

LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS NA

AMAZÔNIA

PROCESSOS DE
RESISTÊNCIA NO
LETREIRAMENTO DE
TIÊE SANTOS

FRANCINETE BOTELHO

ppGCom
Programa de Pós-Graduação
Comunicação, Cultura e Amazônia • UFPA

**Si
a**


CAPES





UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO CULTURA E AMAZÔNIA
MESTRADO ACADÊMICO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

FRANCINETE COSTA BOTELHO

LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS NA AMAZÔNIA:
Processos de resistência no letreiramento de Tiêe Santos

Belém-Pará
2026

FRANCINETE COSTA BOTELHO

LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS NA AMAZÔNIA:
Processos de resistência no letreiramento de Tiê Santos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Comunicação.

Linha de Pesquisa: Comunicação, Cultura e Socialidades Na Amazônia

Orientador(a): Prof^a Dr.^a Marina Ramos Neves de Castro

Belém-Pará
2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B748l Botelho, Francinete Costa.
Letreiramento de quadrinhos na Amazônia : Processos de
resistência no letreiramento de Tiêe Santos / Francinete Costa
Botelho. — 2026.
162 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^a. Dra. Marina Ramos Neves de Castro
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará,
Instituto de Letras e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em
Comunicação, Belém, 2026.

1. Letreiramento. 2. Quadrinhos. 3. Amazônia. I. Título.

CDD 401.4

FRANCINETE COSTA BOTELHO

LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS NA AMAZÔNIA:
Processos de resistência no letreiramento de Tiê Santos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador(a): Prof^a Dr.^a Marina Ramos Neves de Castro

RESULTADO: (X) APROVADO () REPROVADO

Data: 27/03/2026

Prof^a Dr^a Marina Ramos Neves de Castro
(Presidente/Orientadora)

Prof. Dr. Fábio Horácio Fonseca de Castro (UFPA)
(Avaliador Interno)

Prof. Dr. Ricardo Harada Ono (UFPA)
(Avaliador Externo)

Belém-Pará
2026

*A todos aqueles que, assim como eu, buscam
uma compreensão profunda da
jornada chamada vida.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a meus pais, Ciranete Maria e Francisco que sempre me inspiraram a perseguir meus sonhos, mesmo quando eu mesma não acreditava que poderia. Agradeço pela compreensão em minha trajetória acadêmica, pelos bons dias e pela paciência. De igual maneira, agradeço a meus irmãos, minhas tias que são os melhores exemplos de mulheres fortes que pude conhecer na vida, à minha cunhada Jhennifer e meus sobrinhos queridos.

Agradeço também as minhas melhores amigas do coletivo de quadrinistas amazônidas *Serendi*, Livia e Louise Guimarães, Julia Lustosa, Marina Pantoja, Lorena Monteiro e Gabriela Ribeiro, pela escuta e compreensão durante minhas ausências nas atividades à comunidade paraense de leitores de quadrinhos, vocês foram essenciais para que eu pudesse me dedicar a realização desta pesquisa.

À minha orientadora, Dra Marina Ramos Neves de Castro, pelos encaminhamentos e pela dedicação na tarefa de me auxiliar durante esta jornada acadêmica, as possibilidades de aprendizagem foram primordiais. Em seu nome, agradeço também ao grupo de pesquisa SISA-Socialidades, Intersubjetividades e Sensibilidades Amazônicas - pelas discussões e oportunidades de aprendizado durante este curto período de dedicação.

Ao programa de Pós-graduação em Comunicação, cultura e Amazônia – PPGCOM pela oportunidade de desenvolver esta pesquisa e somar com tantas outras de igual mérito. Agradeço, ainda, o apoio concedido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES da qual fui bolsista, que foi indispensável durante todo o processo.

E por fim, a todos os artistas que colaboraram para a realização desta pesquisa, em especial, ao Tiêe Santos que ao longo de dois anos compartilhou sua trajetória, vivências e inspirações comigo, tornando possível cada análise que se faz presente neste estudo. Espero que esta pesquisa esteja à altura daquilo que se vive para fazer quadrinhos na Amazônia brasileira.

RESUMO

A presente pesquisa busca compreender como as relações culturais e identificações moldam a cosmo percepção de mundo de um artista amazônida e influenciam no fazer artístico relacionado a linguagem padronizada dos quadrinhos. Buscamos esse entendimento a partir do desenho de letras (letreiramento) produzido pelo artista Tiêe Santos em diversas histórias em quadrinhos popularizadas enquanto narrativas de resistência na Amazônia brasileira. Destacamos a importância da abordagem do letreiramento para a linguagem das histórias em quadrinhos, uma temática relativamente nova no âmbito acadêmico, artístico e comunicacional. As histórias em quadrinhos enquanto objetos de difusão de saberes, culturas e vivências detêm discursos que refletem uma visão específica (Eisner, 2010, Postema, 2018) e embora tenham sido modeladas pelo mercado, elas podem ser moldadas por agentes culturais. Para alcançar o entendimento proposto, será analisado o letreiramento de três histórias em quadrinhos produzidos pelo artista amazônida Tiêe Santos, segundo os processos de análise narrativa de Motta (2013) em diálogo com o conceito de Thierry Groensteen (2015) e Ellen Lupton (2020), norteados pela seguinte questão: Quais influências formaram a linguagem dos quadrinhos na Amazônia brasileira e como as influências simbólicas das culturas amazônicas resistem e se manifestam no letreiramento de quadrinhos de Tiêe Santos? Com base teórica nos trabalhos de Eisner (2010), Postema (2018) e Piekos (2021) para conceituar a linguagem dos quadrinhos e seu letreiramento e diálogos com as obras de Paes Loureiro (1995), Porto-Gonçalves (2024) e Castro (2018) para as reflexões acerca das sociedades e visualidades amazônicas, espera-se contribuir para o aprofundamento sobre aspectos da produção de quadrinhos nas Amazonas e principalmente para a valorização e letreiramento, assim como aqueles que o fazem.

Palavras-chave: Letreiramento; Quadrinhos; Amazônia; Letras; Resistência.

ABSTRACT

This research seeks to understand how cultural relations and identifications shape the worldview of an Amazonian artist and influence artistic practice related to the standardized language of comics. We pursue this understanding through the lettering (lettering) produced by the artist Tiê Santos in various popular comics that are narratives of resistance in the Brazilian Amazon. We highlight the importance of the lettering approach for the language of comics, a relatively new theme in the academic, artistic, and communicational fields. Comic books, as objects of dissemination of knowledge, cultures, and experiences, hold discourses that reflect a specific vision (Eisner, 2010; Postema, 2018), and although they have been shaped by the market with distinctive characteristics, they can be shaped by cultural agents. To achieve the proposed understanding, the lettering of three comic strips produced by the Manaus-based artist Tiê Santos will be analyzed, according to the narrative analysis processes of Motta (2013) in dialogue with the concept of Thierry Groentjen (2015) and Ellen Lupton (2020), guided by the following question: What influences shaped the language of comics in the Brazilian Amazon and how do the symbolic influences of Amazonian culture resist and manifest themselves in the comic book lettering of the artist Tiê Santos? Based on the theoretical works of Eisner (2010), Postema (2018) and Piekos (2021) to conceptualize the language of comics and their lettering, and dialogues with the works of Paes Loureiro (1995), Porto-Gonçalves (2024) and Castro (2018) for reflections on Amazonian societies and visualities, it is hoped to contribute to a deeper understanding of aspects of comic book production in the Amazon and especially to the appreciation and lettering of comics, as well as those who create them.

Keywords: Lettering; Comics; Amazon; Letters; Resistance.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Credencial CCXP 24.....	26
Figura 2: Balões.....	27
Figura 3: Quadros de Sandman	28
Figura 4: Tirinha Ozzy	29
Figura 5: Página Turma da Mônica	31
Figura 6: Detalhes do título de Contos de Boca do Rio	32
Figura 7: Onomatopeia	33
Figura 8: Arte rupestre nas cavernas de Lascaux	35
Figura 9: Representação da peça medieval Osterspiel	36
Figura 10: Ilustrações do Chojugiga.....	37
Figura 11: A true narrative of the horrid hellish Popish Plot, de Francis Barlow	37
Figura 12: Ilustrações de William Hogarth	38
Figura 13: <i>The table's turned</i> , James Gillray, 1756–1815	38
Figura 14: Charge A campanha (1830-1839).....	39
Figura 15: Charge do Francês Honoré Daumier.....	40
Figura 16: <i>The Yellow Kid</i>	41
Figura 17: Aventuras de Nhô Quim de Ângelo Agostini	42
Figura 18: Quadro da obra Tintim no Congo	44
Figura 19: Tirinha de Asterix	44
Figura 20: Edição <i>Zap Comix</i>	48
Figura 21: Osamu Tezuka e seu personagem <i>Astro boy</i>	49
Figura 22: Página original do mangá <i>Dragon Ball Z</i>	50
Figura 23: Página original de <i>Sakura Card Captor</i>	51
Figura 24: Página Turma da Mônica Jovem.....	52
Figura 25: Revista Tico-Tico.....	53
Figura 26: Registro do 1º Quadrinho da Amazônia.....	61
Figura 27: Formas de escrita	62
Figura 28: Quadrinho Curumin	63
Figura 29: Página do quadrinho Vero-Pexe	64
Figura 30: Capa do Capitão açai.....	65
Figura 31: Página do quadrinho Parafuso.....	66
Figura 32: Quadrinhos do Tocantins	68
Figura 33: Página de Belém Imaginária	70

Figura 34: Letreiramento de Paina, O outro lado do Mucuruçá e Eterno	70
Figura 35: Página do quadrinho Pretérito-mais-que-perfeito	71
Figura 36: Capa de Castanha do Pará.....	72
Figura 37: Fonte 1Rial de Fátima Finizola.....	73
Figura 38: Tirinha nº 1 da Turma da Jurema.....	73
Figura 39: Tirinha nº 250 da Turma da Jurema.....	74
Figura 40: Capa das edições 1, 2 e 3 de Maramunhã	75
Figura 41: Obras publicadas pelo Black Eye Estúdio	76
Figura 42: Páginas do quadrinho Flood!	77
Figura 43: Capa e página de Purpúreo.....	79
Figura 44: Capa de Niara.....	80
Figura 45: Página de quase tudo são flores	83
Figura 46: Capa e páginas de Os Contos de Aiyra 1 ed	84
Figura 47: Página de Os Contos de Aiyra 2	86
Figura 48: Design da fonte Letrasdfrrann.....	87
Figura 49: Onomatopeia em Os Contos de Aiyra 2	87
Figura 50: Exemplos de onomatopeias.....	88
Figura 51: Pictogramas chineses	95
Figura 52: Tarefas publicitárias.....	101
Figura 53: Tiêe Santos no FIQ 2024	103
Figura 54: Design de estampa	104
Figura 55: Anatomia da letra.....	111
Figura 56: Capa de Sete Cores da Amazônia	114
Figura 57: Onomatopeia em Sete Cores da Amazônia	118
Figura 58: Capa de Ajuricaba.....	120
Figura 59: Página de Ajuricaba	123
Figura 60: Capa de A Batalha de Itaquatiara.....	128
Figura 61: Página dupla da HQ A Batalha de Itaquatiara	131
Figura 62: Aplicação da dinâmica aos efeitos sonoros.....	132
Figura 63: Onomatopeia na obra A batalha de Itacoatiara	132

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Linha do tempo da produção de quadrinhos na Amazônia brasileira	57
Gráfico 2: Atuação profissional de quadrinistas do Norte	58
Gráfico 3: Porcentagem de obras por estado da Amazônia.....	59
Gráfico 4: Porcentagem de quadrinistas por estado da Amazônia	60
Gráfico 5: Dados dos estados alcançados no formulário online.....	77
Gráfico 6: Eixo narrativo de Motta.....	112

LISTA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1: Esquema Visual	91
Diagrama 2: Ilustração de delimitação	96
Diagrama 3: Mapa das Amazôniaas percorridas por Tiêe	98
Diagrama 4: Organização coletiva do Black Eye Studio	105
Diagrama 5: Capa de sete Cores da Amazônia.....	115
Diagrama 6: Título de sete Cores da Amazônia	116
Diagrama 7: Composição espaçotópica em Sete Cores da Amazônia	117
Diagrama 8: Capa de Ajuricaba.....	122
Diagrama 9: Título de Ajuricaba	124
Diagrama 10: Composição espaçotópica em Ajuricaba	125
Diagrama 11: Capa de A batalha de Itacoatiara	130
Diagrama 12: Título de A batalha de Itacoatiara.....	130
Diagrama 13: Composição espaçotópica em A batalha de Itacoatiara.....	133

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ - Histórias em Quadrinhos	17
CCXP - Comic Con Experience	26
EUA - Estados Unidos da América	40
BD - Bande dessinée	43
TV -Televisão	49
DC - Detective Comics.....	52
PNLD - Programa Nacional do Livro Didático.....	59
ABNT – Associação brasileira de Normas técnicas	78
IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística	97
MGM -Metro-Goldwyn-Mayer	99
FIQ - Festival Internacional de Quadrinhos	103

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
O LETREIRAMENTO NOS QUADRINHOS	24
OS COMPONENTES DO LETREIRAMENTO	26
1.1.1. Balões	27
1.1.2. Diálogos	29
1.1.3. Título	30
1.1.4. Onomatopeia	32
1.2. UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS	34
1.3. AS INFLUÊNCIAS DOS QUADRINHOS BRASILEIROS	41
1.3.1. LE BANDE DESSINNÉS	43
1.3.2. OS COMICS	45
1.3.3. OS MANGÁS	48
1.3.4. O NACIONALISMO NOS GIBIS	52
CAPÍTULO II - O LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS NA AMAZÔNIA	56
2.1 O LETREIRAMENTO PRÉ-TECNOLÓGICO	61
2.2 O LETREIRAMENTO CONTEMPORÂNEO	66
2.3 O LETREIRAMENTO SEGUNDO OS ARTISTAS DA AMAZÔNIA	76
2.4. LETREIRAMENTO EM HQ: UMA METODOLOGIA EXPERIMENTAL	84
CAPÍTULO III - TIÊE SANTOS: CULTURA, VISÃO DE MUNDO E LINGUAGEM	91
3.1. AS IDENTIFICAÇÕES EM TIÊE SANTOS	96
3.2. PERCORRENDO AS AMAZÔNIAS	97
3.3. LETREIRAMENTO E O DESIGN VERNACULAR	102
3.4. A RESISTÊNCIA CULTURAL DO <i>BLACK EYE STUDIO</i>	104
CAPÍTULO IV - ANÁLISE INTERPRETATIVA DE LETREIRAMENTO	108

4.1. UMA PARTE DO TODO	109
4.1.1. SETE CORES DA AMAZÔNIA (2018)	113
4.1.2. AJURICABA (2020)	120
4.1.3. A BATALHA DE ITACOATIARA (2025)	127
CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
REFERÊNCIAS	138
ANEXOS	145

INTRODUÇÃO

Por muito tempo, o conceito de histórias em quadrinhos se resumia a união de imagens e palavras para contar histórias. Para Postema (2018), essa ideia mais simplista vem da inferiorização dos quadrinhos em detrimento às artes plásticas e a literatura, sendo vista como uma mídia voltada para o público infantil, conhecida também pelo termo *Comics*, que originado no inglês e traduzido para o português, significa “Cômico”, e representava uma área de entretenimento nos sérios cadernos de notícias. As recentes pesquisas na área, entretanto, mostram um consenso sobre a visão das histórias em quadrinhos como uma linguagem única e complexa.

Will Eisner (2010) reconhece que os quadrinhos se comunicam por meio de uma linguagem própria, e utilizam dois elementos fundamentais da comunicação: a imagem e a palavra, na qual a narrativa codificada deve ser compreensível para o autor e público. Não cabe apenas ao criador a responsabilidade de dar sentido aos elementos da obra, mas aqueles que leem são igualmente responsáveis pela construção desse sentido.

O autor Thierry Groensteen (2015), defende que não se trata apenas de imagens e palavras, ele vai além ao determinar que os quadrinhos são um conjunto de signos que formam um sistema complexo que necessitam de coerência global para serem interpretados, e que em virtude de sua complexidade, não podem ser analisados a partir de unidades mínimas e sem conexão entre si. Dessa forma, esta pesquisa irá abordar as histórias em quadrinhos como linguagem independente da mídia em que se apresentem, sejam elas *Graphic Novels*¹, *zines*² ou em formato Web quadrinhos.

O termo “letreiramento” é proveniente da palavra inglesa *lettering*, frequentemente usada nas traduções de autores estrangeiros relacionados ao tema. Os estudos sobre Letreiramento de histórias em quadrinhos no Brasil são relativamente novos, levando em consideração o fato de que o tratamento das letras nos quadrinhos brasileiros está historicamente relacionado a uma atividade de edição, o que envolve o manuseio de fontes pré-elaboradas.

Assim como a própria linguagem dos quadrinhos, cuja edição e impressão foram inicialmente importadas, especialmente dos Estados Unidos e da França (Gonçalo, 2023, p. 406), as etapas de construção de uma HQ também se desenvolveram de maneira semelhante

¹ Graphic Novel é um termo em inglês para quadrinhos de edição única com acabamento mais sofisticado.

² Zine, é uma redução de Magazine, que quer dizer revista, é uma forma de publicação artesanal. (Pinagé; Albuquerque, 2014)

entre os artistas brasileiros, que herdaram, entre outros elementos, a utilização de tipografias características dos *comics* americanos, reproduzindo de forma pertinente um “estilo importado” de quadrinhos.

Nas últimas três décadas, o interesse em incorporar contextos socioculturais nas narrativas de quadrinhos tem se solidificado no cenário regional, especialmente em produções que se distanciam da clássica jornada de super-herói, um modelo também originado nas narrativas gráficas norte-americanas, e que influenciou amplamente a produção brasileira desde o século XIX. Na Amazônia brasileira, esse movimento ganhou força nas décadas de 1990, 2000 e 2010, refletindo uma valorização dos contextos locais e regionais visíveis em várias obras dos quadrinhos nortistas. Nessas produções, a arte sequencial dialoga diretamente com elementos das culturas amazônicas, promovendo uma identificação mais profunda entre o público e seu espaço cultural (Barbeiro, 2018; Postema, 2018). A interação entre linguagem, indivíduo e cultura parece estar rompendo com as características herdadas dos quadrinhos do norte global, buscando coerência entre narrativa e letreiramento.

As pesquisas preliminares feitas em cerca de 123 histórias em quadrinhos produzidas na Amazônia brasileira nas últimas três décadas, nos levam a delimitar o corpus desta pesquisa ao trabalho de um único indivíduo. Artista, designer e letrista, o manauara Christiê Santos que assina sob o nome artístico de Tiê Santos, se destacou pela minuciosa atenção dada ao letreiramento das obras do *Black Eye*, estúdio de criação de quadrinhos no qual está registrado como cofundador, entre outras produções do qual fez parte. O traço do artista se estende para além da arte-final e se faz presente no desenho de onomatopeias, títulos e balões nas obras relacionadas.

Dois aspectos desta pesquisa me pareceram, à princípio, amplos demais para serem abordados em sua completude, pois a produção de uma história em quadrinhos envolve muitas etapas que exigem um grande repertório teórico para serem desmembradas, e em decorrência a isso, foi necessário pensar um recorte dentro desta linguagem, estabelecendo o letreiramento como objeto de estudo específico. Em seguida, com o desenvolvimento do estudo, foi necessário fazer outro recorte, desta vez nos elementos da visualidade Amazônica que tem influência no trabalho do artista em questão.

A cultura e cosmopercepção³ de mundo de um indivíduo é um grande emaranhado de identificações, o que dificultaria a tentativa de abordar todos esses elementos nas páginas desta

³ Segundo Oyèrónkẹ Oyěwùmí no livro “A invenção das mulheres”, a terminologia “cosmopercepção” foge da narrativa ocidental de “visão de mundo”, que são formas estruturantes de dominação européia.

pesquisa. Em virtude disto, criamos uma ilustração para mapear as principais influências socioculturais que se manifestam explicitamente no trabalho de Tiêe Santos e chegamos a uma segunda delimitação, a da visualidade amazônica.

Considerando a relevância do letreiramento na narrativa das histórias em quadrinhos e as influências histórias e culturais internas e externas que formaram o mercado de quadrinhos no Brasil, esta pesquisa tem como principal questionamento a seguinte questão: *Quais influências formaram a linguagem dos quadrinhos na Amazônia brasileira, e como as influências simbólicas das culturas amazônicas resistem e se manifestam no letreiramento de quadrinhos de Tiêe Santos?*

O objetivo central desta pesquisa é analisar as influências e processos de resistência que se manifestam no letreiramento de quadrinhos produzidos por Tiêe Santos. Os objetivos específicos buscam descrever o papel do letreiramento na complexidade da linguagem dos quadrinhos; investigar quais as influências presentes nos quadrinhos na Amazônia; compreender como se dão as interações entre cultura, cosmocepção de mundo e a linguagem na vivência do artista Tiêe Santos relacionando a influência das identificações culturais no letreiramento das obras do artista.

Quando se tornam produtos de pesquisa, as histórias em quadrinhos costumam ser analisadas do ponto de vista imagético ou narrativo, tornando o letreiramento frequentemente ignorado nesse processo. Lilian Mitsunaga, letrista brasileira reconhecida por sua atuação na editora Abril no início da jornada dos quadrinhos no mercado editorial brasileiro, reconhece que o trabalho de um letrista é pouco conhecido (Yamada, 2015). Nesse sentido, surge a primeira justificativa para a realização desta pesquisa: promover o conhecimento mais amplo da atuação de letristas no cenário nacional e, principalmente, a influência das letras nas narrativas em quadrinhos dentro da região amazônica.

Foi possível apurar, no contexto amazônico, que as histórias em quadrinho são construídas não somente em muitas etapas, como também por muitos profissionais, apesar de serem majoritariamente imagéticas. Além de roteiristas e desenhistas, o número de pessoas envolvidas no processo entre a ideia e a impressão de uma obra em quadrinho é maior do que os nomes frequentemente creditados nas capas.

Aizen defendia uma discussão mais aprofundada do tema, porque a publicação de uma história dependia de “mil e um fatores - e não apenas de um desenhista.” ou, seja, o processo de produção exigia redatores, condensadores de texto, revisores, letristas, paginadores e “complementadores” de desenhos” - e todos deveriam participar do debate (Gonçalo Jr, 2023, p. 406)

O debate em questão, seria a mobilização pela lei de reserva de mercado em 1959, na qual Adolf Aizen, um dos maiores investidores no ramo da imprensa brasileira e responsável pela proliferação do modelo americano de quadrinhos no Brasil, era contra, por se tratar de uma luta que beneficiaria unicamente a classe de desenhistas. (Gonçalo Jr, 2023)

As narrativas gráficas produzidas na Amazônia brasileira têm um desenvolvimento historicamente mais tardio em relação ao restante do mercado nacional, e emergiram cerca de um século após as publicações de Ângelo Agostini, reconhecido como precursor dos quadrinhos brasileiros. Desta forma, pode-se considerar a prevalência de um mercado de quadrinhos na Amazônia a partir da primeira década do século XXI, momento em que a produção se tornou constante em toda a região norte (Oliveira; Souza, 2019). A segunda justificativa para esta pesquisa, aborda a atuação dos quadrinistas amazônidas dentro do cenário regional e nacional a partir da linha do tempo histórica das publicações em quadrinhos no último século, construída por meio da coleta de dados.

Os trabalhos atribuídos a Tiêe Santos se mostraram bastante consistentes na produção de sentido entre narrativa, referências culturais e letramento, o que pode vir a consistir em uma das mais longas trajetórias em letramento de quadrinhos na Amazônia, sendo essa a terceira justificativa para a realização desta pesquisa, analisar e registrar o letramento de obras produzidas na Amazônia e aqueles que se dedicam a elas. A escolha das obras de Tiêe Santos para análise não significa que este seja o único letrista de quadrinhos da região amazônica, mas é justificável pelos resultados encontrados nas pesquisas preliminares, ao longo desta pesquisa diversos títulos emergiram como passíveis de análise.

O percurso metodológico envolve etapas variadas. O ponto de partida desta pesquisa se deu no levantamento bibliográfico acerca do tema principal, o letramento, primeiramente utilizando fontes de pesquisa relacionadas às expressões “Histórias em Quadrinhos”, “Nona Arte”⁴, “Comic Books”⁵, “Graphic Novel”, “Fanzine”⁶, etc. Posteriormente, foi feito buscas na experiência prática de elaboração de mestres letristas como Nate Piekos (2021) e Lilian Mitsunaga (Yamada, 2015) historicamente reconhecidos no Brasil e exterior por seus ricos trabalhos com a produção de letras, especificamente para quadrinhos. Nesta etapa também

⁴ A expressão Nona Arte está relacionada às Histórias em Quadrinhos por atribuição na numeração das artes.

⁵ Comic Books denominação para os quadrinhos americanos.

⁶ A origem da palavra fanzine veio dos Estados Unidos, criada em 1941, por Russ Chauvenet. Sua denominação surge da abreviação de outras duas palavras que são: Fan, advindo de Fanatic, que significa fanático ou fã, e Zine, redução de Magazine, que quer dizer revista, sendo a junção das duas palavras traduzida como “revista de um fã”. (Pinagé; Albuquerque, 2014)

buscamos bibliografias sobre a história dos quadrinhos na Amazônia, delimitada à região norte do Brasil.

Para dissertar a respeito do tratamento do letreiramento em quadrinhos da região amazônica, foi realizado um levantamento e análise de obras produzidas na Amazônia brasileira a partir do ano de 1972, onde está registrado o primeiro quadrinho produzido na região. Também foi criado um formulário online para coleta de depoimentos sobre o trabalho de artistas nortistas nas obras em que participaram. Esses dados somados a relatos de experiência, nos permitem ter um panorama de como os artistas nortistas trabalham as letras em seus quadrinhos.

Entrevistas semiestruturadas em consonância com mapas mentais, foram utilizadas como recurso metodológico para delimitar as fronteiras entre cultura e cosmo percepção de mundo do artista, visando conectar os diferentes aspectos de sua vida, suas influências e experiências perceptíveis que devem demarcar os limites dessa pesquisa, assim como o corpus da análise. Esses recursos visuais foram criados a partir de diálogos com o artista, em áudio de whatsapp, e durante as conversas sobre influências na qual Tiê Santos falou sobre seu trabalho.

Elaborar um modelo de análise para letreiramento de quadrinhos foi uma tarefa bastante complexa. Eisner (2010), defende que nas histórias em quadrinhos, as letras são lidas como imagens, e a partir do aprofundamento desta pesquisa, passamos a considerar o letreiramento como letras desenhadas. Dessa forma, esta análise parte de uma perspectiva imagética, visto que a arte sequencial é uma linguagem, e o letreiramento, portanto, é indissociável da narrativa da obra. Para isso, será necessário dialogar com a análise crítica da narrativa de Luiz Gonzaga Motta (2013).

