezembro 12, 2006 de <https://goo.gl/aAmAeQ>

WEBGRAFIA

11 Points

11 Things You Didn't Know About Comic Sans

Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/7UJ8DZ>

1000 Manifestos (2011)

Ban Comic Sans Manifesto

Retirado em Outubro 23, 2016 de <https://goo.gl/YpE8sR>

ABC.es

Tipografía infantil para el ganador de la Copa del Rey

Retirado em Dezembro 4, 2016 de <https://goo.gl/Nsm7M3>

Art of the Title (n.d)

Saul Bass

Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/kzmQhx>

Artsy Editorial

How Comic Sans Become the World's Most Notorious Font

Retirado em Junho 27, 2017 de <https://goo.gl/g2kMpv>

BBC (2010)

What's so wrong with Comic Sans?

Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/N5HHDQ>

Beanz (n.d.)

Why Do Designers Hate Comic Sans?

Retirado em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/zcN7WY>

Business Insider

The 50 best-selling albums of all time

Retirado em Junho 27, 2017 de <https://goo.gl/updvWJ>

Bureau Mirko Borsche (n.d.)

Super Paper Issue no. 51

Retirado em Fevereiro 12, 2017 de <https://goo.gl/iszjz9>

Buzz Feed

22 Pictures That Prove Why Comic Sans Is Always The Right Font Choice

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/HZ6mvm>

Caliber (2016)

Hate Comic Sans? You don't know anything about typography

Retirado em Setembro 10, 2016 de <https://goo.gl/xRVxqd>

Clube do Design (2014)

Porque todos odeiam Comic Sans?

Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/vFKkqe>

Cnet (2014)

Comic Neue: Comic Sans typeface for grown-ups

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/X57Ji9>

Creative Bloq (n.d.)

The inspiration for Comic Sans gives his verdict on this 'awful' font

Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/DhBSzo>

- Creative Market (2016)
Is Comic Sans Easier for Dyslexic Users to Read?
Retirado em Fevereiro 12, 2017 de <https://goo.gl/8ewrcy>
- Co. Design (n.d.)
A Comic Sans For The 21st Century Is Here
Retirado em Setembro 9, 2017 de <https://goo.gl/1f8gTa>
- Co. Design (n.d.)
The Science of Comic Sans
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/ytvpHF>
- Coding Horror (2005)
Comic Sans, the Font Of The Gods
Retirado em Dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/ZF55Qu>
- Comic Sans For Cancer (n.d.)
Comic Sans For Cancer
Retirado em Dezembro 12, 2016 de <https://goo.gl/Zga2uE>
- Comic Sans Project Tumblr (n.d.)
Comic Sans Project
Retirado em Dezembro 12, 2016 de <https://goo.gl/xaNqQo>
- Daniel's Legacy Computer Collection (n.d.)
Microsoft Bob Exhibit
Retirado em dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/bXxihk>
- Design Interactivo (2010)
A Evolução da Escrita
Retirada em Setembro 18, 2017 de <https://goo.gl/ppJbcE>
- Design for Hackers (n.d.)
Why You Hate Comic Sans
Retirado em Outubro 24, 2016 de <https://goo.gl/ywm9Hi>
- Dezeen (n.d.)
People who don't like Comic Sans don't know anything about design
Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/XcsHJX>
- Dyslexis.com (n.d.)
Typefaces for Dyslexia
Retirado em Fevereiro 12, 2017 de <https://goo.gl/pu9fjV>
- Exame (2016)
De Arial a Comic Sans, o que 10 fontes dizem sobre o seu CV
Retirado em Setembro 9, 2017 de <https://goo.gl/nAdAsa>
- Eye on Design (2017)
Why All Good Designers Need to Know The Visual History of Type
Retirado em Setembro 3, 2017 de <https://goo.gl/twi6Qa>
- Fonts.com (n.d.)
Helvetica
Retirado em Outubro 27, 2016 de <https://goo.gl/twSa94>

Fonts.com (n.d.)

The Story Behind Comic Sans

Retirado em Outubro 27, 2016 de <https://goo.gl/JWK5jU>

GQ noticias (2012)

Diez razones para odiar la Comic Sans (al hilo del bosón de Higgs)

Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/D9Ys4D>

Graffica (2013)

Comic Sans, una historia de amor y odio creada por Vincent Connare

Retirado em Setembro 6, 2015 de <https://goo.gl/UbjZJQ>

Graphic Design (2014)

What is wrong with Comic Sans?

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/r4c6RT>

Guerrilla Girls (n.d.)

Guerrilla Girls

Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/QTKx5L>

Google Chrome

Comic Sans Everything

Retirado em Novembro 23, 2016 de <https://goo.gl/>

HiloBrow (2014)

Kern Your Enthusiasm

Retirado em Novembro 30, 2016 de <https://goo.gl/iyhWtm>

HuffPost (2014)

Can Anything Save Comic Sans, the World's 'Most Hated Font'?

Retirado em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/BoMqqw>

HuffPost (2017)

Comic Sans Creator Speaks Out About The World's Most Hated Font

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/uyJPU3>

Identifont (n.d.)

Diferenças entre Chalkboard e Comic Sans

Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/f1eLzG>

Idsgn A Design Blog (2009)

Comic Sans? Comic Serif!

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/zxmsTh>

Know Comic Sans (2015)

Comic Sans

Retirado em Outubro 24, 2016 de <https://goo.gl/gC4jNM>

La Vanguardia (2011)

La Copa del Rey grabada en Comic Sans

Retirado em Dezembro 04, 2016 de <https://goo.gl/1u9oR6>

Mashable (2014)

The Sincerity Machine Is a Typewriter That Only Writes in Comic Sans

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/aaVA1Y>

- McSWEENEY'S (2010)
I'm Comic Sans, Asshole
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/2P6FQQ>
- Mental Floss (2014)
11 Comic Sans Disses and Tributes
Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/y7dEMm>
- Microsoft (n.d.)
Comic Sans MS
Retirado em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/Lw2Pp5>
- National Post (2011)
Comic Sans: The most annoying font in the world
Retirado em Dezembro 4, 2016 de <https://goo.gl/k3Rkdj>
- Observador (2014)
Que culpa tem Vincent do poder da "Comic Sans"?
Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/dZ1JuJ>
- Omg Facts (2017)
Comic Sans Hepls People With Dyslexia
Retirado em Detembro 10, 2017 de <https://goo.gl/ZgX4M1>
- Post-Gazette (1999)
Bob is dead: long live Bob
Retirado em Dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/S6JwNA>
- Prototypr (2017)
Comic Sans. A more inclusive font choice?
Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/USjfwX>
- Quartz (2017)
Comic Sans was designed for a dog
Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/FwRKkL>
- Quartz (2017)
The new Comic Sans is just like the old Comic Sans
Retirado em Novembro 7, 2017 de <https://goo.gl/TB9AdR>
- Quora (2011)
What is bad about the Comic Sans font?
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/JPHtyo>
- Sabotage (2013)
Comic Sans: The Worst Font In The World
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/sZnJpf>
- Science of Us (2017)
The Reason Comic Sans Is a Public Good
Retira em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/qfGPBn>
- Smashing Magazine (2012)
Font Wars: A Story On Rivalry Between Type Foundries
Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/xepfuo>

TechNet Magazine (n.d.)
Windows Confidential History Taking Up Space
Retirado em Dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/HFXweo>

Tecmundo (2013)
Comic Sans, a fonte mais odiada do mundo
Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/BoELXF>

Tecnoblog (2010)
Textos em Comic Sans podem ajudar estudantes a aprender
Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/jgi1pP>

Tes
Long read: What's so bad about Comic Sans, anyway?
Retirado em Janeiro 30, 2017 de <https://goo.gl/XknhxD>

Tipografart (2016)
Comic Sans, a fonte renunciada pelos designers
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/qocCMr>

Tipografart (n.d.)
História da Tipografia
Retirado em Setembro 18, 2017 de <https://goo.gl/Vi7CrH>

Tipografia (2007)
A evolução dos prelos
Retirado em Setembro 18, 2007 de <https://goo.gl/6BKZep>

Tipografos (2007)
Jan Tschichold
Retirado em Outubro 24, 2016 de <https://goo.gl/Ks1nru>

Tipografia (2007)
Vincent Connare
Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/6DrTm8>

Tipografos (2007)
Josef Müller-Brockmann
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/CjdYyX>

Tipografos (2007)
Lubalin, Herb
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/3zQKEc>

Tipografos (2007)
Peter Behrens
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/LMVkMk>

Tipografos (2007)
William Morris
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/yR23d4>

The Art Story (n.d.)
Aubrey Beardsley
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/8UveFR>

- The Art Story (n.d)
Theo van Doesburg
 Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/vEYNZ8>
- The Conversation (2014)
Is Comic Neue the new Comic Sans — sans the comedy?
 Retirado em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/EFxrma>
- The Establishment (2017)
Hating Comic Sans Is Ableist
 Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/WCjxGP>
- The Font Feed (2005)
Erik Spiekermann's Typo Tips: Seven Rules for Better Typography
 Retirado em Novembro 10, 2016 de <https://goo.gl/TSGdL6>
- The Guardian (2017)
How we made the typeface Comic Sans
 Retirado em Setembro 7, 2017 de <https://goo.gl/94KB5C>
- The Guardian (2010)
In defence of the Comic Sans font
 Retirado em Novembro 10, 2016 de <https://goo.gl/KiaXrg>
- The Guardian (2009)
In praise of... Comic Sans
 Retirado em Dezembro 4, 2016 de <https://goo.gl/Rvct9n>
- The Guardian (2014)
The Comic Sans creator explains how he made the world's most-hated font
 Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/oKemdc>
- The New Yorker (2010)
Comic, Sans Appeal
 Retirado em Novembro 6, 2016 de <https://goo.gl/rfw2mq>
- The Next Web (2017)
Meet Inkwell, the Comic Sans for people who hate Comic Sans
 Retirado em Setembro 9, 2017 de <https://goo.gl/5U6V1h>
- The Sydney Morning Herald (2014)
Typographer Vincent Connare defends Comic Sans in Herald font storm
 Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/qv4nRj>
- Todd's Blog (n.d.)
Comic Sans Font Examined
 Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/UbMQbA>
- Topdesign mag (n.d.)
Top 10 Most Notoriously Hated Fonts
 Retirado em Setembro 3, 2017 de <https://goo.gl/Fk5F6g>
- Typophile (n.d.)
Comic Sans
 Retirado em Dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/TX6iBf>

Urban Dictionary

Comic Sans

Retirado em Dezembro 12, 2016 de <https://goo.gl/AYai3z>

Paul Rand (2007)

Paul Rand: A Brief Biography

Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/CCWddy>

Publico (2007)

História da tipografia portuguesa recordada num núcleo museológico em Leiria

Retirado em Setembro 18, 2017 de <https://goo.gl/bKyinp>

Victoria and Albert Museum (2016)

William Morris

Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/ZorDwX>

Vincent Connare (n.d.)

Vincent Connare: Photography & Typography

Retirada em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/4yoD9Z>

Webpagefx (n.d.)

Comic Sans: The Font Everyone Loves to Hate

Retirado em Dezembro 4, 2016 de <https://goo.gl/tjzm5U>

Wired (2015)

Comic Sans is the best font in the world... says the creator of Comic Sans

Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/G8hvT5>

Now you are think

king in Comic Sans

METODOLOGIAS

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa intensiva em volta do tema macro — tipografia — e, posteriormente, do micro — Comic Sans — de modo a avaliar todas as possíveis abordagens fundando um melhor e mais informado conhecimento sobre o estado de arte e consequentes abordagens possíveis.

Desta forma, o processo criativo foi induzido pela pesquisa de projectos já existentes, que dedicavam o seu conteúdo à Comic Sans. Inevitavelmente, a sua maioria, co-relaciona-se com piadas que frequentemente acompanham o tema. Nesta fase, surgem também as diversas aplicações da Comic Sans em múltiplos contextos. Esta coordenação de temas e administração pessoal de tarefas permitiu a idealização do projecto prático de um modo mais consciente e reflectido.

Assim sendo, teve-se em consideração o livro *Helvetica: A Homage to a Typeface*, enquanto homenagem a uma tipografia e projecto editorial. De princípio, a intenção passava por reproduzir as páginas do livro em referência onde o corpo escrito passaria a ser exposto em Comic Sans. Porém, uma pesquisa rápida demonstrou que essa idealização não poderia ser concretizada já que a inexistência ou existência das imagens em baixa qualidade dificultaria a manipulação das mesmas. Como forma de contornar este inconveniente, decidiu-se manipular ícons da história do design gráfico tirando partido do espólio de diversos autores. À semelhança da ideia anterior, todo o conteúdo escrito desses mesmos suportes foram modificados para Comic Sans. Para isso, foram tidos em conta os livros: *Graphic Design History: A Critical Guide* de Johanna Drucker e Emily McVarish, *Graphic Design - A New History* de Stephen F. Eskilson, *A History of Graphic Design* de Philip B. Meggs, *New Perspectives in Typography* de Scott Williams e Henrik Kubel entre outros.

Ainda como parte integrante do projecto editorial foi criada uma conta de Instagram com o nome Comic Sans vs Helvetica, onde qualquer indivíduo poderia partilhar manifestações com que se deparava que continham substância escrita em Comic Sans. O objectivo era tornar o projecto dinâmico e integrante na medida em que, a maioria desses contributos foram apropriados neste projecto. Por outro lado, este método de arquivo revelou-se bastante vantajoso, já que, possibilitou que a recolha pudesse ter sido prolongada de modo a conseguir um número de exemplares considerável.

No que concerne ao enquadramento da Comic Sans, grande parte da informação foi retirada da internet dado o seu surgimento recente e o seu propósito digital. Por outro lado, é importante ter em conta as decorrentes concepções globalizadas tornando-se impreterível analisar o seu teor verdadeiro e/ ou sarcástico, bem como, quais os artigos que eram baseados em factos e fontes fidedignas. É de referir que as matérias reflectidas foram escritas quer por autores com outros textos publicados na área do design quer por, indivíduos sem ligação à esfera das artes mas que por algum motivo profundo ou espontâneo decidiram manifestar-se em relação à Comic Sans. Enquanto tipografia procurou-se encontrar uma conjuntura de fundamentos que permitisse balizar o tema. Assim, foram tidas em atenção referências como Emil Ruder, John Kane e Ellen Lupton, que contribuíram para um melhor conhecimento da área da tipografia. Tudo isto, proporcionou uma revisão de conceitos teóricos e uma sustentação consolidada face ao objecto de estudo.

Atendendo que o projecto prático tomou a forma de editorial também se sucedeu a uma pesquisa relativamente às possibilidades da grelha e dos seus componentes sendo consideradas várias obras, merecendo especial destaque a *Grid Systems* de Josef Müller-Brockmann.

Por último, as diferentes tipografias aferiram o pressuposto de que se destinam a diferentes contextos, sendo a sua forma um factor determinante para tal, confirmando a gênese da problemática em volta da Comic Sans.

Best.

Font.

Ever.

It's like air.

I mean, there's no choice.

You have to breath, so you have to use Helvetica.

Erik Spiekermann

OBJECTIVOS

A investigação pretende reconhecer o impacto da tipografia enquanto factor histórico-social, económico e político. Colectando informação, opiniões e factos sobre a Comic Sans e esclarecendo, mais do que a importância da tipografia, a consciencialização da sua escolha. As consequentes clarificações contribuíram para um melhor e mais aprofundado conhecimento da história, bem como, o posicionamento e esclarecimento da criação da Comic Sans.

Dadas as inúmeras manifestações da Comic Sans, torna-se assim imprescindível encontrar argumentos plausíveis capazes de demonstrar quais os ambientes adequados à sua utilização. Por outro lado é igualmente importante reflectir sobre a adequação de uma tipografia ao contexto. Durante o desenvolvimento do projecto possibilitou-se o conhecimento de como o design gráfico se relaciona com a tipografia e qual o impacto que esta oferece às diferentes composições.

Parece propositado ainda, compreender o porquê da dinâmica da Comic Sans externamente ao círculo do design, e, por outro lado, qual a razão que motiva o designer a não a reconhecer enquanto tipografia. Torna-se impreterível a reposição da autenticidade dos factos, cada vez mais escassa, relativos à Comic Sans. O seu carácter divertido e descontraído não deverá constituir um impedimento do seu emprego em contextos propícios a esses mesmos sentimentos. É ainda necessário clarificar quais as causas que contribuem para um crescente uso da Comic Sans a par de uma expansão de movimentos contra o seu uso e consequente abolição. Trata-se de compreender se de facto, o incómodo causado pela Comic Sans se baseia na própria tipografia ou no contexto da sua aplicação.

Atendendo que a prática tipográfica depreende uma escolha e consequente aplicação sensível e inteligente, o objectivo foi testar isso mesmo, mas de modo inverso: oferecer ao observador o resultado final — colocando a Comic Sans num contexto que à partida seria desapropriado. Por outro lado, também se pretendeu potencializar as vantagens de tornar a escolha tipográfica um acto consciente e informado. Simultaneamente para além de perceber os sentimentos adjacentes à tipografia foi ainda necessário provocá-los de modo a fomentar a compreensão da componente visual da Comic Sans. Mais do que isso, a preservação do simbolismo de cada tipografia é também um aspecto a ser referido ao longo do desenvolvimento deste projecto.