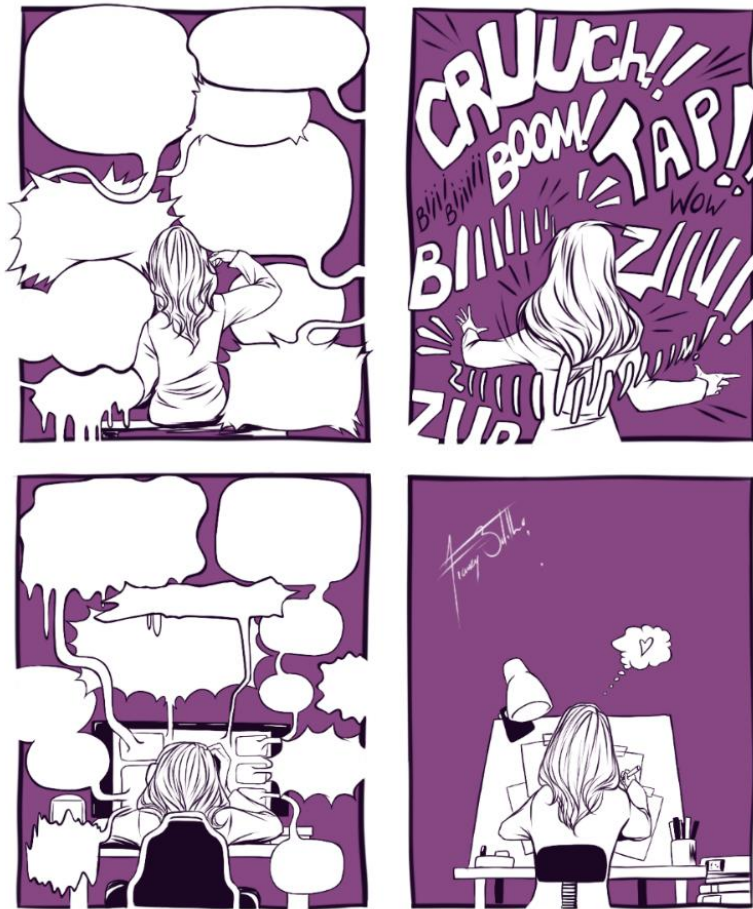
A pesquisa se inicia na constituição do objeto deste estudo analisando o papel do letreiramento nas histórias em quadrinhos. No primeiro capítulo, apresentamos os conceitos históricos a respeito do letreiramento de quadrinhos, a grande influência americana nos quadrinhos brasileiros, a intervenção tecnológica no fazer artístico, e os aspectos da profissão do letrista baseado nos estudos de Eisner (2010), Postema (2018) e dos letristas Piekos (2021) e Lilian Mitsunaga (Yamada, 2015).

No segundo capítulo, apresentamos um panorama atual da concepção do letreiramento dos quadrinhos na Amazônia por meio de dados quantitativos coletados via formulário online, e entrevistas semiestruturadas. O intuito visa compreender as influências que são anexadas ao processo de letrear histórias em quadrinhos, se há letristas na região amazônica, como produzem e quais as maiores dificuldades nesse meio.

No terceiro capítulo, é apresentado o espaço no qual Tiê Santos produz suas obras, no qual se busca compreender as identificações culturais que permeiam a trajetória de Tiê enquanto sujeito amazônida. Para isso, dialoga-se com Geertz (2008) e Paes Loureiro (2015), Castro (2011;2018), e Porto-Gonçalves (2024) para criar uma base teórica que nos permita compreender as complexidades das culturas amazônicas. Também desvendaremos a trajetória de Tiê enquanto artista em uma jornada pelas Amazônias, vinculando o fazer artístico ao contato com a visualidade amazônica. Na presente pesquisa, a compreensão de universo cultural que estudamos se dá por meio de diferentes formas de linguagem, dentre elas a linguagem falada (entrevistas), a escrita (mensagens e dissertação) e pela produção imagética-textual de Tiê nas histórias em quadrinhos.

No quarto capítulo desenvolvemos uma análise a relação entre narrativa e letreiramento a partir da análise narratológica de Motta (2013) em diálogo com os conceitos de Groensteen (2015). Tal análise emergiu ao longo desta pesquisa como forma teórica-metodológica para buscar as relações entre narrativa e letreiramento de quadrinhos. A partir disso, refletimos acerca dos processos de resistência na linguagem dos quadrinhos na Amazônia brasileira em sua completude, apresentando o trabalho do Tiê Santos como uma referência de resistência cultural dentro de um cenário que ainda é altamente dependente de influências estrangeiras.

Dadas estas considerações, reafirmo a pertinência desta pesquisa considerando a ausência de pesquisas voltadas especificamente para o letreiramento de quadrinhos, principalmente ao que concerne a Amazônia situada na região norte do território brasileiro. Esta pesquisa pode contribuir para o reconhecimento da linguagem dos quadrinhos como parte de um modelo de comunicação decolonial, apresentando os artistas amazônidas como vozes valorosas neste cenário.



CAPÍTULO I - O LETREIRAMENTO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O Letreiramento, consiste na representação gráfica de sons e falas existentes nas páginas de uma história em quadrinho. São balões, diálogos, onomatopeias, títulos, recordatórios e qualquer outra “letra” que inspire significado junto a narrativa. Até meados dos anos 90, o letreiramento de quadrinhos era feito de forma manual, se utilizando de pinceis, esquadros e canetas especializadas. Nate Piekos (2021), um dos grandes letristas dos quadrinhos americanos, intitula esse formato como “design orgânico” da letra e em seu livro *The Guide of Comic book lettering*, e explica o processo que transformou o design orgânico de letras no design digital amplamente difundido no século XXI.

A palavra “letramento” não é um termo muito familiar no campo acadêmico, e nem mesmo no meio artístico. O termo gera estranhamento aos ouvidos daqueles que têm pouca familiaridade com o processo gráfico de produzir quadrinhos, considerando que a versão original advinda da língua inglesa (*lettering*), esteve popular no Brasil como uma forma contemporânea de ornamentar letras sob referência da caligrafia e tipografia moderna.

O letrista, profissional responsável por inserir as letras nos quadrinhos, não é aquele que escreve, pelo menos não nesse processo. Ele possui a responsabilidade de inserir os textos determinados pelo roteirista de forma criativa e expressiva para que as letras deem vivacidade a história, e permita que o leitor seja capaz de “ouvir” com os olhos. Apesar de estranha, não há nada de errado com essa afirmação, afinal, Will Eisner (2010) um dos primeiros estudiosos a abordar a importância narrativa do letreiramento, afirma que nas histórias em quadrinhos as letras são lidas como imagens, abstraindo a ideia de que quadrinho é a junção de imagem e palavra. Durante muitos anos, essa afirmativa colocou as HQs em um limbo entre as artes visuais e a literatura, comprometendo a complexidade e contribuindo para a marginalização dos quadrinhos frente a outras linguagens.

Um fato importante para esta discussão, é o entendimento de que o letrista não é um profissional regulamentado no mercado criativo brasileiro, tanto no âmbito formal quanto no informal, situação semelhante à de diversas ocupações ligadas às artes. Ainda assim, se trata de um agente fundamental para a expressividade dos quadrinhos, e talvez em razão da desvalorização dessa atividade, seja comum que artistas independentes assumam o processo de letreiramento, ou que ele seja incorporado ao trabalho dos editores, se diluindo entre outras etapas da produção editorial.

Segundo Piekos (2021), o letrista não escreve, a responsabilidade dele é trazer o trabalho do roteirista para a linguagem dos quadrinhos e transformar o texto em letras desenhadas. Existe muita diferença entre esses dois aspectos da escrita, e para isso o letrista faz uso de diversas ferramentas e conhecimentos distintos, sejam manuais ou digitais.

Um Letrista usa o roteiro do escritor para criar virtualmente todos os componentes de texto que você vê em uma história em quadrinhos. Somos responsáveis por balões de diálogo, efeitos sonoros, legendas, títulos, logotipos e, às vezes, até mesmo placas de trânsito, manchetes de jornais e textos de celular. Nós guiamos o olhar do leitor de um elemento para o outro, para que ele nunca fique confuso ou desvie da história. Nosso objetivo é criar um design gráfico envolvente que complemente o estilo da arte subjacente e o gênero da história em quadrinhos. (Piekos, 2021, p 9-10)

Essa é, entretanto, uma definição que se aplica ao mercado norte-americano. No Brasil, a profissão de letrista, à princípio, se estruturou pela tradução de obras trazidas do exterior. Lilian Mitsunaga (Yamada, 2015), uma das mais importantes letristas brasileiras, revela que sua entrada no mercado de quadrinho foi quase um estágio, pois ao ser aceita em Arquitetura na Universidade de São Paulo – USP em 1980, decidiu que precisava de um emprego. Naquele ano a Editora Abril buscava pessoas interessadas no desenho de Letras para uma formação como letrista de quadrinhos na editora, e após um teste, Mitsunaga foi aceita e passou por cerca de três meses de treinamento antes de ser contratada para a tarefa. “Na época, as letras eram feitas à mão, com nanquim. Eu sempre tive uma letra razoável, fiz algumas amostras e fui com a cara e a coragem” disse em entrevista a pesquisadora Marjore Yamada (2015).

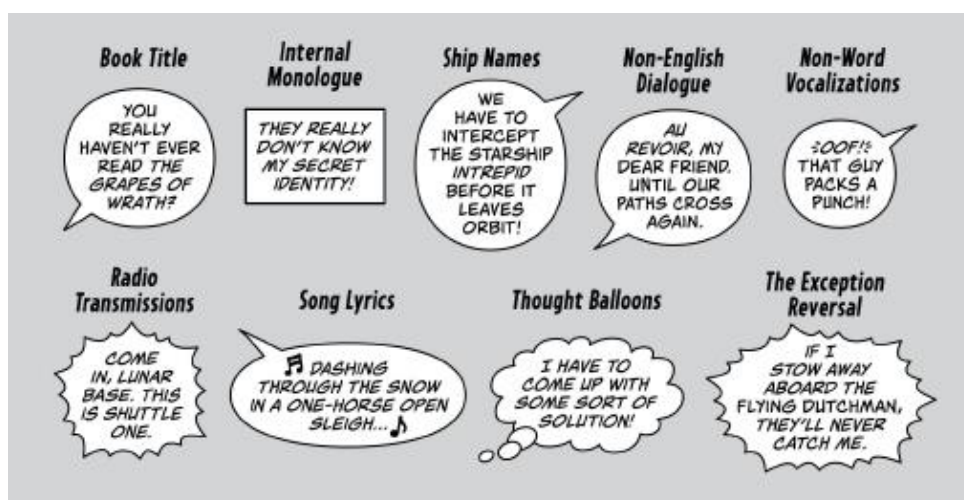
A desvalorização do letreiramento de quadrinhos, assim como da profissão do letrista só começaria a mudar na última década. Os anos de contribuição de Mitsunaga para o mercado de quadrinhos brasileiros foram valorizados pela primeira vez em 1999, quando ela foi contemplada com o Prêmio Nacional HQ Mix na categoria Letrista, que fora criada e extinta naquele mesmo ano. Desde então, o prêmio nunca mais apresentou esse gênero na premiação, embora Mitsunaga tenha ganhado uma segunda estatueta na categoria de Homenagem especial do prêmio em 2015.

imputados como a parte textual, frequentemente diagramados em fontes tipográficas e considerando a legibilidade como requisito fundamental, tal qual na literatura. Will Eisner (2010) e Nate Piekos (2021) são os primeiros a tratar o letreiramento como parte indissociável dos quadrinhos, descrevendo a atuação de cada um na composição da página.

1.1.1. Balões

O Balão de fala é o elemento mais expressivo do letreiramento de uma história em quadrinhos, condicionando significados diferentes de acordo com a forma iconográfica que se apresenta, podendo expressar fala, pensamento, monólogo interno, transmissões, tom de voz ou narrações (Figura 2). Piekos (2021) defende que um bom design de balões guia o olhar do leitor pela página ilustrada, enquanto um design ruim pode arruinar um bom trabalho narrativo.

Figura 2 – Balões



Fonte: Piekos (2015, p.71)

A forma universalizada do balão de fala, é representada como um círculo com uma “cauda” responsável por indicar o personagem que fala. Piekos (2021) apresenta formas diferentes de desenhar o balão para expressar a intencionalidade narrativa dos personagens. Balões de pensamento são representados como nuvens com cauda em forma de pequenos círculos; os que expressam grito são representados com formas pontiagudas e explosivas; balões de diálogo interno ou recordatórios costumam ser retangulares e muitas vezes sem a presença da “cauda”. Ramos (2024) em seu livro “A leitura dos quadrinhos” aponta pelo menos 72 formas distintas de balões catalogadas por diferentes autores, e nesta mesma pesquisa ele traz outras nomenclaturas para os balões já citados por Piekos (2021).

De igual maneira, Eisner (2010) enfatiza que o balão é mais do que um requadro para a fala, pois também se trata de um importante recurso para medir a passagem do tempo e o sentido da leitura, como um guia para o olhar do leitor e um retentor da atenção, muitas vezes ditando a velocidade da leitura e a “virada de página”.

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala - a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou sua posição em relação ao emissor - contribui para a medição do tempo. (Eisner, 2010, pág. 24)

Os balões também podem indicar especificidades da personalidade do personagem que fala. Nos quadrinhos de *Sandman*⁷ (Figura 3), os balões atribuídos aos personagens “Delírio” e “Sonho” carregam aspectos de suas respectivas personalidades, sugeridas pelo formato e cores dos balões.

Figura 3 – Quadros de Sandman



Fonte: Stackexchange, 2018

A personalização dos balões permite que a fala dos personagens seja reconhecível para o leitor ainda que a figura do personagem não esteja presente no requadro, de igual maneira, o modo de falar, maneirismo ou alterações na fala de um personagem também contribuem para essa identificação, um caso exemplar é a do personagem Cebolinha, criação do quadrinista

⁷ Obra criada por Neil Gaiman em 1987 para a DC Comics, nela o personagem principal é Morpheus, o sonho, uma personificação do Deus dos sonhos, a trama também conta com os irmãos do protagonista: Morte, Destino, Destruição, Delírio, Desejo e Desespero, juntos são chamados de Os Perpétuos (Rolling Stone Brasil, 2020) Imagem: https://www.reddit.com/r/Sandman/comments/1lra5lz/delirium_isnt_quite_delirium/

brasileiro Maurício de Sousa para o quadrinho Turma da Mônica (Gillet, 2023), que apresenta dislalia, uma alteração na pronuncia de fonemas /r/ pelo fonema /l/ que tornou-se uma das principais características do personagem (Massutti, 2019).

1.1.2. Diálogos

Os diálogos, por sua vez, representam a fala em si e tem a função, consonante com os balões, de representar a oralidade. As letras nos diálogos podem ser ilustradas ou inseridas através de recurso tecnológico. O desenho desse elemento do letramento é menos manipulável por estarem presos as leis de legibilidade do design gráfico que facilitam a leitura em obras impressas. Ainda assim, essa manipulação é possível e importante para a expressão do personagem, como mostra a tirinha de Ozzy (Figura 4), personagem criado por Angeli.

Figura 4 – Tirinha Ozzy



Figura 3.1 – Variações no tipo da letra sugerem valores expressivos diferentes.

Fonte: Livro A linguagem do Quadrinhos, 2024, p. 55

Na tirinha, é possível observar vários exemplos de como se dá a conexão entre balão e diálogo para elucidar o estado de espírito do personagem, a cada quadro o balão dialoga com a fisionomia de Ozzy, exagerando a atitude com o passar do tempo. Podemos perceber que não é apenas o balão que muda, as letras no diálogo acompanham a entonação da voz, e no sexto quadro o balão transborda para além dos limites da cena enquanto o diálogo é expressivamente maior que no quadro anterior, aludindo a gritos do personagem.

Ramos (2024) traz a luz o valor expressivo da letra nos diálogos em sua forma tradicional, pois segundo ele além de conferirem neutralidade, elas se caracterizam como um

status quo dos diálogos de quadrinhos, a fala em suas especificidades (letra com negrito, itálico, contornos ou adornos) demonstra expressividades diferentes. Essa expressividade, porém, é controlada, pois no campo da tipografia, as letras presentes no “corpo” dos diálogos, precisam estar legíveis, propriedade emprestada do design editorial, aplicáveis em livros, revistas, panfletos e outros impressos.

Em seu livro “Tipografia Digital”, Farias (2013) aborda a diferença no emprego de letras para texto e títulos com base na utilização de alguns princípios do design editorial. Segundo ela, letras clássicas que possuem formas geométricas simples, foram criadas para a diagramação do corpo de livros. “Segundo o paradigma modernista, a simplificação das formas é um caminho lógico, sugerido pelas técnicas e pela função, em direção a uma maior clareza e economia” (2013, p.64). A lógica de simplicidade apontada pela autora é baseada em estudos das formas e percepção cerebral que garante a melhor compreensão por parte do leitor.

Para finalizar essa seção, é preciso esclarecer que nem todo conteúdo de balões são diálogos, algumas emanatas podem surgir dentro de balões. Essa, porém, não é uma regra, afinal, emanatas são elementos gráficos que não são nem onomatopeias, nem diálogos. Segundo Rodrigues (2025) a função das emanatas é expressar o estado de espírito do personagem e elas estão fortemente vinculadas a expressão corpórea do mesmo.

1.1.3. Título

Segundo a descrição de Nate Piekos (2021) “Um título é equivalente ao nome do capítulo de uma edição específica ou de uma história com várias edições de uma série. A página com o título geralmente inclui os créditos da equipe responsável por aquela edição” (2021, P.24). Esses apontamentos de Piekos se referem a obras impressas, pois em tirinhas publicadas de forma online ou integrando a livros didáticos essa regra não é aplicada.

Figura 5 – Página da Turma da Mônica



Fonte: Docero.com, 2021

Na tirinha da Turma da Mônica acima (Figura 5) temos dois exemplos de títulos: o título geral da história em quadrinho e o título específico da tira em questão. O título geral faz parte da identidade visual da obra, utilizado como logotipo, que se tornam reconhecível por vínculo com as narrativas que representam. O título de “Turma da Mônica”, criação do quadrinista brasileiro Maurício de Sousa, é amplamente reconhecido no Brasil e no mundo apenas pelo formato das letras e cores aplicadas, mesmo quando não estão vinculados às tirinhas.

Sobre os títulos, Farias (2013) explica que as letras decoradas ou com designs excêntricos são consideradas fora do eixo da forma simples destinada ao texto, ou nesse caso, nos diálogos, e devem ser consideradas aplicáveis apenas em títulos, cartazes ou letreiros. Tomamos como exemplo o título do *web* quadrinho “Contos de Boca do Rio” (2024), criado pela artista paraense Maiara Malato, foi publicado na plataforma *Fliptru*⁸ e no *Tapas*⁹ como parte de seu trabalho de conclusão de curso (TCC), na graduação em Artes visuais na Universidade Federal do Pará – UFPA.

⁸ <https://fliptru.com.br/>

⁹ <https://tapas.io/>

Figura 6 – Detalhes do título de Contos de Boca do Rio



Fonte: Malato (2024)

Para elaborar o título da história, Malato (2024) buscou referências em letras vernaculares amazônicas feitas em embarcações popularmente conhecidas como “letras flutuantes”, as quais possuem uma estética marcante inspiradas nas letras vitorianas, porém foram adaptadas ao contexto cultural amazônico (Martins, 2019).

1.1.4. Onomatopeia

Quando nos deparamos com textos técnicos sobre letramento de quadrinhos, é comum encontrarmos o termo *Sound Effect* (Efeitos Sonoros) para se referir ao que conhecemos como onomatopeias, figuras de linguagens que determinam palavras para exprimir sons e que podem ser consideradas um recurso linguístico universal por fazer parte da composição de diversas línguas. Nesta pesquisa, iremos priorizar o termo popularizado nos quadrinhos brasileiros que é amplamente difundido e reconhecido por exercer a função de representar sons dentro e fora da linguagem dos quadrinhos.

Figura 7 – Onomatopeia



Fonte: El 9ºArte (2026)

A função da onomatopeia é dar ao leitor a extensão sonora da ação produzida pelo personagem na narrativa, dessa forma o leitor é capaz de imaginar a cena em consonância com o ruído que ela produz. Muitas vezes, é essencial que o design da onomatopeia interaja com a ação, tendo o objetivo de promover a ilusão de que ela está “dentro” da cena. Especialistas em letreiramento como Nate Piekos (2021) reconhecem esses elementos como “letras dinâmicas” (Figura 7), estratégia de letreiramento que será melhor descrita no capítulo quatro desta dissertação.

Assim como os balões, as onomatopeias são características marcantes da linguagem dos quadrinhos modernos por serem facilmente estilizadas, e muitas vezes desenhadas pelos próprios artistas responsáveis pela arte-final, tornando-se parte do requadro¹⁰. A aplicabilidade de onomatopeias depende, entre outras coisas, do gênero narrativo, a exemplo dos quadrinhos de ação que tendem a fazer maior apelo aos efeitos sonoros do que outros gêneros, a popularização de letras dinâmicas se deu graças aos tradicionais quadrinhos de super-heróis que emulavam batalhas épicas repletas de onomatopeias que saltavam nas cenas.

Entretanto, criar onomatopeias exige esforços linguísticos específicos e bastante desafiadores. A forma como onomatopeias surgem, segundo Prado (2025), é bastante imprecisa e pode ocorrer tanto por intermédio de estudos fonéticos, como de forma intuitiva a partir de “empréstimos” de outras línguas. Este último, é um caso comum nas histórias em quadrinhos

¹⁰ Moldura que envolve uma cena nas histórias em quadrinhos. (<https://nanquim.com.br/>)

por ser bastante evidenciado pela dominação norte americana no mercado global de quadrinhos. Esse “empréstimo” pode ser reconhecido em algumas onomatopeias consideradas “universais” que são reproduzidas em todo mundo, tendo como exemplo: *Kabum!* (explosão), *Vruum!* (ruído de motor), *Bang* (disparo).

A presença de onomatopeias nas histórias em quadrinhos, é um campo bastante abordado nos estudos linguísticos por revelar formas coloquiais empregadas em narrativas, mostrando a plasticidade com a qual a linguagem se adapta a diversos contextos e culturas. As influências que moldam a linguagem dos quadrinhos são diversas, e fazem parte de uma construção histórica da qual é quase impossível extrair um “inventor”, embora essa autoria seja frequentemente apontada como um campo de disputa.

1.2. UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS

Ainda que a arte sequencial seja um formato artístico que remonte as primeiras formas de expressões humanas, as histórias em quadrinhos como mídia de massa, se popularizaram por volta de 1985 nos Estados Unidos com a expansão do mercado editorial americano, impulsionado pela tecnologia moderna de impressão offset e rotogravura¹¹ que permitia altas tiragens em pouco tempo, e com cada vez mais qualidade (Gonçalves Jr, 2023, p.38). As histórias em quadrinhos americanas, conhecidas como *Comics*, eram publicizadas nos cadernos infanto-juvenis e logo se tornaram grandes sucessos.

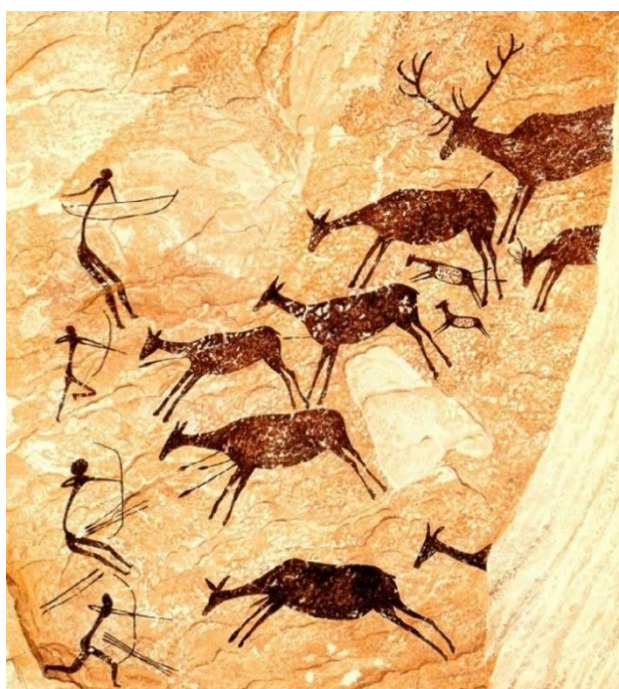
Embora a popularidade das histórias em quadrinhos esteja vinculada a explosão do mercado editorial americano, é difícil determinar a sua origem exata. A história do letramento de quadrinhos, tal qual a conhecemos, não surgiu com as primeiras tiras de jornais, pois há diversos registros de como o ser humano sempre tentou se comunicar utilizando desenhos e letras, inclusive demonstrando ideias isoladas para expressar o ato da fala em imagens. Muitos desses achados foram registrados ao longo da história e configuram o que chamamos de Proto-quadrinhos (Pavlat, 1996).

Os proto-quadrinhos, reconhecidos historicamente como precursores das histórias em quadrinhos, vêm de tempos longínquos. As artes rupestres, como os desenhos da caverna de Lascaux na França, demonstram a intenção de registrar acontecimentos por meio da sequencialidade de imagens, um dos principais fundamentos das histórias em quadrinhos.

¹¹ Modelo de impressão manual em baixo relevo.

O fluxo temporal nos desenhos paleolíticos datados de 30.000 anos a 10.000 anos a.c. (figura 8) é concebido pelo percurso das flechas, sugerindo uma continuidade. Enquanto as figuras humanas empunham suas armas diante os animais, as flechas presumem a repetição do ato, e implica a passagem do tempo, simbolizando uma sequencialidade de ações. Nos quadrinhos, o autor torna visível o ato do personagem em quadros por meio da sequencialidade e do fluxo temporal, dando a entender que o que acontece no intervalo dos quadros é construído na imaginação do leitor.

Figura 8 – Arte rupestre nas cavernas de Lascaux



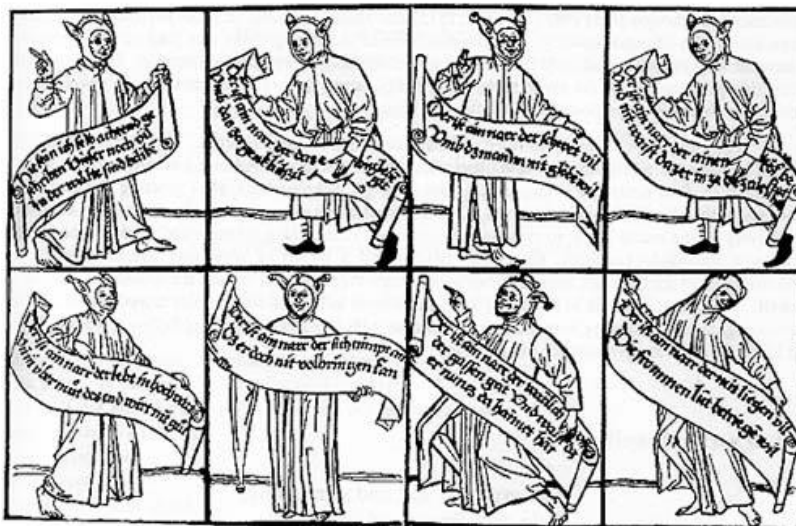
Fonte: historiadasartes.com (2015)

As pinturas rupestres também são consideradas percussoras dos pictogramas, códigos linguísticos criados a partir de imagens, que por sua vez representam objetos ou aspectos visuais relevantes na comunicação e cultura das sociedades onde eles se originaram, desenvolvidos anteriormente nas civilizações chinesa, egípcia e mesopotâmia, como uma das primeiras formas de escrita. Segundo Eisner (2010), o letreiramento de quadrinhos é percebido enquanto imagem pela similaridade com os sentidos atribuídos a forma desenhada, parte do conceito de solidariedade icônica, desenvolvido por Thierry Groensteen e que será abordado e melhor debatido no quarto capítulo.

Ao longo do tempo, houve muitos desenhos desenvolvidos com imagens, palavras e referências à sequencialidade, principalmente na Europa e Japão. Eles nos dão dimensão de como os aspectos culturais de determinados períodos históricos eram explorados em narrativas

ilustradas, pois sem a existência de balões de fala, os textos eram geralmente desenhados em suportes de leitura, com papiros ou pergaminhos, materiais confeccionados a partir de plantas e peles de animais utilizados até a idade média, quando o papel se popularizou em todo o mundo (Merege, 2016).

Figura 9 - Representação da peça medieval Osterspiel.



Fonte: Yamada, 2015, p. 23

A sequência de quadros acima (Figura 9) representa um monólogo na peça de teatro medieval Osterspiel, realizada no ano de 1500 por autor desconhecido. Nela o discurso está escrito em rolos de pergaminho simulando a fala. Podemos observar, neste caso, que a narrativa parte tanto da expressão postural do personagem, quanto do ato de desenrolar o discurso, deixando subentendido que a intencionalidade da fala parte do próprio personagem e não uma narração em 3ª pessoa.