Por último, é de referir a escassez de estudos publicados sobre o tema tendo em conta o carácter tabu que estes apresenta na ambiência do design. O presente trabalho de investigação salienta como principal objectivo a exploração das potencialidades e limitações da Comic Sans. Como tal, recorreu-se ao livro *Helvetica: Homage to a Typeface*. Deste modo, para além de examinar a Comic Sans enquanto tipografia também foi possível demonstrar e consequentemente criticar a evidente fetichização da Helvetica.

PROBLEMÁTICA

As peculiaridades da Comic Sans tornam-na no objecto de estudo ideal já que “se o design de uma tipografia exigir atenção há um problema” (Jacobs, 1988, tradução livre). O incómodo provocado pela Comic Sans nos designers torna-se evidente quando isolada e é confirmado após comparação com outras tipografias. No entanto, considerando que a tipografia é um dos elementos estruturantes de um projecto, a sua utilização está progressivamente desmedida sendo menosprezado o contexto em que esta é aplicada.

As críticas em torno do tema são ainda mais instigadas pelo contexto da globalização promovida pela internet (ambiente da Comic Sans). A Comic Sans está aparentemente desassociada da sua origem e significados.

Neste momento, é portanto inevitável não incluir a Comic Sans na história já que, a tipografia é um motor simbólico de mudanças funcionais na humanidade. De facto, as suas características criam um impacto tão imediato na forma de perceber um dado objecto gráfico que o podem condenar à priori.

Outro aspecto que diferencia a Comic Sans das demais tipografias é a disparidade de sentimentos que esta suscita. A discrepância de reacções é pouco usual face a uma tipografia já que, normalmente, prestamos atenção ao conteúdo de um texto e não à sua forma.

A ausência de respostas em relação à Comic Sans constituiu um factor motivador do desenvolvimento deste projecto. É necessário conseguir uma reflexão consciente, por parte dos designers e dos demais, enquanto críticos. Numa era de contínua troca de informação torna-se relevante fundamentar que uma tipografia é concebida como uma solução para um dado problema pelo que, apresenta as suas limitações. O facto de não se adaptar num outro contexto distinto, não a torna passível de supressão. Pelo contrário, esse é o propósito do design, encontrar respostas para problemas por meio da criatividade. É necessário considerar o facto da “tipografia [utilizar] gramática baseada na relação entre o conteúdo e a forma da linguagem escrita.” (Lentjes, 2004, tradução livre) já que, o alcance de uma envolvimento visual enquadrada e equilibrada se apoia numa escolha informada da tipografia.

Pretende-se então incentivar o uso informado da tipografia. A Comic Sans é apenas o universo de estudo. Já que isto acontece com tantas outras.

maybe not.

12 – 17 INTRODUÇÃO

14 PROBLEMÁTICA

15 OBJECTIVOS

16 METODOLOGIAS

AGRADECIMENTOS

Os mais próximos sabem os obstáculos que tive de ultrapassar para terminar esta etapa. Foram inúmeras as vezes que pensei em desistir mas bastou uma vez para a vida, da pior maneira, às cambalhotas, literalmente, me mostrar que não podia desistir.

À minha orientadora professora Ana Raposo, por toda a disponibilidade, ajuda, simpatia e interesse que expressou desde o início.

À minha mãe, que lutou lado a lado comigo para que eu pudesse viver todos os meus sonhos. Ao meu pai, que me proporcionou todas as ferramentas necessárias à minha concretização. Ao meu avô, pelo exemplo de coragem e determinação. Ao meu tio, por me ensinar o valor de cada segundo. Espero que esta realização se possa traduzir numa retribuição de tudo o que me concederam.

À minha prima Angela, por todos os momentos divertidos e conversas infundáveis entre toda a tensão deste projecto e dilemas da vida de adulto.

À Liliana, pela amizade, carinho e preocupação com que sempre me trata. Para além de minha personal trainer é também minha confidente.

Às minhas amigas Catarina e Sara pelos momentos descontraídos e animados. À minha amiga Sofia que apesar da nossa vida nos ter condicionado à distância, sempre me axiliou quando precisei.

À minha amiga Maria Inês, que sempre se demonstrou incansável apoiando-me em todos os momentos, fossem eles bons ou menos bons. Obrigada pelo companharismo e amizade constantes.

Ao Hélder, que mesmo no pior momento das nossas vidas, me incentivou e ajudou a encontrar as forças que pensava ter perdido para enfrentar todos os entraves que foram surgindo ao longo deste meu percurso.

Ao meu querido professor Alfredo Barros, que com tanto carinho e saudade recordo. Obrigada pelo incentivo e ajuda na mudança para o meu curso de sonho. Sou grata por todos os conselhos que me deu a nível pessoal e académico. Agradeço por me ter convencido de que terminar este mestrado e pensar em continuar o meu percurso académico seria o melhor caminho a seguir. Obrigada por todas as longas conversas e ensinamentos que guardarei para sempre.

A todos os que acompanharam e influenciaram, de algum modo, o desenvolvimento do presente projecto. Aos que compreenderam que esta era a prioridade.

RESUMO

O presente trabalho de investigação consiste na materialização do antagonismo entre a Helvetica e Comic Sans. Através de uma comparação irónica entre ambas é possível antever quais as intenções e objectivos associados. Estando cientes de que diferentes tipografias acarretam diferentes sentimentos e contextos, sugere-se um re-enquadramento da Comic Sans enquanto tipografia. O projecto surge como resultado da observação constante e desmedida da Comic Sans em diversos ambientes bem como a crescente bolha quer de informação, quer de opinião em torno do tema.

Sendo a tipografia o meio de tornar visível a comunicação, esta apresenta dois sentidos — visual e histórico. O seu intuito é ser observada facilitando-nos o acesso ao que é antigo. Ou seja, é um factor de caracterização de uma sociedade e/ou época. Torna-se então importante reconhecer a diversidade e complexidade tipográfica, já que “a tipografia é o interface do alfabeto” (*Lupton, 2004, tradução livre*).

Pretende-se assim, fomentar uma atitude mais atenta, justa e informada em relação à Comic Sans.

Palavras-chave: Comic Sans, Helvetica, Tipografia, História do Design

onna hate

Haters go

ABSTRACT

The present work of investigation consists in materializing the antagonism between Helvetica and Comic Sans. Through an ironic comparison between them it is possible to foresee what are the intentions and objectives associated. Being aware that different typographies imply different feelings and contexts, it is suggested a re-framing of Comic Sans as typography. The project comes as a result of the constant and excessive observation of Comic Sans in various environments as well as the growing bubble of information and opinion about the theme.

Since typography is the mean of making communication visible, it has two significations — visual and historical. Its purpose is to be observed facilitating the access to what is ancient. That is, a characterizing factor of a society and/ or time. It is therefore important to recognize typographic diversity and complexity, since “typography is the interface of the alphabet” (*Lupton, 2004, free translation*).

The aim is to adopt a more attentive, fair and informed attitude into Comic Sans.

Keywords: Comic Sans, Helvetica, Typography, Design History

12 – 17	INTRODUÇÃO
14	PROBLEMÁTICA
15	OBJECTIVOS
16	METODOLOGIAS
18 – 33	ENQUADRAMENTO TEÓRICO
20	SINOPSE HISTÓRICA
24	FETICHIZAÇÃO DA HELVETICA
26	ENVOLVENTE DA COMIC SANS
28	PARTICULARIDADES DA COMIC SANS
30	POPULARIDADE DA COMIC SANS
32	VINCENT CONNARE
34 – 61	DESENVOLVIMENTO DO PROJECTO
36	ESTADO DE ARTE
40	DESCRIÇÃO DO PROJECTO
50	REFERÊNCIAS
54	REGISTO FOTOGRÁFICO DO PROJECTO
62 – 65	CONCLUSÃO
64	CONSIDERAÇÕES FINAIS
65	DESENVOLVIMENTOS FUTUROS
66 – 77	BIBLIO, VIDEO E WEBGRAFIA
68	BIBLIOGRAFIA
70	VIDEOGRAFIA
71	WEBGRAFIA

VINCENT CONNARE

Vincent Connare (FIG. 32) nasceu a 26 de setembro de 1960, em Boston, Massachusetts, nos EUA. Iniciou a sua carreira em tipografia em 1987 sendo actualmente um designer e tipógrafo contemporâneo que se tornou popular pela criação da Comic Sans. Como o mesmo afirma “há 20 anos atrás desenhei a melhor tipografia do mundo” (Connare, 2015, tradução livre). Connare é também responsável pela criação de outras tipografias igualmente reconhecidas, tais como, Trebuchet (FIG. 33), Magpie (FIG. 33) e alguns Wingdings.



FIG. 32

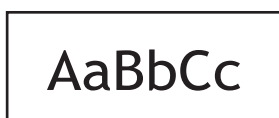


FIG. 33



FIG. 34



FIG. 35

A sua formação principiou-se na Milford High School em Milford (Massachusetts), passando pela New York Institute of Technology, onde se formou em Belas Artes e Fotografia e finalizou-se com o mestrado em Type Design na University of Reading. Há mais de 15 anos que trabalha profissionalmente na indústria de softwares produzindo fontes para diferentes corporações.

O percurso profissional iniciou-se em 1987 quando se associou à Agfa/ Compu-graphic. Na mesma altura pertenceu à equipa *Ikarus*, *Intellifont* e *TrueType*. Durante este período, escreveu diversos documentos relacionado com o ensino de truetype e produção de fontes. Mais tarde, em 1993 decidiu juntar-se e colaborar com a renomada empresa *Microsoft*.

Presentemente, Vincent Connare pertence à agência de type design, Dalton Maag Ltd, sediada em Londres. Esta agência é especializada em soluções tipográficas corporativas, branding e type design. Actualmente, Connare é também membro da *Association Typographique Internationale*.

O seu principal meio de comunicação com o mundo sobre os seus projectos profissionais, surgimentos públicos e a sua opinião sobre a Comic Sans, é actualizado constantemente no seu site www.connare.com. Vincent Connare assumiu que adora quando designers lhe dizem que odeiam a sua criação e adora ainda mais quando pessoas lhe dizem que esta é a sua fonte favorita. Constacta-se, “uma guerra visível entre hipsters e o resto da sociedade, e a Comic Sans é o principal cavalo de batalha” (Ceballos, 2012, tradução livre).

Recentemente, criou o logótipo da *Ministry of Sound* (FIG. 34), um negócio na área da multimédia e entretenimento, em Londres. Ainda assim, embora a sua acção profissional seja tipografia, Vincent Connare não se identifica como type designer e sim como técnico tipográfico, tendo em consideração a sua formação.

Apesar da Comic Sans ter sido incluída na lista dos 25 piores produtos informáticos da revista *PC World*, Connare organiza diversas conferências em variadas cidades mundiais sobre a importância do design na transmissão de uma mensagem e como a Comic Sans mudou o mundo. “Ninguém em perfeito juízo deveria planear um documento inteiro com esta tipografia” (Ceballos, 2012, tradução livre) e Connare defende essa mesma ideia. A sua opinião é inúmeras vezes marcada quando identifica, na maioria das suas conferências, quais os usos incorrectos da Comic Sans, já que, “poucas fontes são criadas com um propósito tão claro quanto o da Comic Sans” (Nemes, 2013, tradução livre).

Em suma, apesar de considerar a Comic Sans a melhor tipografia até então criada, “a tipografia ajuda a selar a noção de texto completo, (...) um corpo de ideias expressa na forma essencial” (Lupton, 2004, tradução livre). Ou seja, embora Connare seja envolto em críticas impiedosas pela sua criação também ele reconhece as limitações da mesma. No entanto, à semelhança do espírito divertido da Comic Sans, também ele sugere e opina sobre os julgamentos dirigidos tanto à tipografia como ao seu trabalho, “Se adora [a Comic Sans] não sabe muito sobre tipografia. E se odeia, realmente não sabe muito sobre tipografia e deveria arranjar outro hobby” (Connare, n.d, tradução livre).

Helvetica is the font of the Vietnam War.

Paula Scher

despreocupada e informal. Ou seja, combinar a personalidade da tipografia com a personalidade da mensagem torna-se o mais importante. Dessa forma são evitados equívocos oferecendo ao leitor, através da tipografia, o tom adequado do que lhe é transmitido de forma escrita.

Beatrice Warde, no ensaio *Crystal Goblet* declara uma opinião muito vincada face ao contexto e uso das tipografias. A partir de um paralelismo entre copos de vinho (um simples e transparente e um outro em ouro e com padrões requintados) refere que a tipografia usada é invisível, “(...) a voz perfeita não se destaca é simplesmente o veículo de transmissão de palavras e ideias (...)”. Isto é, a boa tipografia será um copo transparente que permite notar imediatamente as propriedades do vinho. No que diz respeito à Comic Sans, esta será então um copo de ouro onde o vinho não pode ser imediatamente apreciado.

Numa outra perspectiva, em *The Rules of Typography According to Crackpots Experts*, de Jeffery Keedy, este discorda da ideia que as tipografias deverão servir para sempre, “a tradição tipográfica é uma constante que varia segundo avanços tecnológicos, funcionais e culturais.” E assemelha-se à perspectiva da criação da Comic Sans: “(...) o computador e softwares relacionados incentivou designers e não especialistas a desenhar e a usar as suas próprias tipografias. E com mais tipógrafos e consumidores haverá formas amadoras. Mas existirá uma abundância de novas ideias”.

De facto, toda a atmosfera negativa em torno da Comic Sans aparenta estar baseada em três factos: falta de conhecimento da sua conjuntura, uma exposição excessiva da mesma e ainda uma falta de adequação ao seu contexto.

Na verdade, “(...) a internet só tornou a Comic Sans ainda mais popular (...) qualquer pessoa poderia escrever um texto e ser lido por milhões de pessoas em qualquer parte do mundo” (Kadavy, 2015, tradução livre) o que é comprovado quando se procura Worlds most hater font. A Comic Sans aparecerá no top dos primeiros 10 resultados e em diferentes motores de busca: *Google, Yahoo, Bing* e *Duck Duck Go*. Tal como Jessamyn West assume, “(...) o problema da Comic Sans é simplesmente estar em todo o lado.” havendo assim justificação plausível para um número incontável de críticas em torno da mesma. “A Comic Sans é aquela coisa rara: algo que odiamos tanto há tanto tempo que se tornou querida para nós” (Hendrix, 2010, tradução livre).

POPULARIDADE DA COMIC SANS

“Poucas coisas são certas na vida: morte, impostos e o facto dos designers gostarem de odiar a Comic Sans (*Johnson, 2016, tradução livre*). Encontrar as causas que a torna pouco apreciada pelos designers tem vindo a motivar a elaboração de diversos artigos e especulações por parte de entusiastas e entendidos de matéria tipográfica. Tendo em conta que chega a ser considerada a tipografia “mais popular e maligna do nosso tempo (*Strizver, n.d., tradução livre*).

Apesar de algumas pessoas compreenderem o seu carácter casual e considerarem o seu uso apropriado em documentos informais existem inúmeros projectos formais que, utilizando Comic Sans, se tornam alvo de crítica. A verdade é que “Ninguém explicou qual o uso correcto e propósito da Comic Sans (...) [para além disso] não é uma fonte terrível, o seu uso incorrecto é que acontece numa escala massiva.” (*Kadavy, 2015, tradução livre*). Todavia é necessário perceber quais as causas da renúncia dos designers face a esta tipografia.

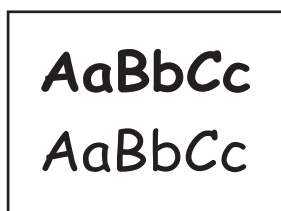


FIG. 30

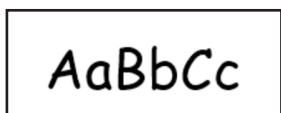


FIG. 31

Em primeiro lugar, a Comic Sans, na sua composição como um todo, não apresenta qualquer senso. Apesar de considerada casual, as letras não combinam entre si. Para além do kerning desajustado que resulta em espaços estranhos entre as letras, o stroke também não é modelado. No entanto, é necessário ter em ponderação que “Connare criou as letras usando um rato e o ecrã de computador (...) e assim entende-se porque são como são” (*Klein, 2009, tradução livre*). Tendo sido baseada na escrita à mão e em banda desenhada, como fonte cartoon, as frases deveriam ser curtas e compostas apenas por maiúsculas. Sob outra perspectiva, tipografia destinada a banda desenhada “normalmente requer empatia, utilizando versões bold ou itálico do mesmo alfabeto” (*Klein 2009, tradução livre*). O que não se verifica com a Comic Sans uma vez que só tem disponível a versão bold que pouco difere da original (FIG. 30). Mais tarde, no programa *Windows 8*, surgiu a Comic Sans Pro (FIG. 31), na tentativa de corrigir algumas lacunas, sendo uma delas a falta de variantes itálicas. Também se verifica que a leitura é desconfortável tornando-se uma má experiência. Isso acontece dada a má gestão de peso que tem como efeito uma variação acentuada nos “pontos negros” num corpo de texto. Assim, torna-se inadequada a volumes extensos de conteúdo. O facto de ter sido projectada para ecrã, também contribui para o facto de ser pouco harmoniosa quando impressa, o que perturba os designers visto que, a maioria das suas manifestações são em material impresso.

Por outro lado, é necessário entender o tom de cada tipografia. A Comic Sans é uma tipografia com um tom muito próprio e característico pelo que o desrespeito das suas limitações motiva diversos movimentos quer a favor quer contra o seu uso e conseqüentemente amplificação da sua popularidade. Roger Domeneghetti, a 26 de Agosto de 2013, na publicação *Comic Sans: The Worst Font In The World — Sabotage Times*, concorda que “a Comic Sans foi desenhada para um propósito, por muito má que seja, colocada num contexto diferente só a torna pior.” isto é, “(...) cada fonte é um tom de voz visual e cada uma se apropria a diferentes ocasiões.” sendo que, “considerar o tom da tipografia é uma parte crucial do design e uma ferramenta efectiva na comunicação” (*Kishor, 2011, tradução livre*). Assim, a vulgarização da Comic Sans contribuiu para o crescente estigma criado por parte dos designers.

Reforçando a mesma ideia, a 6 de Outubro de 2014, Eric Jaffe, em *The Science Of Comic Sans*, admite que o problema em torno da Comic Sans é sua utilização indevida. Contudo, é necessário ter em consideração que no pack *Windows 95*, a Comic Sans é a única tipografia com uma estética semelhante à escrita à mão, com aspecto arredondado, acabando por se destacar das restantes. Por outro lado, “as tipografias têm personalidades distintas. As tipografias têm o seu próprio significado e as suas próprias emoções, são independentes das palavras escritas” (*Jaffe, 2014, tradução livre*). Torna-se estranho ler mensagens sérias, imperativas ou formais escritas em Comic Sans dado a sua envolvente divertida,

18 — 33 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

20 SINOPSE HISTÓRICA

24 FETICHIZAÇÃO DA HELVETICA

26 ENVOLVENTE DA COMIC SANS

28 PARTICULARIDADES DA COMIC SANS

30 POPULARIDADE DA COMIC SANS

32 VINCENT CONNARE

SINOPSE HISTÓRICA

Tipografia deriva das palavras gregas *tipos* e *graphein* que significam forma e escrita, respectivamente. O significado da palavra tipografia remete à arte e processo de criação na composição de um texto. O seu principal objectivo é dar ordem estrutural e forma à comunicação impressa. Isto é, dotar a linguagem humana de forma durável e portanto, de existência independente. A tipografia estabeleceu relações que, além dos aspectos estéticos e económicos, priorizam fundamentalmente as questões técnicas. Por outro lado, a sua função também se torna um aspecto de relevância já que, “como os textos são usados torna-se mais importante do que estes significam” (Lupton, 2004, tradução livre).



FIG. 1



FIG. 2



A História da Tipografia remonta à pré-história aquando das primeiras tentativas de registar as tarefas quotidianas nas paredes sob a forma de símbolos. Os registos mais antigos foram encontrados em placas de barro do templo da cidade de Uruk (FIG. 1) apesar da sua data não ser exacta pensa-se que possam ter aproximadamente 6000 anos. O seu conteúdo contava com listas de cereais e cabeças de gado, as formas eram irregulares e simbolizavam palavras, à semelhança do pictograma, ainda que, mais rudimentares. Já o primeiro pictograma (FIG. 2) isto é, um desenho que representa objetos ou ideias não sendo a sua pronúncia tida em conta, remonta à cerca de 3 500 a.C. na cidade de Kish, na Babilónia. Noutros casos, como a dos habitantes pré-históricos da Península Ibérica, estes identificavam os seus membros das elites gravando desenhos identificativos em placas de xisto.

Mais tarde, os sumérios desenvolveram ideogramas, símbolos que representam ideias associadas sendo estas, menos concretas. A evolução posterior deste sistema silábico deu lugar à escrita cuneiforme (2800 a.C), que é vulgarmente considerado o primeiro alfabeto. Um dos documentos jurídicos mais antigos que existe é datado desta época sendo este, o famoso código de Hamurabi (FIG. 3).

Em 1500 a.C. desenvolveram-se no Egipto três alfabetos: hieroglífico, hierático e demótico. Os fenícios adoptaram estes mesmo alfabetos em 1000 a.C. que foram transmitidos e adoptados pelos hebreus e armenos. Com o tempo, os alfabetos sofreram uma evolução própria adaptada a cada uma das culturas. Posteriormente, o alfabeto fenício foi adoptado por turcos e gregos.

A partir de 500 d.C. aparecem registos, no norte da Europa, Inglaterra e Irlanda, da letra uncial ou insular. A sua forma era arredondada, possuía serifas também elas arredondadas e o traçado era elegante. Os romanos, já no século I manejavam um alfabeto idêntico ao actual, havendo apenas ausência das letras J, W e V. O Império Romano foi decisivo no desenvolvimento do alfabeto ocidental, dado o avanço formal que este apresentava. A escrita romana adoptou quatro estilos fundamentais: Capitalis Romana ou Capitalis Monumental, Quadrata Romana, Rústica Romana e Cursiva Romana. A Capitalis Romana era uma letra monumental, apenas existia em caixa alta e era usada a nível arquitectónico, isto é, em monumentos e fachadas de prédios. A Quadrata Romana era uma letra imponente e apoiada nas maiúsculas quadradas romanas. Era reservada para livros públicos, documentos e situações formais. A sua escrita era trabalhosa e bastante lenta. O espaço entre as palavras era um problema uma vez que, tornava a leitura desconfortável. A Rústica Romana é uma versão menos formal e mais rápida na sua execução. Caracterizava-se também pela falta de espaço entre as palavras e a escala das suas serifas tornava-as exageradas. Por último, a Cursiva Romana era uma variante inclinada das maiúsculas. Era uma letra usada por todos em ocasiões quotidianas e era escrita com uma pena de ponta fina, o que era notável visualmente transparecendo a influência da ferramenta.

Mais tarde, surgiu o alfabeto árabe constituído por apenas 28 consoantes, ou seja, sem vogais, escrevendo-se da direita para a esquerda sendo o mais idêntico com o que é utilizado actualmente.

com dislexia acabam por ser excluídos. Por outro lado, a população com dislécia é um número considerável. No caso americano, representa 15% da sociedade e já no português 5,4%.

Tudo isto é confirmado por uma pesquisa da Universidade de Princeton, nos EUA, que comprovou que fontes particularmente difíceis de ler na verdade ajudam a aprender melhor. Coordenado por Connor Dieman-Yauman, 28 voluntários leram a mesma informação durante 90 segundos e posteriormente sujeitavam-se a 15 segundos de descanso antes de reproduzir a informação que lhes tinha sido dada de forma escrita. Comprovou-se que as pessoas que tiveram acesso a textos escritos em Comic Sans e Bodoni fixaram 14% mais informação do que os que tiveram aquisição do mesmo conteúdo escrito em Arial. As conclusões que podemos retirar desta experiência é que de facto a forma das letras influencia no modo de apreensão de conteúdo. Formas invulgares facilitam o processo de aprendizagem. “Entendidos dizem que a fonte é inaceitável para uso profissional; professores recusam-se a aceitar trabalhos escritos [em Comic Sans]. É tudo muito pretensioso e elitista” (Gordon, 2017, tradução livre).

Assim sendo, é importante lembrar que “não existe uma fonte para todas as soluções” (Crum, 2017, tradução livre) o que coincide com o caso da Comic Sans e é confirmado pela opinião de Vincent Connare, explícita numa entrevista para o jornal diário nacional britânico *The Guardian*, onde afirma “a tipografia deve fazer exactamente ao que está destinada. É por isso que me orgulho da Comic Sans”. E apesar de considerada por alguns, “pior que a Curlz (FIG. 28) e que a Papyrus (FIG. 29)” (Crum, 2017, tradução livre) é necessário ter em consideração o seu propósito e as suas peculiaridades sendo que, “a maioria das pessoas sabem muito pouco sobre fontes para além de gostarem ou não” (Slavin, 2015, tradução livre) todavia os comentários sobre a Comic Sans surgem por parte de todos. Na prática para o ambiente Microsoft Bob como tipografia dos balões de fala da personagem Rover, a Comic Sans desempenha a sua função na perfeição já que foi esse o motivo da sua criação pois “a principal tarefa da tipografia é interpretar e comunicar o texto” (Bringhurst, 1992, tradução livre).



FIG. 28

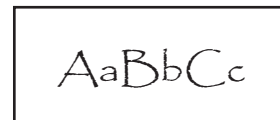


FIG. 29

PARTICULARIDADES DA COMIC SANS

O nome Comic Sans parte do pressuposto das suas formas se inserirem no estilo Sans Serif. Inicialmente, o nome seria Comic Book, no entanto, foi tido como desajustado. Todavia, apesar de possuir Sans como “segundo nome” existem algumas excessões, como é caso das formas simples da maiúscula **I** que apresenta serifas para ser distinguida da letra **i** em minúscula (FIG. 21) (situação que torna as semelhanças entre as duas letras evidentes quando escrito em Helvetica). É de referir a valorização de um alfabeto Comic Sans já que, Vincent Connare se preocupou em distinguir claramente todas as suas formas.



FIG. 21

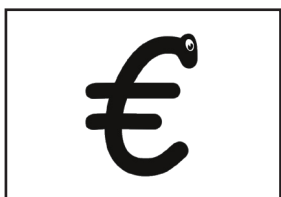


FIG. 22

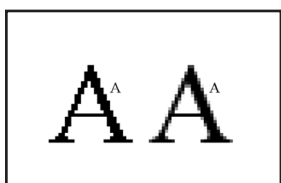


FIG. 23



FIG. 24



FIG. 25



FIG. 26

De facto, independentemente de simpatizar ou não com a tipografia, “as letras, números e símbolos da Comic Sans têm formas únicas e juntas fazem uma coleção singular” (Slavin, 2015, tradução livre). Uma característica peculiar da Comic Sans é o facto do símbolo do euro ter um olho (FIG. 22). No entanto, segundo Vincent Connare, teve de ser removido motivado por ameaças legais da União Europeia. Em alguns casos, a Comic Sans não é uma escolha na selecção tipográfica já que, “ao contrário da maioria das fontes, a forma das letras da Comic Sans por vezes força os designers a adaptar o espaço impresso ou online à fonte” (Slavin, 2015, tradução livre). Outra peculiaridade, é que Connare desenhou a tipografia com antiserramento para ecrãs de computadores (FIG. 23). Este método reduz o efeito de serra que se cria ao desenhar uma diagonal no computador. Isto é, os pixels ultrapassam as margens estabelecidas.

Segundo Eric Jardí “realmente há razões objectivas para dizer que a Comic Sans é uma má tipografia”, tendo em conta que “as suas características são bastante reconhecidas graças aos seus traços arredondados que imitam os de um marcador, a inclinação variável e o espaço desigual entre as letras. Estas particularidades fazem com que o público veja a Comic Sans como uma fonte imatura, infantil, instável e divertida.” (Montes, 2013, tradução livre). David Kadavy assume que a principal razão da Comic Sans não ser legítima pauta-se com a sua falta de uniformidade na distribuição de pesos visuais o que resulta numa dificuldade acrescida no momento de leitura, piorando quanto maior for o bloco de texto. No entanto, das opções de fontes disponíveis para o interface da Internet Explorer, a Comic Sans era uma das mais seleccionadas fazendo parte das preferências da maioria dos seus utilizadores. “Este tipo de letra tem de facto muito poder. Sobreviveu a um projecto fracassado da microsoft, integrou um sistema operativo há 20 anos e ainda hoje volta, não volta, aparece para nos assombrar” (Rosa, 2016, tradução livre).

Porém, “é cool odiar a Comic Sans. Mas também é problemático” (Hudgins, 2017, tradução livre) dada que a sua utilização é apreciada e até recomendado pela Associação Britânica e Irlandesa de Dislexia. Considerando que a dislexia é a desabilidade sensível que algumas pessoas sentem no que diz respeito a tipografias em particular, sejam elas impressas ou em ecrãs, diferentes tipografias facilitam o processo de leitura. Ou seja, no caso da Comic Sans o facto de todas as letras serem diferentes entre si revela uma maior eficácia para pessoas afectadas por esse distúrbio. As suas formas irregulares permitem que pessoas disléxicas se foquem em partes individuais das palavras. “Enquanto muitas fontes usam formas repetidas para criar diferentes letras, como o **p** é revertido para fazer o **q**, a Comic Sans utiliza poucas formas repetidas, criando letras distintas (apesar do **b** e do **d** serem espelhadas)” (FIG. 24) (Hudgins, 2017, tradução livre). Ironicamente, fontes criadas para culmar a dislécia, exemplos como a Open Dyslexia (FIG. 25) e Lexie Readable (FIG. 26) para além de não serem gratuitas, não desempenham com tanta eficácia a sua função como a Comic Sans sendo mais difícil o acto da leitura. Apesar disso, nem sempre a alteração da tipografia é a solução para facilitar a leitura. Por vezes, só a alteração do tamanho da tipografia ou optar por papel colorido se demonstra uma opção viável. Odiar a Comic Sans revela um certo narcisismo uma vez que, nesse cenário, pessoas

A par com o reinado de St.Gall, no século X, na Suíça, desenvolve-se um tipo de letra diferente do até então comum— o gótico — que se apresentava mais comprida e angulosa do que o usual até então. Das suas características, destacam-se o facto de ser mais rápida de escrever e um maior aproveitamento do papel. O seu desenho era solene e severo e trazia uma formalidade apoiada na arquitectura das catedrais e castelos. Este tipo de letra difundiu-se por toda a Europa, dando origem a diversas variantes: Textura, Littera Moderna, Littera Antiqua, Minúsculas de Niccolli, entre outras. No entanto, à semelhança das sans serif, “Todas as tipografias têm algum conteúdo espiritual o que não [é verificado] na tipografia gótica” (Tschichold, 1995, tradução livre)



FIG 4

Em 1421, é impresso o primeiro livro escrito em inglês por William Caxton. Posteriormente, surge a tentativa de unir o estilo gótico a uma escrita informal que resultou na letra Civilité. Já em 1495, nasce a conhecida tipografia Bembo, desenhada por Francesco Griffo também responsável pelo estilo itálico. Neste mesmo ano, num contexto nacional, as cidades de Leiria e Faro são as primeiras a serem dotadas de tipografias. Leiria foi também a primeira cidade a ter um moinho de papel e actualmente, representa o núcleo museológico da história da tipografia portuguesa. Entretanto, Chrisophe Plantin, cria a Bíblia poliglota imprimindo-a em caldeu, grego, siríaco, hebreu e latim. Esta mesma Bíblia era composta por títulos itálicos desenhados por Grajon, responsável pela impressão de caracteres árabes.



FIG 5

O século XV é marcado pelo Renascimento, considerada uma das épocas mais criativas da existência humana. As letras são maioritariamente arredondadas e visualmente mais leves e legíveis. O espaçamento passa a ser uma preocupação na escrita tornando a leitura uma acção mais confortável. É também criado, pela primeira vez, neste século, um alfabeto que possamos considerar completo, ou mais semelhante com o actual, sendo as suas letras maiúsculas inspiradas nas Capitalis Romana e as minúsculas nas Corolíngia.



FIG 6

No século XVI, Albrecht Durer, publicou o livro *Of the Just Shaping of Letters* apresentando uma construção sistematizada de um alfabeto, desenhado-o segundo princípios geométricos. Este século é marcado pela impressão que origina uma verdadeira revolução tipográfica. Graças ao avanço tecnológico operado por Gutenberg (FIG. 4), a escrita passou a ser executada com letras de chumbo. Por esse motivo, o processo passou a ser chamado de tipografia ao invés de manuscritos, como era até então. O primeiro livro impresso foi a Bíblia de Gutenberg (FIG. 5) composta originalmente, por 42 linhas e escrita em Textura. No entanto, a data da criação de Gutenberg está envolta num ambiente de secretismo e mistério. De facto as primeiras oficinas, normalmente situavam-se em ruínas e conventos, só trabalhando à noite. As pessoas fomentavam essa bruma já que anteviam que a invenção da impressão viria a acarretar mudanças significativas a nível comercial. É importante referir que Gutenberg viveu numa região caracterizada pelo cultivo de vinho e uso das prensas no processo da vindima, referência tida em conta pelo mesmo para desenvolvimento da impressão.

Enquanto um artesão imprimia, outro aplicava a tinta nos caracteres, sempre de forma alternada. A prensa fornecia uma face de texto mais homogénea em relação ao que estava disponível até ao momento. Anteriormente, na Idade Média, os livros eram copiados à mão, normalmente, por monges copistas. A invenção de tipos móveis metálicos (FIG. 6) permitiu uma maior divulgação dos textos que na época eram, predominantemente, religiosos, históricos e científicos. Por outro lado, a possibilidade de cópia permitiu uma maior abrangência social operada maioritariamente pela burguesia. Com isso, novos valores enalteciam e o interesse pela informação fomentou um crescente mercado produtor e consumidor. Ao nível da tipografia, a impressão impulsionou o uso de novos e diferentes tipos de letra em diversos documentos.



FIG. 7



FIG. 8



FIG. 9



FIG. 10



FIG. 11

Ainda referente ao século XVI, em 1455 um aprendiz de Gutenberg, Nicolas Jenson desenvolve uma nova tipografia romana, agora mais arredondada, com espaço interior suficiente para lhe dar aparência luminosa, oferecendo um alinhamento regular onde as ascendentes e descendentes se encontram bem proporcionadas e as serifas têm um aspecto triangular. Mais tarde, em 1501, Francesco de Bolonia desenvolve com o veneziano Aldo Manucio o primeiro tipo mecânico, sendo este cursivo. Nesta altura os tipos franceses impõem-se face aos itálicos acrescentando delicadeza às letras. Já em 1545, o impressor francês Claude Garamond cria uma fundição que lhe possibilita estruturar um tipo mais informal que a letra romana trajada. Esta nova tipografia, a famosa Garamond, é baseada no traço da pluma de uma ave, de uso comum na época. É também considerada uma das mais legíveis até hoje. Nesta época torna-se necessário uma maior preocupação com o tamanho das letras dado que os livros teriam de se tornar menores facilitando o seu transporte.