No Japão, existiam os *Ê-kimonos*, narrativas consideradas profanas, que eram ilustradas em rolos de pergaminhos por volta dos séculos XI e XII. A mais conhecida entre elas são as *Choju giga*, atribuídas ao budista Kakuyu Toba (figura 10).

Figura 10 – Ilustrações do Chojugiga.



Fonte: Gonçalves (2018)

Embora tenham inscrições retangulares que aparentam ser anotações sobre o desenho, os *Choju gigas* são considerados os primeiros quadrinhos japoneses por seu aspecto narratológico, preservados em templos japoneses como tesouro histórico nacional (Carlos, 2025, p.6). Outros exemplos significativos são as ilustrações em dois quadros de Francis Barlow (Figura 11), que narram cerimônias públicas, e são datadas no ano de 1682 na Europa. Além dos rodapés narrativos, o autor utilizou recortes de espaço para delimitar a escrita diretamente ligado aquele que fala, o que pré-concebia a utilização de balões.

Figura 11 - *A true narrative of the horrid hellish Popish Plot*, de Francis Barlow



Fonte: Yamada (2015)

O panfleto político de Barlow, ainda que considerado uma obra isolada da origem dos quadrinhos, o coloca como um importante precursor desta linguagem em todo o mundo. De igual maneira, existem as ilustrações de William Hogarth (1726) que também apresentam legendas indicando narrações em faixas inseridas intencionalmente na imagem.

Figura 12 - Ilustrações de William Hogarth



Fonte: RA Collection, 1802

Nas primeiras imagens-narrativas, os textos e diálogos eram introduzidos abaixo da imagem, embora letras desenhadas pudessem surgir na imagem, como no exemplo acima (Figura 12). A utilização de legendas presumia a existência da narrativa, porém, esses elementos só seriam considerados como parte de uma narração sequencial a partir do século XIX. (Yamada, 2015)

A existência de outras narrativas, como a do caricaturista britânico James Gillray, datada entre os anos de 1756 e 1815, exemplificam em dois quadros (algo que parecia ser um padrão dos caricaturistas europeus) a ilustração de diálogos com teor político entre dois personagens, um deles trajado como os membros da burguesia europeia, e o outro simbolizando uma figura demonizada. O tom da conversa é medido pela expressividade corporal dos personagens e as falas são representadas em uma forma rudimentar de balões.

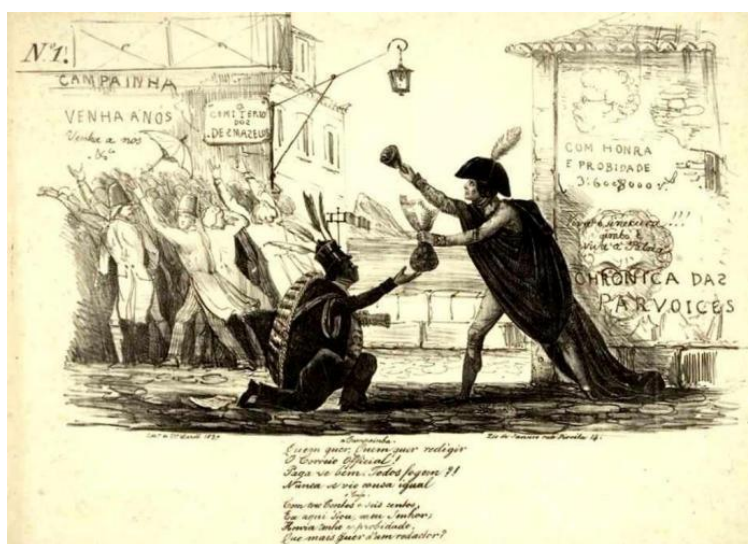
Figura 13 - The table's turned, James Gillray, 1756–1815



Fonte: Back (2015)

As Charges surgiram na Europa no século XIX, como gênero jornalístico que envolve textos e caricaturas com apelos políticos, e se caracterizam como textos e ilustrações de expressões exageradas que eram utilizadas na sociedade europeia para satirizar poderes partidários. No Brasil, o gênero chegou com imigrantes europeus pertencentes à classe artísticas, como pintores e desenhistas. A primeira charge que se tem registro foi publicada por Manoel de Araújo Porto Alegre entre os anos de 1830 e 1839, conhecida como “A Campainha” (Figura14), e diferente da charge europeia, a ilustração de Porto Alegre possuía um caráter mais realista e detalhista, com personagens de expressão corporal contida, mas clara.

Figura 14 – Charge A campainha (1830-1839)



Fonte: Porto-Alegre (1837)

Uma observação interessante na charge de Porto Alegre são as letras desenhadas nas paredes, sugerindo um enquadramento que separa o elemento textual do imagético, marca também percebida nas ilustrações de Gillray, na qual era necessário demarcar o lugar do texto na imagem. Em publicações posteriores, como a revista “Lanterna Mágica”, Porto Alegre se consolidou como pioneiro entre os chargistas brasileiros que emergiram na crítica política no final do século XIX, dentre eles estava Angêlo Agostini, considerado o primeiro quadrinista brasileiro, assim como sua principal influência, o chargista francês Honoré Daumier, autor da tira abaixo intitulada *Une Table Indiscète* (1858).

Figura 15 – Charge do Francês Honoré Daumier



Fonte: Site Pamono (2024)

As tiras e charges mostradas acima foram consideradas proto-quadrinhos, ou seja, antecessores aos quadrinhos por decisão de um grupo de artistas que buscavam compreender a origem das histórias em quadrinhos. Segundo Paz (2019) essa determinação foi resultado do conselho de especialistas do *Festival de quadrinhos de Lucca* na Itália, em 30 de outubro de 1989. Durante a reunião, o conselho formado por 11 especialistas em quadrinhos (3 americanos, 2 espanhóis, 2 italianos, 1 brasileiro, 1 francês, 1 inglês e 1 português), deliberaram que o balão seria parte estrutural e determinante do atual conceito da linguagem dos quadrinhos, e que essa regra se aplicaria em obras a partir do século XX, considerados quadrinhos modernos.

Desta forma, o ano de 1896 foi determinado como marco de nascimento das histórias em quadrinhos, e seria marcado pelo aperfeiçoamento das tiras *The Yellow Kid*, criadas pelo americano Richard Outcault, tal intento fez dos EUA, oficialmente, o berço dos quadrinhos modernos (Yamada, 2015).

Figura 16 - The Yellow Kid.



Fonte: Nanquim.com.br (1895)

Essa estruturação das narrativas em quadrinhos, não apaga o amplo repertório de referências e linguagens que contribuíram para a formação de uma linguagem única, porém, representa o estado do pensamento moderno ligado a cultura de massa e a comercialização de narrativas impulsionadas pela imprensa. Em suas pesquisas, Marjorie Yamada (2015), percorreu vários anos da história para determinar o momento de inserção do letreiramento nos quadrinhos. Ela explica que a determinação de *The Yellow Kid* como a primeira tirinha de quadrinhos, se dá pela expressão visual da fala.

“Nos proto-quadrinhos, as falas serviam apenas como acessórios aos acontecimentos ilustrados, enquanto na obra de *Outcault*, elas se tornaram fundamentais para a transmissão da piada/comic.” (2015, p 32). As primeiras tirinhas de *Yellow Kid* criadas no final do século XIX, não possuíam apelo à expressão falada, mas elas foram inseridas aos poucos ao longo da crescente popularidade do personagem. É por esta razão que a obra de *Outcault* aparece em muitos estudos como representação da ascensão histórica dos quadrinhos. No contexto pós-guerra, essa decisão se mostra bastante influenciada pelo domínio americano do mercado editorial mundial a partir de 1946.

1.3. AS INFLUÊNCIAS DOS QUADRINHOS BRASILEIROS

A colonização, iniciada por volta de 1530, foi uma das grandes responsáveis pelo encontro de culturas e linguagens que formaram as diversas expressões culturais que se manifestam no território brasileiro. Porém, esse encontro não ocorreu de maneira pacífica, pelo

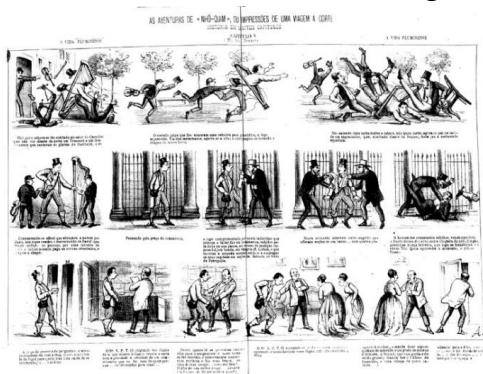
contrário, foi marcado por diferentes processos de violências, dores, escravidão/repressão das culturas originárias por meio da imposição da cultura dos colonizadores. Um país de dimensões continentais se desenvolveu a sombra do que foi apontado pelos colonizadores como sua maior riqueza: as terras e o que poderiam extrair delas.

Essa diversidade acompanhou a chegada de portugueses, africanos, espanhóis, japoneses, italianos e vários outros que ancoraram nessas terras durante o período imperial. Enquanto crescia, a sociedade brasileira foi ensinada a olhar para a história com orgulho do trajeto percorrido, tendo este sido moldado pelos livros didáticos e pelos discursos civilizatórios por meio de uma perspectiva nacionalista, que em sua grande maioria, não possibilitava a visualização dos processos de violência hegemônica que atropelaram raízes identitárias de culturas que durante muitos anos, foram e ainda são consideradas subalternas.

A palavra “colonizar” significa ocupar, dominar um novo território, e segundo Aníbal Quijano (2005) foi um processo de imposição do eurocentrismo em sociedades ao redor do mundo, como aquelas que viviam no território latino-americano. Esses processos coloniais aconteceram, dentre outras formas, nos contextos culturais que se estendem e refletem na linguagem artística, sendo este um solo bastante frágil no qual irei caminhar a partir daqui.

Parte dos artistas que atuavam no Brasil possuíam forte influências culturais do norte global. Ângelo Agostini era um chargista, desenhista e pintor naturalizado brasileiro, vindo da Itália, viajou pela Europa antes de aportar no Brasil, onde se consolidou durante o período imperial como crítico e formador de opinião pública no final do século XIX (Carlos, 2025). Criou suas primeiras histórias em quadrinhos conhecidas como “As Aventuras de Nhô Quim” (Figura 17) em 1869, com traços considerados europeus, sendo caracterizado também por legendas na parte inferior dos quadrinhos, uma das razões pela qual é apontado como proto-quadrinhos, embora seja considerado precursor dos quadrinhos brasileiros. (Gonçalo, 2023, p 67).

Figura 17 - Aventuras de Nhô Quim de Ângelo Agostini.



Fonte: Internet, 1682.

Ângelo Agostini também teve papel primordial na imprensa brasileira por ter sido o criador da “revista Ilustrada” e o “Tico-Tico” entre os anos de 1869 e 1903. Ele era conservador quanto ao letreiramento de suas tiras, resistindo ao modelo americano de balões até os anos de 1930, quando suas revistas começaram a perder espaço para os suplementos juvenis de Adolf Aizen e Roberto Marinho (ver a página 45), dois dos maiores investidores e responsáveis pela ascensão dos quadrinhos norte americanos no mercado brasileiro (Gonçalo Jr, 2023).

Considerando os textos de Paz (2025) e Gonçalo Jr (2023), é possível conceber que a produção de quadrinhos, assim como outras formas de linguagem era dominada e controlada por uma elite composta por uma parcela privilegiada de homens brancos, burgueses, originários de países europeus, e assim permaneceu durante muito tempo. Considerando esse contexto histórico-social e cultural que envolvia a sociedade brasileira, podemos apontar três principais influências na estrutura dos quadrinhos brasileiros.

1.3.1. LE BANDE DESSINNÉS

“BD” é um acrônimo para *bande dessinée*, denominação associada ao quadrinho franco-belga que também é frequentemente utilizado para referir-se aos quadrinhos europeus modernos. Existem também outras denominações em diferentes países europeus, em Portugal, por exemplo, se utiliza um termo semelhante, “Banda desenhada”, enquanto na Espanha se é conhecido como “historieta”, também usada em outros países de língua espanhola, dentre eles, a Argentina.

Muitos artistas que trabalhavam no Brasil eram de origem europeia, e dessa forma, podemos deduzir que a arte europeia teve grande influência no cenário artístico brasileiro. Ângelo Agostini foi criado na França antes de desembarcar no Brasil e teve contato com diversos chargistas e caricaturistas enquanto crescia em Paris. Os estudos que aprofundam a história do mercado de quadrinhos no Brasil apontam uma influência branda, porém pertinente do quadrinho europeu, em especial dos de origem franco-belga. Dentre os mais populares estão “As aventuras de Tintin” criado em 1920 por Hergé – pseudônimo de Georges Remi. O personagem é um repórter soviético que viaja o mundo com seu cão Milu.

As narrativas empregadas nos quadrinhos de Tintin, expressam o orgulho europeu diante dos processos coloniais que envolvem a Bélgica e territórios que foram colonizados. A arte de Hergé, embora popularizadas após as produções cinematográficas que alimentaram a fama do personagem, ainda se cercada de disfunções, principalmente nas representações de caráter racistas.

Figura 18 – Quadro da obra Tintim no Congo.



Fonte: Krachenski (2025)

As tirinhas acima fazem parte da obra “Tintim no Congo”, publicado no Brasil como “Tintim na África” (Figura 18) pela editora *Record* em 1970, e chegou a ser investigada por apologia ao pensamento colonialista sobre sociedades que foram colonizadas pelos belgas. Nessa obra, o famoso explorador retrata a desumanização e inferiorização impostas pelo colonialismo europeu na representação estereotipada de pessoas negras (Krachenski, 2020).

Tal representação foi disseminada muito a fora durante o século XIX inicialmente nos quadrinhos americanos, e posteriormente nos quadrinhos brasileiros, assim como as concepções de supremacia branca e outros problemas que estigmatizam sociedades e culturas situadas fora dos eixos centrais hegemônicos. Outra obra europeia muito difundida no Brasil e no mundo foram as tirinhas francesas de Asterix, publicadas originalmente em 1963 pela dupla Goscinny e Uderzo em formato de álbuns. No Brasil, foi publicado pela editora Bruguera e depois pela *Record*.

Figura 19 – Tirinha de Asterix.



Fonte: Rodrigues (2024)

O enredo gira em torno do personagem Asterix que vive em uma aldeia no antigo país de Gália, sua comunidade gaulesa resistia a invasão romana, Obelix é seu melhor amigo e possui força sobre-humana. Parte das tirinhas de Asterix, como a tira acima (Figura 19), faz referência a cultura de invasões territoriais no período do império romano, com humor e regionalismo considerados contemporâneos. É notável a variedade de personalidades expressas pela fala através de balões e diálogos, uma vez que o personagem grego, tem o balão ilustrado com letras retas e aspectos quadrados, enquanto no balão do egípcio há emanatas que sugerem uma comunicação não compreensível.

Silva (2010) realizou suas pesquisas sobre imagens e palavras nas publicações de Asterix, e apurou que a produção dos quadrinhos na França era fortemente influenciada por obras norte americanas que durante aquele período, dominava o cenário mundial, inclusive com regras que influenciam o letramento de quadrinhos até os dias atuais.

1.3.2. OS COMICS

A declaração de *Yellow Kid* como a primeira história em quadrinhos, fez do modelo norte americano a principal referência para esse setor ao redor do mundo. Enquanto fazia parte da redação de *O Globo* em 1933, aos 27 anos, o repórter Adolf Aizen fez uma excursão turística-cultural aos Estados Unidos que aportou em Chicago. Considerando os norte-americanos como “adiantados” materialmente, o objetivo da viagem seria promover estudos profissionais e econômicos para brasileiros ao entrarem em contato com o progresso americano. Gonçalves Jr. (2023) afirma que essa viagem possuía interesses comerciais de criar uma aproximação entre brasileiros, e aquela cultura considerada “intelectual” em uma cooperação internacional. Desde a quebra da bolsa de Nova York em 1929, esse intercâmbio era estimulado pelo governo americano, principalmente para formadores de opiniões, como jornalistas, intelectuais e políticos. (Gonçalo, 2023).

Durante sua permanência nos Estados Unidos, Aizen descobriu os cadernos informativos infanto-juvenis que traziam as histórias em quadrinhos periódicas chamadas *comics*, nome dado pelo teor cômico que as primeiras histórias tinham ao ridicularizar situações da vida cotidiana do final do século XIX, dentre elas estavam histórias como *Popeye* (de E.C. Segar) e *Krazy Kat* (de Georges Herriman). Fascinado por elas, ele voltou ao Brasil decidido a incorporar aquela novidade as publicações periódicas que já circulavam no país.

Aizen fundou *O suplemento Juvenil* em 14 de março de 1934, possibilitando que histórias como *Dick Tracy* e *Fantasma* entrassem no mercado editorial do Brasil, sendo

importadas para compor cadernos de publicações. Mais tarde, Roberto Marinho incorporou essa estratégia ao lançar o *Globo Juvenil* (1935), tornando-se o principal competidor de Aizen nesse mercado. Nesse período, os Estados Unidos viviam a chamada “era de ouro” dos quadrinhos, onde começavam a surgir super-heróis como *Super-Man* (1938) e *Batman: o cavaleiro das trevas* (1939) (Xavier, 2010). O principal objetivo dos editores brasileiros era não somente importar histórias, mas também o fascínio que os norte-americanos tinham pela nona arte.

O *lettering*, nos quadrinhos americanos, se desenvolveu com a recorrente aplicabilidade de diversos autores, pois desde *Yellow Kid* as letras dos diálogos eram feitas pelos próprios artistas no papel, de forma manual, sem grandes exigências por parte do mercado. Com os avanços da imprensa e a procura por destacar histórias, o desenho das letras ganharam traços cada vez mais específicos pois havia uma maior preocupação com a legibilidade de diálogos e balões. O uso do balão redondo para fala e a universalização do sistema de pontuações como interrogação (?) e exclamação (!), fizeram com que esses adereços ganhassem a simpatia de autores mundo a fora (Yamada, 2015).

No Brasil, entretanto, os profissionais de letreiramento começaram a aparecer devido a necessidade de adaptação e tradução das obras norte americanas. No *Suplemento Juvenil*, o responsável por letreirar as histórias vindas do exterior era Ildeu Moreira, e essa não era uma tarefa fácil devido a forma como os quadrinhos eram produzidos nos Estados Unidos. Aos letristas brasileiros, cabia a tarefa de retirar o texto original dos quadrinhos e desenhar diálogos, balões, recordatórios sobre os quadros, de forma manual e legível. (Zanneti, 2008). Lilian Mitsunaga é uma das mais experientes letristas em atuação no Brasil e em entrevista a pesquisadora Yamada, relembra o trabalho manual em obras estrangeiras antes da chegada dos computadores.

No caso da Abril, éramos responsáveis pelas letras dos balões e onomatopeias, que eram todas traduzidas, no caso do material estrangeiro. As artes eram remontadas para se encaixar no formato das publicações nacionais e recolorizadas com a paleta de cores usada na época, que era bastante restrita. Com o tempo, passamos a cuidar dos títulos também. Outras editoras preferiam não mexer na arte e só modificavam o que tivesse fundo branco ou chapado, porque era mais fácil de se retocar. (Mitsunaga apud Yamada, 2015)

Outra característica do *lettering* americano que foi bastante aceita e incorporada pelos quadrinhos em outras culturas, foram as letras de diálogos em caixa alta¹² devido ao fato de artistas precisarem escrever de forma minimamente legível. Considerando que os quadrinhos

¹² Termo tipográfico usado para se referir a palavras escritas em letras maiúsculas (Farias, 2013)

poderiam perder qualidade visual na impressão, as letras maiúsculas garantiam que não ocorressem dificuldades na leitura.

Outros dois momentos históricos tiveram grande influência sobre as histórias em quadrinhos americanas e se expandiram para todo o mundo, foram os movimentos da *Pop Art* e o *Underground*. Dentre estas, a *Pop art*, que foi uma vanguarda que emergiu em 1960, teve bastante influência estética nos quadrinhos, entre a prevalência de cores primárias, uso de *screentones* (retículas)¹³ e a estilização de onomatopeias. Muito se discute se essas influências foram benéficas ou não, o fato é que foram adotadas por grandes editoras de quadrinhos como a *Marvel* que surgira naquele mesmo ano. Um pouco mais tarde, na década de 1970, surgiria a era *Underground*, e foi marcada pela ascensão dos quadrinhos independentes e com personagens bastante irreverentes.

No mundo das tiras tradicionais, as histórias em quadrinhos de super-heróis têm seu próprio estilo (de *lettering*) adequado ao assunto: sonoro, expressivo e masculino. O mesmo é verdadeiro para as obras de guerra, horror e ficção científica, enquanto quadrinhos de romance usavam letras “femininas” com floreios e arabescos. Alguns estilos de letras são emblemas de seus temas, mas desde o advento dos *Comix Underground* no final dos anos 60, há ainda mais para se ver no *lettering* de quadrinhos do que relações óbvias e metafóricas. O *lettering* é realmente arte. (Heller, 2002, p. 75,)

No *lettering*, foi um período de experimentação devido ao rompimento com as amarras das grandes editoras. Segundo Heller (2002) os letristas se sentiam mais livres para criar letras diversas e criativas, inspiradas em estilos diferentes, como o da *Art Nouveau* e quebrando regras já bem estabelecidas no mercado, como misturar letras minúsculas e maiúsculas em aversão ao padrão de letras em caixa alta (Yamada, 2015).

¹³ Técnica de finalização de impressão

Figura 21 – Osamu Tezuka e seu personagem Astro boy.



Fonte: Crunchyroll.com (2019)

A derrota na guerra causou uma forte crise no Japão, enfraquecendo o mercado e produções japonesas por quase um século. O mercado de quadrinhos no Japão seguiu o modelo estadunidense, porém, contando com a singularidade da arte japonesa que por muitos anos sofreu com o “orientalismo” que refletiu na exclusão das contribuições orientais na história da dos quadrinhos. Carlos (2025) aponta que em 1995, existiam 15 mangás para cada pessoa no Japão, atualmente, o mercado de quadrinhos japonês é o maior do mundo e, também, um dos mais influentes. A dinâmica mercadológica que vincula quadrinhos, séries animadas, jogos de tabuleiros e outros produtos baseados nessas narrativas foi uma grande aposta de exportação no país.

“Em uma pesquisa feita em 2002, pelo Instituto de Pesquisa de publicações do Japão, 38,1% do que foi publicado no país correspondia a Mangás, no caso das revistas foram 281 títulos diferentes no mercado. Destas, 37,7% eram revistas masculinas; 38,4% eram de revistas para meninos; 8,8%, para meninas e 6,7%, para as mulheres.” (Carlos, 2025, p. 6)

Os mangás chegaram oficialmente no Brasil na década de 1980. “Lobo solitário”, lançado em 1988, foi a primeira publicação do gênero no país, e a partir desse período a entrada de mangás em território nacional se intensificou, estando nas principais editoras do Brasil, como Conrad e Abril, abrindo espaço para o criativo universo otaku¹⁴. Havia cerca de 29 animes (adaptações de mangás em versão animada) sendo transmitidos na TV aberta brasileira que logo

¹⁴ Palavra japonesa para se referir a pessoas com hobbies específicos. No ocidente se refere a fãs de cultura japonesa.

tornaram-se adoradas pelo público infanto-juvenil entre os anos de 1999 a 2001, Animes como *Pokémon*, *Samurai X*, *dragon ball Z*, *Sakura Card Captor* e *Inuyasha* fazem parte da primeira geração de animes que influenciaram legiões de artistas no Brasil e no mundo.

Figura 22 – Página original do mangá Dragon Ball



Fonte: El lobo Ibérico (2012)

Embora os quadrinhos japoneses modernos tenham adotado aspectos dos quadrinhos norte americano como o uso de balões, onomatopeias e outras características eleitas como parte dessa linguagem, a técnica e aplicação desses elementos eram bastantes distintas. Nos mangás, o texto é integrado a arte, e as onomatopeias são tão expressivas que se tornam praticamente impossível de serem substituídas em traduções, como era frequentemente feito com outros quadrinhos estrangeiros. Ao observar a página do quadrinho *Dragon ball GT* (página 22) de Akira Toryama, podemos ter a dimensão do valor expressivo dos caracteres da escrita japonesa, um sistema de escrita necessariamente desenhado. A leitura oriental é outro diferencial, feita da direita para a esquerda, sentido oposto de todos as produções de outros países.

A chegada dos mangás no Brasil, segundo Carlos (2025) foi o principal formador de um público feminino entre os leitores brasileiros. Em experiencia pessoal, meu primeiro contato com os quadrinhos se deu através dos mangás, dentre outros motivos, pela expressividade e delicadeza do traço, muito diferente da rigidez presentes nas artes dos super-heróis norte-americanos.

Figura 23 – Página original do mangá *Sakura Card Captor*.



Fonte: Conew DC (S.D.)

Quadrinhos como “Guerreiras mágicas de *Rayearth* (1994)” e “*Sakura Card Captor*” (1996) (Figura 23) amplamente conhecidos em vários países dentre eles o Brasil, foram produzidos pelo *Clamp*, grupo formado por quadrinistas mulheres nascidas na década de 1960, mesma década em que a profissão de *mangaká*, que era predominantemente masculina, passou a reconhecer quadrinistas mulheres como autoras. Em um período marcado pela luta por direitos civis, embora não houvesse restrições de gênero ou tema como aconteceu nos Estados Unidos e no Brasil, o mercado de mangás era bastante conservador, até mesmo os *shoujo* (gênero voltado exclusivamente para o público feminino) eram produzidos por homens.

O impacto dos mangás no mercado editorial brasileiro foi tão expressivo que em 2008, a Panini lançava a primeira edição de “A Turma da Mônica Jovem” feita em estilo mangá. Turma da Mônica é uma série em quadrinhos criada por Maurício de Sousa em 1959 e atualmente é o quadrinho brasileiro mais consumido no Mundo.

Figura 24 – Capa da primeira edição de Turma da Mônica Jovem.



Fonte: Sousa (2016)

A última pesquisa do Site *infobook*, mostrou que 46,7% dos quadrinhos comercializados no Brasil em 2025 foram mangás, número que também supera os quadrinhos de super-heróis da *Detective comics* (DC) e *Marvel*, que juntas totalizam 4,9%. Já os quadrinhos da Turma da Mônica originais se enquadram nos 35% (porcentagem referente aos quadrinhos infantis) dos quadrinhos comercializados no Brasil no ano de 2025. O que expressa o cenário mais atual do consumo de quadrinho no país.

1.3.4. O NACIONALISMO NOS GIBIS¹⁵

Enquanto o mercado nacional de quadrinhos se expandia, por volta dos anos de 1930, uma preocupação começou a se espalhar no cenário político brasileiro: a proliferação da cultura estrangeira, em especial a estadunidense no território nacional (Gonçalo Jr, 2023). Por isso, alguns títulos que eram produzidos no Brasil adotaram a política de doutrinação do ministério da educação e saúde que visava cultivar no público jovem brasileiro, um nacionalismo radical

¹⁵ Embora atualmente o termo “Gibi” seja utilizado no Brasil apenas para se referir a histórias em quadrinhos, esse termo já foi utilizado para se referir a meninos negros no início do Séc. XX, foi vinculado as histórias em quadrinhos brasileiras pelo suplemento juvenil “Gibi” do *O Globo*. (Gonçalo Jr.)

tal qual os estados soberanos como o estado português e os Estados unidos, ao invés de idolatrar heróis da ficção, era incentivado que fossem celebrados heróis patriotas nacionais.

A problemática em torno da visão nacionalista é a busca por uma identidade que homogeneizava a sociedade brasileira. Essa ideologia é criada principalmente por aspectos simbólicos e iconográficos, desconsiderando a multiculturalidade que constituem diferentes modos de vida e manifestações culturais, principalmente indígenas e afrodescendentes, promovendo um silenciamento e até mesmo alimentando estereótipos por meio da cultura de massa.

Figura 25 – Publicação O tico-tico de Ângelo Agostini.



Fonte: Varão (2024)

A propaganda nacionalista nos meios de comunicação de massa, incluindo nos gibis e charges jornalísticas, circularam por todo o país e fizeram parte da construção histórica dos quadrinhos brasileiros por muitos anos. A revista Tico-tico (Figura 25) era uma das obras brasileiras de maior circulação naquele período, segundo Gonçalo Jr (2023), a revista era bem-vista pela elite política por estampar imagens patriarcais e patrióticas do que se considerava “apropriado” para a sociedade da época, na figura em questão, a revista estampa uma família branca, centrada na figura paterna, com todos sentados em torno da própria revista, como uma “homenagem” aos leitores da época.

Outra face problemática do nacionalismo brasileiro foi a folclorização de tradições, saberes e entidades ancestrais de culturas originárias incorporados a identidade nacional, pois essas sociedades eram inferiorizadas e destituídas de sua própria história, território e direitos.

O Termo Folclore foi instituído durante o nacionalismo romântico europeu, e é traduzido como “saber do povo” (folk=povo, lore=conhecimento) e expresso principalmente sobre símbolos que reforçam essa “identidade”, dentre eles a figura do indígena, a floresta, lendas e tradições passaram a compor uma aparente “alma! nacional (Silva; Botelho e Castro, 2025).

A ideia de identidade, fortemente disseminada na propaganda nacionalista, é um modelo inspirado no nacionalismo romântico europeu. Entretanto, o teórico Stuart Hall (2006) traz a luz uma abordagem da identidade cultural como moldável e não como essência imutável, segundo ele “A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (p. 13). Sendo assim, a ideia de uma identidade nacional demonstra ser falha e excludente, pois desconsidera as sociedades multiculturais que constituíram o que conhecemos como Brasil.

COMO ASSIM
NARRATIVAS AMAZÔNIDAS?



SÃO HISTÓRIAS VIVIDAS NO TERRITÓRIO
AMAZÔNIDA? ENTÃO TODAS AS VIVÊNCIAS
NA LINHA DEMOGRÁFICA DEVEM SER
CONSIDERADAS AMAZÔNIDAS?



...OU SÃO HISTÓRIAS QUE APRESENTAM
SÍMBOLOS QUE REMETEM À CULTURA
AMAZÔNICA? ISSO NÃO REFORÇA
ESTERÓTIPOS?



CAPÍTULO II - O LETREIRAMENTO DE QUADRINHOS NA AMAZÔNIA

Longe do centro efervescente dos quadrinhos brasileiros, as histórias em quadrinhos na Amazônia brasileira afloraram na década de 1970. A primeira história em quadrinhos da qual se tem registro, se trata de uma reportagem sobre o grupo de teatro “Grupação”, feita em 1972 pelo jornalista, poeta e acadêmico João de Jesus Paes Loureiro em colaboração com o arquiteto e artista visual Bichara Gaby, para o Jornal *Folha do Norte* (Angelim, 2017).

A história do estabelecimento desse mercado sempre foi cercada de incógnitas, e já houve muitos questionamentos se realmente existe um mercado de quadrinhos na região norte do Brasil, e se ele pode ser chamado de mercado. Os dados mais recentes apontam que sim, esse mercado não só existe, como vem aflorando como um polo emergente de quadrinhos brasileiros.

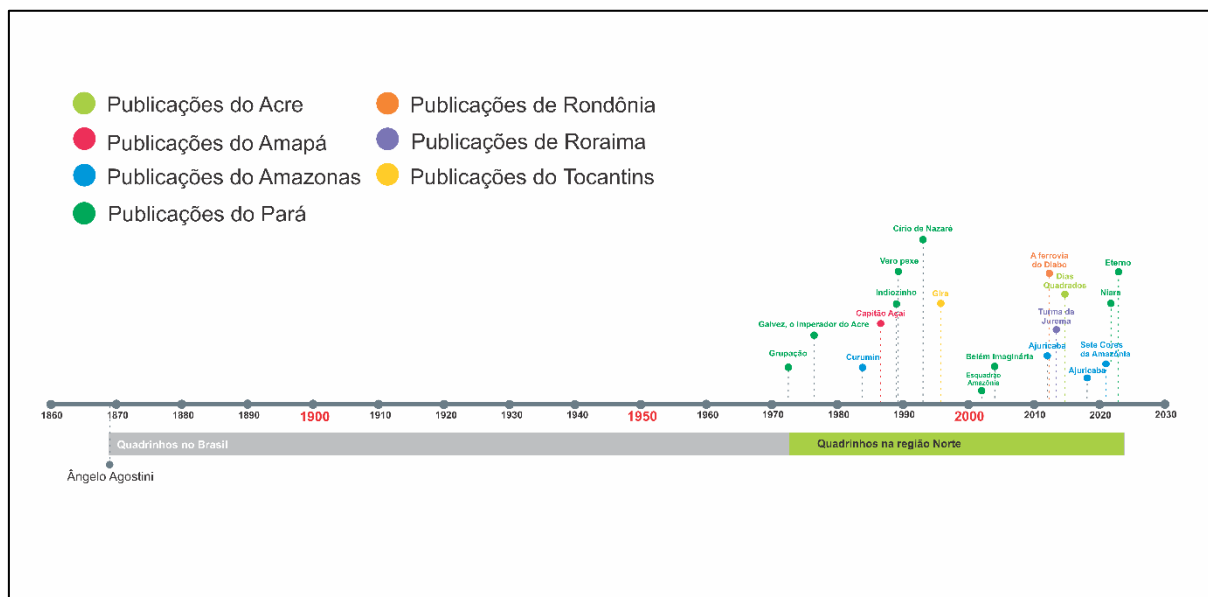
Considero está uma etapa importante da pesquisa, por dimensionar e posicionar o mercado de quadrinhos nortista em relação ao mercado nacional. A vinculação da região norte ao Brasil, em aspectos históricos e geográficos, demonstra que a região sempre esteve a parte, como o “outro” do Brasil (Quijano, 2005) resultado de uma visão estabelecida desde o período colonial, onde o território denominado Grão-Pará esteve desatrelado do estado brasileiro, uma vez em que a adesão só viria em 1823. Apesar das crescentes pesquisas sobre a história dos quadrinhos no Brasil, poucas delas estabelecem uma relação detlhada entre as regiões do território brasileiro.

Com o auxílio de livros que abordam a criação de um mercado de histórias em quadrinhos no Brasil, com foco no centro deste mercado, ou seja, na região sul e sudeste, sendo estes *A guerra do Gibi* (2023) de Gonçalo Jr e o *panorama das histórias em quadrinhos no Brasil* (2017) de Waldomiro Vergueiro, conseguimos ilustrar uma linha do tempo em que é possível visualizar os quadrinhos nortistas na história dos quadrinhos brasileiros. Os dados para traçar essa linha foram coletados por meio de uma ampla pesquisa bibliográfica, formulários online, guias em sites especializados em quadrinhos e perfil online do movimento *Norte em Quadrinhos* na plataforma da Instagram da Meta.

O Norte em quadrinhos é um projeto idealizado com o propósito de divulgar quadrinhos produzidos na região norte, a fim de dar visibilidade para a região no cenário nacional de quadrinhos (Botelho; Silva e Castro, 2025). Até o fim desta dissertação, conseguimos registrar 123 títulos de quadrinhos produzidos em toda a região norte do Brasil (Anexo I), que compreende os estados do Acre, Amazonas, Amapá, Pará, Rondônia, Roraima e Tocantins, entre Histórias em Quadrinhos, Zines, *Graphic Novels* e Tirinhas impressas que serão

consideradas como amostra para esta pesquisa, uma vez que este é um mercado em alta expansão e que se transforma rapidamente.

Gráfico 1 – Linha do tempo da produção de quadrinhos na Amazônia brasileira.



Fonte: Google forms (2025).

Por meio desta linha do tempo (gráfico 1), percebemos que o início da produção amazônica se deu quase 100 anos após as primeiras produções de Ângelo Agostini datadas em 1870. O gráfico também aponta o crescimento na produção de quadrinhos amazônicos a partir do ano de 2010. Em outra vertente, uma pesquisa de grande circulação foi realizada a nível nacional e com recorte por regiões, com foco nos profissionais quadrinistas. Essa pesquisa compôs o senso Nacional de Profissionais de Quadrinhos e Humor Gráfico, realizado por meio de um esforço coletivo de organizações nacionais como o Quadrinhopédia¹⁶, Quadrinistas Univós¹⁷ e o Comitê nacional de quadrinhos¹⁸, buscando sanar essa grande lacuna de informação sobre o cenário nacional de quadrinhos no Brasil.

O Senso nacional buscou informações da produção de quadrinhos nas cinco regiões do país nos últimos cinco anos, tendo como objetivo obter respostas individuais de quadrinistas sobre condições de trabalho, renda, coletivos, publicações independentes e diversas outras

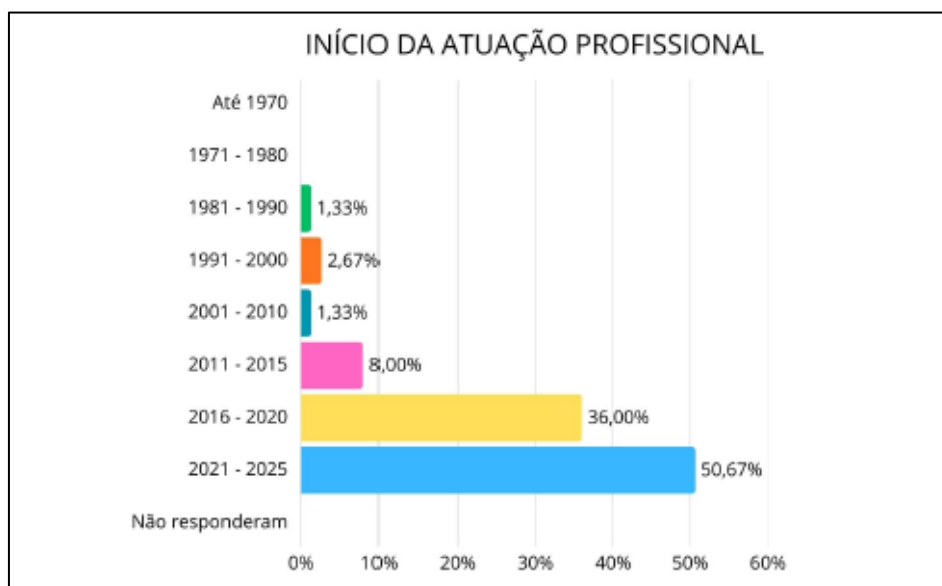
¹⁶ Site de catalogação de quadrinhos e quadrinistas nacionais (quadrinhopedia.com.br)

¹⁷ Coletivo nacional de quadrinistas e profissionais de humor gráfico.

¹⁸ Organização nacional que busca dialogar com as instituições públicas para que haja mais espaço e oportunidades para as Histórias em Quadrinhos em todas as possibilidades socioeconômicas que as HQs podem proporcionar aos profissionais da área e à população brasileira. (Luiz, 2025)

questões que corroboram para compreender o funcionamento desse mercado em diversas localidades.

Gráfico 2 – Atuação profissional de quadrinistas do Norte.

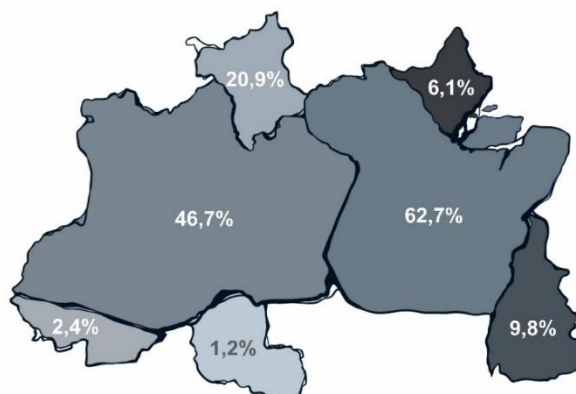


Fonte: Senso nacional de quadrinhos (2025).

De acordo com o gráfico disponível no Senso, a atuação profissional dos artistas da região norte se concentra entre os anos de 1981 e 2025, com pico de crescimento a partir do ano de 2016. Em pesquisas já realizadas por Gillet (2023), Oliveira e Souza (2019) e Angelim (2020) o início da produção de quadrinhos da região norte do Brasil se dá em 1972. O estabelecimento dessa produção se intensificou anos mais tarde, apontando algumas divergências entre as duas pesquisas, porém, o gráfico acima corrobora com o crescimento da produção a partir do ano de 2010, demonstrando similaridade com a linha do tempo (gráfico 1) estabelecida anteriormente.

Um aspecto que também precisa ser levado em consideração, é a existência de quadrinhos coletivos que envolvem dois ou mais autores do mesmo estado ou interestaduais. No gráfico a seguir (Gráfico 3), demonstramos um percentual de obras publicadas por estados da região norte do país com base no levantamento de publicações (Anexo I).

Gráfico 3 – Porcentagem de obras por estado da Amazônia



Fonte: Produção da pesquisadora (2025)

No âmago da região norte, é visível que existe uma centralização da produção de quadrinhos nos estados do Pará e Amazonas, assim como a supressão de informações nos estados localizados nos extremos geográficos do país. Rondônia e Acre, de acordo com o mapa ilustrado, vivem a escassez de informações sobre quadrinistas locais, embora seja de meu conhecimento, pelo levantamento de obras, que existem quadrinhos sendo produzidos em ambos os estados.

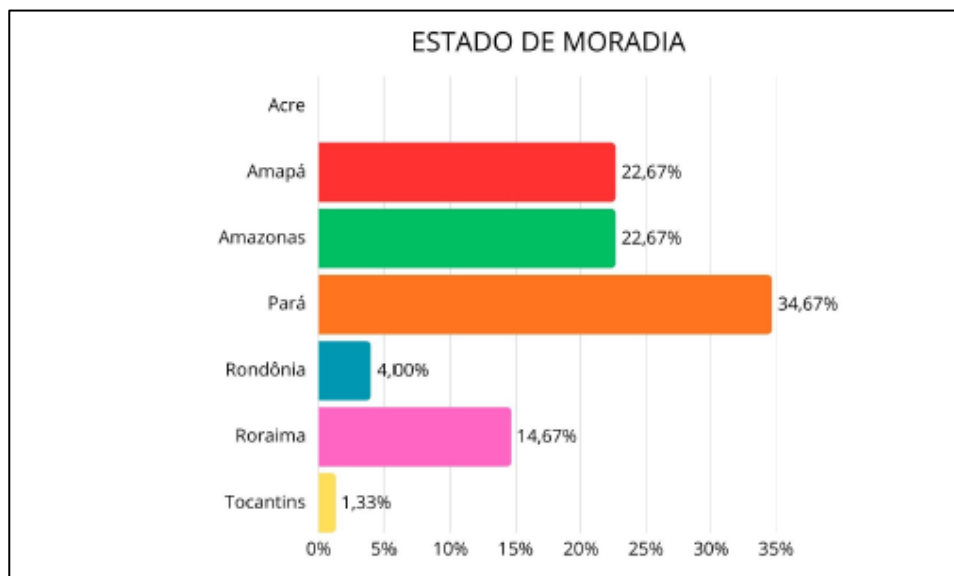
É curioso pensar que recentemente, obras ambientadas nos dois estados da Amazônia ganharam grandes projeções nacionais por meio da mídia, e aclamações da crítica “especializada”. As obras em questão são *Mapinguari* de André Miranda e Gabriel Góes em parceria com a WWF Brasil, ambientada no seringal de Santo Antônio no Acre e foi incluída no PNLD (Programa Nacional do Livro e do Material Didático).

Ainda mais recente foi a polêmica publicação de *Dormindo entre cadáveres* (2025), obra autobiográfica do médico português e ex-professor da Universidade de São Paulo – USP Luís Francisco Moreira Gonçalves e o desenhista Felipe Parucci, na qual o médico retrata sua rotina como voluntário em um hospital de campanha em Porto Velho em Rondônia, enquanto sofria sanções da Universidade onde estavam vinculado durante a pandemia de Covid-19. A *Graphic Novel* explana mais uma história de heroísmo estrangeiro na Amazônia brasileira, onde a região é retratada como um cenário de caos e precariedade com representações estereotipadas de mal gosto. A obra chegou a ser apontada como o quadrinho do ano em sites de notícias.

O mesmo reconhecimento não ocorre com os quadrinistas da região, principalmente com aqueles que fazem parte dos territórios acreanos e rondoniense e aparecem timidamente em muitas pesquisas (gráfico 4). Isso demonstra que ainda há um longo caminho a ser

percorrido para que os territórios da Amazônia deixem de ser vistos como amontoados de florestas em linhas geográficas.

Gráfico 4 – Porcentagem de quadrinistas por estado da Amazônia



Fonte: Senso nacional de quadrinhos (2025).

Em virtude disto, foi irrestritamente necessário estabelecer alguns critérios para o mapeamento de obras que chamamos de “amazônidas” em nossos dados. Chamamos de “quadrinhos nortistas” ou “quadrinhos amazônidas” as obras produzidas na Amazônia ou região norte brasileira e que buscam uma conexão com o território, como por exemplo as obras de Gildati Jr, *Castanha do Pará* (2016) e *Brega Story* (2022), que abordam elementos culturais e vivências reais da cidade de Belém onde o autor cresceu.

O senso confirmou, ainda, algumas perspectivas que eram bastante evidentes na região norte, porém, intuitivas, pois, ainda não existiam parâmetro para confirmar algo que era percebido no cenário local dos quadrinhos. Dentre essas constatações está a existência de uma vasta produção independente, sem o intermédio de editoras que publicam quadrinhos no Brasil e uma forte organização coletiva que se concentra em grupos de produção e divulgação de obras e projetos.

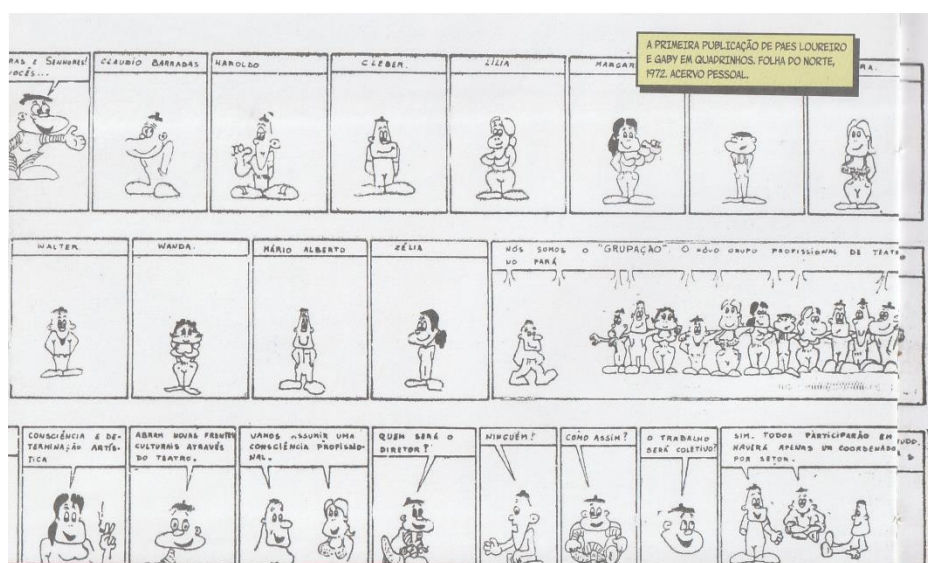
[...] Aqui, o que se vê é resistência, enraizamento e uma produção que se fortaleceu e passou a se autossustentar nos últimos anos, com artistas que insistem em produzir de dentro da própria região, muitas vezes com pouca infraestrutura, mas com um senso de pertencimento que atravessa suas obras. Essa fixação territorial, combinada à juventude da maior parte dos criadores, reforça a ideia de uma produção localizada e identitária, que dialoga com a cultura e o cotidiano nortista, mesmo quando trata de temas universais. (Hidalgo apud Sneem, 2025)

A percepção trazida pelo senso não aborda outros aspectos pertinentes da produção de quadrinhos que são dialogados nesta pesquisa, principalmente vinculada ao letramento, assim como a profissão do letrista e a valorização desta etapa no cotidiano da nona arte na Amazônia.

2.1 O LETREIRAMENTO PRÉ-TECNOLÓGICO

O início da produção de quadrinhos na Amazônia brasileira não foi diferente de outros locais ao redor do mundo. Essa produção era predominantemente manual, sem a utilização de tecnologias mais avançadas como máquinas de escrever e computadores. Na linha histórica que inicia aqui, abordaremos as obras do período entre os anos de 1972 e início dos anos 2000, que serão chamadas de período pré-tecnológico.

Figura 26 – Registro do 1º Quadrinho da Amazônia



Fonte: Oliveira; Souza (2019)

“Grupação”, foi publicada em 1972 em formato de tiras, com quadros legendados que evocam as tiras de Ângelo Agostini nos primórdios dos quadrinhos brasileiros, esta foi a primeira publicação de Bichara Gaby, que posteriormente se tornou ilustrador do Jornal e colaborou também com os suplementos infantis conhecidos como “O liberalzinho” e “O curumin”, no Diário do Pará na década de 1970. A entrevista em quadrinhos fazia uso de balões de fala e explanação para apresentar os integrantes do grupo de teatro, além de recordatórios. Bichara Gaby (2025) relata que todo o processo de ilustração da tirinha, até mesmo as letras foram feitas de forma manual, devido à escassez de recursos na época.

Ao longo da pesquisa é possível perceber que termos aplicáveis ao letreiramento manual e digital frequentemente se confundem, para melhor compreender essa dinâmica, vamos aprofundar alguns conceitos relacionados as diferentes formas de escrita. Fetter (2018) aponta que ao passar dos anos, surgiram três formas de produzir letras: através da escrita manual (caligrafia), desenho de letras (letreiramento) e criação de tipos (tipografia). Fetter (2018) faz uma pertinente distinção entre a escrita corriqueira e a caligrafia, ainda que o conceito desta a defina simplesmente como “escrita manual” elas não representam o mesmo conceito.

Figura 27 - Formas de escrita.



Fonte: Fetter (2018)

Neste modelo (Figura 24) elaborado por Fetter (2018) podemos compreender com clareza as variações de letras que evoluíram a partir da história da comunicação humana. A escrita não é uma habilidade natural, mas adquirida e aperfeiçoada com a prática. Ela surgiu da necessidade humana de comunicar e expressar pensamentos, ideias, rituais etc. e assim, símbolos gravados e rabiscados em pedras, paredões e paredes das cavernas nos dão a dimensão da importância desse fenômeno para a espécie humana. As gravações rupestres em cavernas consideradas a mais antiga expressão humana, mostram a origem primitiva da escrita, que ao longo da história das sociedades evoluiu para os sistemas de linguagens complexos que conhecemos hoje.

Ao decorrer do tempo, a caligrafia foi o nome dado para a habilidade de escrever de forma bela. Em sua etimologia, a palavra *kalligraphía* surgiu da união dos termos gregos kallos ("beleza") e -graphía ("escrita"), dessa forma “caligrafia” se refere à forma manual de escrever

letras bonitas, com padrões rígidos de acordo com a época, tendo em vista a legibilidade e beleza do traço como seu principal diferencial da letra comum.

Diferente da caligrafia, o letreiramento não tem a intenção estética de apelo à beleza, mas de criar letras expressivas por meio de traços diferenciados, rachuras e contornos orgânicos. É difícil determinar o momento na história em que a escrita e a caligrafia evoluíram para o letreiramento. Nas primeiras histórias em quadrinhos, o letreiramento era feito de forma manual e geralmente imitava o estilo de escrita do autor, o que resultava em uma similaridade entre a letra e os traços do desenho.

Na próxima seção abordaremos de forma mais detalhada a relação entre letreiramento e tipografia seguindo o fluxo de transformação dos aspectos tecnológicos presentes nos quadrinhos amazônidas. Por hora, voltando a linha do tempo dos quadrinhos na Amazônia, com a primeira história em quadrinhos criada no Amazonas, a revista *Curumin* foi lançada em 1º de maio de 1983 e tinha como protagonista um garotinho indígena, defensor da floresta. Criado pelo ilustrador Umberto Calderaro e o jornalista Mário Adolfo como suplemento infantil do Jornal local *A Crítica* (1983).

Figura 28 – 1ª edição de *Curumin*.



Fonte: Adolfo Filho (2022)

O título de *Curumin*, como podemos ver na imagem (figura 28), foi ilustrado com hachuras¹⁹ que aludem aos traços de troncos de árvores e agrega o rosto do personagem

¹⁹ Técnica gráfica que envolve a produção de luz e sombra através de linhas e efeitos.

principal. A ideia central em *Curumin* era desvincular dos personagens padrões da Disney que foram importados com os suplementos infantis pela imprensa brasileiras e posteriormente as amazônidas, buscando assim uma valorização da cultura e os traços da produção regional.

Já a obra “Vero Pexe” foi publicada em 1988 por Luiz Paulo Jacob e Gabriel de Jesus, uma das obras selecionadas pelo primeiro edital de incentivo à produção de quadrinhos da Fundação Cultural do Pará – FCP e traz diversas críticas sociais em seus traços e estética que eram muito utilizados na época, mas que não são aceitáveis nos dias de hoje.

Figura 29 – Página do quadrinho Vero Pexe



Fonte: Oliveira; Souza (2019)

Apesar das divergências no design dos personagens que remetem às problemáticas já observadas nas tirinhas de “As aventuras de Tintim” que estereotipam a representação de pessoas negras, o letreiramento da obra é bastante interessante, como podemos observar na imagem (figura 29) o título é desenhado e estilizado dentro de uma espinha de peixe, um elemento iconográfico que remete ao mercado do Ver-o-Peso, cenário turístico da cidade de Belém e inspiração para a história. Embora o nome dos autores apareça em tipografias, os balões e diálogos foram desenhados acompanhando o traço dos personagens.

Em outro lado do estado do Pará, Ronaldo Rony já ilustrava histórias do Capitão Açai desde a adolescência, estimulado pelos quadrinhos americanos de super-heróis. Quando se mudou para Macapá em 1997 prosseguiu com as aventuras atrapalhadas de seu super-herói Amazônida, produzidas e distribuídas em formato de zine, modelo artesanal de publicação independente.

Figura 30 – Capa do Capitão açaí.



Fonte: Rony (2021)

Bastante tradicional na produção de seus quadrinhos, Ronaldo Rony chegou a usar a máquina de reprodução xerográfica para duplicar suas zines. Pelo traço da capa (Figura 30) é visível que Rony desenha as próprias letras com elementos gráficos que imitam retículas e hachuras tradicionais de muitos quadrinhos de super-heróis, mas com o emprego de diferentes elementos da cultura regional.

Um exemplo mais recente de letreiramento manual de quadrinhos está no zine “Parafuso” (Figura 31) de Marat e Emanuel Thomaz lançada em Belém no ano de 2006, a obra quadriniza letras de músicas regionais, nas quais as cenas adaptadas trazem vivências comuns em consonância com letras que surgem em recordatórios ou enquadradas nos próprios personagens. O letreiramento desenhado dialoga diretamente com a estética da página por compartilhar o traço do artista.

Figura 31 – Página de Parafuso



Fonte: Oliveira; Souza (2019)

O letreiramento digitalizado representava um “avanço tecnológico”, porém em relação aos quadrinhos modernos são considerados amadores. A produção de zines no qual o letreiramento ainda é feito de forma manual, tal qual na obra “parafuso” de Emmanuel Thomas (Figura 31), se mantém até os dias atuais, pois a produção artesanal de zines caminha em oposição as exigências do mercado de quadrinhos, indo em direção contrária a competitividade da alta reprodutibilidade editorial.