No final do século XVI a tipografia holandesa entra em cena. Em comparação com a Garamond (FIG. 7) as diferenças de peso são maiores, as dimensões mais avantajadas em casos de caixa baixa e os itálicos são mais regulares. A tipografia holandesa era destinada à classe média da época já que, eram tipos práticos e o seu fim era o uso comercial. “As formas das letras mudam constantemente, no entanto diferem pouco” (*Bringinghurst, 1992, tradução livre*), ou seja a tipografia adapta-se segundo necessidades sendo reconhecida independentemente das suas formas. Nesta fase, a função ainda não desempenhava um papel importante. Por esse motivo, a prioridade era a beleza sendo desvalorizados aspectos relacionados com a função.

No século XVII, é criada uma nova técnica, utilizada pelos ingleses, que consistia na impressão por chapa de cobre. William Caslon (FIG. 11) vê o seu trabalho a ser reconhecido graças a esta técnica tornando-se o primeiro no negócio de gravação de armas de fogo. Posteriormente, em Londres, na gravação de cunhas destinadas à encadernação de livros.

Mais tarde, no século XVIII, o século das luzes, foi uma época de ouro para a tipografia apresentando diversos factores relevantes na sua história. O livro impresso é finalmente considerado um elemento fundamental para o avanço intelectual e social do indivíduo. Antecipando uma era industrial, a tipografia também foi influenciada. O desenho é simplificado e aprimorado. As artes gráficas são agora assumidas maioritariamente por ingleses. John Baskerville torna-se o maior impressor inglês. As suas fontes eram claras, clássicas e com ênfase vertical, sendo a mais conhecida a Baskerville, (FIG. 8). Baskerville é o responsável por invenções como novas tintas e impressoras mais rápidas e precisas, impulsionando a evolução da arte de impressão. No final do século, as letras tinham larguras iguais e as curvas já eram padronizadas, à semelhança dos ângulos, espessuras e dimensões. Outros impressores com grande destaque e com participação na criação de novas fontes tipográficas foram: Giambattista Bodoni (FIG. 9) e François Didot (FIG. 10).

No século XIX ocorre a revolução industrial coincidindo com avanços ao nível da impressão. A invenção das famílias tipográficas sem serifas e um movimento libertário em relação ao formato das letras são os factores mais marcante do século. As letras sofrem deformações e distorções em relação à forma e às proporções, sem limite ou critério. A tipografia é usada com um intuito comercial, não havendo controlo estético nem preocupações com a legibilidade. As letras eram demasiado largas, as páginas eram desalinhas e as margens eram desproporcionadas relativamente aos textos. No final do século XIX, notou-se uma vontade de reconstruir a tipografia com os moldes de tipografia de Gutenberg. William Morris, um dos nomes mais marcantes do século, fundou a sua gráfica propondo uma reestruturação de todo o processo que resultou da invenção da prensa. O papel que utilizava era bastante incorporado à semelhança dos utili

livro *Helvetica: A Homage to Typeface*, que compara a Helvetica à Arial. As semelhanças podem ser notadas através da sobreposição das tipografias Arial (FIG. 19) e Helvetica. No entanto, a Helvetica não foi a única a ser tida como reflexo de diversas tipografias. É exemplo disso, a Futura em relação à Jacno e a Banco em relação à Twentieth Century. A Comic Sans também foi modelo para uma tipografia posterior, a Chalkboard. No entanto, a Apple afirma que a sua intenção com o design da Chalkboard (FIG. 20) é prestar uma homenagem a Vincent Connare e ao sucesso da Comic Sans.

Em suma, é necessário entender o contexto da necessidade de criar uma tipografia e perceber as circunstâncias das suas formas para que não sejam efectuados juízos de valor. A Comic Sans, em grande parte sofre por pressupostos da ignorância. Apesar da atmosfera negativa em torno da Comic Sans é uma das principais fontes instaladas. De acordo com uma estatística recente, a Comic Sans está disponível em 99,13% dos computadores com sistema operativo Windows e 90,91% de Macs. A sua presença em computadores não é proporcional à fama depreciativa que a acompanha uma vez que, é considerada uma das tipografias mais menosprezadas. No fundo, a “Comic Sans será apenas uma vítima improvável do seu próprio sucesso” (*Strizver, n.d., tradução livre*).



AaBbCc

FIG. 19



AaBbCc

FIG. 20

ENVOLVENTE DA COMIC SANS

Apesar dos avanços tecnológicos e das inúmeras tipografias acessíveis num computador, a Comic Sans, após 23 anos, apesar da envolvente negativa que a acompanha, é uma das mais famosas tipografias da contemporaneidade.

Influenciado pela tipografia desenhada por Dave Gibbons (da banda desenhada *Watchmen*) e da de John Costanza (da banda desenhada *Dark Night Return*), em 1995, enquanto colaborador da Microsoft, Connare criou a tipografia Comic Sans. “O nome original seria Comic Book mas era um nome *silly* e mais tarde foi alterado para Comic Sans” (Connare, 2003, tradução livre). A sua finalidade era substituir a Times New Roman (FIG. 15) (utilizada até então) nos balões de fala do assistente canino Rover, do software *Microsoft Bob* (FIG. 16). Para Connare, *Rover* teria de falar num tom mais divertido para que a sua função de orientar novos utilizadores, fosse melhor sucedida. Por outro lado, a Times New Roman era uma escolha particularmente errada para o programa *Microsoft Bob*, e “(...) apesar de estar presente em todo o lado, tinha um carácter aborrecido para a função” (Garfield, 2011, tradução livre) atendendo que foi desenhada com a finalidade de ser utilizada em jornais. O obstáculo à utilização da Comic Sans no software foi terminado e todas as suas caixas de diálogo e espaços dos balões de fala tinham sido definidas segundo a métrica da Times New Roman. Acrescendo o facto das letras da Comic Sans serem mais largas e atendendo que a situação não foi revertida a tempo, a Comic Sans foi incluída posteriormente no *Microsoft 3D Movie Maker* (FIG. 17), em 1995.



FIG. 15



FIG. 16



FIG. 17



FIG. 18

Relativamente a esta tipografia icónica, Vincent Connare defende-a em todas as suas entrevistas. Lembra que em design existe sempre um briefing, sendo necessário analisar o enquadramento da Comic Sans. Primeiramente, “a Comic Sans não foi desenhada como uma tipografia e sim como uma solução para um problema.” (Connare, n.d, tradução livre) a perda de controlo sobre a sua criação é que levou à sua fama ascendente. Mas, a sua utilização crescente aconteceu aquando do acesso facilitado a computadores privados e impressoras particulares. A par com o lançamento do Windows 95 Plus, o utilizador era agora capaz de visualizar um texto escrito por si, escolhendo qualquer tipografia do leque disponibilizado pela Microsoft (constituindo a Comic Sans uma das opções) e posteriormente ver impresso o resultado final. Desta forma, uma fonte inspirada na escrita dos balões de fala das personagens de banda desenhada tornava-se acessível a qualquer pessoa, com ou sem conhecimentos tipográficos.

O seu processo de formação baseou-se na ferramenta standard de design de edição de tipos no computador, *Macromedia Fontographer* (FIG. 18). É precedido neste tipo de edição pela Adobe Illustrator e actualmente é desenvolvida pela *FontLab*. Apesar da metodologia actual e apetrechos à disposição do designer, enquanto criativo tipográfico, tem de considerar que “hoje fazemos menos internamente no código das fontes do que fazíamos há 15 anos atrás” (Connare, 2014, tradução livre) sendo que apesar da opinião maioritária, o desenvolvimento da Comic Sans reconhece bem mais que uma tarde de trabalho.

Embora apresente um propósito específico, este acabou por ser ultrapassado. A *BBC News Magazine* a 26 de Outubro de 2016, publicou o artigo intitulado *What's so wrong with Comic Sans?* onde, depois de caracterizar a Comic Sans como uma tipografia entusiasta, inofensiva mas capaz de provocar um protesto, conclui que a “não foi desenhada para o uso comum”. Porém, é aplicada de forma massiva, contribuindo para o seu enorme sucesso. Aliás, em 1996, a tipografia vinha pré-instalada em todos os Macintosh. E mesmo “[Existindo] entre 200 a 300 fontes instaladas em cada computador as pessoas escolhem a Comic Sans” por ser diferente (...) é uma escolha pessoal.” (Connare, 2014, tradução livre).

Ao longo da história da tipografia, diversos tipos de sucesso serviram de modelo para a criação de posteriores designs. Na prática isso pode ser observado no

zados no século XV. Morris e os colaboradores desenhavam e decoraram livros históricos para posteriormente os imprimir. Este século é também marcado pelo surgimento de diversos movimentos que influenciaram directamente a tipografia.

A Art Nouveau transformou as tipografias em formas exuberantes usando-se das possibilidades infinitas das curvas. O Novo Grafismo apareceu como um novo conceito de programação visual que foi capaz de nortear a evolução do design gráfico e da tipografia. Posteriormente, o Dadaísmo revoluciona o conceito de tipografia já que mistura famílias, caixas alta e baixa, alinhamentos, espaços e todas as regras estipuladas de um equilíbrio tipográfico. Uma das tipografias marcantes deste programa de destruição é a Futura (FIG. 12) considerada um dos símbolos inconfundíveis de modernismo no design gráfico. Em 1920, com a Bauhaus, as letras tornam-se geométricas sendo o seu processo uma construção racional. Foram avaliadas a caixa-alta e a serifa questionando a possibilidade de serem abolidas. No entanto, “o carácter de uma era não pode ser apenas expressa em formas ricas e ornamentais. As formas simples e geométricas das sans serif expressam também clareza e concentração no essencial” (*Tschichold, 1995, tradução livre*). As primeiras aparições só de letras minúsculas surgem com o pressuposto de vantagens económicas. Porém, a utilização das letras maiúsculas prevalece tendo em conta o fenómeno linguístico (representação das palavras), considera-se que a nova tipografia não deve interferir na evolução do discurso falado e/ou escrito e é verificado que a leitura é mais confortável com a sua presença. As tipografias eram caracterizadas por formas fragmentadas, ângulos extremos e arranjos agressivos por vezes, causa da sua assimetria. Tanto o type design, como a arquitectura, bem como a arte caminham na sombra do construtivismo. Por último, a Art Déco explora a tipografia enquanto grafismo, sendo o seu tratamento o mesmo da imagem.



FIG. 12

O computador é introduzido, no século XX com a intenção de simular a chapa da impressão. É nos anos 80 que o computador e a impressora capacitaram os indivíduos a usar tipografias no seu ambiente pessoal. “A revolução dos computadores no design gráfico tem o seu lado negro. Infelizmente, deu o poder e capacidades gráficas a pessoas sem sentido estético sobre tipografia ou nenhum conhecimento básico sobre design” (*Meggs, 1989, tradução livre*). É de considerar que as tradições tipográficas foram fortemente desafiadas neste século, principalmente entre as guerras mundiais. Isso aconteceu já que o movimento de arte moderna voltou a sua atenção para os problemas de comunicação. “O propósito original da tipografia é simplesmente copiar (...) A tipografia é isso mesmo: idealização da escrita” (*Bringhurst, 1992, tradução livre*) pelo que as tipografias modernas sofrem uma mudança estrutural já que, são caracterizadas por uma estrutura arquitectónica, stress vertical e o contraste é mais acentuado entre linhas grossas e finas.

No século XXI, surge a impressão digital. Agora, todo o processo é feito directamente no computador. É mais recentemente que “a História da tipografia é marcada pelo crescente e sofisticado uso do espaço.” (*Lupton, 2004, tradução livre*).

Em suma, poder-se-à concluir que a escrita é considerada um veículo de transmissão de conhecimento entre gerações. “A tipografia é um corpus de considerações e intenções que têm origem na linguagem” (*Bierna, 2004, tradução livre*). Assim sendo, toda a sua evolução, para além de dar a conhecer a sua história, permite-nos retirar conclusões sociais, económicas e políticas de uma dada época apesar do “ (...) leitor usualmente ignorar o interface tipográfico” (*Lupton, 2004, tradução livre*). Por outro lado, o desenvolvimento tipográfico acentua essencialmente nas mudanças operadas ao nível da ferramenta. Isto acontece já que, qualquer alteração da ferramenta ou modo de a operar influencia directamente as formas que a tipografia adopta.

FETICHIZAÇÃO DA HELVETICA

Apesar da disparidade das formas, das diferentes classificações e das inúmeras tipografias disponíveis no mercado existe uma que desde a sua criação se destaca, atendendo à crescente escolha e inúmeras aplicações. De facto, preenche todos os requisitos que podemos considerar de uma boa tipografia: “características de design consistente, legibilidade, espaçamento, kerning, cor e textura” (Strizver, 2014, tradução livre) e, por outro lado, é apreciada pela sua imparcialidade e abrangência, uma vez que é aplicada em diversos projectos de temáticas completamente antagónicas.



FIG. 13

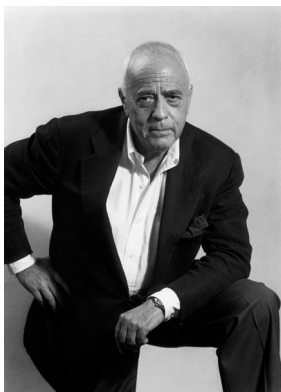


FIG. 14

Neste momento, começa a ser claro qual a tipografia abordada. A Helvetica (FIG. 13) é praticamente omnipresente atendendo à clareza e conforto que esta oferece no processo de leitura. Na verdade, Max Miedinger (FIG. 14) em 1957 criou Neue Haas Grotesk, alterando posteriormente o nome da tipografia para Helvetica (semelhante a Helvetia, nome em latim para Suíça) argumentando que, por um lado, seria demasiado pretensioso nomear uma tipografia com o nome de um país e, por outro, era necessário pensar no seu carácter comercial. Ao longo dos anos, a família Helvetica foi expandida oferecendo actualmente uma ampla escolha de pesos. Com isto, possibilitou a sua integração em diversos logotipos conhecidos mundialmente. Como é exemplo a *Caterpillar*, *Evian*, *Skype*, *Post-it*, *BMW*, entre muitos outros. As matrizes do Estilo Internacional (síntese, clareza, objectividade e racionalidade) transparecem na perfeição nesta mesma tipografia, de tal forma que a maioria da sinalização rodoviária e aeroportuária a utilizam como meio de transmitir informação. Em concordância com a ideia descrita anteriormente, Steven Heller, em *Texts on Type*, afirma que “(...) as melhores qualidades das letras ao longo do tempo são: ordem, simplicidade e graça”, requisitos amplamente reconhecidos na Helvetica.

Porém, “as tradições da tipografia foram fortemente desafiadas entre as guerras mundiais quando o movimento de arte moderna voltou a sua atenção para os problemas da comunicação tipográfica.” (Heller, 2006, tradução livre). Esse desejo de mudança é justificado, por exemplo, no caso de tipografias Blackletter, tendo em conta o seu simbolismo e frequente associação ao partido nazi. À semelhança da Comic Sans, a Helvetica foi também desenvolvida com um propósito. No caso, melhorar falhas que pudessem ocorrer na comunicação.

A inspiração nas características paisagens suíças bem como, a conveniência no ajuste do seu nome, comprovam que a Helvetica respeita um parâmetro essencial para a memorização do seu utilizador: “Typedesigners não deverão pensar que a forma das letras são meramente arranjos de linhas e formas abstractas. Ao invés deverão trazer algo que relembre a origem, a beleza e a frescura da necessidade de as criar, alguma mensagem entre a arte e a vida prática.” (Goudy, 1938, tradução livre).

“O grande paradoxo da tipografia é que é ao mesmo tempo omnipresente e ausente (...) camuflada pelo significado das palavras - é invisível” (Brodie, 1926, tradução livre), paradoxo esse que parece não existir com a Helvetica. Atendendo à propaganda em torno da mesma e a sua promessa de neutralidade, a Helvetica passou a ser utilizada para diferentes propósitos. O seu aparecimento tornou-se bastante usual e demarcado conduzindo ao seu reconhecimento global. Assim sendo, a sua utilização excessiva, ferida pela intenção de imparcialidade, tornou-a totalmente reconhecível.

Num mundo recheado de material impresso, “(...) a clareza é o que mais requeremos hoje em dia. É necessária tendo em conta as múltiplas reivindicações da nossa atenção para a quantidade extraordinária de material impresso que exige uma maior economia de expressão.” (Tschichold, 1995, tradução livre) Sendo a tipografia o meio de difundir mensagens sob a forma escrita, a Helvetica assume uma posição de favoritismo apoiado nas suas formas claras.

Em suma, existem diferentes causas de tal sentimento de veneração em torno da Helvetica. A sua forma proporciona ao designer a possibilidade de resolver qualquer tipo de problema de carácter tipográfico. Ideia reforçada por Axel Langer, em *Helvetica Forever*, onde define a Helvetica como “(...) um tipo de letra impessoal para hoje e para amanhã”. Estes argumentos reforçam o seu carácter convidativo e inspiram segurança e praticidade aos designers, como também sugerido por Victor Malsy e Lars Müller. Apesar desta perspectiva utilitária, deverão ser colocadas algumas questões: a morfologia é suficiente para tal fetichização em torno da Helvetica? Essa mesma fetichização não direcciona o designer para a sua descredibilização enquanto profissional? Torna-se dissonante compreender como uma escolha segura poderá promover desafio e individualidade num trabalho predominantemente criativo.