A produção de quadrinhos na Amazônia se expandiu, inicialmente, a partir da produção de quadrinhos no Amazonas e Pará, podemos considerar as distancias geográficas como principais divisores no período pré-internet, uma vez que as dimensões territoriais na região norte do Brasil onde está localizada a maior parte do bioma Amazônico é equivalente a soma dos territórios das regiões sul, sudeste, centro-oeste e uma parte do nordeste.

2.2 O LETREIRAMENTO CONTEMPORÂNEO

Segundo Oliveira e Souza (2019) em seu livro “Uma breve história dos quadrinhos paraenses”, houve uma mudança considerável na forma de fazer quadrinhos impulsionados pela chegada da tecnologia e das redes sociais. Dentre os mais relevantes, está a mudança na forma tradicional de trabalhar o letreiramento, pois este foi um dos elementos dos quadrinhos mais afetados com o surgimento da edição computadorizada, diagramação e fontes tipográficas.

A medida que a escrita mecânica ou tipográfica tomou espaço na produção da imprensa, o letreiramento manual também passou a ser substituído pelo letreiramento digital, e isso foi possível graças a invenção da tipografia. O letrista Nate Piekos (2021) sempre foi bastante incisivo ao relacionar o letreiramento de quadrinhos à tipografia e ao design gráfico, por considerar os quadrinhos como mídia impressa. Piekos (2021) aponta que os avanços tecnológicos possibilitaram uma expansão para letrear quadrinhos, uma vez que é possível transformar a caligrafia e o letreiramento em alfabetos tipográficos.

Até meados dos anos 90, os quadrinhos eram predominantemente escritos à mão. Desde então, os letristas trocaram *ames guides* e canetas de caligrafia por computadores e fontes de histórias em quadrinhos. Letras à mão versus letras digitais ainda é um grande debate entre fãs de longa data e profissionais. Todo mundo adora a sensação orgânica de tocar a caneta no papel, mas a publicação é um negócio como qualquer outro, e as letras digitais são uma maneira inevitável e eficaz de economizar tempo. (Piekos, 2021, p 9-10)

A Tipografia, por sua vez, é conceituada por Farias (2013) tanto como design de tipos quanto para se referir as diferentes famílias tipográficas. A palavra vem do grego týpos (tipo/caracteres) e graphía (escrita), sendo o processo de fabricação de letras reproduzíveis de forma mecânica. Ela surge por meio da invenção da imprensa, sendo por muito tempo sinônimo do termo “impressão”, e Até hoje é fortemente vinculada aos meios tecnológicos de reprodução de textos (impressos em papel ou transmitidos por meio digital). O termo tipografia também pode ser definido como o conjunto de regras para a reprodução de textos, com relação aos formatos de letras, medidas tipográficas, legibilidade e percepção textual.

Em virtude disto, Piekos (2021) alega que é importante que letristas tenham conhecimento mínimo sobre criação tipográfica e designer gráfico para lidar com os avanços tecnológicos no mercado editorial. É comum, portanto, que certos termos se confundam por falta de conhecimentos sobre diferentes tipos de letras e suas definições. Ao longo desta pesquisa também poderemos encontrar o termo “tipologia”, frequentemente utilizado por letristas como Lilian Mitsunaga (Yamada, 2015) e Tiêe Santos, embora, nas artes gráfica, tipologia se refira ao estudo de diferentes famílias tipográficas.

A passagem do letreiramento manual para o digital veio acompanhado de muitas facilidades quanto a publicação e diagramação de quadrinhos, pois a utilização de fontes tipográficas conferia um ar menos artesanal e mais profissional para quadrinhos independentes. Porém, um ponto apurado nesta pesquisa é a ausência, e até mesmo a inexistência de cursos voltados para essa área, o que levou muitos artistas independentes a buscarem conhecimento

em tutoriais online ou experimentações. Essa área da produção de quadrinhos, em específico, acabou se desenvolvendo a partir da capacidade autodidata dos artistas.

Quando o mercado aponta um produto com grande aceitação da massa, é comum que novos artistas considerem que aquele produto tem os aspectos considerados corretos ou aceitos por ele, e passa a utiliza-los como referências. Dessa forma, os quadrinhos que circulavam no Brasil como os *comics*, as tirinhas de livros didáticos como Turma da Mônica, Calvin, Hagar, Mafalda e outros passaram a compor um papel de referências sobre letramento de quadrinhos, uso de balões e onomatopeias. As referências eram visuais e intuitivas, tornando-as mais próximas possíveis dos quadrinhos em circulação.

Após a era do letramento manual na Amazônia brasileira, muitos quadrinhos começaram a surgir com fontes computadorizadas. Não iremos organizar a produção coletada em ordem cronológica, pois o acesso à tecnologia da época era bastante restrito, e por isso havia uma grande diferença social e econômica entre quem podia ter esse acesso antes dos anos 2000.

Uma das obras lançadas nesse período foi o quadrinho “Gira”, em 1997, criado por Geuvar Oliveira e considerado o primeiro quadrinho do Tocantins, com traços que lembram os personagens da turma da Mônica, a obra retrata um duende em forma de girassol e de difícil aquisição, um dos poucos exemplares está exposto na secretaria de cultura do Tocantins (imagem 32) ao lado de outras obras produzidas no estado.

Figura 32 – Quadrinhos do Tocantins



Fonte: Mota (2021)

Geuvar iniciou carreira como chargista em jornais da região e fez diversos números do título de Matt Bill, inspirados no personagem Caubói Tex do italiano Luigi Bonelli. Ele também foi fortemente influenciado pelas histórias em quadrinhos italianas que lera desde a infância, fascinado pelos quadrinhos de super-heróis, gênero presente em diversas obras do autor como

na *Grafic Novel* “No Limiar dos deuses” e da série “Liga do Cerrado”, desde suas primeiras obras Geuvar investia no uso de fontes tipográficas, o título da obra “Gira” utiliza uma fonte tipográfica inspirada em letras caligráficas e estilizada com adereços florais que remetem ao personagem central.

Quando falamos sobre o contexto tecnológico nas linguagens, é necessário abordar também as diferenças na democratização do acesso a ferramentas como internet, redes sociais, programas de edição e banco de dados, pois esses recursos estão disponíveis primeiro para uma determinada classe social, e sua proliferação inicial tende a não atingir as margens geográficas e sociais. Nos anos 2000, quando se começou a ter um maior acesso de computadores nas casas, a internet passou a ser oferecida via cabo ou satélite.

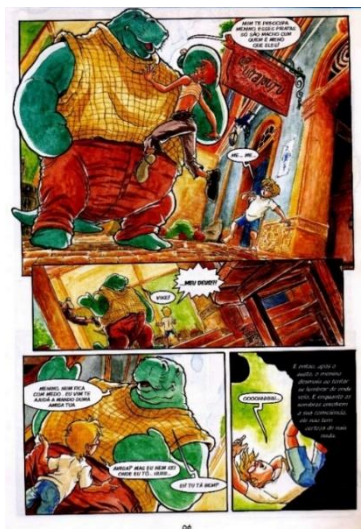
O Pará tem seu destaque no território amazônida pela grande produção de quadrinhos e zines e pelos movimentos coletivos em favor dos artistas da área. Coletivos de quadrinistas como “O ponto de fuga” e “A boca do mundo” já existiam desde a década de 1990, de onde viriam os responsáveis por grandes obras paraenses como “Belém Imaginária” (2004), “encantarias” (2005) e “Pretérito-mais-que-perfeito”. Dentre eles estão Otoniel Oliveira e Volney Nazareno.

As letras na obra *Belém Imaginária*, Segundo Oliveira e Souza (2019), foram criadas por Aline Coelho, baseadas nas influências do letreiramento dos quadrinhos de “*Sandman*” (1989-1996) da *DC Comics*. As obras de Neil Gaiman tiveram um grande impacto no cenário global dos quadrinhos, possibilitando uma reconstrução nos quadrinhos produzidos pela *DC Comics* nos Estados Unidos. Dessa forma a obra de Gaiman seria uma grande referências na utilização de balões de fala em gerações de artistas.

Belém Imaginária (2004) foi desenvolvida pelo autor Volney Nazareno em colaborações com diversos artistas paraenses e apoio das bolsas do IAP – Instituto de Artes Paraense, a obra obteve grande repercussão no cenário nacional, sendo indicada ao prêmio HQ Mix na categoria melhor publicação independente.

Extremamente elogiada pelas cores, roteiro e outras características que já eram marcantes nos quadrinhos de Volney Nazareno, o letreiramento em *Belém imaginária* foi tratado com bastante cuidado, desde o design até a personalização de determinados balões. Segundo Oliveira e Souza (2019), “A matinta antagonista na história, teve um balão e uma letra baseados no letreiramento do próprio Morfeu”. criadas por Aline Coelho, baseadas no letreiramento dos quadrinhos de “*Sandman*” (1989-1996) da *DC Comics*, dentre outras semelhanças a utilização de diferentes balões de fala para distinguir os personagens.

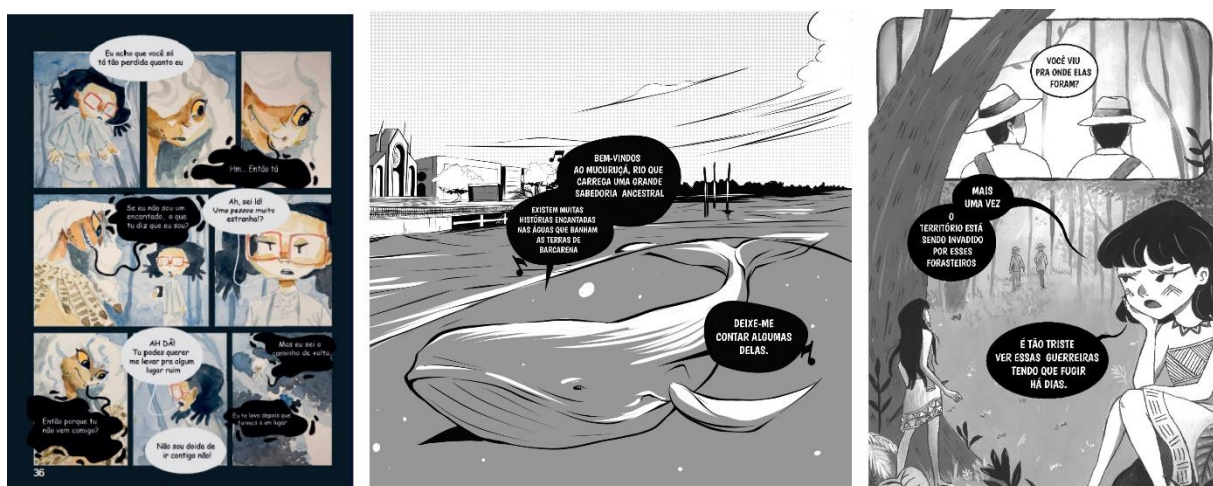
Figura 33 – Página de Belém Imaginária



Fonte: Nazareno (S.D.)

Um aspecto similar foi utilizado em outras produções paraenses anos depois, como na obra “Paina” (2023) de Thaly Chris, “O outro lado do Mucuruçá” (2024) e “eterno” (2024) do Coletivo Serendi, obras indicadas ao prêmio HQ MIX em seus respectivos anos de seus lançamentos. A utilização deste recurso no design de balões serve para criar a ideia de distinção entre determinados personagens.

Figura 34 – Letreiramento de Paina, O outro lado do Mucuruçá e Eterno (2024) respectivamente.



Fonte: Thaly (2023); Botelho (2024)

Em cada uma das histórias apresentadas acima (Figura 34) o personagem vinculado ao balão distinto tem papel primordial na narrativa, seja como narrador, a exemplo da baleia de “O outro lado do Mucuruçá” (2024) ou personagem que emanam caráter mítico como o espírito da

Samaúma em “Eterno” (2024) e a matinta em “Paina” (2023) vinculando, assim, a função do balão diretamente as escolhas narrativas dos autores.

Uma obra que trata especificamente do leque de influências que circundam a produção de quadrinhos no Brasil é “Pretérito-mais-que-perfeito” (Figura 35), criada em 2008 por Otoniel Oliveira para uma exposição experimental sobre os diferentes estilos na história dos quadrinhos na cidade de Belém.

Figura 35 – Página do quadrinho Pretérito-mais-que-perfeito

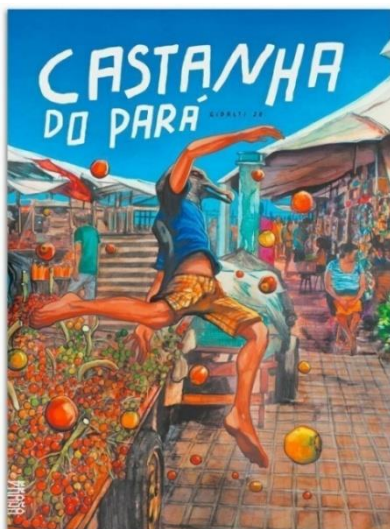


Fonte: Oliveira; Souza (2019)

Alguns artistas paraenses foram convidados a criar narrativas com base em autores e época vivida em torno desta linguagem. Andrei Miralha ilustrou uma história inspirada no traço de Ângelo Agostini nos anos 1890; Voney Nazareno buscou suas influências nos quadrinhos orientais e se inspirou na obra de Osamu Tezuka nos anos de 1940, Emmanuel Thomas ilustrou uma história de 1970 no estilo de Robert Crumb; Adriana Abreu ilustrou no estilo do americano Frank Miller nos anos de 1990. Todas as histórias tinham em comum o cenário da praça da república em Belém, criando um universo onde a história dos quadrinhos se encontra na cidade de Belém-PA.

É nesse ponto da história que percebemos que com o passar do tempo houve uma maior atenção ao letramento nos quadrinhos nortistas. Um grande divisor de águas foi o lançamento de “Castanha do Pará” (2016), *Grafic Novel* criada por Gildati Jr, autor e pesquisador paraense. A obra foi altamente elogiada pela qualidade gráfica e narrativa, foi o primeiro quadrinho a vencer o prêmio Jabuti no ano de 2017, era a estreia da categoria específica para quadrinhos no prêmio que, atualmente, é um dos mais importantes do mercado editorial brasileiro.

Figura 36 – Capa de Castanha do Pará



Fonte: Vieira (2023)

A história é ambientada no Pará, no mercado do Ver-o-Peso e gira em torno da rotina de um garoto apelidado de Castanha. A obra traz diversas críticas sociais e chegou a ser censurada em uma exposição em Belém. O letreiramento da capa e onomatopeias foram feitos pelo letrista Estevão Vieira (2017) que detalhou o processo de idealização em uma publicação em seu portfólio no *Behance*, site de compartilhamento de ideias e processos da *Adobe*.

Fui responsável pelo letreiramento de onomatopeias e título do livro. A princípio, utilizaríamos tipos baseados nas pinturas de barcos dos "abridores de letras", mas acabamos optando por um tratamento mais simples pra facilitar a leitura, tendo como referência o alfabeto vernacular da 1Rial, de Fátima Finizola. (Vieira, 2017)

Fátima Finizola²⁰ é referência na criação de tipografias inspiradas em letras vernaculares (Heitlinger, 2023). Ela foi a criadora das fontes *dingbat*, *Zabumba City* e *1Rial* citada por Vieira como fonte utilizada no quadrinho *Castanha do Pará*. *1rial* e *Zabumba City* são fontes desenvolvidas a partir da observação de Finizola sobre a escrita vernácula da cidade de Recife no Ceará, suas reflexões acerca do design de letras deu origem ao livro “Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares”, lançado em 2010.

²⁰ Tipógrafa brasileira originária de Recife/PE, formada em Design e pós-graduada em Design da Informação pela UFPE

Figura 37 – Fonte 1 Rial de Fátima Finizola



Fonte: Heitlinger (2023)

As letras de barcos citadas por Vieira (2017) são um tipo de design vernacular característico da região amazônica conhecido como “letras flutuantes”, são letras pintadas em polpas de barcos. Letras vernaculares como as que inspiraram as fontes de Finizola são encontradas em várias localidades dentro e fora do Brasil, pois são desenhadas manualmente em faixadas, letreiros, placas e fachadas. Já as letras flutuantes, segundo a pesquisa realizada por Fernanda Martins (2015) são encontradas apenas no norte do Brasil, considerando um o aspecto cultural de manifestação artística do norte do Brasil.

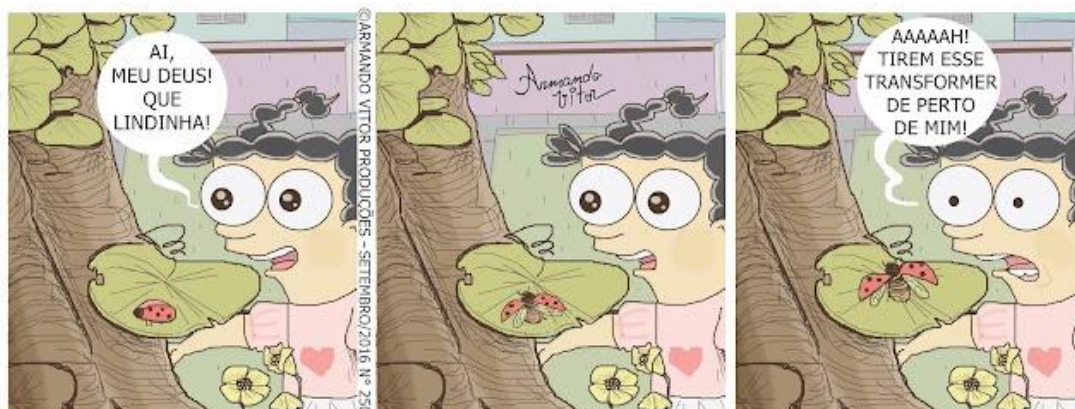
Uma característica em comum em muitos quadrinista, sendo ou não da região norte, é a busca por aprimorar a própria técnica. Um bom exemplo são as tirinhas da “turma da Jurema”, criadas em 2014, pelo artista roraimense Armando Vitor.

Figura 38 – Tirinha nº 1 da Turma da Jurema



Fonte: Ramos (2014)

Figura 39 – Tirinha nº 250 da Turma da Jurema



Fonte: Vitor (2016)

Em pouco mais de dois anos o artista demonstra um aprimoramento de técnica ilustrativa e domínio de narrativa frente a arte digital, uma forma moderna de ilustração difundida a partir de 2010 com a democratização de displays e smartphones. A arte digital permitiu uma facilitação na forma de produzir quadrinhos, especificamente na produção de letreiramento. Nos exemplos acima (figura 38 e 39) o aprimoramento ocorreu também na produção de balões e diálogos, seguindo uma regra muito difundida por letristas, a harmonia entre balões e textos, para que as letras não escapem ou pareçam não caber no balão (Figura 38).

O aprimoramento de letreiramento é bastante perceptível em séries de quadrinhos. Os projetos contínuos de Maramunhã, quadrinho iniciado em 2014 por Evaldo Vasconcelos, corrobora com essa afirmativa. A série aborda histórias voltadas para o público infanto-juvenil, ambientadas na floresta amazônica e inspiradas no conto "Batracomimaquia" do autor Grego Homero que traz a guerra de Tróia. O autor convida diferentes artistas para participar dos projetos. A primeira edição se chama Maramunhã: a guerra entre jabutis e quatipurus e teve Cristoffer Ferreira como o responsável pela arte original, o letreiramento foi feito por Sarah Farias.

O título da primeira edição foi ilustrado em tons laranjas com diferentes adornos gráficos, o financiamento coletivo para custear a impressão não bateu a meta estabelecida e a edição nunca chegou a ser lançada. Em 2021, Evaldo convidou uma nova gama de artista para compor a equipe de produção de Maramunhã: uma lenda Manaus. Desta vez, o artista responsável pela reelaboração do título foi Tiêe Santos, que criou uma icônica tipografia que tem sido usada desde então. com letras adornadas em formato de troncos e folhas de árvores buscando assim, incorporar aspectos da narrativa no letreiramento.

Figura 40 – Capa das edições 1, 2 e 3 de Maramunhã



Fonte: Nona arte produtora (2022)

Nas imagens acima (figura 40) temos uma comparação das três capas criadas para o projeto. O título criado por Tiêe Santos possui letras adornadas em formato de troncos e folhas de árvores buscando assim, incorporar aspectos da narrativa ao título da obra, reproduzida na terceira edição, onde Tiêe Santos também assinou a arte da capa.

Durante pesquisas preliminares, o título de Maramunhã foi o que mais chamou a atenção dentre as obras coletadas, principalmente pela distinção na ilustração das letras, buscando contato direto com a estética ambientada no quadrinho. Foi a partir deste título que o nome de Tiêe Santos emergiu entre os demais autores, sua atuação como designer de letras nos levou a diversas obras nas quais o artista manauara participou como artefinalista ou letrista, muitas delas quadrinhos publicados pelo *Black Eye*.

O *Black Eye* é um estúdio de produção de quadrinhos formado por Ademar Vieira, Tiêe Santos, Romah Mascarenhas, entre outros colaboradores, e que tem publicado diversos títulos desde 2018, dentre os quais podemos citar “Sete Cores da Amazônia” (2018) e Ajuricaba (2021), obra indicada ao Prêmio Jabuti de 2021, e ao prêmio Mapinguari²¹ de 2022, ganhando este último em duas categorias.

²¹ Premiação voltada para quadrinhos nortistas, criado pelo Site mapingua Nerd em parceria com o Norte em Quadrinhos (Botelho, Sousa e Castro, 2025)

Figura 41 – Obras publicadas pelo Black Eye Estúdio.



Fonte: Site *Black eye estúdio* (S.D)

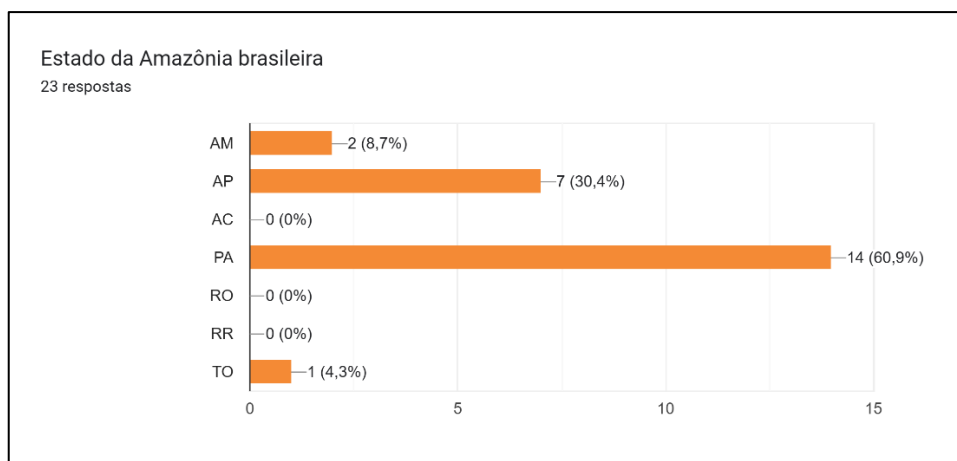
Outras obras publicadas pelo *Black Eye Studio* foram “Quase tudo são flores” (2022) da artista paraense Karina Pamplona, “Sem Palavras – Reflexões em Tirinhas” (2022), *Sam & Oscar* (2021)” (2023) de Ademir Vieira. “Mística Amazônia”, “A Maldição do governador” e “A batalha de Itacoatiara” (2025) de diversos autores. Além de colaborações como *Iwará-Iwê*, em parceria com a editora Tucupi Books, responsável por levar os títulos do estúdio para outros países. O trabalho marcante de Tiê Santos na arte final e letras de obras do *Black Eye* e Tucupi Books, aponta um diferencial que será melhor exemplificado e discutido no terceiro capítulo desta dissertação.

2.3 O LETREIRAMENTO SEGUNDO OS ARTISTAS DA AMAZÔNIA

Um formulário online foi elaborado para coletar diversos dados sobre a produção de quadrinhos na Amazônia. Por meio desse formulário, conseguimos identificar artistas e obras, assim como abordar questões sobre a importância do letramento nos quadrinhos produzidos por eles, suas principais referências e opiniões sobre questões mercadológicas, artísticas e técnicas que envolvem este tema.

Os dados coletados não atingiram grande numero de artistas, mas foi suficiente para trazer a luz certas questões a respeito do letramento de quadrinhos na Amazônia. Abaixo (gráfico 5) temos um gráfico que representa a quantidade de artistas e seus respectivos estados de atuação.

Gráfico 5 – Dados dos estados alcançados no formulário online



Fonte: Google form (2025)

A partir das respostas obtidas, é perceptível que consentimento quando se trata da importância do letreiramento para a narrativa, embora as respostas apresentem diferentes níveis de intensidade quanto a essa importância. Em sua resposta, Farias (2025) afirma que “Ele (o letreiramento), tem uma grande importância, mas não é indispensável, visto o impacto que histórias mudas possuem”, referindo-se à existência de quadrinhos silenciosos.

Os quadrinhos silenciosos existem na história dos quadrinhos desde a obra *He done her wrong*, criada em 1930 por Milt Cross. Nesse trabalho, o autor optou por minimizar a influência textual nas páginas, porém mantendo balões de falas como parte da estética do quadrinho. Outra obra nesse formato se chama *Flood! A Novel in Pictures* (1992) (Figura 42), e foi criada por Eric Drooker, sem qualquer balão ou texto (Postema, 2018).

Figura 42 – Páginas do quadrinho Flood!



Fonte: Postema, 2018, p. 124

A existência desses quadrinhos não significa que o letreiramento seja dispensável, pois se trata de uma escolha narrativa dos autores, na qual o silêncio tem um sentido intencional, a proposta da sequencialidade segue presente. Inclusive como forma de protesto a pressão imposta sobre a liberdade narrativa. Ainda assim, quando publicadas em formato impresso, as histórias em quadrinhos devem seguir normas técnicas editoriais estabelecidas pela ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas), apresentando título, autoria, numeração e outros elementos que também compõem o letreiramento (ABNT, 2023).

Quanto ao uso de fontes tipográficas, uma parcela das respostas ao questionário aponta o uso de letras de bancos de fontes como uma alternativa, uma prática comum corroborada por Nate Piekos (2021) pela facilidade que essas fontes proporcionam. Fontes tipográficas, geralmente, imitam letras manuscritas, mas sua aplicabilidade em balões precisa de certa atenção, segundo a resposta de Ferreira sobre como se dá a utilização dessas fontes em seus quadrinhos (2025) “Com o devido cuidado, dando espaço para a arte respirar, evitando ruídos e poluição visual e verborragia desnecessária.”. Um exemplo de verborragia que é muito visto em histórias em quadrinhos é a redundância entre a imagem e o texto, erro comum até mesmo entre os autores experientes.

O tratamento de letras nos quadrinhos é um processo de aprendizado intuitivo para muitos autores independentes. Embora tenha me formado em artes visuais e atuasse profissionalmente como designer gráfica, letreirar quadrinhos sempre me pareceu uma etapa cercada de mistérios onde era necessário experimentar, testar e refazer. Minha primeira história em quadrinhos publicada foi “Purpúreo” (2019), uma zine com dois capítulos e 36 páginas. Porém, por mais que compreendesse a importância da composição tipográfica para impressos, escrever em imagens não era uma tarefa tão fácil.

Figura 43 – Capa e página de Purpúreo (2019)



Fonte: Botelho (2019)

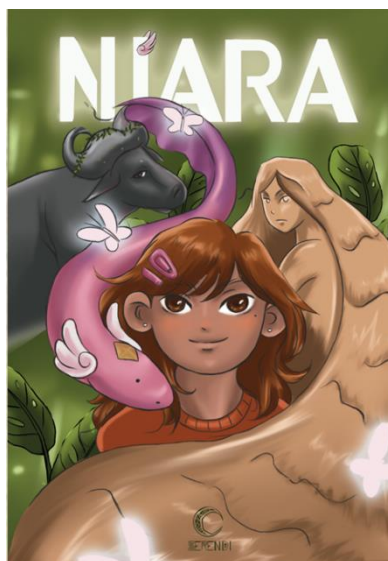
O letreiramento de purpúreo foi feito com fontes tipográfica disponíveis e pré-instaladas no sistema operacional *Windows* da *Microsoft*. Para a criação do título, utilizei duas fontes diferentes *Palace Script* e *Berkshire*, considerei que obras como *Dragon Ball* e *Inuyasha*²² possuem títulos estilizados e memoráveis, e por essa razão não deveria usar uma fonte escolhida ao acaso para compor a capa da obra. Para os diálogos foi escolhida a fonte *MV boli*, uma fonte similar a escrita manual, considerada feminina, essa escolha se deu pelo fato de a história ser narrada pela protagonista Mayra, em primeira pessoa, como demonstrado na página acima (Figura 43). Já as onomatopeias foram desenhadas com o traço da arte-final, escolha influenciada pelos designs de onomatopeias frequentemente usados em mangás.

Em 2021, durante a pandemia de Covid-19, o coletivo Serendi²³ estreava no cenário de quadrinhos paraenses com sua primeira produção, a história em quadrinhos *Niara* (Figura 44). Projeto selecionado pela Lei de emergência cultural Aldir Blanc do estado do Pará, que seguindo as diretrizes do edital, visava promover a valorização da cultura amazônica por meio da linguagem dos quadrinhos. “Niara” foi minha primeira experiência com quadrinhos de temática amazônica e embora a proposta parecesse simples à primeira vista, me expôs a uma circunstância com o qual estava pouco familiarizada, uma insegurança identitária na representação artística.

²² Série de mangás produzidos por Rumiku Takahashi e publicado no Brasil pela editora JBC.

²³ Coletivo de quadrinistas paraense formado apenas por mulheres.

Figura 44 – Título da HQ Niara



Fonte: Botelho (2021)

Aprendemos com quadrinhos de referências como os *mangás* e *Comics*, que há uma mensagem cultural naquelas histórias, uma mensagem visível e distinta. Nos quadrinhos de super-heróis, por exemplo, os protagonistas buscavam salvar a nação com um patriotismo implacável, eram obras com letras rígidas e blocadas, e balões expressivos contribuíam para sustentar o discurso. Os mangás por outro lado, trazem na beleza do traço, a história das letras desenhadas com pinceis tradicionais na escrita japonesa, fato que reforça a carga cultural presente na linguagem dos quadrinhos. São tantos atravessamentos promovidos pela globalização que surgem muitas dúvidas sobre qual “identidade” ou qual aspecto da linguagem deve ser evidenciado.

A crise de identidade brasileira no contexto pós-colonial não é um sentimento recente. Em seu argumento sobre a colonialidade do poder, Quijano (2005) fala sobre os desencontros da memória histórica e do conhecimento na América Latina, revelando uma fragilidade no desenvolvimento do pertencimento e conexão interterritorial no Brasil. Essa é uma das mais austeras heranças do colonialismo na sociedade brasileira. O conceito de “colonialidade” defendido por Quijano (2005) diverge do termo “colonialismo” e por isso é também decolonial, pois nomeia os processos que originaram o domínio de uma sociedade sobre a outra no campo cultural e simbólico, aspectos imperceptíveis da dominação territorial e de raça que nos são apresentadas de forma superficial no sistema de ensino histórico brasileiro. A ideia de uma identidade que emerge como uma essência patriótica foi implantada na sociedade brasileira, e

ela, como vimos anteriormente, não é precisa. Na base dos estudos sobre a identidade cultural, Hall (2006) nos apresenta a uma outra perspectiva.

“Assim, em vez de falar de identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo? em andamento. A identidade surge não tanto plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é "preenchida" a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros” (Hall, 2006, p. 39)

Foram os desafios encontrados no letreiramento da história em Quadrinhos Niara que explanaram lacunas em relação a etapa do letreiramento em obras que retratam modos de vida da região amazônica. A artista do coletivo Serendi Marina Pantoja ficou responsável pela diagramação da obra, incluindo a aplicação de balões, diálogos e onomatopeias nas páginas, processo registrado e explicado em vídeo por ela no canal do Coletivo Serendi no You Tube²⁴.

Enquanto isso, me restou a tarefa de transformar a história em formato de livreto para impressão, o que incluiu criação de capa, contracapa, páginas iniciais, páginas finais e todos os elementos que devem constar em uma publicação impressa segundo as normas da ABNT – Associação brasileira de normas técnicas. O título de Niara (Figura 44) foi criado com base na fonte *Gotham* e redesenhada com pequenas fissuras, na qual se aplicou uma fluorescência para fazer com que a letra “brilhasse” buscando uma conexão com elementos da história, nesse caso, as borboletas que vivem em torno da búfala, personagem importante na narrativa que se passa na ilha do Marajó. O restante do letreiramento foram inseridos sem muitos critérios, buscando identificação com a linguagem e legibilidade, exatamente da forma que aprendemos em décadas de hierarquia semiótica da imagem sobre a palavra.

Neste ponto, comecei a pensar sobre a forma como aprendemos a produzir quadrinhos seguindo diretrizes dos quadrinhos japoneses e norte-americanos, porém nunca aprendemos a fazer quadrinhos que remetam sobre nossas origens, cultura e forma de ver o mundo. Refleti ainda, sobre como seria ou deveria ser um letreiramento dentro das narrativas amazônicas, pois se o quadrinho é uma linguagem, o letreiramento deve ser uma extensão da narrativa da qual faz parte de forma irrestrita. Sobre isso, Groensteen (2015) alega haver um aprisionamento no sistema visual do imagético sobre o textual, a valorização do letreiramento nessa lógica segue a seguinte reflexão “constitui uma revolução simbólica, uma reversão completa da hierarquia comumente aceita entre sistemas semióticos” (2015, p. 6-7).

Muitos autores amazônidas reproduzem a ideia de que o letreiramento tem importância menor que imagens nos quadrinhos, em diversas respostas ao formulário online, podemos ter

²⁴ Canal do coletivo Serendi no site You tube (<https://www.youtube.com/@coletivoserendi9996>)

uma dimensão de como essa lógica se aplica em obras já publicadas. Malato (2025) explica, brevemente, sua visão sobre isso.

Até onde eu lembro, a maioria só tratava o *lettering* como a parte escrita do quadrinho, e sendo algo que precisava apenas de uma letra legível e tava tudo bem. Agora tô tentando colocar mais ênfase nessa parte em alguns quadrinhos próprios, porque apesar do letramento não chamar tanta atenção, ele ajuda a passar melhor a mensagem e tom de voz dos personagens quando, por exemplo, a gente usa negrito pra dar ênfase em alguma parte da fala. (Malato, 2025)

A crença na hierarquia imagética nos quadrinhos, cria várias problemáticas, entre elas está a falta de interesse na produção de letreiramento e desleixo com a aplicação de fontes tipográficas pré-estabelecidas e utilizadas como alternativa. Sobre isso, Muniz (2025) afirma:

“Nas obras em que eu participei, por serem coletâneas²⁵, cada artista ficou responsável pelo próprio letreiramento, o que, em minha opinião enquanto desenhista e diagramador, não funcionou muito bem como obra coletiva. Alguns, por inexperiência, escolheram fontes defasadas e algumas até ilegíveis, sem espaçamento correto e reparei também na falta de onomatopeias (além de erros básicos de ortografia).” (Muniz, 2025)

A utilização de bancos de fontes como vimos anteriormente, não representa um problema em si, pois existem muitas fontes tipográficas feitas propriamente para histórias em quadrinhos e diversos especialistas que mostram como aplica-las, dentre eles, Nate Piekos (2021). Porém, como outras etapas fundamentais na criação de um quadrinho, a utilização dessas fontes deve ser feita com bastante cuidado.

Outras respostas ao formulário do grupo de amostra, nos possibilitam conhecer quais são as principais referências de artistas amazônidas no letreiramento de quadrinhos. Não existe uma única identificação, todas as respostas foram diversas, mas percebemos alguns padrões. O autor norte-americano Will Eisner e a ilustradora brasileira Luiza de Sousa, conhecida como Ilustralu²⁶ tiveram 12,5% das citações, seguidos do ilustrador francês Moebius (8,3%) e do quadrinista brasileiro Paulo Moreira (8,3%). Outros quadrinistas citados foram Lark, Mutarelli, Lu Cafagi, Todd Mcfarlane, Gildati Jr, Lilian Mitsunaga, Karipola e Power Paola. Também foram citadas obras como Turma da Mônica, Açaí Pesado, Castanha do Pará, Brega Story, HQs de luxo da editora Abril, Rei de Lata e os mangás *Boku no Hiro* e *Bungou stray dogs*. Houve uma citação sobre o estúdio de ensino dos quadrinhos Black Ink Studio e sobre os estudos acadêmicos de Ellen Lupton e Robert Bringhurst.

²⁵ Coletâneas são obras que reúnem um conjunto de histórias em quadrinhos em uma única publicação, podendo ou não ter um mesmo tema. São comuns na região norte do país e geralmente produzidas por coletivos de artistas.

²⁶ Ilustralu é uma autora de quadrinhos brasileira, natural de Currais Novos no Rio Grande do Norte, trabalha como ilustradora e é autora do quadrinho Arlindo (ilustralu.com).

Um dos nomes citados é de Karipola, nome artístico de Karina Pamplona, designer, quadrinista paraense e autora do quadrinho “Quase Tudo são flores” (2023), indicado ao prêmio HQMix na categoria melhor quadrinho independente no ano de 2024. Especialista em designer gráfico pela universidade Estácio de Sá, Karipola cria suas próprias tipografias que, frequentemente, aparecem em suas tirinhas e quadrinhos impressos.

Figura 45 – Página de quase tudo são flores



Fonte: Karipola (2023)

Em suas respostas ao formulário, Karipola explica que utiliza uma fonte criada a partir de sua própria letra (Figura 42) para diálogos, enquanto palavras específicas são desenhadas de acordo com a necessidade de expressividade da palavra na narrativa. Em um dos workshops promovidos pelo Norte em quadrinhos em 2025, Karipola apresentou alternativas para evitar a utilização de fontes tipográficas sujeitas a direitos autorais. Essa alternativa está na produção de fontes próprias utilizando o site *Calligraphr*²⁷, plataforma online para a criação de tipografias a partir de letras cursivas.

²⁷ Site de criação de fontes, disponível em: <https://www.calligraphr.com/en/>

A fonte desenvolvida por Karipola, denominada “Celeste”, tem características da escrita vernácula, porém, com singularidades intencionais para manter o aspecto de originalidade da obra. Nesse caso, no formato da letra “E” (Figura 45), é possível notar que a fonte tipográfica acompanha o traço da autora. Quase tudo são flores (2023), foi o primeiro quadrinho de Karina desenhado manualmente e publicado na plataforma *Instagram* antes de compor o quadrinho.

2.4. LETREIRAMENTO EM HQ: UMA METODOLOGIA EXPERIMENTAL

No ano de 2022, me deparei mais uma vez com a incógnita em torno do letreiramento de quadrinhos durante o processo de edição de “Os contos de Aiyra”, história em quadrinhos autoral para lançamento na CCXP – Comic Con Experience daquele ano. A obra gira em torno de um mundo fictício originado após o apocalipse da terra, um universo regido pela lei do Infinito, onde tudo que morre renasce e o que foi destruído retorna em um ciclo de transformação sem fim. Os incômodos pertinentes me levaram a aprofundar meus conhecimentos sobre a arte de desenhar letras e eventualmente experimentar outras formas de elaborar o letreiramento a fim de encontrar um método que facilitasse essa etapa.

Figura 46 – Capa e páginas de Os Contos de Aiyra 1 ed.



Fonte: Botelho (2022)

Uma das preocupações iniciais era em relação aos direitos autorais sobre fontes gratuitas na internet, principalmente para títulos, pois qualquer fonte tem uma autoria que deve ser creditada na ficha técnica da obra e pode, ou não, ser reivindicado posteriormente.

Outro fator tem relação com as influências do letreiramento dos quadrinhos da *DC Comics*, “Mulher Maravilha”, na primeira edição de “Os Contos de Aiyra”. Mulher Maravilha conta a história de uma super-heroína amazona e é uma grande referência nos quadrinhos

femininos em todo o mundo. Porém, o resultado final da obra não foi satisfatório, havia a incomoda sensação que faltava algo, pois as letras não se encaixavam na narrativa, pareciam estar soltas e desconexas nos quadros.

Este resultado me fez perceber que o letreiramento do quadrinho norte-americano não poderia ser usado como modelo universal, pois embora esses quadrinhos tenham sido implantados na cultura brasileira como referência dessa linguagem, as narrativas representam questões muito divergentes da realidade no Brasil, e principalmente na Amazônia, como elementos culturais, estéticos e sociais que compõem as diferentes culturas. Como já vimos anteriormente, muitos quadrinhos americanos possuem narrativas e letreiramento vinculados a questões políticas, patrióticas e que excluem minorias, não representam a diversidade cultural e a visão particular de vivências. Ao incorporar ou “copiar” letreiramento de quadrinhos que divergem das percepções que buscamos contar, acabamos reproduzindo conceitos igualmente divergentes.

Com a persistência dessas contrariedades, iniciei o esboço de um método experimental para desenvolver letreiramento com foco na narrativa, e que seja capaz de romper com padronizações ditadas por discursos importados, e que muitas vezes reproduzem lógicas coloniais que divergem da mensagem original da obra que está sendo desenvolvida. Essa metodologia não pretende ser um modelo fixo, e sim uma forma de auxiliar na produção do letreiramento de qualquer quadrinho. Para desenvolvê-la é fundamental revisitar os estudos mais consistentes na área, utilizando conceitos apresentados por Piekos (2021), Eisner (2010), Postema (2018) e Ramos (2023) como ponto de partida. Dessa forma segmentei o letreiramento de quadrinhos em quatro categorias essenciais e apresentadas anteriormente no capítulo introdutório, são elas: título, balões, diálogos e onomatopeias.

Na segunda edição de “Os contos de Aiyra” trabalhei cada uma dessas categorias da seguinte forma: O título, assim como na edição anterior, sofreu poucas alterações e foi ilustrado como logotipo com destaque para o termo *Aiyra*, palavra originada na língua *tupi* que significa “Aquele que não tem dono” e se refere ao mundo fictício onde a história se desdobra. O letreiramento do título é uma composição de ícones visuais e tipográficos que fazem parte da identidade visual do projeto, incluindo peças de divulgação, outro importante item de destaque que faz parte da composição de uma figura simbólica que representa o sol. O título, seja da obra ou de capítulos, tende a ser fácil de confeccionar por seu caráter único e reproduzível.

Os balões, por sua vez, passaram a ser esboçados e ilustrados em conjunto com as demais ilustrações que compõem os quadros, acompanhando o traço da arte final. A natureza

em *Aiyrá* é personificada em várias personagens que compartilham uma mesma consciência, por isso a comunicação entre elas não são oralizada necessariamente. Em virtude disto foi necessário criar um balão que poderia ser compartilhado entre as personagens para indicar ao leitor a dinâmica da comunicação entre elas. Produzir um balão que representasse essa forma de comunicação exigiu tempo e plasticidade, pois ele foi criado com um pincel de forma pulverizada, como uma nuvem sobre o quadro, sendo ainda um balão compartilhado entre várias personagens

Figura 47 – Página de Os Contos de Aiyrá 2



Fonte: Acervo pessoal (2026)

Em consonância com o design de balões, vem as letras para diálogos, uma etapa muito desafiadora. Até poderia recorrer a tipografias disponíveis em bancos gratuitos como o *google fonts* ou *Dafont* onde é possível encontrar diversos tipos e estilos de “fontes de quadrinhos”, afinal criar um material original para diálogos de uma única obra com várias páginas é um processo bastante trabalhoso e requer conhecimentos técnicos sobre tipografia, seguindo determinadas diretrizes para aplicação, dentre elas, o princípio da legibilidade.

Empenhada em manter certa originalidade no letreiramento da obra em detalhes minuciosos, dediquei tempo na criação de uma família tipográfica, nspirada em letras vernaculares, ou seja, na escrita comum. A fonte tipográfica “*LetrasdFrann*” (Figura 48) foi criada exclusivamente para o quadrinho *Os contos de Aiyrá*, a exemplo da elaboração de fontes proposta por Karipola na oficina do “Norte em Quadrinhos” citada anteriormente, processo possível devida a existência do *Calligraphr*, site especializado na criação de fontes.

Figura 48 – Design da fonte *Letrasdfrann*

Fonte: Acervo pessoal (2026)

Para a maioria dos artistas independentes, criar essas fontes não é uma tarefa favorável, levando em consideração prazos curtos e um sistema capitalista que pouco válida o processo criativo, tornando este, um trabalho interpretado como um simples capricho. Por outro lado, fontes autorais também funcionam como uma assinatura, uma marca registrada do artista e consequentemente uma extensão da obra em si. A plataforma *Calligraphr* oferece todos os recursos e tutoriais para descomplicar a criação de fontes, cada letra, acento e pontuação pode ser desenhada no próprio site, sem a necessidade de requisitos externos.

Por último, iremos tratar de um dos elementos mais plásticos e característicos do letreiramento de quadrinhos, as onomatopeias. Com tudo que vimos até aqui, podemos determinar que a melhor utilização de onomatopeias depende da narrativa que se quer contar e do grau de realismo que se deseja alcançar no quadrinho em questão. Em quadrinhos infantis, onomatopeias podem ser desenhadas com uma estética lúdica, compartilhando o teor cômico dessas narrativas.

Figura 49 – Onomatopeia em *Os Contos de Aiyra 2*

Fonte: Acervo pessoal (2026)

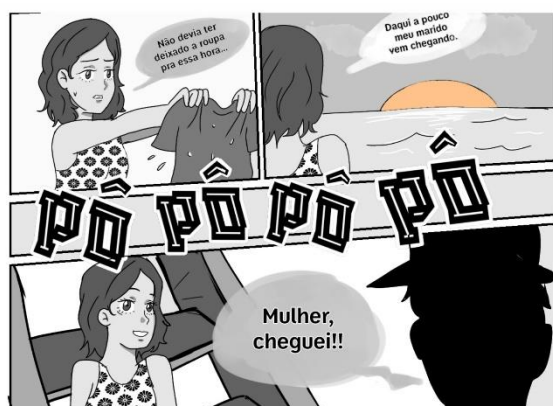
“Os contos de Aiya”, porém, é uma obra voltada para o público juvenil com narrativa complexa, o que requer um tom de realismo na composição das cenas. Na imagem acima (Figura 49), podemos notar a presença da onomatopeia **“Shuuuááá”** (variação da onomatopeia da língua inglesa “Chuá”) representando o som das águas de uma cachoeira. Na cena, as letras foram ilustradas como se surgissem por trás da personagem, acompanhando as gotículas dispersas que sobem após a queda d’água, para melhor integrar a cena, essa onomatopeia específica faz uso do que Piekos (2015) chama de dinamicidade da letra.

A escrita de onomatopeias é um fator de inúmeras dúvidas para quem produz quadrinhos em língua portuguesa, pois em um amplo estudo linguístico acerca da formação de onomatopeias nos quadrinhos nacionais, Prado (2025) aborda as onomatopeias do ponto de vista gramatical, fonético enquanto item léxico da língua. Ela reconhece que a utilização de onomatopeias nos quadrinhos não segue regras restritas a língua portuguesa e apresentam diversas formas de representação da linguagem coloquial, dependendo da cultura que ela representa.

Ainda segundo esse estudo, Prado (2025) aponta duas formas de criar onomatopeias nas histórias em quadrinhos, o primeiro é a partir de empréstimos de outras línguas, onomatopeias muito difundidas em vários países vem da língua inglesa como “Crack” originada do verbo *To Crack* (quebrar), “Splash” do verbo *To Splash* (espirrar), “Knock” do verbo *To Knock* (bater).

Outra alternativa seria a invenção de onomatopeias por meio de fonemas ou sílabas já existentes na língua portuguesa, recurso utilizado nos exemplos 1 e 2 da figura abaixo (Figura 50), ambos quadrinhos da coletânea “Nunca Siga as Borboletas” (2025) do coletivo paraense Serendi.

Figura 50 – Exemplos de onomatopeias



Exemplo 1



Exemplo 2



Exemplo 3

Fonte: Zine Nunca siga as borboletas (2025) e Paina (2023)

No primeiro exemplo, a onomatopeia busca expressar o som característico de uma embarcação conhecida em cidades ribeirinhas como “pô-pô-pô”, geralmente, sons de motores são representados pela onomatopeia “Vruum” e reproduzida em várias línguas como uma onomatopeia de compreensão universal. Neste caso a autora optou por especificar a embarcação pela onomatopeia atribuída ao som que ela faz.

No segundo exemplo, a onomatopeia representa um som específico emitido por um pássaro na chuva, esse som não se trata de um canto, mas um ruído que expressa a sensação de frio, fato relevante para o contexto da narrativa. No terceiro exemplo, temos o grito emitido pela coruja, popularmente conhecida como rasga mortalha, representado pela repetição da letra “A”. Na ausência de uma onomatopeia específica para o grito de mal presságio da rasga mortalha, uma figura popular em muitas culturas ao redor do Brasil, a autora Thaly Chrys (2023) optou por usar este recurso da língua portuguesa, em conformidade com balões pontiagudos, para criar o aterrorizante “som da morte” da personagem.

Assim como estas, existem outras narrativas originárias da Amazônia brasileira que envolvem sons específicos de pássaros, embarcações, entidades e que são extremamente importantes para evocar a imaginação do leitor de quadrinhos e que podem ser criadas para esse fim.

É neste ponto que podemos ter a dimensão de como as referências da cultura na qual as narrativas estão inseridas, fazem parte ou buscam retratar e moldar a linguagem. A forma como o letreiramento é desenvolvido e a quem ele se dirige é fundamental para que a mensagem da obra possa ser compreendida. Das inúmeras referências que moldaram a linguagem dos quadrinhos até aqui, muitas delas são externas advindas de outras culturas, vivências, ideais e modelos de sociedades. Mas a linguagem sempre se molda a novos tempos e modos de vida.

A segunda edição da obra “Os contos de Aiyra” ainda está em processo de produção, esta pesquisa, entretanto, mergulha em águas ainda mais profundas, buscando uma compreensão de como se dá as relações culturais que interferem na perspectiva de quem produz letreiramento de quadrinhos na Amazônia brasileira.



CAPÍTULO III - TIÊE SANTOS: CULTURA, VISÃO DE MUNDO E LINGUAGEM

No capítulo anterior abordamos o contexto social cultural e histórico do letreiramento de quadrinhos na Amazônia, a partir de dados da catalogação de obras produzidas na região norte (Anexo I) e diversas influências e depoimentos de artistas que fazem parte desse cenário. Dentre as obras catalogadas, estão as produções do *Black Eye Studio* que tem em comum letras criadas pelo artista Tiêe Santos.

Embora não se considere letrista, Chistiêe Santos Barros é designer gráfico e quadrinista nascido no Amazonas, mas que atualmente reside na cidade de Macapá-AP. Ele assina sob pseudônimo de Tiêe Santos e conta com diferentes referências para conceber seu trabalho artístico. Durante as entrevistas realizadas para aprofundar o trabalho dos artistas amazônidas, Tiêe demonstrou uma necessidade criativa de incorporar as letras à narrativa ilustrada como um método próprio de produção de letreiramento. Foi esta interação com o universo artístico de Tiêe Santos que possibilitaram a sua escolha como personagem central deste estudo, contribuindo para que se possa entender as conexões entre cultura, percepções de mundo, linguagem que se manifestam no fazer artístico de uma indivíduo amazônida e como isso reflete na produção de letras para quadrinhos sem que seja necessário reproduzir modelos exportados de outras culturas.

Em busca de uma melhor visualização das relações que buscamos desenvolver, posicionamos a linguagem em cadeia de relações com a cultura e a cosmopercepção como exemplificado no esquema visual abaixo (Diagrama 1). É através destas três categorias que iremos buscar o entendimento das camadas que constroem a cadeia de sentidos de um agente cultural na Amazônia, e os atravessamentos que compõem sua produção artística.

Diagrama 1 - Esquema Visual.



Fonte: Autora-Pesquisadora, 2025

Em primeiro lugar, conceituar a palavra “cultura” é uma tarefa bastante desafiadora. No senso comum, “ter cultura” seria o mesmo que possuir certo *status* ou vigor intelectual, ou mesmo uma associação de valores, costumes, ideias e tradições dentro de um determinado grupo de pessoas, entretanto, a definição do termo é ainda mais complexa. Um dos meios que nos leva a uma melhor compreensão do significado de “cultura” é a etimologia da palavra, “Cultura” é proveniente do latim *colere* que significa “cultivo”, e estaria fortemente vinculada a palavra “agricultura” e o cuidado pela terra (Bosi, 1992).

Essa origem etimológica embora seja uma proposta distante, dialoga diretamente com a relação entre a cultura, território e os sentidos de comunidade que são construídos sobre um “chão”, um determinado espaço. Geertz (2008), apresenta uma abordagem menos simplista ao definir “cultura” como a teia de significados na qual os indivíduos estão inseridos, uma ciência interpretativa cujos signos são tecidos pelo próprio indivíduo, e que devem ser interpretados dentro de seus próprios contextos. Todo individuo cresce exposto aos signos que compõem o modo de vida coletivo de uma determinada sociedade a partir de seus diferentes métodos de compartilhamento e interpretações.

Compreender a cultura através dos signos não é uma tarefa simples. O Signo, que na semiótica da cultura representa uma unidade refratora da realidade ligado a um sentido ideológico (Bakhtin, 2011), faz parte da construção de sentido dentro da cadeia de significados culturais. Ele pode ser uma imagem, um ícone, uma cor e qualquer unidade que signifique algo para alguém. Isso quer dizer que apesar de um mesmo signo fazer parte de culturas distintas, ele pode ter significados diferentes em cada uma delas. São os sujeitos pertencentes a cada cultura que atribuem significado a eles, um exemplo está na simbologia da cor branca, em culturas ligadas ao cristianismo/ocidentais significa “bondade” e “paz”, mas na cultura hinduísta representa o luto.

Alguns autores enxergam o centro das relações culturais na coletividade, a cultura é construída coletivamente, e é dentro deste emaranhado (de significados) que um indivíduo modela sua visão de mundo, *weltanschauung* ou cosmopercepção (Scheler, 1986). Ao contrário do que podemos imaginar ou como é sugerido pelo empirismo, tais percepções não são uma construção individual, pois são altamente influenciadas pelas relações culturais e identificações interna e externas do sujeito.

Scheler (1986), revela que Kant (2016) foi o primeiro a utilizar o termo visão de mundo (*weltanschauung*) ao se referir aos signos compartilhados por uma determinada cultura, capazes de moldar a percepção dos indivíduos que fazem parte desta mesma cultura. Embora Kant

(2016) não tenha aprofundado sobre sua ideia, o termo foi desenvolvido por diversos outros autores. Scheler (1986) acredita que a cultura se manifesta como um macrocosmo, na qual cada indivíduo envolvido no processo de experimentação, representa uma esfera diminuta dessa totalidade, ou seja, um microcosmo.

A cultura é, portanto, uma categoria do ser, não do saber e da experiência. A cultura é a moldagem, a formação deste total ser humano; mas a moldagem e formação não de uma substância material, como no caso da forma de uma estátua ou de um quadro, mas de uma totalidade viva, na forma do tempo, de uma totalidade que não consiste em outra coisa a não ser em evoluções, processos, atos. A este ser do sujeito assim formado corresponde em cada caso um mundo – um “microcosmos” – que é uma totalidade em si [...] (Scheler, 1986, p. 25)

Longe de uma visão romantizada da existência, compreender o indivíduo como parte que influencia e é influenciada pela cadeia de significados da cultura, também o coloca como responsável pela mesma, justificando a sensação de pertencimento. Ao se ver inserido em um determinado contexto cultural somos parte desse emaranhado e parte do que o mantém.