A capa do projecto foi mimetizada a partir da capa do editorial *Helvetica — A Homage to a Typeface*. A mudança de cores relativamente à capa do projecto justifica-se, uma vez que, o livro tido como referência utiliza cores alusivas à bandeira suíça, país de origem da tipografia Helvetica. Não sendo a Suíça um factor caracterizante da Comic Sans procurou-se encontrar no ambiente da banda desenhada, inspiração de Vicent Connare para a criação da tipografia em análise, uma escolha cromática mais adequada e alusiva ao tema (FIG. 80).

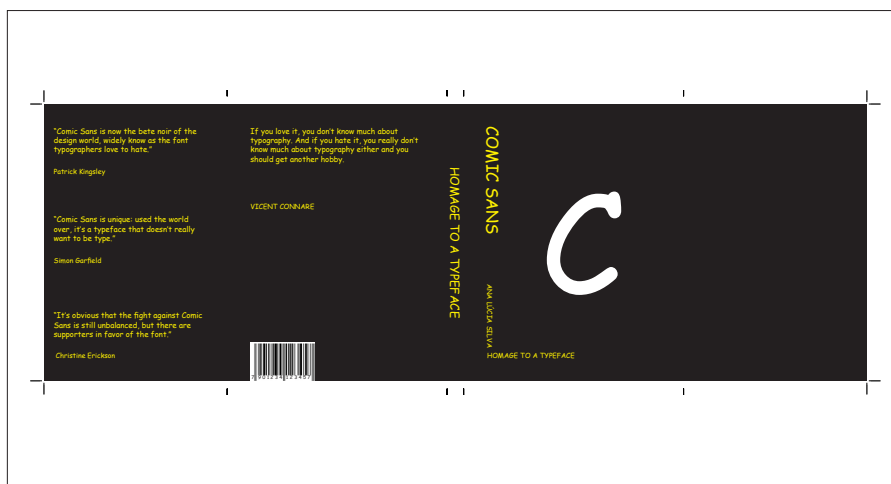


FIG.80

Tendo então em conta as chamadas de atenção e balões de fala comuns das bandas desenhadas, a escolha do esquema de cores resume-se ao amarelo, branco e preto. A temática das frases foi substituída, sendo evidentemente alusivas à Comic Sans.

Para criar uma maior harmonia e reunião entre os dois fragmentos da presente proposta pensou-se num objecto envolvente — uma caixa. A tentativa passa por converter o projecto e respectivo relatório num só objecto gráfico atendendo à sua complementaridade para além da óbvia acomodação e ordenação.

As dimensões do projecto editorial são um factor de pouca distinção em relação ao modelo considerado. O projecto desenvolvido tem de largura 119 mm e de altura 150mm enquanto este relatório obedece às medidas *standard* A4.

Os papéis escolhidos foram, para o miolo, o couchê matte de 170 gr e, para a capa, a cartolina convencional com impressão em serigrafia para evitar o deterioramento da mesma aquando do seu manuseio (FIG. 81 e 82).

**I discovered that I never really used
Helvetica but I like to look at it.
I like the VW beetle, too, although
I've never driven one.**

Stefan Sagmeister

No final, o editorial oferece um espólio de exemplos com a aplicação da Comic Sans em vários suportes. Para facilitar a pesquisa e puder prolongar a selecção até ao final do projecto, criou-se um hashtag que possibilitava a qualquer indivíduo dar o seu contributo ao projecto. Isto é, postando uma foto no seu profile de *Instagram* com o hashtag *#comicsansvshelvetica* existia a possibilidade do registo ser seleccionado para a página *Comic Sans vs Helvetica* e consequentemente ser agregado no projecto (FIG. 76, 77, 78 e 79).

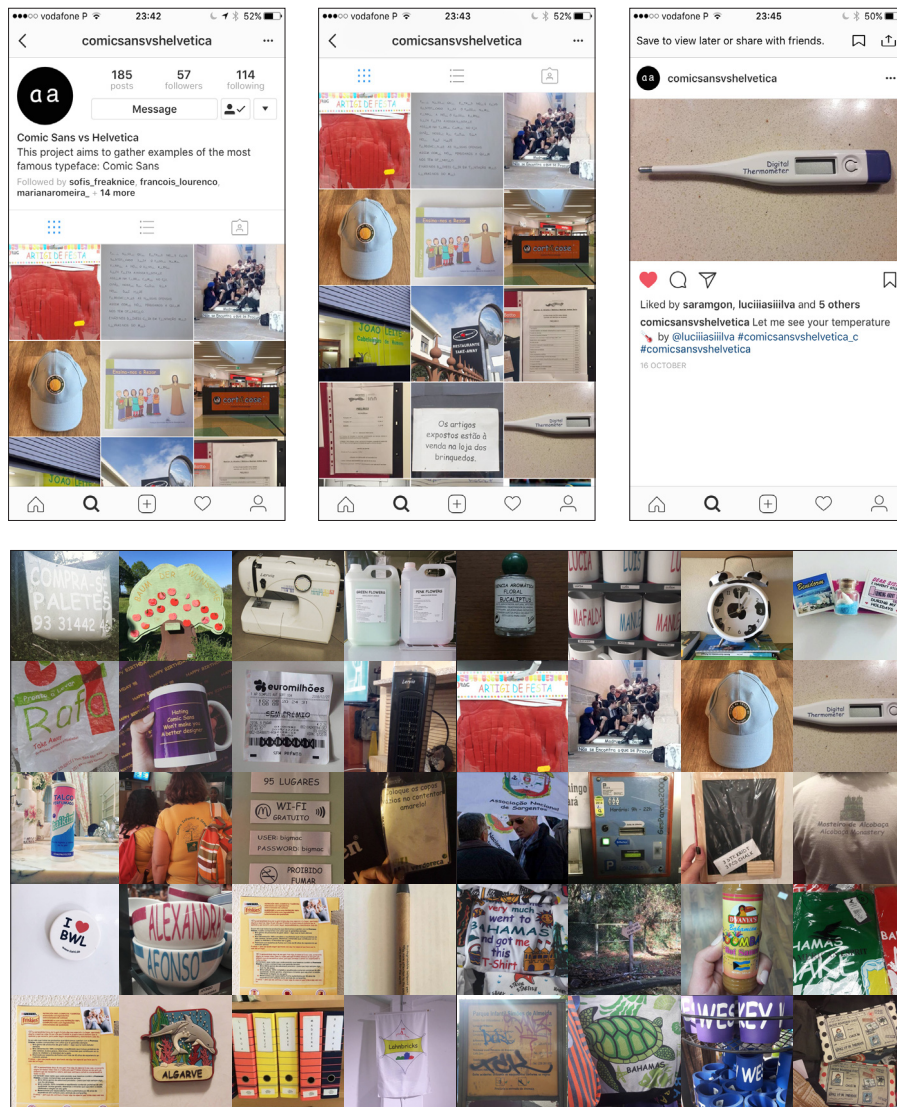


FIG.76, 77, 78 e 79

Ao longo de todo o editorial existem textos alusivos ao tema que servem de ligação entre os diferentes grupos de manipulações. Os textos presentes são manifestações de opiniões e pensamentos relativamente à Comic Sans, como tipografia. Sendo o editorial centrado na Comic Sans, a selecção foi efectuada atendendo às posições a favor do seu uso. Para promover e divulgar o projecto foram ainda distribuídos autocolantes com a inscrição *#comicsansvshelvetica*, nome do perfil de *Instagram*.

Os Cd's de Música também não constituíram excepção, originando uma amostra de 12 diferentes referências. O corpo escrito mantém-se igual no seu conteúdo apesar de, mais uma vez, alterada a tipografia — para Comic Sans. Dada a dificuldade de encontrar um número satisfatório de exemplares, tendo o livro *Helvetica — A Homage to a Typeface* como universo, decidiu-se construir um leque de amostras que combinasse exemplos do livro com outros da lista *The 50 Best-selling Albums of All Time* da *Business Insider* (2016) (FIG. 74).

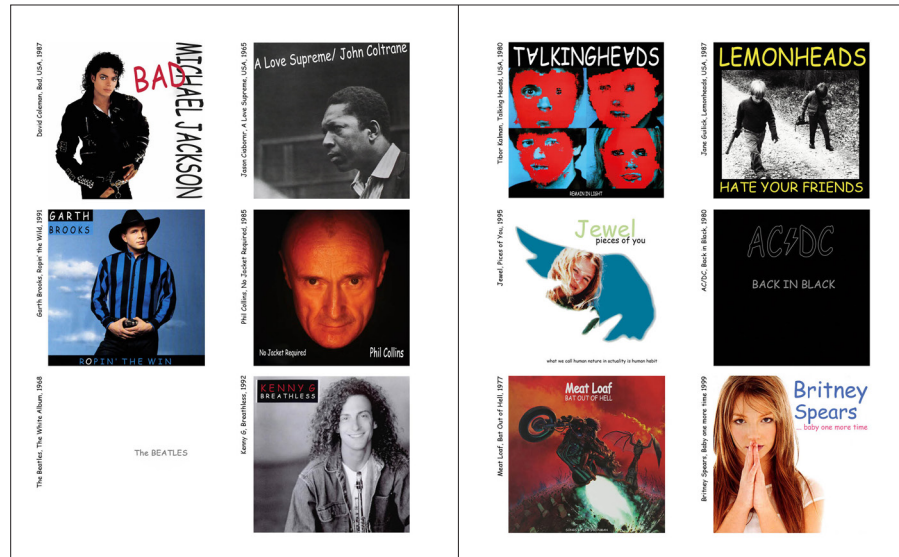


FIG.74

Considerando que o livro *Helvetica — A Homage to a Typeface* apresenta uma *spread* onde são comparadas as diferenças e evidenciadas as semelhanças entre a Helvetica e a Arial, tirando partido da mesma estrutura e recorrendo à sobreposição das formas, contrastou-se a Helvetica com a Comic Sans (FIG. 75)

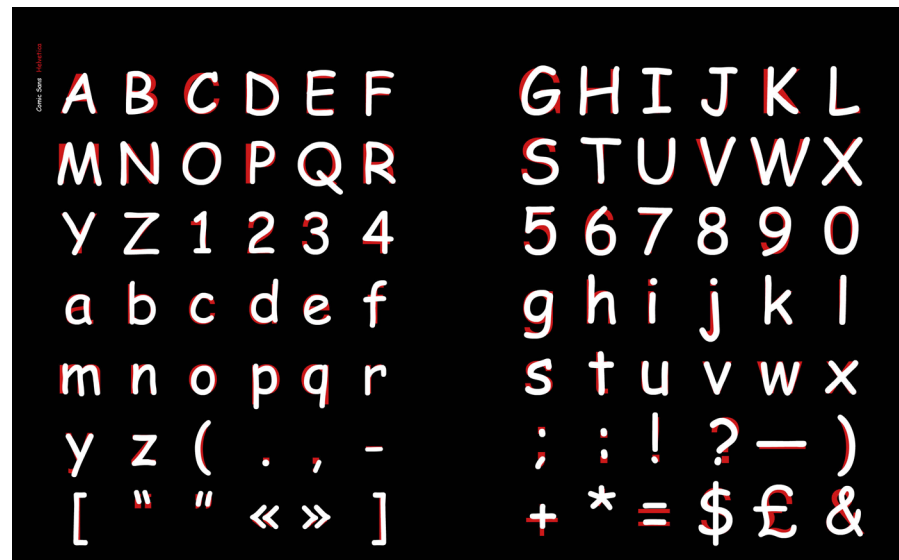


FIG.75

34 – 61 DESENVOLVIMENTO DO PROJECTO

36 ESTADO DE ARTE

40 DESCRIÇÃO DO PROJECTO

50 REFERÊNCIAS

54 REGISTO FOTOGRÁFICO DO PROJECTO

ESTADO DE ARTE

Yoonjai Choi, designer gráfica e professora do curso de tipografia da Universidade de Columbia, numa entrevista conduzida por Abigail Cain, exhibe alguns motivos que possam estar na base de um ódio que se tornou característico dos designers pela Comic Sans. Se por um lado, “algumas mensagens escritas em Comic Sans dá-nos um sentimento paradoxo em que a mensagem se contradiz a si mesma” por outro, assume que “nenhuma outra fonte alcançou tal nível de reconhecimento” (Cain, 2017, tradução livre).

Choi considera que o facto da Comic Sans ter sido desenvolvida pela *Microsoft* é um dos factores que a tornou tão popular. No entanto, existem alguns projectos posteriores à sua criação, que, de algum modo, possam ter influenciado o protagonismo desta tipografia. Ainda disponível e com a última actualização em 1997, o *Comic Sans Café* é um bom início para se compreender a tipografia e as intenções que lhe foram depositadas. O *Comic Sans Café* foi o site desenvolvido pela *Microsoft* para o lançamento da tipografia de modo a apresentá-la de forma rápida e mais abrangente. No entanto, parece que poucas pessoas tiveram acesso, e como qualquer outro assunto, este também cria opiniões divergentes. Apesar de toda a envolvente negativa em torno da Comic Sans alguns designers transformam a sua aplicação em algo simpático, divertido e irónico. É o caso do designer russo Oleg Tarasov. No seu projecto de 2012, *Not Strong Mark*, à semelhança de um já existente, *Comic Sans Project* (2011) (FIG. 36), decidiu re-desenhar logos de multinacionais (como a *Coca-Cola*, *Mercedes-Benz*, *Chanel*), utilizando a Comic Sans como tipografia única na sua composição.



FIG. 36



FIG. 37

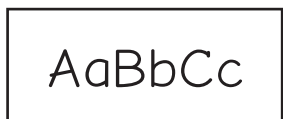


FIG. 38



FIG. 39

O projecto *Comic Sans In The Wild* (2007) visa a partilha de fotos onde a Comic Sans esteja presente na vida real. A manifestação da Comic Sans é quase omnipresente e isso cria descontentamento nos designers, constituindo motivação para o surgimento do impactante movimento *Ban Comic Sans* (2002) (FIG. 37) levado a cabo por Dave e Holly Combs. Desenvolvendo um manifesto claro onde afirmam que a Comic Sans “é o diabo da ignorância tipográfica” prometem a partir de autocolantes, posters e merchandising disponível no site, “erradicar esta fonte da face da Terra”. Com uma abordagem igualmente agressiva, *Comic Sans Must Die*, todos os dias disponibilizava um glyph com a Comic Sans a ser “destruída” simbolicamente numa animação. O designer australiano Craig Rozynski partilha desta mesma opinião, opinião que o motivou em 2014 a criar uma nova versão melhorada da Comic Sans, a *Comic Neue* (FIG. 38). Apesar de oferecer a esta tipografia um melhor equilíbrio e retirar “as terminações vacilante e estranhas”, num questionário rápido de Jefferson Graham para a *USA Today*, constactou-se que a maioria continua a preferir a versão original da tipografia. Outra tipografia, baseada na Comic Sans foi a *HVD Comic Sans* (FIG. 39), lançada em 2017, criada por Hannes von Döhren. Aparece como uma versão semelhante à Comic Sans mas com serifas. Apesar da intenção de Jonathan Hoefler não ter sido apoiar-se na Comic Sans, assume que já estava a espera que a *Inkwell* fosse comparada à mesma. Apesar de concordar que ambas partilham características, afirma que a *Inkwell* foi criada para chamadas de atenção e não balões de fala. À semelhança da Comic Sans, a *Inkwell* é informal e inspirada na escrita à mão havendo até a parecença com o traço dos marcadores. Algumas das suas formas também foram criadas directamente num ecrã, desta vez e atendendo aos avanços tecnológicos, num iPad Pro.

Exemplo de uma abordagem comedida é o documentário *Comic Sans: The Documentary* (2010) com uma perspectiva mais teórica e contextual. No documentário, várias pessoas anónimas exprimem a sua opinião após confrontadas com logótipos de multinacionais (*Fedex*, *StarBucks*, entre outras) em que a sua tipografia foi alterada para a conhecida Comic Sans. Ainda no mesmo documentário, pode ser ouvida a opinião de dois integrantes da Associação de Professores de Publicidade, Tom Fauls e John Verret. Ambos concordam que o problema asso

À semelhança do livro *Helvetica — A Homage to a Typeface*, neste projecto, também existe uma selecção de trinta identidades corporativas em que a Comic Sans é a única tipografia da sua composição, sendo esse o factor diferenciador da referência original (FIG. 71).



FIG.71

Mas tal como aconteceria com outras tipografias, algumas dessas composições não resultaram. Resultado visível no logótipo da empresa de automação V2, a junção da letra V com o número 2 que, utilizando a Comic Sans, não cria o mesmo efeito entre o negativo e positivo como é conseguido a partir das formas geométricas da Helvetica. Como resultado final, o espaço entre os dois componentes torna-se estranho dado as curvaturas características da Comic Sans e, não foi praticável uma ligação coerente entre o V e o 2 (FIG. 72 e 73).



FIG.72 e 73

Ainda relacionado com o espaço e forma da letra, no exemplar de Laurent Benner, *Disconnected* (12 inch) por Antonelli, o espaço negativo e formatação do texto não se adequam à forma negativa inferior do carácter 8 da Comic Sans tornando a sua estruturação díspar da referência (FIG. 65 e 66).

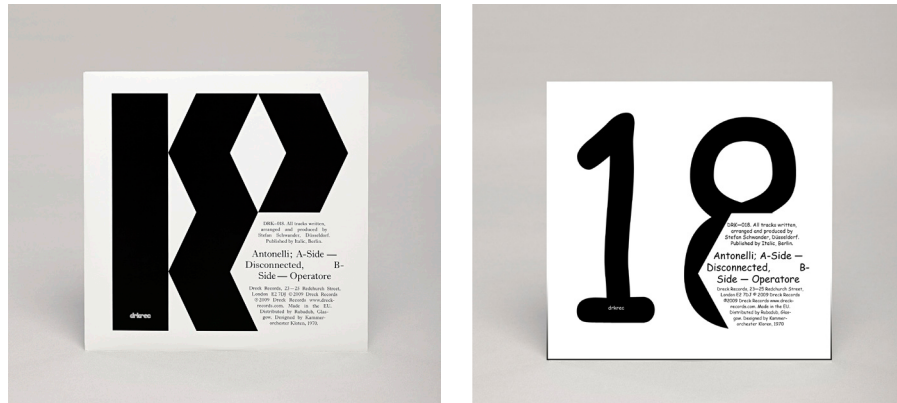


FIG.65 e 66

Por último, quanto às experiênciacias Dubo, Dubon, Dubonnet de A. M. Cassandre (1932) (FIG. 67 e 68) e *The Power of Your Mind* de Alex F. Osborn (1952) (FIG. 69 e 70), após teste de impressão, constatou-se falta de qualidade da imagem manipulada atendendo às dimensões finais do editorial. Todavia, é de referir o contexto destes dois exemplos, semelhantes ao cartoon, sendo o propósito da Comic Sans cumprido e, portanto, reconhecesse o seu bom funcionamento.

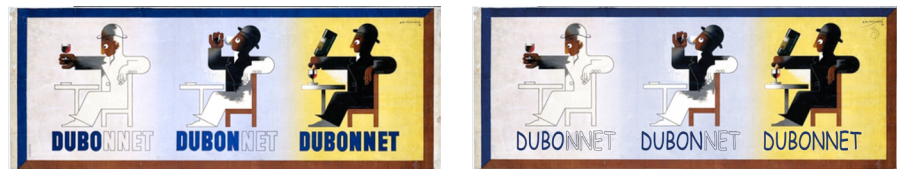


FIG.67 e 68



FIG.69 e 70

ciado à Comic Sans é ser dificilmente perceptível tornando as suas imprecisões ainda mais notórias quando mal aplicada.

Mais recentemente, em Janeiro de 2017, foi desenvolvida sob a forma de narrativa cinematográfica pela conhecida empresa *Global The Great Story*, a animação *Comic Sans: The Man Behind the World's Most Contentious Font*. Num vídeo de quase quatro minutos é apresentada uma breve contextualização da criação da tipografia e opinião do criador Vincent Connare face à mesma.

Uma outra interpelação é a campanha desenvolvida pelo designer Matt Dempsey, em 2011, intitulada *Comic Sans Criminal* que providencia um pequeno resumo da história da Comic Sans e ainda um formulário para os leitores se comprometerem a utilizar conscientemente a fonte. Ainda no mesmo ano, a agência *AgencyFusion* lança o jogo *Kill Comic Sans* (FIG. 40) onde é dada a tarefa impossível de disparar contra a Comic Sans. Em forma de reflexão, agora num ambiente real, mas em semelhança com o fictício do jogo, que apesar da vontade e movimentos levados a cabo para a dissimular, a Comic Sans torna-se cada vez mais popular criando até a tendência de ser odiada.

Em 2010, Mike Lacher cria um pequeno monólogo imaginário intitulado *I'm Comic Sans, Asshole* onde personificando a tipografia cria um discurso descontente face ao ódio criado em torno da mesma e expressa na primeira pessoa, enquanto Comic Sans, a sua opinião face a outras tipografias proclamando-se a “melhor coisa que aconteceu à tipografia desde Johannes (...) Gutenberg”. Este discurso acompanha diversos vídeos e animações que podem ser visualizados nas distintas plataformas de vídeo.

O artista Jesse England serviu-se da Comic Sans para comprovar um ponto fulcrar da sua tese. Jesse criou a Máquina da Sinceridade (FIG. 41). Uma máquina de escrever que apenas escreve em Comic Sans. “É uma marca de sinceridade para aqueles que não têm experiência em design”. A máquina de escrever é uma *Brother Charger 11* da marca *Sears* da década de 70. Para as novas letras o artista utilizou um gravador de laser mantendo-se todo o resto do mecanismo e processo de escrita fiel ao modelo. Adverte para o facto de não ser uma campanha de marketing viral e sim parte da sua tese onde questiona “como criamos, consumimos (fetichizamos) os meios de comunicação”. Pelos comentários do Youtube é possível perceber a discrepância das opiniões, visto que, por um lado muitos se mostram horrorizados e outros felicitam o artista. Assim também se conclui que Jesse alcançou o seu objectivo.

Um outro projecto que recorreu à Comic Sans como tipografia foi, na sequência da comemoração dos 20 anos de um massacre ocorrido em 1989, a pedido da Gallery of the University of Quebec (Canadá), a elaboração de um cartaz relacionado com o tema da misoginia pelo grupo anónimo Guerrilla Girls. O cartaz é representado por um moral onde surgem várias frases, sendo uma de Roche Côte escrita em Comic Sans “I carry the weight of 25 centuries of hatred against woman. OK! I am a bastard. But I do not feel guilty” (FIG. 42).

Depois do fenómeno Memes (o que pode ser entendido por informação viral), onde frequentemente o conteúdo escrito surge em Comic Sans, e aproveitando o 20º aniversário da tipografia, *Comic Sans for Cancer* (FIG. 43) foi um evento que contou com a participação de diversos designers para a realização de posters onde a única regra era a utilização da Comic Sans. O seu resultado teve a forma de exposições e um livro que agregava todos os contributos prestados. A venda reverteu para apoiar a organização Cancer Research UK.

Exemplo de uma publicação periódica que utilizou a Comic Sans como tipografia principal do seu editorial foi a *SUPER PAPER* nº61 (Novembro) (FIG. 44). Ao longo dos últimos 7 anos, este jornal gratuito tornou-se bastante popular em Munique.



FIG. 40



FIG. 41



FIG. 42



FIG. 43

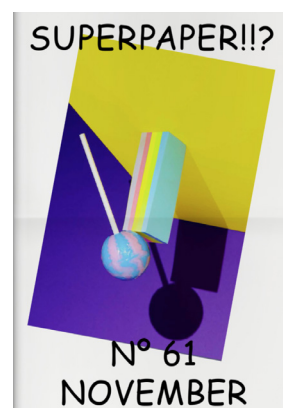


FIG. 44

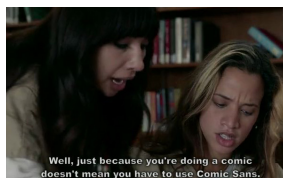


FIG.45



FIG.46



FIG.47

O conteúdo combina notícias culturais com novidades, eventos musicais, exposições e festas. Tendo em conta que o objectivo é testar a credibilidade da tipografia ou novas formas de tratar o layout, o seu editorial reduz-se praticamente a texto sendo a existência de imagem escassa. Dada a sua natureza descartável cada número é uma experiência.

Em 2013, a linha aérea holandesa *KLM* mudou a fonte do seu site para Comic Sans e deu a oportunidade às pessoas com nome C. Sans de ganhar bilhetes. Outra iniciativa de uma empresa holandesa, numa escala mais pequena, é a do dia da Comic Sans. Desde 2009, que uma rádio holandesa o celebra, todas as primeiras sextas-feiras de Julho são dias para encorajar os ouvintes a enviar todos os exemplos da Comic Sans que encontrem. Ainda relacionado com o universo da música, Gunnarolla e Andrew Huang, lançaram em 2012 a Comic Sans Song. Enquadrando-se no género musical pop, perguntam ao ouvinte como este pode odiar uma fonte tão fantástica considerando-a a melhor do mundo, no entanto, advertem que deverá ser utilizada com alguma moderação. Uma outra música que faz referência à Comic Sans, de forma mais comedida, é a Tacky de “Weird Al” Yankovic. O artista apresenta-nos uma versão distorcida da conhecida música Happy de Pharrell Williams, onde nos informa que o seu novo currículo é todo impresso em Comic Sans.

A nível online, a Comic Sans também desencadeia diversas emoções, na maioria das vezes, bastante satíricas. No *Skype* se alterar a tipografia para Comic Sans o ícone passa de uma cara sorridente a uma outra com ar franzido. O *Google*, no dia 1 de Abril de 2011, decidiu que qualquer utilizador que pesquisasse Helvetica ou Comic Sans se depararia com todos os resultados escritos em Comic Sans. Recentemente, até à sua última actualização escrevendo “doge meme” na barra de pesquisa todos os textos passariam a estar escritos em Comic Sans. A tipografia é tão comum e tão menosprezada que existe uma petição a decorrer para que seja banida das tipografias disponíveis no G-mail.

Na televisão, a Comic Sans apareceu como referência na série da *Netflix*, *Orange is the New Black*, no episódio 17 da 2ª temporada. Num diálogo entre as personagens, estas questionam-se se a Comic Sans será uma boa escolha tipográfica para um boletim informativo (FIG. 45). Algo que foi transmitido na televisão e, consequentemente criticado na internet, foi a apresentação de julho de 2012 da *CERN*. Tendo como porta-voz Fabiola Gianotti, a apresentação informava-nos sobre a descoberta do Bóson de Higgs. No entanto, toda essa informação estava escrita em Comic Sans sobre o pretexto da porta-voz ter simpatizado com o tipo de letra. Aproveitando toda a agitação gerada, no dia 1 de Abril de 2014, a *CERN* anuncia que toda a informação do site passaria a ser exposta em Comic Sans. Apesar de mais enquadrada, a série de animação *Rick and Morty*, também usou Comic Sans de forma mais camuflada. No episódio 10 da 3ª temporada, intitulada The Wedding Squanchers, a personagem Rick Sanchez questiona, no decorrer de uma conversa com a neta Summer, quantos planetas da via láctea são em 90% semelhantes ao planeta terra ao que o dispositivo responde 765, escrito em Comic Sans (FIG. 46).

De facto, a Comic Sans passou a ser um assunto tendência. Segundo Choi “a Comic Sans não foi desenhada para ser criticada como outras tipografias (...) se é chamada de Comic Sans sabe-se que não é uma tipografia séria”. Quando bem aplicada não parece apresentar problemas, como é caso do jogo *The Sims*, onde todo o texto é escrito em Comic Sans, na empresa Beanie Babies ou para os posters de propaganda do filme *Sin City* (FIG. 47). Aparenta criar mais controvérsia quando utilizada para escrever o nome de jogadores dos vencedores da taça *Del Rey*, ou o nome e número no equipamento dos jogadores de Basketball da selecção Portuguesa, numa moeda canadiana, bem como no álbum fotográfico de despedida do Papa Bento XVI. “Talvez a fonte é tão comum que ninguém

Uma diferente circunstância sucedeu com o poster de Josef Müller Brockmann (1962) havendo duas formas distintas de resolução: ou era respeitada a disposição original de informação e neste caso, a grelha não respira por falta de espaço; ou era desconsiderada a grelha original e a informação não estaria configurada de um modo pouco similar ao original (FIG. 61 e 62).



FIG. 61 e 62

Outro exemplo foi a experiência Captain Beefhart & His Magic Band, projecto original de Wes Wilson (1966), onde o espaço ocupado pela Comic Sans não é suficiente atendendo à inexistência de espaços em branco na obra original. Apesar de ter sido acrescentado ruído na tentativa de criar mais textura e diminuir os espaços entre as letras, o resultado não foi satisfatório (FIG. 63 e 64).



FIG. 63 e 64

Em relação às composições temos o exemplo de Koloman Moser, o padrão floral geométrico Scylla (1902), que conseguida a manipulação das formas, a identidade da Comic Sans enquanto tipografia era perdida (FIG. 55 e 56). Um outro exemplo onde ocorreu supressão de identidade foi na conhecida publicidade para Lengiz Publishing House desenvolvida por Alexander Rodchenko em 1924. Os terminais arredondados característicos da Comic Sans são alterados, adoptando formas mais rectas para que seja possível criar a ilusão de perspectiva na palavra central do poster (FIG. 57 e 58). O projecto Das Holz Als Bau Stoff de Armin Hofmann (1952) também não foi integrado. O encaixe das letras não viabiliza a formação de uma composição ao nível visual semelhante à do original, dada as formas e terminações pouco geométricas da Comic Sans (FIG. 59 e 60).



FIG.55 e 56



FIG.57 e 58



FIG.59 e 60

nota o choque entre uma fonte divertida e uma mensagem séria ou o último papa era um poço de diversão e as pessoas que trabalhavam com ele queriam reflectir esse facto” (Slavin, 2015, tradução livre).

Em suma, primeiramente é necessário testar se se sabe distinguir verdadeiramente a Comic Sans. Para esse efeito, existe o *Quiz: Do You Really Hate Comic Sans* (FIG. 48), disponível no site www.webdesignerdepot.com desenvolvido por Paddi MacDonnell. O teste contrapõe duas imagens, uma delas com texto em Comic Sans e outra imagem uma tipografia idêntica. O objectivo é conseguir distinguir o máximo de imagens que possuem Comic Sans. Apesar das opiniões díspares a verdade é que segundo Choi, “agora está tão enraizado na história tipográfica que é tema nas minhas aulas”. O que significa que independentemente da opinião pessoal de cada um e da natureza associada aos seus motivos, a Comic Sans marcou a história da tipografia.



FIG.48

DESCRIÇÃO DO PROJECTO

Estando consciente da disparidade entre a envolvente da Comic Sans e da Helvetica, bem como todos os assuntos irónicos adjacentes, para consumação deste projecto, o tema Helvetica teria ser retratado ainda que indirectamente. Assim sendo, foi adaptado um livro cujo conteúdo apresenta diferentes objectos gráficos em que a Helvetica é a tipografia comum a todos eles.

Inicialmente, foi necessário analisar a estrutura e divisões que o editorial *Helvetica — A Homage to a Typeface* (FIG. 49 e 50) revela. Posteriormente, entender qual a melhor forma de transparecer o conteúdo através da Comic Sans, que tem vindo a ser colocada num polo antagónico ao da Helvetica.



FIG.49 e 50

A primeira parte do editorial conta com exemplos reais onde se verifica a aplicação da Helvetica como tipografia principal. O objectivo seria reproduzir exactamente os mesmos objectos, apenas a tipografia inicial seria substituída pela Comic Sans. No entanto, após uma pesquisa, foi constatado que seria bastante complicado encontrar um número de exemplos considerável dada a sua inexistência ou existência em baixa qualidade, o que neste último caso, dificultaria a sua manipulação. Percebendo o choque visual criado ao encontrar Comic Sans em obras de design gráfico, a solução foi conseguida através da manipulação de diferentes ícones gráficos que ao longo dos séculos marcaram a história do design. Esta linha cronológica foi fruto de uma selecção retirada dos livros *Graphic Design History — A Critical Guide* de Johanna Drucker e Emily McVarish, *Graphic Design a New History* de Stephen F.Eskilson e *A History of Graphic Design* de Philip B.Meggs. Na tentativa de encontrar uma porção significativa, mas também mais contemporânea, foram acrescentados exemplos patentes no livro *New Perspectives in Typography*, um livro editado por Scott Williams e Henrique Vienne. Assente em 99 referências alcançou-se um leque de resultados consideráveis onde o objectivo se baseia na substituição de qualquer tipografia existente pela Comic Sans.

Visto que, algumas obras contêm a assinatura do autor original, de forma a se manter a mesma estrutura e evitar perda de elementos, decidiu-se integrar essa mesma assinatura nas manipulações. Contudo, rasurou-se parcialmente a assinatura original e sobrepôs-se a assinatura da autora das obras finais a integrar no editorial da Comic Sans.

No entanto, ocorreram alguns erros. Não podendo estes ser parte integrante do projecto editorial final, são agora objecto de estudo no presente relatório.

Foi o caso da capa de *The Chap-Book* de William Bradley (1895) em que o cabeçalho não permite diferenças de altura entre x e a descendente de p sendo impossível respeitar a estrutura imposta (FIG. 51 e 52). À semelhança do exemplo anterior, outro trabalho do mesmo ano, um poster para a Art Nouveau de Félix Vallotton apresenta o mesmo problema agora com a ascendente. A altura de x e da ascendente da letra l não difere na tipografia do original. Assim sendo, não se poderia aumentar o tamanho de letra da palavra *art* uma vez que, a composição ficaria desequilibrada ao nível não só de tamanho como de contraste (FIG. 53 e 54).