A visão de mundo ou Cosmopercepção de um indivíduo não é somente racional ou lógica, mas também afetiva, o que Mafessoli (2018) chama de contemplação, conhecida como a condição de sentir as teias que nos cercam com uma certa satisfação espiritual. A interpretação dos signos está sempre vinculada a interação dos sujeitos em uma cultura compartilhada, e essa interação com o mundo se dá através da sensibilidade, ou seja, dos sentidos do corpo, da cognição e sensações (Mafessoli, 2018). A capacidade de perceber a materialidade do mundo e do outro, por meio da experiência sensível, é mais do que uma simples interação, é uma vertente estética de diferentes modos de vida.

Nesse processo comunicacional a linguagem é convergente, e se aproxima ou se soma à outras formas de linguagens para cumprir um propósito, uma delas é a expressão. Para expressar-nos, falamos, escrevemos, desenhamos, fotografamos etc. A linguagem é uma troca de experiência sensível diante uma realidade vivida em conjunto, e que contém perspectivas diferentes, posições diferentes no mundo, na sociedade e na hierarquia crítica do olhar o outro. É através dela que compreendemos a extensão do mundo interior de alguém, do real ou idealizado, que existe ou existiu. Se a cultura é uma teia de significados conforme diz Geertz (2008), a linguagem é a refratora.

Dentro desta relação complexa, a linguagem tem um papel fundamental na compreensão da visão de mundo de um determinado indivíduo, seja ela verbal (Oralidade e escrita) ou não-verbal (Gestual, visual, sonora, tátil) ou mesmo híbrida, como na linguagem dos quadrinhos

(Petter, 2003), ela é fruto da atuação humana em sociedade, da necessidade de ser compreendido e compreender o outro.

Tudo o que se produz como linguagem ocorre em sociedade, para ser comunicado, e, como tal, constitui uma realidade material que se relaciona com o que lhe é exterior, com o que existe independentemente da linguagem. Como realidade material — organização de sons, palavras, frases — a linguagem é relativamente autônoma; como expressão de emoções, ideias, propósitos, no entanto, ela é orientada pela visão de mundo, pelas injunções da realidade social, histórica e cultural de seu falante. (Petter, 2003, p. 171)

Bakhtin (2011) é a principal referência teórica para a ideia que defendemos acerca da linguagem enquanto processo comunicacional. Para ele, a linguagem é inconcebível fora do meio sociocultural, uma vez que o signo é ideológico e, portanto, concebido e compreendido dentro de um grupo social. As observações de Bakhtin (2011) dialogam com a definição de Kant (2016) na concepção do signo na cadeia de sentidos culturais, “A consciência individual não é o arquiteto dessa superestrutura ideológica, mas apenas um inquilino do edifício social dos signos ideológicos” (2011, p. 34) e posicionando a visão de mundo como resultado dessa relação em cadeia. Nesse emaranhado, a linguagem é o meio pelo qual compartilhamos ideias e impressões sobre o mundo.

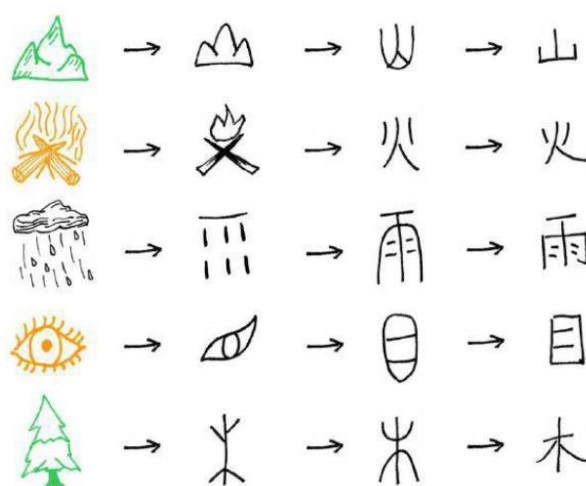
Por muito tempo houve um grande debate sobre a forma de classificar mídias híbridas como as Histórias em Quadrinhos em uma das já conhecidas linguagens de expressão verbal ou não verbal, como as artes visuais e literatura. Essa inconsistência, causou uma certa marginalização dos quadrinhos enquanto forma de expressão humana. Essa discussão efervesceu com os estudiosos franceses na década de 1960 (Postema, 2023), mas foi Will Eisner (2010) quem iniciou a elucidação acadêmica em torno da compreensão dos quadrinhos como uma linguagem. Para o autor, os quadrinhos se comunicam como linguagem que se utiliza de dois elementos fundamentais: a imagem e a palavra, na qual a narrativa codificada deve ser compreensível para o autor e para o público.

Groensteen (2015) aprofundou esse debate ao estabelecer uma nova semiologia para os quadrinhos, onde dialoga com o fato de a arte sequencial ser um conjunto de signos que formam um sistema complexo, e que necessita de coerência global para ser interpretada. Em virtude de sua complexidade, não podem ser analisados a partir de unidades mínimas e sem conexão entre si, pois estes tensionamentos fazem referências aos conceitos gerais do campo da linguística, que concebe as línguas como conjuntos complexos de signos. Para ele, ainda que se trate de signos linguísticos o letreiramento não atua como linguagem verbal, mas como imagens, através

do que ele denomina de Solidariedade Icônica, dessa forma, a leitura de uma página é realizada como uma unidade completa de significados, sem as distinções entre essas linguagens.

A solidariedade icônica revela ou “empresta” esse valor às letras dentro da narrativa ilustrada. Letras são símbolos desenhados, e Eisner (2010) sempre expressou sua ideia de que as letras nos quadrinhos são lidas como imagens e extensões da arte-final. O autor aponta as semelhanças entre a leitura da linguagem dos quadrinhos e o ideograma, concebido como o primeiro signo escrito criado a cerca de 5 mil anos nas civilizações chinesa, mesopotâmia e egípcia, baseado na demonstração de uma ideia através de formas, objetos e posturas humanas criadas através de pinceladas.

Figura 51 – Pictogramas chineses



Fonte: Takada, 2020

Os pictogramas chineses, são códigos linguísticos criados a partir de imagens que por sua vez representam objetos ou aspectos visuais relevantes na comunicação e cultura das sociedades onde eles se originaram. Eles evoluíram a partir do ideograma para as letras que compõem o alfabeto chinês, nesse sentido, segundo Eisner (2010), a similaridade com os quadrinhos modernos se dá pelo fato de a linguagem não se caracterizar apenas nos signos linguísticos, mas nos sentidos imagéticos por trás deles.

Independente dos meios pelos quais se estabelece a estrutura dos quadrinhos, há consenso entre especialistas e autores acerca do que compreende essa estrutura como uma linguagem complexa e completa em si mesma. Cada elemento que compõem uma história, agrega sentido a narrativa. Dessa forma, o letreiramento deixa de ser um objeto diminuto diante a dominância ilustrativa e passa a ser uma extensão dela.

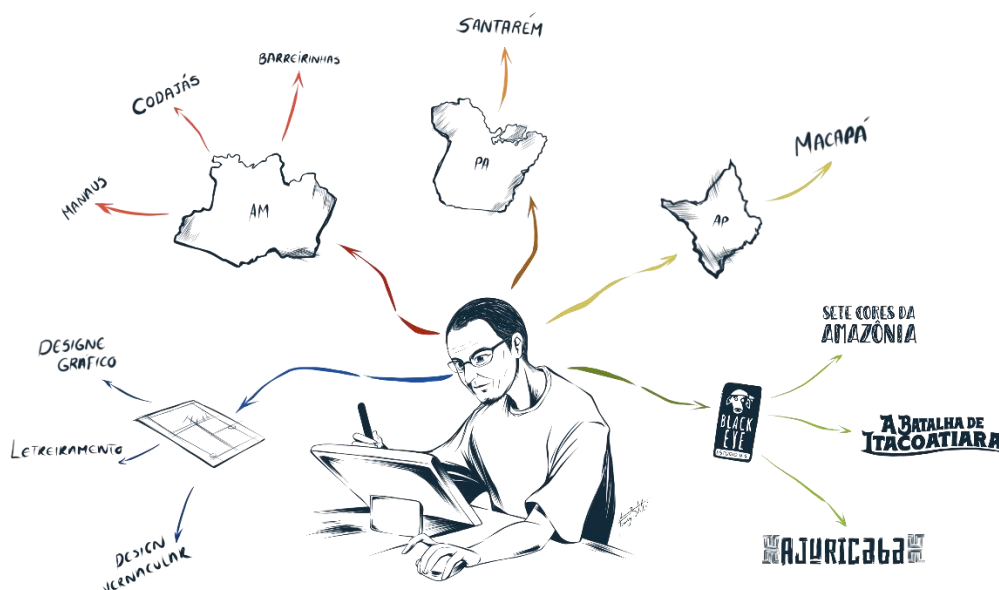
3.1. AS IDENTIFICAÇÕES EM TIÊE SANTOS

As identidades culturais são produtos da relação entre sujeito e cultura, entretanto, em decorrência da estruturação multicultural das sociedades no Brasil e efeitos da globalização, conceber a existência de uma única identidade cultural como algo acabado ou inalterado, tal qual foi proposto no nacionalismo romântico, é uma conclusão falha. Em vez disto, Hall (2006) prefere a ideia de trabalhar com o termo “identificações”, pois enquanto a identidade remete a uma essência inata do ser, a identificação está em processo de formação (p.39).

Em seu livro “Identificações na Amazônia”, Castro (2018) desvela diversos processos coloniais que atestam a não existência do ideal de identidade homogênea na Amazônia contemporânea. Isto se refere a forma como as sociedades se estruturaram na região amazônica no contexto pós-colonial, e com a alta disseminação da globalização no surgimento do que Hall (2006) denomina de “sujeito fragmentado”, ou aquele que compartilha tantas referências culturais que se distancia do sentimento de pertencimento.

Diante deste cenário, tornou-se indispensável a análise e delimitação da história do artista Tiêe e mapeamento de suas referências observadas no fazer artístico. Este processo foi realizado a partir de diálogos em trabalho de campo, onde foi possível ouvir (ou ler) o artista. Posteriormente, esse conteúdo foi organizado e ilustrado como mapa mental, (Diagrama 2) nas quais descrevemos as principais identificações de Tiêe.

Diagrama 2 – Ilustração de delimitação.



Fonte: Autora-pesquisadora, 2025

O mapa mental, segundo Buzan (2019), se trata de um recurso analítico metodológico para organização do pensamento radiante, conceito cognitivo desenvolvido pelo próprio Buzan que se baseia na ideia de que o funcionamento do cérebro não é linear, e sim radial. Mas nesta pesquisa, os mapas mentais são utilizados para visualização das subjetividades que compõe o repertório de identificações do artista em questão. As informações prestadas nos diálogos em campo com Tiêe, deram origem a “ilhas” que representam as ramificações primárias vinculadas ao tema central. Na trajetória de Tiêe (Diagrama 2), essas “ilhas” estão determinadas como: Quadrinhos, Amazonas, Pará, Amapá e o estúdio *Black Eye*. Segundo a diretrizes do mapa mental, essas ilhas se fragmentam em ramificações secundárias e assim por diante. Essa estrutura busca descrever ou mesmo materializar os elementos que pertencem a cosmo percepção de Tiêe Santos e sua cultura.

Nas próximas seções iremos descrever cada parte deste mapa mental e compreender quais identificações fazem parte do universo interior do artista Tiêe Santos, e como esse processo colabora para a criação das letras que são criadas para as histórias em quadrinhos das quais ele tem participado.

3.2. PERCORRENDO AS AMAZÔNIAS

Esta seção se inicia pelas fronteiras territoriais e temporais da jornada de Tiêe Santos. Sua trajetória tem início em 13 de maio de 1975, na periferia de Manaus, um dos 62 municípios do Amazonas, localizado no centro da região norte do Brasil, na Amazônia brasileira. Seu nome significa “Mães dos Deuses” na língua dos Manaos, povos indígenas que habitavam as terras da foz do Rio Negro, um dos afluentes do Rio Amazonas e que foram extintos pela violenta invasão portuguesa (IBGE, 2022).

Quando falamos de Amazônia é necessário criar um recorte para especificar de qual Amazônia estamos falando. O conceito das Múltiplas Amazônia, foi desenvolvido por Porto-Gonçalves (2024) e defende a existência, não de uma, mas de várias culturas dentro do próprio território Amazônico, conceito que desmistifica a visão colonialista do território amazônico como homogêneo. A Amazônia brasileira, segundo Costa (2022), foi colonizada por europeus, sendo estes portugueses e espanhóis. Quando os colonizadores chegaram no território amazônico havia 6.800.000 habitantes na região (Gonçalves, 2023) de diferentes etnias indígenas e comunidades ribeirinhas, com diferentes línguas e modos de vida.

Porto-Gonçalves propõe uma nova perspectiva acerca da ideia colonial que reduz a pluralidade de culturas que compõem a Amazônia brasileira a uma só. A Amazônia a qual nos

referimos é aquela vivida e interpretada por um artista criado nela e por isso esse conceito é indispensável para fundamentar a ideia que defendemos, de um local visto de uma perspectiva particular. Ele aponta a existência de uma Amazônia para cada ponto de vista.

“[...] Não há, conseqüentemente, uma visão verdadeira do que seja a Amazônia. A verdade do colonizador não é a mesma que a do colonizado; a verdade do minerador, do fazendeiro-pecuarista ou do madeireiro não é a mesma dos indígenas, dos ribeirinhos ou extrativistas ou dos produtores familiares.” (Gonçalves, 2024, p 16)

Essa concepção dimensiona a relação do sujeito e sua visão de mundo moldada pela cultura, não é uma visão idealizada, e sim vivida. A Amazônia não-homogênea, é formada por diversos povos brasileiros e não brasileiros, indígenas e não-indígenas, várias culturas e ideologias, buscar uma visão única e verdadeira sem considerar as diferenças que compõem essa região é perpetuar a visão colonialista.

Diagrama 3 - Mapa das Amazônias percorridas por Tiêe.



Fonte: Autora-pesquisadora, 2025

A visualidade Amazônica, segundo Paes loureiro (2019), é composta pelos signos, imagens, formas etc. utilizados para representar a Amazônia brasileira ou alguns de seus fragmentos, estudos nas áreas de artes visuais, literatura e música que reúnem alguns dos elementos mais utilizados nessas representações, como cores, figuras e estereótipos. Apesar disto, a visualidade é edificada como parte da cultura.

As primeiras interações do indivíduo são com o meio natural e humano, então é possível afirmar que o encantamento do sujeito amazônico se dá desde os primeiros anos de vida. Na infância, em Manaus, Tiêe demonstrava muito interesse por desenhos animados e histórias em

quadrinhos (Santos, 2025)²⁸, tendo sofrido fortes influências das obras do estúdio americano Hanna-Barbera, fundado em 1959 pelos artistas William Hanna e Joe Barbera, dupla criadora da famosa animação *Tom e Jerry* pela MGM, uma gigante norte americana na produção de desenhos animados. Hanna-Barbera foi a produtora das animações *The Flintstones* (1960), *Wacky Races/Corrida maluca* (1966) e *Scooby-Doo, Where Are You!* (1967), além de muitas outras. As animações do estúdio são bastantes conhecidas no Brasil até os dias atuais (Venâncio, 2011).

Outras séries que fizeram parte de sua infância, foram os programas do artista plástico, escritor, músico e compositor brasileiro Daniel Azulay, que em 1976 criou e apresentou “A turma do Lambe-lambe” na Rede Bandeirante, o qual se tratava de um programa educativo voltado para o público infantil, e que se tornou pioneiro do setor de entretenimento no país (Costa, 2014). A TV aberta chegou no Brasil em 1950 e em Manaus em 1967 com a TV Ajuricaba, abrindo uma nova janela para o mundo.

Entre os 9 e 10 anos, sua mãe decidiu incentivar sua paixão pelas animações e o matriculou em aulas particulares de desenho em Manaus, porém, as referências que o guiaram para o caminho artístico vão além das animações televisivas. Após perder sua mãe, Tiêe mudou-se para o município de Codajás para morar com sua família paterna (Santos, 2025). Codajás (AM) é um município amazonense que fica a margem esquerda do rio Solimões, com uma população de 28 mil habitantes, é categoricamente menor que Manaus. Seu nome significa “pura” (*curucudaiá*), da língua indígena Curuaia ou *Cudaiá*, língua do tronco *Munduruku* que atualmente está quase extinta, há registros que os indígenas Cudaiás habitaram aquela região por longos períodos. (IBGE).

Diferente de sua vida na capital, no qual a locomoção era lenta e difícil em virtude das características das grandes metrópoles da Amazônia, a cidade interiorana lhe deu certa liberdade para explorar uma nova perspectiva acerca de seu modo de vida. A priori sua permanência no interior seria apenas para passar férias, mas ele habituou-se muito facilmente aquela localidade. Codajás (AM) é conhecida por suas belas praias e pela festa do Açaí, uma das atividades extrativistas e econômicas do município.

Tiêe também passou um período morando em Barreirinhas (AM), município que faz limites com os municípios de Parintins, Urucurituba, Boa Vista do Ramos, Maués e com Aveiro, no Estado do Pará. Na realidade da vivência amazônida, entretanto, os únicos limites são os rios, pois a longitude entre os estados do Amazonas e Pará na perspectiva de Tiêe, era

²⁸ SANTOS, C. Relatos de vida. WhatsApp: (96) 99160-1275. 7 de mai. de 2025, 13:18. Mensagem de áudio.

configurada apenas por essas delimitações as quais se caracterizavam como uma das principais formas de locomoção entre os interiores da Amazônia (Loureiro, 2019). Em sua curta estadia em Parintins (AM) Tiê também trabalhou como desenhista de pinturas corporais nas tribos do Boi Caprichoso, um dos dois grandes bois do festival folclórico de Parintins. O item das tribos, que correspondem ao número 13 (treze) do regulamento de apresentação, é uma categoria composta por dançarinos que representam diferentes tribos indígenas como *Yanomami*, *Munduruku*, *Marubo*, *Canamari*, *Corubo*.

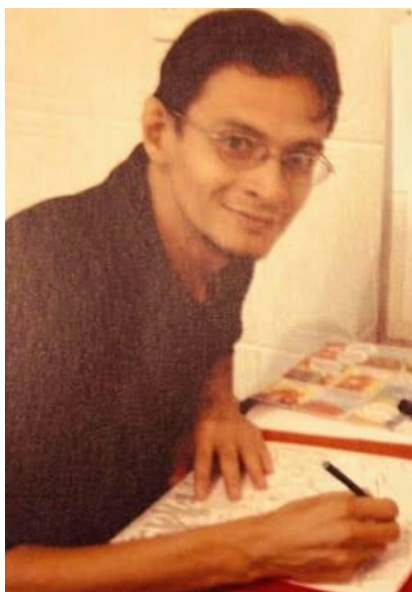
As transições profissionais, segundo Tiê, sempre aconteceram de forma gradual, impulsionadas por seu amplo conhecimento artístico e autodidata, e pelo escasso mercado criativo nas regiões amazônicas, onde as oportunidades, muitas vezes, estão limitadas ao território. Falando em espacialidade, os estados da Amazônia brasileira estão muito longe do conglomerado da indústria criativa no eixo sul-sudeste do país. É lá que está concentrada a maioria das editoras, gráficas, estúdios e eventos criativos que alimentam a indústria da cultura geek²⁹ no Brasil. A Amazônia sempre foi assunto e cenário para as narrativas brasileira, mas os amazônidas nunca estiveram inseridos de verdade nelas.

[...] segundo a 5ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2019), é no sudeste que se concentra o mercado editorial. Mais de 40% dos leitores estão nessa região, assim como as maiores editoras brasileiras. É bom para o ilustrador de livros, para o escritor e também para o quadrinista que vende suas produções independentes em feiras e convenções. (Andrade, 2024)

Este trecho faz parte de uma reflexão, escrita pelo roteirista manauara Luiz Andrade (2024) para sua coluna no perfil online do movimento *Norte em quadrinhos*, na qual ele aborda a migração de artistas nortistas para a região sudeste, uma atividade bastante recorrente, em virtude de melhores oportunidades de emprego no mercado criativo. Certa vez, ouvi que a ideia de um mercado editorial na Amazônia era ilusória, que tal mercado não existia. Mas os relatos históricos nos mostram que existe um movimento resiliente em torno dos quadrinhos na região norte, instigado, em parte, pelos coletivos de atuação artística.

²⁹ A cultura geek engloba um conjunto de interesses, hobbies, conhecimentos e paixões por temas específicos, relacionados à ficção científica, tecnologia, jogos, quadrinhos, filmes, séries de TV, videogames e outras áreas. (Educa Mais Brasil, 2023)

Figura 52 - Tarefas publicitárias.



Fonte: Acervo do artista, 2005

Foram as habilidades com desenhos que levaram Tiêe para o campo da publicidade (Imagem 48), mais especificamente para o design gráfico, o que engloba o desenvolvimento visual de logotipos, produções gráficas de impressos, diagramação de revista e livros, além de outras possibilidades. Embora não fosse formado na área, suas propensões lhe deram bastante suporte para atuar com os sofisticados programas de design, assim como em campanhas publicitárias para a Petrobrás, Masa da Amazônia, Honda e Philips, desde o ano de 2003. Segundo Tiêe, foi nesse ramo que descobriu um interesse particular pelo design de letras, no qual ele faz a seguinte afirmação: “na publicidade, eu era fascinado por essa coisa de criar as fontes, de fazer a tipologia, eu fazia meio que isso mesmo, pegava, imprimia, desenhava no papel. Agora eu faço de maneira mais intuitiva” (Santos, 2025³⁰).

Depois de casar-se aos 27 anos, Tiêe mudou-se para Santarém, uma das maiores cidades do estado do Pará, onde passou a morar com sua família. Santarém tem cerca de 304.589 habitantes, considerada uma das localidades mais antigas da Amazônia. Antes da colonização, muitas comunidades indígenas viviam próximos aos rios, e foi também por esses caminhos que os colonizadores alcançaram essas comunidades. Os indígenas que povoavam as terras onde hoje fica Santarém, foram os Tapajós (IBGE, 2022)³¹

³⁰ SANTOS, C. Diário de campo: observações sobre o cotidiano. WhatsApp: (96) 99160-1275. 7 de mai. de 2025, 13:18. Mensagem de áudio. Relatório de campo referente à dissertação de mestrado.

³¹ IBGE – Instituto Brasileiro De Geografia e Estatística. Censo Demográfico 2022.

A chegada de Tiêe na capital do estado do Amapá, em 2014, se deu por razões econômicas, depois que sua esposa passou em um concurso público na cidade, o artista mudou-se de Santarém com sua família, e permanece na capital amapaense desde então. A cidade de Macapá surgiu da fortaleza de Santo Antônio administrada pelo governo português na antiga província do Grão-Pará durante o período colonial. O que era um povoado conhecido como São José de Macapá, assumiu o porte de vila devido ao grande movimento militar e em 1988, com o território separado da província, Macapá passou a ser a capital do novo estado. Seu nome é uma variação da palavra tupi *Macapaba*, que significa “lugar de muitas bacabas, palmeira frutífera comum da região amazônica (IBGE, 2011). A flexibilidade de sua profissão artística possibilitou essa peregrinação por diversas cidades, atualmente, Tiêe alega não ter conflito com a diversidade cultural e se considera um artista amazônida que atualmente vive em Macapá.

3.3. LETREIRAMENTO E O DESIGN VERNACULAR

O design vernacular amazônico faz parte do que Paes Loureiro (2019) chama de visualidade Amazônica, um cenário estético que agrega elementos da cultura popular no meio urbano e rural de toda a região amazônica. Particularmente no design, essa visualidade se faz presente na pintura artesanal e informal de letras em diferentes superfícies, muito utilizadas em letreiros, fachadas, placas, bandeiras de açai, faixas e embarcações. Natália Pereira (2021) investigou que um dos principais motivos para a utilização do design vernacular pelas sociedades amazônicas está vinculado às atividades comerciais locais, o custo-benefício na produção de letreiros e faixas e a possibilidade de destacar a fachada de comércio, em caráter de competitividade e por esta razão, não há um padrão idêntico entre eles.

Ainda que este tipo de design de letras não siga regras comuns da tipografia tradicional, dentro da visualidade Amazônica, as letras vernaculares possuem uma estética própria. Um dos elementos observados nesse tipo de manualidade é a Simetria, que para Paes Loureiro (1993) seria a forma de organizar os elementos no espaço idealizado de forma espelhada. Essa característica também é observada pelo autor em outras manifestações artístico-culturais, como por exemplo na cerâmica marajoara, outro elemento é a utilização de cores primárias.

Os objetos da cultura gráfica, portanto, são frutos de uma sociedade e seu tempo. Nesta categoria estão incluídos a propaganda, os impressos oficiais ou religiosos, os efêmeros, as inscrições vernaculares, livros, sejam impressos, sejam inscritos, sejam manuscritos. Objetos estes sujeitos a intenções específicas, a processo de edição, composição e produção. Como em um jogo, os valores envolvidos são parte de contextos históricos, técnicos, econômicos e práticas culturais compartilhadas.” (Martins, 2016, p. 35)

Entre 2004 e 2007, a pesquisadora Fernanda Martins (2016) explorou regiões ao longo dos estados do Pará, Amazonas e Amapá em busca de letras distintas em embarcações, sua pesquisa se estendeu para o nordeste onde constatou não haver o uso desse tipo de letra, levando a conclusão de que se trata de uma manifestação cultural amazônica. No trabalho de campo, foi possível perceber que as letras vernaculares transpassam a vivência de Tiêe Santos em várias esferas abordadas, nos relatos do transporte durante sua jornada pelo território amazônico em busca de estabilidade, no design gráfico que o teve como profissional por muitos anos e principalmente, nos quadrinhos onde ele perpetua a importância dessa vivência.

Em 2024, Tiêe desenvolveu uma marca de estampas para camisetas, entre as quais, um dos trabalhos mais emblemáticos, foi o design denominado “Artista do norte” (Figura 49) vendido durante o Festival Internacional de Quadrinhos- FIQ em Belo Horizonte (MG). As camisas tinham variações para diferentes artistas, de Editor à colorista e passou a ser considerada um “manto” para artistas da região Norte do País.

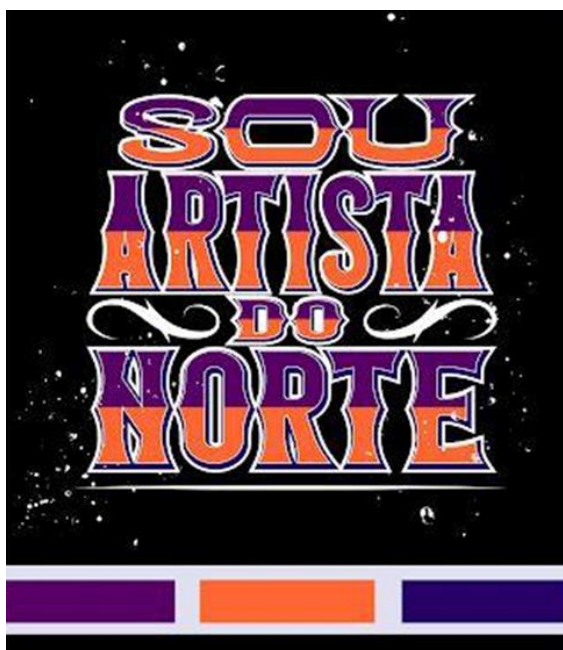
Figura 53 - Tiêe Santos no FIQ 2024.



Fonte: Andrade (2024)

O trabalho tipográfico é uma excepcionalidade do design gráfico, e é comum aprender a lidar com as configurações espaciais de letras quando é necessário diagramar um texto em um panfleto ou livro, trabalho que Tiêe considera um aprendizado intuitivo. Ao falar sobre esse processo, ele diz que sempre teve tato para lidar com a construção e impacto visual, principalmente no design de letras.