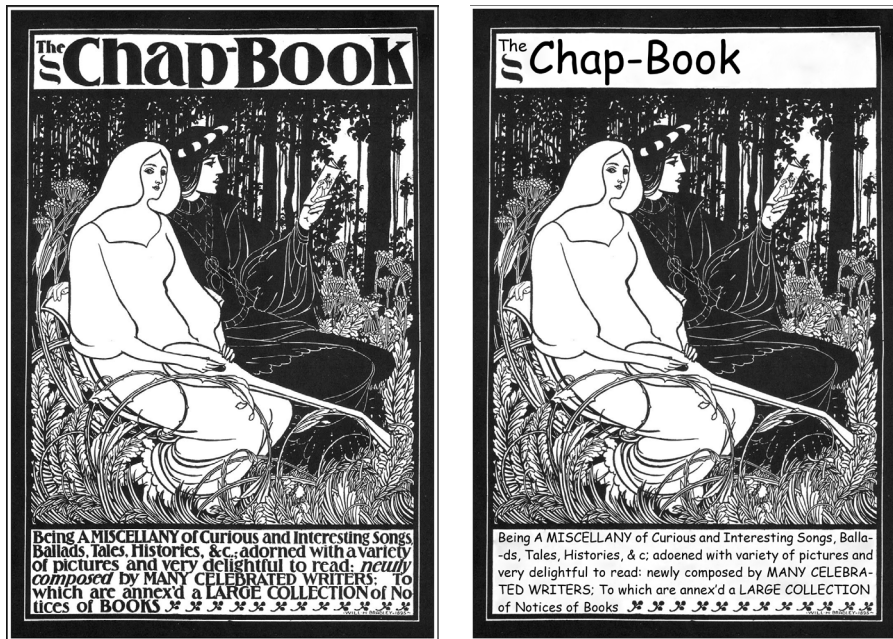


FIG.51 e 52



FIG.53 e 54

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projecto tem conotações e ferramentas de design aptos de criar reflexões e abolir preconceitos relativos à Comic Sans. No entanto é aceite de forma clara a vertente sentimental associada às tipografias que inevitavelmente contribuem para a formalização e consciencialização dessas pré-noções. O presente projecto pretende uma ponderação da tipografia enquanto ferramenta, isto é, a dependência da tipografia em relação à sua função. A tipografia foi tida como prioridade uma vez que estariam a ser testados os limites e possibilidades da Comic Sans. A imagem foi tida em segundo plano sendo no entanto, considerada, já que, constitui um elemento da composição passível de conflito com a tipografia.

Sendo a inspiração do projecto editorial a publicação *Helvetica: Homage to a Typeface*, a disposição da informação e grelha foram mimetizadas neste exercício para que, de forma intrínseca, se pudesse fazer a associação entre os dois livros e consequentemente, de forma irónica, a ligação entre a *Helvetica* e a *Comic Sans*. A fundamentação teórica é apoiada em diversas referências sem consideração à envolvente da *Comic Sans*. No entanto, torna-se agora explícito o enquadramento exacto da *Comic Sans* na história da tipografia. É imperativo solidificar opiniões informadas, aceitar e compreender que a *Comic Sans* e o seu propósito tornam a história da tipografia mais completa.

As manipulações executadas são passíveis de reacção já que, reconhecemos os objectos num contexto diferente. Esta fase do projecto tornou-se assim especialmente desafiante. É demonstrada a evolução da sociedade através do seu retrato na área do design gráfico, “contado” pela *Comic Sans*. O contexto histórico é assim melhor compreendido sendo possível avaliar quais os factores que contribuem para a hostilidade e ódio inato em torno do enredo da *Comic Sans*. O desenvolvimento das experiências tornou-se então essencial para o entendimento e enquadramento das referências e respectivos autores das mesmas. Ainda que todas as experiências tenham sido realizadas a partir do mesmo princípio — substituição de qualquer tipografia para *Comic Sans* mantendo-se o conteúdo — os resultados mostraram-se bastante diversificados. Por outro lado, em relação às manifestações da *Comic Sans* nos diferentes ambientes em que foi encontrada e consequentemente registada, demonstrou-se desmedida e desenquadrada face ao seu propósito de criação. Tendo em conta que o espólio é conseguido a partir de terceiros, concluiu-se que a *Comic Sans* para além de regularmente utilizada é também facilmente detectável por indivíduos — internos e externos à esfera do design. O crescimento da indústria gráfica representa um grande contributo para o aparecimento desmedido da *Comic Sans* nos diversos suportes e variadíssimas circunstâncias. As manifestações acompanham, de forma visual, as conclusões retiradas a partir da contextualização teórica. É de referir que o *instagram* tornou-se o modo de partilha mais adequado para se analisar os diversos ambientes e informações em que a *Comic Sans* é utilizada.

A análise do impacto deste projecto de investigação concluí que a imagem negativa associada à *Comic Sans* é a sua principal promotora. No fundo, interessou uma busca constante do resgate da veracidade dos factos relativos aos juízos de valor que lhe são associados. Existiu uma preocupação e uma necessidade constante de encontrar referências sustentadas atendendo à abundância de material crítico sobre o tema sem qualquer fundamentação válida. A *Comic Sans* foi idealizada para um determinado contexto, princípio que não tem sido respeitado resultando na sua má aplicação e consequente massa crítica.

Em suma, A *Comic Sans* impõe aspectos estilísticos restritos que não são entendidos pela maioria das pessoas. O resultado final deste projecto passa essencialmente por uma reflexão consciente sobre os sentimentos que a tipografia associa e dispuleta no ser humano.



FIG.81 e 82

REFERÊNCIAS

O presente projecto de investigação resume-se a uma exploração tipográfica. Deste modo, foi encontrado o objecto de trabalho em projectos já existentes de diversos designers e artistas influentes na história do design. Os designers aqui mencionados fazem parte da selecção pré-eleita para a elaboração das manipulações efectuadas anteriormente. Assim, foi seleccionada uma pequena amostra passível de uma breve referência biográfica.

William Morris (FIG. 83) nasceu a 24 de Março de 1834 e faleceu a 3 de Outubro de 1896. Foi um designer têxtil, demonstrando interesse na poesia, romance e envolveu-se activamente na política enquanto activista socialista inglês. Está fortemente associado ao movimento artístico britânico Arts & Crafts contribuindo para a dinamização das artes têxteis e métodos tradicionais de produção, ou seja, retorno do artesanato elevando os artesãos à condição de artistas. A *William Morris Society* tem como funcionalidade a divulgação desse mesmo legado. Morris foi considerado uma das principais personalidades da cultura britânica durante a era Vitoriana. Em 1883, fundou a Federação social democrata e mais tarde a Liga Socialista, tentando contrariar com a sua política utopista e orientação marxista do movimento operário dos fins do século XX. O seu trabalho nas fontes começou pela Kelmoscott Golden em 1890 inspirada em Nicolas Jenson. No ano seguinte desenvolveu a Troy e em 1892 a Chauter. William Morris é responsável por mais de 600 padrões que resultaram em diversos papel de parede, têxteis e bordados. Criou ainda vitrais, desenvolveu tipografias e cerca de 650 ornamentos tipográficos para a *Kelmscott Press*.



FIG.83



FIG.84

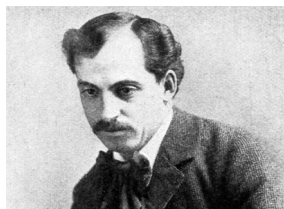


FIG.85



FIG.86

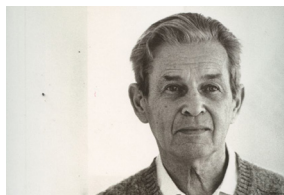


FIG.87

Aubrey Beardsley (FIG. 84) nasceu em Inglaterra a 21 de Agosto de 1872 e faleceu em França no dia 16 de março de 1898. A sua morte deveu-se à tuberculose que lhe foi diagnosticada aos 7 anos de idade. A sua arte caracterizava-se por uma elegância linear com um bizarro sentido de humor, o que justificava a sua reputação controversa entre os artistas da época. As principais características eram a decadência e crítica aos conceitos vitorianos de sexualidade, beleza, papéis de género e consumerismo enquadrando-se no movimento Art Nouveau. Beardsley demonstrou também interesse na escrita, composição de poemas e prosa.

William Bradley (FIG. 85) nasceu a 10 de Julho de 1868 em Massachusetts e faleceu em 25 de Janeiro de 1962 na Califórnia acabando por também ele se enquadrar no movimento da Art Nouveau. Aos 12 anos já se iniciava como aprendiz de jornal e mais tarde, com 17 anos, teve trabalhos relacionados com a gravação em madeira e tipografia. Mais tarde, prestou serviços como ilustrador, editor, tipógrafo e designer na *Wayside Press*. Trabalhou ainda como consultor da American Type Foundry. Em 1954 foi publicada uma memória intitulada *Will Bradley: His Chap Book*, sendo que só foram publicadas 650 cópias. Esta mesma publicação ganhou mais tarde uma medalha da AIGA.

Joseph Maria Olbrich (FIG. 86) nasceu a 22 de Dezembro de 1867 na actual República Checa e faleceu a 8 de Agosto de 1908 no ainda considerado Império Alemão. O seu contributo na história do design é marcado em 1897 quando fundou o grupo artístico *Vienna Secession* juntamente com Gustav Klimt, Josef Hoffmann e Koloman Moser.

Josef Müller-Brockmann (FIG. 87) nasceu a 9 de Maio de 1914 e faleceu a 30 de Agosto de 1996. Estudou arquitectura, design e história da arte sendo considerado um dos mais influentes da Escola Suíça e do Estilo Internacional. O designer e professor universitário de origem suíça tinha como objectivo alcançar o ideal da expressão absoluta e universal tirando partido de concepções objectivas e impessoais. É reconhecido pelo seu design simples e claro tendo recebido inúmeros prémios e distinções. A sua carreira ficou marcada em 1966 quando desempenhou o papel de consultor para o *European Design* da IBM.

62 – 65 CONCLUSÃO

64 CONSIDERAÇÕES FINAIS

65 DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

Peter Behrens (FIG. 88) nasce a 14 de Abril de 1868 e faleceu a 27 de Fevereiro de 1940 sendo um importante impulsionador do movimento moderno. Membro do Deutscher Werkbund junta-se em Maio de 1934 ao partido nazi na Austrália. É ainda considerado o primeiro a criar uma identidade corporativa associado a uma empresa aquando do seu trabalho para a AEG, valendo-lhe o título de primeiro designer industrial. Faleceu no Hotel Bristol em Berlim. Os seus contributos ao nível da tipografia foram a Behrens-Script e a Behrens-Antiqua.



FIG. 88

Filippo Tommaso Marinetti (FIG. 89) nasceu a 22 de Dezembro de 1876 e faleceu a 2 de Dezembro de 1944. Foi poeta, editor, teórico e o fundador do movimento futurista. O início da sua vida foi passado em Alexandria, no Egipto onde estudou e posteriormente mudou-se para Paris. Ganhou destaque quando em 1909 o primeiro manifesto futurista era publicado na primeira página do prestigiado jornal francês *Le Figaro*. O manifesto foi lido e debatido por toda a Europa. Em 1918, fundou o Partido Político Futurista que passado um ano fundiu-se com Benito Mussolini dando origem ao *Fasci Italiani di Combattimento*.



FIG. 89

Theo van Doesburg (FIG. 90) nasceu a 30 de Agosto de 1883 na Holanda e faleceu a 7 de Março de 1931 na Suíça. O seu nome foi adoptado considerando o carinho que nutria pelo padrasto Theodorus Doesburg. No entanto, é o seu pai biológico, fotógrafo Wilhelm Küpper, que o motivou no mundo das artes iniciando-o na dança, canto e posteriormente na pintura. Foi um dos fundadores e teóricos do movimento De Stijl junto com Piet Mondrian. A De Stijl foi a versão alemã da abstracção geométrica que se desenvolvia ao longo da Europa e era fortemente caracterizada por linhas negras e grossas a delinear quadrados ou rectângulos normalmente brancos, cinza ou nas cores primárias. Na pluralidade dos casos, as artes visuais eram simplificadas, geométricas e defendia que a arquitectura, arte e design deveriam ser integradas como uma só. Fez serviço militar no exército holandês durante a primeira grande guerra.

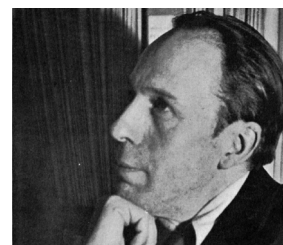


FIG. 90

Jan Tschichold (FIG. 91) nasceu a 2 de Abril de 1902 na Alemanha e morreu a 11 de Agosto de 1974 na Suíça. Converteu-se aos princípios modernos em 1923 quando visitou a sua primeira exposição da Bauhaus acabando por se tornar um líder do movimento Neue Typographie. As suas características contavam com uma composição assimétrica e eixos inclinados que se adaptavam às necessidades principais dos leitores que tinham menos tempo para absorver as informações localizadas no centro da página com bordas decorativas que acompanhavam uma mistura de diversas tipografias. Apesar de praticar pintura e tipografia desde muito jovem e expressar desejo em seguir um percurso relacionado com as Belas Artes, não possuía o apoio dos pais que o persuadiam a envergar pela vertente do ensino. O seu maior marco na área da tipográfica foi a fonte Sabon.



FIG. 91

Paul Rand (FIG. 92) nasceu a 15 de Agosto de 1914 e faleceu a 26 de Novembro de 1996 vítima de cancro. Foi o primeiro artista americano a praticar o estilo suíço e ficou conhecido pelo seu design corporativo para a *IBM*, *UPS*, *Enron*, *ABC*, *Next* entre outras. Ficou conhecido pela sua acção junto das empresas e o modo como estas encaravam a sua imagem corporativa. O seu nome de nascimento era Peretz Rosenbaum acabando por o negar quando se tornou designer gráfico e director de arte, adoptando aquele pelo qual é conhecido. Um dos seus primeiros trabalhos relacionados com a área era o de recolha de imagens de um sindicato que posteriormente seriam integradas em revistas e jornais e ganhou destaque aquando da criação das capas da revista *Direction*.

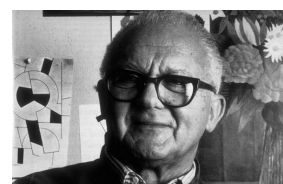


FIG. 92



FIG. 93

Saul Bass (FIG. 93) nasceu a 8 de Maio de 1920 em Nova Iorque e faleceu de linfoma a 25 de Abril de 1996 na Califórnia, foi um designer gráfico e cineasta ficou conhecido pelos seus posters para filmes e sequência de títulos. Trabalhou a par com a sua esposa Elaie Bass grande parte da sua vida. Apesar de pouco associado à prática de identidade corporativa, desenhou alguns dos mais irónicos

logótipos na América do Norte: *Bell System* (1969), *AT&T* (1969 e 1983), *Continental Airlines* (1968) e *United Airlines* (1974). Os seus trabalhos são marcados pelo minimalismo, pouco usual na sua época. Devido ao seu envolvimento na área do cinema viu-se a dirigir os seus próprios filmes.

Herb Lubalin (FIG. 94) nasceu a 17 de Março de 1918 e faleceu a 24 de Maio de 1981. Em 1970 fundou a *International Typeface Corporation* (ITC) e foi responsável por diversas tipografias como Ronda (1970), Lubalin Graph (1974), *Seria Goth* e a mais reconhecida ITC *Avant-Garde*. O seu trabalho favoreceu-o em mais de 500 prémios. A sua constante busca pela novidade e paixão incontestável fez dele um dos directores de arte com mais sucesso do século XX. É também conhecido como o mestre dos logótipos tipográficos. Não se considerava um tipógrafo pois entendia que o termo era demasiado mecânico, o que não se traduzia no seu método, ao invés disso dizia ser um designer de letras.



FIG.94

Shigeo Fukuda (FIG. 95) nasceu a 4 de Fevereiro de 1932 em Tokyo e morreu a 11 de Janeiro de 2009. Tem trabalhos relacionados com o design gráfico e com a escultura, mas marcou a história com a criação de ilusões de óptica. A própria entrada de sua casa era uma ilusão de óptica. Os seus projectos são marcados pelo equilíbrio entre a simplicidade e o impactante. Antes da popularização do minimalismo a sua expressão resumia-se ao recurso de 2 a 3 cores, maioritariamente. Todos os seus trabalhos denotam um elevado nível de responsabilidade social. Depois do final da segunda guerra mundial demonstrou algum interesse pelo estilo suíço, facto que se confirmou nas suas obras.



FIG.95

Guerilla Girls (FIG. 96) é um grupo de artistas activistas feministas pelo qual já passaram mais de 55 mulheres. O anonimato do grupo pressupõe o foco no assunto a explorar. Através de factos, humor e visuais escandalosos expõem fobias étnicas e de género, bem como corrupção política. Por outro lado, analisam arte, filmes e a cultura pop. Usam máscaras de gorila dado a semelhança com o nome do grupo (gorila/ guerilla) e apenas é possível fazer parte do mesmo por convite de antigas ou actuais membros. As seleccionadas passam por um programa de contextualização para que sejam enquadradas no grupo.



FIG.96





**If you have no intuitive sense of design,
then call yourself an “information architect”
and only use Helvetica.**

David Carson

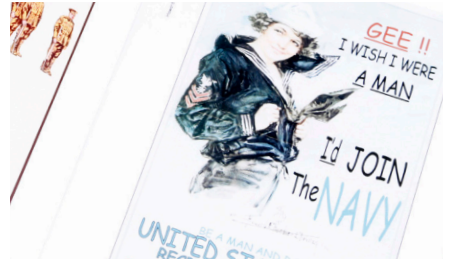
REGISTO FOTOGRÁFICO DO PROJECTO













DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

Futuramente, são necessários mais projectos que fumentem a discussão na área da tipografia para que melhor se compreenda a sua utilização nos diferentes contextos. É importante considerar a tipografia como uma ferramenta.

Um possível projecto futuro seria testar a Comic Sans em diversos suportes, numa abordagem irónica, à semelhança do presente projecto. Sendo que a partir do momento em que é impressa não cumpre o seu propósito, contrariando-o.

Apesar do tratamento irónico e divertido adoptado neste projecto seria interessante encontrar uma abordagem mais séria em torno do tema. Por outro lado, a pertinência e impacto positivo que a Comic Sans poderá criar atendendo à conexão negativa adquirida seria também um trato a considerar.

Uma alternativa igualmente válida seria a exploração e manipulação centrada no espaço comum da Comic Sans com a Helvetica. No entanto, a comic Sans não foi identificada como a tipografia que, predominantemente sobre as demais, é aplicada incorretamente. Existem diversas tipografias que são utilizadas em ambientes diferentes da sua projecção. Pelo que seria ainda cativante testar, através de um método idêntico ao utilizado neste projecto, quais as limitações, eficiências e propósitos de outras tipografias.

A componente crítica do projecto motivará um maior aprofundamento das diversas matérias associadas à Comic Sans já que, a sua dimensão não corresponde de forma proporcional às observações informadas sobre o tema. Assim, as suas ramificações ao nível social poderão ser igualmente uma área a aprofundar dada a agitação crítica que a Comic Sans produz.

king in Comic Sans

Now you are think

66 – 77 BIBLIO, VIDEO E WEBGRAFIA

68 BIBLIOGRAFIA

70 VIDEOGRAFIA

71 WEBGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- Amstrong, Helen (2009)
Graphic Design Theory: Readings from the Field
 Princeton Architectural Press
- Bringhurst, Robert (1992).
The Elements of Typographic Style
 Hartley & Marks Publishers
- Computer Arts (2015)
The Future of Typography
 Future Publishing Ltd
- Drucker, Johanna e Emily McVarish (2009)
Graphic Design History: A Critical Guide
 Pearson Education, Inc
- Elam, Kimberly (2007)
Typographic Systems
 Princeton Architectural Press
- Eskilson, Stephen F. (2007)
Graphic Design: A New History
 Laurence King Publishing Ltd
- Eye Magazine (2004)
Eye NO.54 VOL. 14
 Louise Stevens Publisher
- Heller, Steven e Veronique Vienne (2012)
100 Ideas That Changed Graphic Design
 Laurence King Publishing
- Heller, Steven e Marie Finamore (1997)
Design Culture: An Antropology of Writing from the AIGA journal of Graphic Design
 New York: Allworth Press
- Heller, Steven e Philip B. Meggs (2001)
Texts on Type Critical Writings on Typography
 Allworth Press
- Hochuli, Jost e Robin Kinross (1996)
Designing Books: Practice and Theory
 London: Hyphen Press
- Hurlburt, Allen (1980)
Layout: O Design Da Pagina Impressa
 Editora Mosaico
- Hyndman, Sarah (2016)
Why Fonts Matter
 Virgin Books
- Jute, André (1996)
Grids: The Structure of Graphic Design
 RotoVision SA
- Kane, John (2005)
Manual De Tipografia
 Gustavo Gili
- Kubel, Henrik, and Scott Williams (2015)
New Perspectives in Typography
 London: Laurence King

Urban Dictionary

Comic Sans

Retirado em Dezembro 12, 2016 de <https://goo.gl/AYai3z>

Paul Rand (2007)

Paul Rand: A Brief Biography

Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/CCWddy>

Publico (2007)

História da tipografia portuguesa recordada num núcleo museológico em Leiria

Retirado em Setembro 18, 2017 de <https://goo.gl/bKyinp>

Victoria and Albert Museum (2016)

William Morris

Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/ZorDwX>

Vincent Connare (n.d.)

Vincent Connare: Photography & Typography

Retirada em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/4yoD9Z>

Webpagefx (n.d.)

Comic Sans: The Font Everyone Loves to Hate

Retirado em Dezembro 4, 2016 de <https://goo.gl/tjzm5U>

Wired (2015)

Comic Sans is the best font in the world... says the creator of Comic Sans

Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/G8hvT5>

- The Art Story (n.d)
Theo van Doesburg
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/vEYNZ8>
- The Conversation (2014)
Is Comic Neue the new Comic Sans — sans the comedy?
Retirado em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/EFxrma>
- The Establishment (2017)
Hating Comic Sans Is Ableist
Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/WCjxGP>
- The Font Feed (2005)
Erik Spiekermann's Typo Tips: Seven Rules for Better Typography
Retirado em Novembro 10, 2016 de <https://goo.gl/TSGdL6>
- The Guardian (2017)
How we made the typeface Comic Sans
Retirado em Setembro 7, 2017 de <https://goo.gl/94KB5C>
- The Guardian (2010)
In defence of the Comic Sans font
Retirado em Novembro 10, 2016 de <https://goo.gl/KiaXrg>
- The Guardian (2009)
In praise of... Comic Sans
Retirado em Dezembro 4, 2016 de <https://goo.gl/Rvct9n>
- The Guardian (2014)
The Comic Sans creator explains how he made the world's most-hated font
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/oKemdc>
- The New Yorker (2010)
Comic, Sans Appeal
Retirado em Novembro 6, 2016 de <https://goo.gl/rfw2mq>
- The Next Web (2017)
Meet Inkwell, the Comic Sans for people who hate Comic Sans
Retirado em Setembro 9, 2017 de <https://goo.gl/5U6V1h>
- The Sydney Morning Herald (2014)
Typographer Vincent Connare defends Comic Sans in Herald font storm
Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/qv4nRj>
- Todd's Blog (n.d.)
Comic Sans Font Examined
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/UbMQbA>
- Topdesign mag (n.d.)
Top 10 Most Notoriously Hated Fonts
Retirado em Setembro 3, 2017 de <https://goo.gl/Fk5F6g>
- Typophile (n.d.)
Comic Sans
Retirado em Dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/TX6iBf>

- Lupton, Ellen (2004)
Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students
Princeton Architectural Press
- Malsy, Victor, Lars Müller, Axel Langer, and Indra Kupferschmid (2009)
Helvetica Forever: Story of a Typeface
Lars Müller Publishers
- Meggs, Philip B. (n.d)
A History of Graphic Design
Van Nostrand Reinhold
- Müller-Brockmann, Josef (1981)
Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three Dimensional Designers
Sulgen: Verlag Niggli Print.
- Müller, Lars (2013)
Helvetica: Homage to a Typeface
Lars Müller Publishers
- Ruder, Emil (2001)
Typographie
Verlag Arthur Niggli AG
- Strizver, Ilene. (2014)
Type Rules!: The Designer's Guide to Professional Typography
John Wiley and Sons, Inc
- Swann, Cal (1991)
Language and Typography
Lund Humphries Publishers Ltd
- Timothy, Samara. (2002)
Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop
Rockport Publishers, Inc
- Tondreau, Beth (2009)
Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids
Beverl: Rockport Publishers
- Unger, Gerard. (2007)
While You're Reading
New York: Mark Batty Publisher
- Williams, Scott e Henrik Kubel. (2015)
New Perspectives in Typography
Laurence King Publishing Ltd
- Warde, Beatrice (1955)
The Crystal Goblet: Sixteen essays on typography
London: Sylvan Press

VIDEOGRAFIA

Anita Brown

Comic Sans

Retirado em Outubro 25, 2016 de <https://goo.gl/A99hoX>

Banban comic sans

Vincent Connare

Retirado em Janeiro 15, 2017 de <https://goo.gl/FgQeoZ>

Jesse England (2014)

Sincerity Machine: The Comic Sans typewriter

Retirado em Setembro 15, 2017 de <https://goo.gl/RqB94Q>

Great Big Story

Comic Sans: The Man Behind the World's Most Contentious Font

Retirado em Setembro 15, 2017 de <https://goo.gl/nnsyb2>

Gunnarolla (2012)

The Comic Sans Song

Retirado em Novembro 17, 2016 de <https://goo.gl/FLcfeK>

Gary Hustwit (2007)

Helvetica

Retirado em Novembro 14, 2016 de <https://goo.gl/VGrdfg>

Lamiamarca (2013)

História da Tipografia em stop-motion

Retirado em Janeiro 9, 2017 de <https://goo.gl/9ioCMv>

Messmer's Musings

Helvetica vs Comic Sans [Archive]

Retirado em Fevereiro 10, 2017 de <https://goo.gl/cLMXYf>

TEDx Talks

Wake up & smell the fonts | Sarah Hyndman | TEDxBedford

Retirado em Fevereiro 1, 2017 de <https://goo.gl/AmR2u3>

The Onion (2011)

New Study Explains Why Comic Sans Font So Hilarious

Retirado em Novembro 6, 2016 de <https://goo.gl/VC263c>

USA Today

Meet the much hated Comic Sans' 'child' Comic Neue

Retirado em Janeiro 15, 2017 de <https://goo.gl/m19CxA>

Vsauce

A Defense of Comic Sans

Retirado em Janeiro 15, 2017 de <https://goo.gl/Qnjyyh>

WIRED (2015)

Vincent Connare: Comic Sans Is 'the Best Font in the World

Retirado em Dezembro 12, 2006 de <https://goo.gl/aAmAeQ>

TechNet Magazine (n.d.)
Windows Confidential History Taking Up Space
Retirado em Dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/HFXweo>

Tecmundo (2013)
Comic Sans, a fonte mais odiada do mundo
Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/BoELXF>

Tecnoblog (2010)
Textos em Comic Sans podem ajudar estudantes a aprender
Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/jgi1pP>

Tes
Long read: What's so bad about Comic Sans, anyway?
Retirado em Janeiro 30, 2017 de <https://goo.gl/XknhxD>

Tipografart (2016)
Comic Sans, a fonte renunciada pelos designers
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/qocCMr>

Tipografart (n.d.)
História da Tipografia
Retirado em Setembro 18, 2017 de <https://goo.gl/Vi7CrH>

Tipografia (2007)
A evolução dos prelos
Retirado em Setembro 18, 2007 de <https://goo.gl/6BKZep>

Tipografos (2007)
Jan Tschichold
Retirado em Outubro 24, 2016 de <https://goo.gl/Ks1nru>

Tipografia (2007)
Vincent Connare
Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/6DrTm8>

Tipografos (2007)
Josef Müller-Brockmann
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/CjdYyX>

Tipografos (2007)
Lubalin, Herb
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/3zQKEc>

Tipografos (2007)
Peter Behrens
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/LMVkMk>

Tipografos (2007)
William Morris
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/yR23d4>

The Art Story (n.d.)
Aubrey Beardsley
Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/8UveFR>

- McSWEENEY'S (2010)
I'm Comic Sans, Asshole
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/2P6FQQ>
- Mental Floss (2014)
11 Comic Sans Disses and Tributes
Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/y7dEMm>
- Microsoft (n.d.)
Comic Sans MS
Retirado em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/Lw2Pp5>
- National Post (2011)
Comic Sans: The most annoying font in the world
Retirado em Dezembro 4, 2016 de <https://goo.gl/k3Rkdj>
- Observador (2014)
Que culpa tem Vincent do poder da "Comic Sans"?
Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/dZ1JuJ>
- Omg Facts (2017)
Comic Sans Hepls People With Dyslexia
Retirado em Detembro 10, 2017 de <https://goo.gl/ZgX4M1>
- Post-Gazette (1999)
Bob is dead: long live Bob
Retirado em Dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/S6JwNA>
- Prototypr (2017)
Comic Sans. A more inclusive font choice?
Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/USjfwX>
- Quartz (2017)
Comic Sans was designed for a dog
Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/FwRKkL>
- Quartz (2017)
The new Comic Sans is just like the old Comic Sans
Retirado em Novembro 7, 2017 de <https://goo.gl/TB9AdR>
- Quora (2011)
What is bad about the Comic Sans font?
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/JPHtyo>
- Sabotage (2013)
Comic Sans: The Worst Font In The World
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/sZnJpf>
- Science of Us (2017)
The Reason Comic Sans Is a Public Good
Retira em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/qfGPBn>
- Smashing Magazine (2012)
Font Wars: A Story On Rivalry Between Type Foundries
Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/xepfuo>

WEBGRAFIA

11 Points

11 Things You Didn't Know About Comic Sans

Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/7UJ8DZ>

1000 Manifestos (2011)

Ban Comic Sans Manifesto

Retirado em Outubro 23, 2016 de <https://goo.gl/YpE8sR>

ABC.es

Tipografía infantil para el ganador de la Copa del Rey

Retirado em Dezembro 4, 2016 de <https://goo.gl/Nsm7M3>

Art of the Title (n.d)

Saul Bass

Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/kzmQhx>

Artsy Editorial

How Comic Sans Become the World's Most Notorious Font

Retirado em Junho 27, 2017 de <https://goo.gl/g2kMpv>

BBC (2010)

What's so wrong with Comic Sans?

Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/N5HHDQ>

Beanz (n.d.)

Why Do Designers Hate Comic Sans?

Retirado em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/zcN7WY>

Business Insider

The 50 best-selling albums of all time

Retirado em Junho 27, 2017 de <https://goo.gl/updvWJ>

Bureau Mirko Borsche (n.d.)

Super Paper Issue no. 51

Retirado em Fevereiro 12, 2017 de <https://goo.gl/iszjz9>

Buzz Feed

22 Pictures That Prove Why Comic Sans Is Always The Right Font Choice

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/HZ6mvn>

Caliber (2016)

Hate Comic Sans? You don't know anything about typography

Retirado em Setembro 10, 2016 de <https://goo.gl/xRVxqd>

Clube do Design (2014)

Porque todos odeiam Comic Sans?

Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/vFKkqe>

Cnet (2014)

Comic Neue: Comic Sans typeface for grown-ups

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/X57Ji9>

Creative Bloq (n.d.)

The inspiration for Comic Sans gives his verdict on this 'awful' font

Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/DhBSzo>

- Creative Market (2016)
Is Comic Sans Easier for Dyslexic Users to Read?
Retirado em Fevereiro 12, 2017 de <https://goo.gl/8ewrcy>
- Co. Design (n.d.)
A Comic Sans For The 21st Century Is Here
Retirado em Setembro 9, 2017 de <https://goo.gl/1f8gTa>
- Co. Design (n.d.)
The Science of Comic Sans
Retirado em Outubro 26, 2016 de <https://goo.gl/ytvpHF>
- Coding Horror (2005)
Comic Sans, the Font Of The Gods
Retirado em Dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/ZF55Qu>
- Comic Sans For Cancer (n.d.)
Comic Sans For Cancer
Retirado em Dezembro 12, 2016 de <https://goo.gl/Zga2uE>
- Comic Sans Project Tumblr (n.d.)
Comic Sans Project
Retirado em Dezembro 12, 2016 de <https://goo.gl/xaNqQo>
- Daniel's Legacy Computer Collection (n.d.)
Microsoft Bob Exhibit
Retirado em dezembro 7, 2016 de <https://goo.gl/bXxihk>
- Design Interactivo (2010)
A Evolução da Escrita
Retirada em Setembro 18, 2017 de <https://goo.gl/ppJbcE>
- Design for Hackers (n.d.)
Why You Hate Comic Sans
Retirado em Outubro 24, 2016 de <https://goo.gl/ywm9Hi>
- Dezeen (n.d.)
People who don't like Comic Sans don't know anything about design
Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/XcsHJX>
- Dyslexis.com (n.d.)
Typefaces for Dyslexia
Retirado em Fevereiro 12, 2017 de <https://goo.gl/pu9fjV>
- Exame (2016)
De Arial a Comic Sans, o que 10 fontes dizem sobre o seu CV
Retirado em Setembro 9, 2017 de <https://goo.gl/nAdAsa>
- Eye on Design (2017)
Why All Good Designers Need to Know The Visual History of Type
Retirado em Setembro 3, 2017 de <https://goo.gl/twi6Qa>
- Fonts.com (n.d.)
Helvetica
Retirado em Outubro 27, 2016 de <https://goo.gl/twSa94>

Fonts.com (n.d.)

The Story Behind Comic Sans

Retirado em Outubro 27, 2016 de <https://goo.gl/JWK5jU>

GQ noticias (2012)

Diez razones para odiar la Comic Sans (al hilo del bosón de Higgs)

Retirado em Setembro 6, 2017 de <https://goo.gl/D9Ys4D>

Graffica (2013)

Comic Sans, una historia de amor y odio creada por Vincent Connare

Retirado em Setembro 6, 2015 de <https://goo.gl/UbjZJQ>

Graphic Design (2014)

What is wrong with Comic Sans?

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/r4c6RT>

Guerrilla Girls (n.d.)

Guerrilla Girls

Retirado em Outubro 13, 2017 de <https://goo.gl/QTKx5L>

Google Chrome

Comic Sans Everything

Retirado em Novembro 23, 2016 de <https://goo.gl/>

HiloBrow (2014)

Kern Your Enthusiasm

Retirado em Novembro 30, 2016 de <https://goo.gl/iyhWtm>

HuffPost (2014)

Can Anything Save Comic Sans, the World's 'Most Hated Font'?

Retirado em Setembro 4, 2017 de <https://goo.gl/BoMqqw>

HuffPost (2017)

Comic Sans Creator Speaks Out About The World's Most Hated Font

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/uyJPU3>

Identifont (n.d.)

Diferenças entre Chalkboard e Comic Sans

Retirado em Setembro 2, 2017 de <https://goo.gl/f1eLzG>

Idsgn A Design Blog (2009)

Comic Sans? Comic Serif!

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/zxmsTh>

Know Comic Sans (2015)

Comic Sans

Retirado em Outubro 24, 2016 de <https://goo.gl/gC4jNM>

La Vanguardia (2011)

La Copa del Rey grabada en Comic Sans

Retirado em Dezembro 04, 2016 de <https://goo.gl/1u9oR6>

Mashable (2014)

The Sincerity Machine Is a Typewriter That Only Writes in Comic Sans

Retirado em Setembro 10, 2017 de <https://goo.gl/aaVA1Y>