Figura 54 - Design de estampa



Fonte: Acervo do artista, 2024

A fonte criada para as estampas de Tiê, possuem padrões que se assemelham ao design vernacular das letras de barco, como a divisão em duas cores e os “caqueados”, adornos e sombras usadas para enfeitar as letras (Martins. 2019). Segundo Martins (2008) as letras de barco têm inspirações em letras decorativas vitorianas que chegaram na Amazônia brasileira por volta do século XIX, no período do ciclo da borracha e da *Belle Époque*. Elas foram, por anos, moldadas pela cultura ribeirinhas e agora fazem parte da visualidade amazônica.

De qualquer forma, o design vernacular amazônico é uma forma de letramento. Na trajetória de Tiê parece não haver uma divisória entre a tipografia gráfica e o letramento de quadrinhos, pois ele já era designer de letras enquanto se tornava artista de quadrinhos e ambos os ofícios coexistem em sua vivência artística. Essa multifuncionalidade artística é reflexo da potencialidade de artistas como Tiê Santos, mas também surge de uma escassez de oportunidades em um mercado em expansão como o mercado criativo na Amazônia.

3.4. A RESISTÊNCIA CULTURAL DO *BLACK EYE STUDIO*

Tiê Santos sempre fez parte da cena cultural e artística do Amazonas, participando direta e indiretamente de diversos movimentos, eventos e obras em quadrinhos, quase sempre como convidado. “O estúdio surgiu a partir da reunião de integrantes de outros movimentos culturais locais como o *Clube de Quadrinheiros de Manaus*, *HyperComix* e *HyperFilmes*” (Vieira, 2025). O clube de Quadrinheiros de Manaus, foi um movimento coletivo bastante

expressivo na cena dos quadrinhos, tornando-se um selo editorial em 1992, após esse movimento vários artistas que o comporaram deram os primeiros passos para suas próprias publicações, entre eles estavam os amigos Ademar Vieira, Tiêe Santos e Raphael Russo (Pinagé; Albuquerque, 2014). O *Black Eye Estúdio* foi fundado, oficialmente, apenas em 2018, com a proposta de produzir quadrinhos com narrativas amazônicas de resistência cultural. A obra de estreia do estúdio foi *Sete Cores da Amazônia* (2018), publicada na Bienal dos Quadrinhos de Curitiba naquele mesmo ano.

Diagrama 4 – Organização coletiva do Black Eye Studio.



Fonte: Autora-pesquisadora, 2025

Seguindo os princípios do mapa mental de Buzan (2019) elaboramos o diagrama acima (Diagrama 3) para demonstrar a relação de diálogo entre os membros do *Black Eye Studio* que fizeram parte do roteiro e letreiramento das obras selecionadas para análise. O processo de Tiêe Santos como Arte finalista e letristas, é compartilhado com Ademar Vieira nos roteiros de “Sete Cores da Amazônia” e “Ajuricaba”, e com Emerson Medina que dirigiu os argumentos referente “A Batalha de Itaquatiara”, obras que serão analisadas no quinto capítulo.

Nessas produções, fruto de um trabalho coletivo, o *Black Eye Estúdio* demonstra ser bastante consciente acerca das belezas e mazela que compõem as Amazôniaas que percorreram ao longo de suas próprias trajetórias, e embora exista o fenômeno da contemplação diante a exuberância dos símbolos amazônicos, sua visão do território está longe de ser romantizada. As obras as quais Tiêe Santos emprestou suas habilidades, exploram uma visão bastante realista de cada uma destas Amazôniaas, não apenas na produção gráfica, mas também nas críticas a

invisibilidade e falta de oportunidades que sempre assolaram a região. A resistência se constrói de maneira não consciente no pensamento decolonial. Peralta (2021), a partir do pensamento de Mignolo, ressalta que “Uma das tarefas do pensamento decolonial é desvendar os silêncios da epistemologia ocidental, afirmar os direitos epistêmicos dos “subalternos” e questionar o controle do conhecimento fundado na modernidade/colonialidade”.

Quando falamos sobre processos de resistência na Amazônia brasileira, estamos falando de decolonialidade, um processo conceitual e teórico de rompimento com padrões coloniais e eurocêntricos que ocorre por meio de reflexões e desconstruções de séculos de dominação territorial, ideológica e cultural na América latina, chamado por Quijano de colonização do poder (2005). Na Amazônia, a decolonialidade se faz presente, entre outras formas, através da resistência cultural, na busca por enfatizar a sabedoria da vivência e multiculturalidade.

Essa resistência, especificamente nas histórias em quadrinhos, nasce do incomodo em ver a representação estereotipada do sujeito Amazônida nos quadrinhos produzidos dentro e fora do país. Além das inúmeras incoerências e fantasias em torno da vivência e religiosidade de povos indígenas que habitam a região. Segundo, Paes Loureiro (1994) a representação estereotipada surgiu com o isolamento das Amazônias em relação a outras regiões do país, fator que agrava diversos preconceitos concebidos desde o período colonial e que ainda assombram as sociedades da Amazônia brasileira. Um bom exemplo, é o quadrinho Americano da Yara Flor (2021), a Mulher-Maravilha brasileira, lançado pela DC Comics e que trazia diversas imagens incoerentes sobre representações de entidades indígenas da Amazônia, como a Caipora.

[...] Como fatores ideológicos frearam o autorreconhecimento que a sociedade nativa precisava ter por seus próprios valores. Ao mesmo tempo, cunharam certas matrizes tendentes á desvalorização dessa sociedade, concebida com essa linha de pensamento ideologicamente marcada como sendo constituída por uma composição racial inferior, incapaz de sobressair no campo mais alto do pensamento. (Paes Loureiro, 1994)

Dentro do cenário nortista o *Black Eye* tem uma intensa produção que busca, em comum objetivo, deslaçar estereótipos e apagamentos de narrativas disseminadas sobre a Amazônia brasileira no imaginário coletivo nacional. Dentro do *Black Eye Estúdio*, Tiê assume o papel de artefinalista, embora também atue em outras áreas. É curioso o fato de que o próprio não se considera um letrista profissional, embora, dentro dos parâmetros de análise estabelecidos para esta pesquisa, conseguimos constatar que ele é um dos poucos artistas amazônidas que se dedica

ao letreiramento manual de histórias em quadrinhos, tendo ilustrado diversos títulos para obras de toda a Amazônia brasileira.

As obras que fazem parte do catálogo do selo *Black Eye* estúdio tem um papel fundamental na produção de discursos sobre a Amazônia, cada uma dessas obras expõe vivências, fatos e modos de vida que respeitam os meios culturais e comunicacionais que se desenvolvem nela desde antes da colonização, empregando a essas vivências um lugar legítimo entre diversas outras histórias que circulam no mercado editorial brasileiro. O *Black Eye Studio* se posiciona no mercado como um selo editorial que busca desconstruir estereótipos sobre a Amazônia, dando voz e protagonismo para histórias e personagens que representem a região norte.

CAPÍTULO IV - ANÁLISE INTERPRETATIVA DE LETREIRAMENTO

Analisar o letreiramento enquanto parte intrínseca da narrativa, nos leva a pensa-lo também enquanto extensão do contexto cultural no qual a obra se refere, as narrativas amazônicas presentes em histórias em quadrinhos procuram retratar modos de vida que frequentemente estão presentes em uma das diversas Amazônias que existem. A cultura não é imutável, ela se fragmenta e se molda de acordo com o tempo e aqueles que fazem parte dela, por isso não buscaremos uma interpretação da cultura como um objeto e sim como um fenômeno em constante mutação.

A natureza dos fenômenos culturais vinculados as linguagens, como no caso das histórias em quadrinhos, envolvem muitos processos de representações imagéticas, de comunicação narrativa, e dos processos plásticos que se moldam na grande teia dos meios culturais de interação entre indivíduos com diferentes visões de mundo.

O processo de produção de quadrinhos também não é estático, levando em consideração que os estudos que deferi até aqui me fazem acreditar que não existe uma forma certa ou errada de produzir quadrinhos, mas como em toda linguagem, podem existir ruídos. Por ora, me reservo ao direito de destrinchar esse fenômeno a partir da perspectiva de um artista e a compreensão de sua visão de mundo a partir da cultura e da linguagem que a ele pertence.

Os trabalhos de Tiêe Santos, que fazem parte desta pesquisa, são o letreiramento das histórias em quadrinhos “Sete Cores da Amazônia” (2018), “Ajuricaba” (2020) e “A Batalha de Itacoatiara” (2025). O fato dessas obras serem produzidas por um mesmo estúdio, sugere que o processo criativo de produção de quadrinhos segue um padrão, utilizando uma diretriz bastante similar entre si que são suficientemente diferentes em diversos aspectos e em determinados contextos. Nessa etapa da pesquisa, buscaremos identificar as divergências e similaridades dos elementos que compõe o letreiramento dos quadrinhos produzidos por Tiêe Santos.

Neste capítulo apresentaremos uma análise interpretativa de diversos aspectos das obras apresentadas. Com esta análise, o objetivo não é apenas buscar resultados positivos, mas um diálogo entre as lacunas que ainda existem no mercado de quadrinhos na Amazônia brasileira, e os ensaios de resistências que objetivam desconstruir conceitos enraizados na linguagem dos quadrinhos em vários cenários dentro e fora das Amazônias. Delimitar essa compreensão não se trata de uma procura pela verdade, pelo certo ou errado, mas em desvendar o que o fenômeno diz de si mesmo e como isso colabora para as futuras narrativas sobre a Amazônia.

4.1. UMA PARTE DO TODO

Como disse anteriormente, a escolha de trabalhar especificamente com o letreiramento de quadrinhos veio da necessidade de criar um recorte para o objeto de pesquisa pretendido, e essa foi uma escolha feita no início de todo o processo, tendo sido sustentada por inúmeros incômodos relacionados a minha própria experiência produzindo letreiramento de quadrinhos, como apresentados na seção 2.4 do segundo capítulo desse estudo.

Entretanto, ao decorrer da pesquisa me deparei com um conceito que corroborava com grande parte da percepção que defendemos acerca do papel do letreiramento nas histórias em quadrinhos, no caso, a “solidariedade icônica” estabelecido por Groensteen (2015), que para defender sua tese, afirma que as histórias em quadrinhos são uma linguagem unificada onde o elemento mínimo faz parte do todo. Em outras palavras, a partir deste conceito podemos conceber que o letreiramento é uma extensão da narrativa, e por esta razão, a análise do letreiramento de uma obra deve iniciar do todo (narrativa), para o objeto específico (o letreiramento).

Em seu livro, Groensteen frequentemente questiona a relação entre narrativa e literatura construída ao longo dos séculos e enfatiza que o gênero narrativo e toda sua estrutura, envolvendo tema, conflitos, personagens etc. não são exclusividade do fazer poético-literário, e a aplicação desses elementos nas narrativas ilustradas não as aproxima da literatura (2015, p.16). O quadrinho, segundo ele, seria uma espécie narrativa, assim como o cinema, o teatro, as fotonovelas etc.

(...) O pensamento ocidental manteve estas duas categorias, "a história" e "a imagem", como opostas, a partir da distinção entre espaço e tempo. A imagem cinematográfica, sendo uma imagem-tempo, não suscita o mesmo embaraço teórico que a imagem das histórias em quadrinhos. Entre as duas grandes formas do conto em imagens, incontestavelmente são as HQs que suscitam a maioria dos questionamentos, simultaneamente aos literatos e aos artistas visuais. (Groensteen, 2015, p.17)

A partir dessa perspectiva, não existe a possibilidade de dissociar o letreiramento da narrativa a qual ele está vinculado, ou qualquer outro elemento que compõe uma história em quadrinhos. Nos acostumamos a pensar as histórias em quadrinhos como a junção de imagens e textos, mas essa ideia já não se sustenta e exige uma real preocupação com a expressão do letreiramento nas obras.

A Solidariedade icônica, segundo Groensteen, se manifesta primeiramente no dispositivo espaçotópico (frequentemente compreendido como Layout de página), interação entre quadro, requadros, balões e tiras. Com ou sem roteiro, no que ele se refere aos quadrinhos

criados institutivamente direto no papel, Groensteen (2015) ainda afirma que “A HQ só pode desenvolver-se em diálogo com uma ideia prévia do meio, da sua natureza, das suas competências e prescrições”. Com essa afirmação, ele sugere que a narrativa nas histórias em quadrinhos se desenvolve a partir de cada elemento que compõem a página ou dispositivo espaçotópico, na análise iremos utilizar os dois termos, não existindo, em teoria, a discordância entre a cena e os elementos considerados textuais.

Destrinchar cada elemento imagético que compõem uma HQ é uma tarefa possível, mas não é o objetivo desta pesquisa. Por isso, nos concentraremos na narrativa e letramento das três obras que iremos apresentar a seguir. Cada uma delas apresenta três realidades distintas da Amazônia, a vivência de uma criança na retomada a sua ancestralidade, a resistência indígena durante a invasão portuguesa, e uma batalha esquecida na memória brasileira.

Para esta análise faremos uso de um método multidisciplinar que envolve elementos narratológicos, iconográficos e tipográfico, na busca de uma ampla compreensão do sentido e da composição da linguagem empregada nas páginas dos quadrinhos. A análise interpretativa da narrativa busca algo além da sistematização estruturalista da contação de histórias, ela busca desvendar os sentidos mais profundos da intencionalidade do autor, uma mensagem oculta.

Quando falamos de narrativa, Motta (2019) frequentemente estabelece uma estrutura ou *Script*, nos quadrinhos essa estrutura sempre pode ser rompida, transformada ou readequada ao objetivo do autor ou mesmo a mensagem que se busca transmitir. A mensagem faz parte da estrutura narrativa, ela é o sentido, a moral por trás da história e está vinculada ao personagem central. O personagem central ou protagonista é aquele que “carrega” a moral em suas ações ao longo da narrativa/história, ele é testado, interagem com outros personagens, que podem ser secundários (dão suporte a narrativa do protagonista), ou antagonista (precisam ser superados para que o protagonista prove sua moral).

A estrutura da narrativa sugerida por Motta (2019) projeta modelos de mundo que desenvolvemos a partir de desenhos, sonhos, conquistas, experiências boas ou ruins segundo o que nossas convicções de certo e errado, do que é culturalmente entendido como o bem e o mal. Segundo ela, ao narrar experiências o ser humano organiza esses acontecimentos em ordem cronológica. E sim, acredito que as narrativas contadas são reflexos de experiências vividas ou narradas por outros, tendo origem na experiência humana ainda que sejam consideradas inventivas ou fantasiosas pois sempre criamos a partir do que conhecemos.

Esta proposta busca três compreensões narratológicas: A análise da expressão (linguagem e discurso), análise do conteúdo (estrutura), análise de metalinguagem (moral), nas

histórias em quadrinhos que buscamos analisar sugiro o aprofundamento destes três itens vinculado para então formar um método de análise de quadrinhos que englobe os sentidos que buscamos: aspectos culturais amazônidas no letramento. Se os dois primeiros planos são estéticos, iremos analisá-los dialogando com os conceitos de Eisner (2015), Piekos (2021), Ramos (2023) e Lupton (2020), enquanto o terceiro é conceitual ou cultural, que será trabalhado a partir de textos de Costa (2017), Paes Loureiro (2019) e Castro (2011), para isto, vamos utilizar as seguintes categorias de análise.

O plano da expressão é o mediador entre autor e leitor, é através dele que o autor dá a conhecer a história e o meio pelo qual o leitor a decodifica, nos quadrinhos ele é predominantemente imagético, desenvolvido por meio de signos ilustrados que dialogam entre si na construção do sentido, mesmo quando falamos de letras é necessário inclui-las como signos ilustrados.

Nesse plano trataremos desses elementos imagéticos e tipográficos que envolvem o dispositivo espaçotópico de Groensteen (2015), quadros, requadros, cenas, balões e onomatopeias. “Cena” é um termo que será pouco usado quando me referir ao conteúdo dos quadros, embora muitas vezes seja inevitável pois se trata de uma figura de linguagem muito utilizada por quadrinistas para descrever a ação que se desenrola ao longo dos quadrinhos. De forma geral, podemos criar uma relação de proximidade entre os termos “cena” e “quadro”, uma vez que a moldura, limites de um quadrinho é denominado requadro.

Ao que se refere ao desenho de letras, iremos nos restringir a análise detalhada do título das obras, segundo alguns princípios apresentados por Ellen Lupton (2006), em seu livro “Pensar com tipos” onde ela discorre sobre estilos e sentidos expressos nas letras através das formas, com base em algumas das muitas diretrizes que envolve o design de tipos.

Figura 55 - Anatomia da letra.



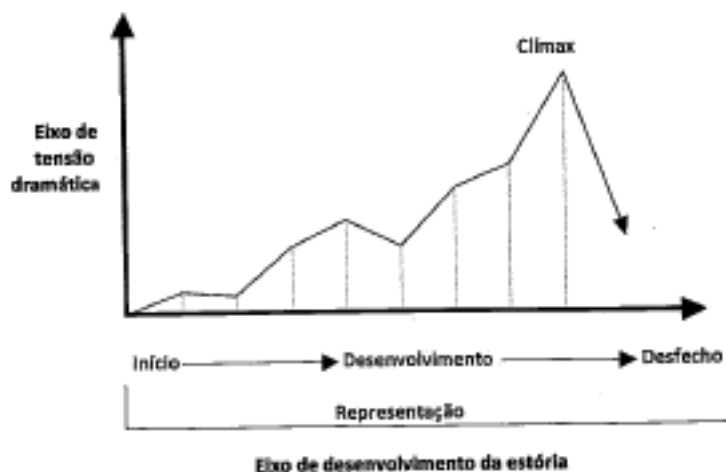
Fonte: Lupton (2006, p. 34)

O esquema acima retrata a descrição do que Lupton (2006) chama de anatomia da letra, onde algumas denominações são associadas a cada forma para garantir harmonia e legibilidade ao conjunto de letras, fator pertinente no mercado editorial, que se estende também as histórias em quadrinhos.

Em relação ao plano de conteúdo, temos a estrutura narrativa: mensagem, personagens, cenário, narrador, conflito, ápice e desfecho, cada um desses tópicos exerce um papel no palco da linguagem. Os *Personagens* - categoria linguística, são personas que atuam, a ação narrativa está vinculada a eles, Segundo Ramos (2013) nos quadrinhos parte da trama é percebida pelo leitor através da expressividade dos personagens, no rosto, no movimento das mãos, na postura. Falas e pensamento são projetados para serem vistas e compreendidas pelo leitor.

O narrador é também um personagem, com voz narrativa que se sobressai em relação a história, a voz narrativa pode ser oculta ou uma das vozes presentes no desenvolvimento, inclusive a voz do próprio autor. O *cenário* é onde as ações se desenvolvem. Outros aspectos como “conflito”, “ápice” e “desfecho” estão vinculados a ação narrativa, as atitudes tomadas pelos personagens que movem a história.

Gráfico 6. Eixo de narrativo de Motta.



Fonte: Motta (2013)

Por fim, o plano da metanarrativa, segundo Motta (2013) tem relação com conceitos e construções culturais que sustentam as ações e vozes que se manifestam no desenvolvimento da história. É no plano de fundo na qual a “moral” se desenrola de forma abstrata, trazendo a luz características éticas, humanas ou relevantes no meio social. Toda história possui um tema,

podendo estar relacionado com perspectivas culturais, religiosas, de cosmovisões, autobiográficas ou de caráter emocional. A metanarrativa está vinculada a mensagem que o autor empenha.

Motta (2013) discorre sobre as relações de poder por meio da voz narrativa, considerando que a narrativa é um dispositivo discursivo que torna possível extrair uma metanarrativa, uma moral da história. O discurso, nas histórias em quadrinhos se dá através das ações e intensões dos personagens, eles agem como agentes sociais em uma realidade dramatizada. Dessa forma existe a projeção de vozes e relações de poder no processo comunicacional de interação entre elas. O narrador, dessa perspectiva, é um personagem que detém o argumento inicial.

Nas histórias em quadrinhos a seguir, buscaremos compreender o diálogo entre a narrativa e a cultura amazônica que se estende para o letreiramento (discurso e estética) produzido por Tiêe Santos, em consonância com os outros membros do *Black Eye Studio*.

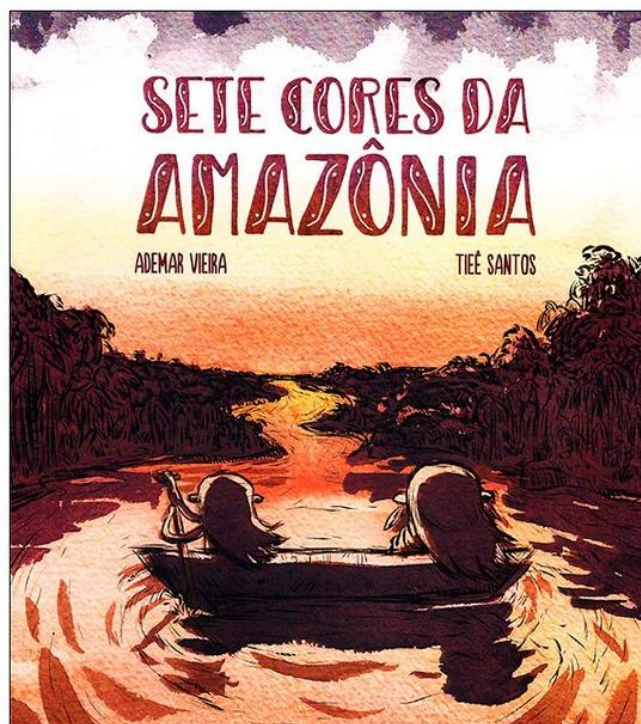
4.1.1. SETE CORES DA AMAZÔNIA (2018)

Lançada em 2018, Sete Cores da Amazônia é uma obra premiada e de reconhecimento nacional, a história traz a relação entre uma garotinha chamada Sarah e sua avó Ceucy, indígena de uma aldeia localizada nas florestas do Amazonas e com quem Sarah tinha pouco contato devido à distância, já que ela morava na periferia de Manaus junto com seus pais. Devido a um complicado quadro de saúde, Sarah precisou viajar com sua mãe para visitar sua avó, e esse contato com sua ancestral e seu conhecimento de mundo, traz à pequena uma nova perspectiva de um mundo que ela não conhecia.

“Vejo Manaus como uma capital como outra qualquer do Brasil, embora situada no meio da floresta amazônica, sofre com os mesmos problemas das grandes cidades, como violência, pobreza, engarrafamentos, falta de saneamento básico e déficit habitacional. Todos esses problemas e o dia a dia da cidade, muitas vezes nos faz esquecer que não estamos muito longe da exuberância da natureza”. (Vieira, 2018, p.1)

A realidade da família de Sarah é como a de muitas outras no contexto social da Amazônia urbana, cheio de desafios estruturais, falta de saneamento básico, moradia adequada e emprego. Em sua nota de abertura, Ademar Vieira fez uma breve reflexão sobre o pano de fundo de sua obra, na qual trouxe suas motivações para abordar temas tão sensíveis da realidade cotidiana.

Figura 56 - Capa de sete Cores da Amazônia.



Fonte: Sete Cores da Amazônia (2018)

O eixo de desenvolvimento de uma história, segundo Luiz Gonzaga Motta (1999), é geralmente composto de início, desenvolvimento, clímax e desfecho, uma estrutura utilizada em diversas formas de narrativas audiovisual, cinema, games ou mesmo na literatura. Sete Cores da Amazônia é uma história contada em 31 páginas e 41 (quarenta e um) quadros. O formato quadrangular de página e a disposição de quadros demonstram uma configuração atípica para a maioria das histórias em quadrinhos. Ramos (2023), parte da análise dos quadros como ponto de partida da história, Groensteen (2015), por sua vez, apresenta a página como um hiper-quadro onde os outros quadros se concentram, dessa forma podemos deduzir que a totalidade da página também compartilha o sentido construído pelos outros elementos da página.

PLANO DO CONTEÚDO

Narrador – Sarah é a narradora.

Personagens – Sarah e Ceucy são aspectos antológicos na narrativa. Sarah representa o moderno, o ceticismo e a inocência, enquanto Ceucy representa a ancestralidade, a sabedoria e a memória.

Ao longo da trama vários personagens pertencentes as cosmovisões indígenas, os chamados encantados, surgem ao longo da jornada de Sarah e Ceucy, outro personagem que dá sentido as narrativas ancestrais apresentadas é a presença do *tangara chilensis* conhecido como Sete Cores da Amazônia, pássaro de porte pequeno que dá nome a história.

Conflito – As duas personagens centrais têm visões diferentes sobre a morte, a criança criada na cidade sob crenças religiosas cristãs acredita na existência do Céu para as almas que partem desse mundo, enquanto sua avó, criada em uma aldeia indígena acredita que as almas que partem se tornam parte da natureza, como animais e plantas.

Ponto de virada – Ao chegar na aldeia, Ceucy é acolhida com cantos e danças e sua neta acredita que ela estava sendo curada, mas a personagem morre enquanto a protagonista dormia.

Desfecho – Embora, o final não tenha correspondido ao que a protagonista desejava, o contato com as vivências de sua avó faz Sarah enxergar a morte com outros olhos.

PLANO DA EXPRESSÃO

A capa da história em quadrinho Sete Cores da Amazônia apresenta as duas personagens principais, Sarah e Ceucy, em uma travessia de casco (embarcação pequena tradicional das comunidades ribeirinhas) olhando para o horizonte onde o fim do rio se encontra com as margens da floresta. As personagens estão tomadas pelos tons laranjas do entardecer, o título da obra está centralizado acima.

Diagrama 5. Capa de sete Cores da Amazônia.



Fonte: Sete Cores da Amazônia (2018)

O título foi desenhado em caixa-alta, termo cunhado durante a invenção da prensa de *Guntemberg*³² para determinar palavras escritas unicamente em letras maiúsculas, em duas linhas com escalas diferentes dando destaque ao termo “Amazônia”, em tons de degradê entre as cores laranja e o vermelho. As letras que ilustram o título, segundo as diretrizes explicadas por Piekos, são criadas para atrair o olhar e nomear a narrativa que será contada. Também é determinante que a capa seja atrativa, mediando o interesse entre o leitor e a história.

Diagrama 6. Título de sete Cores da Amazônia.



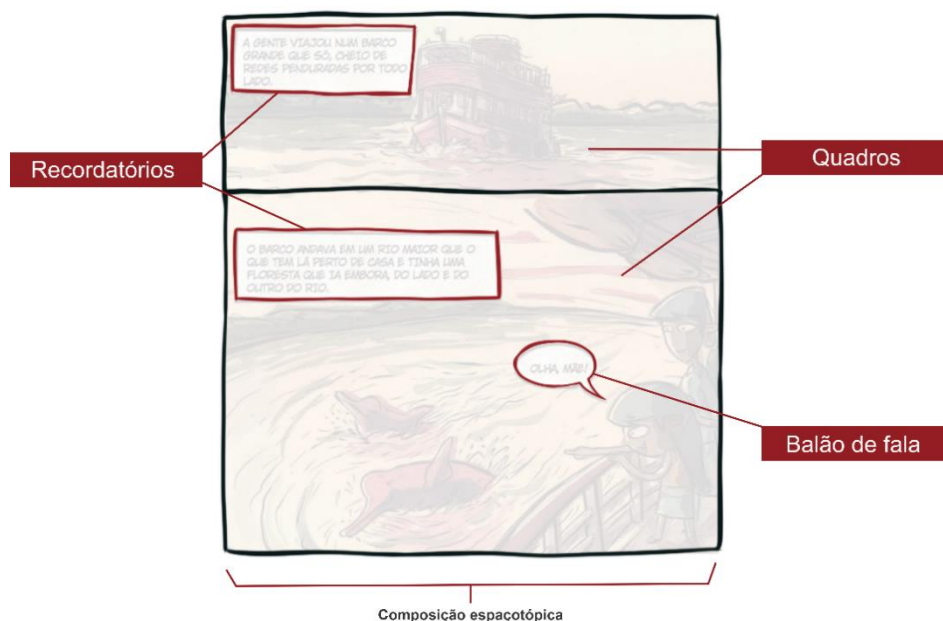
Fonte: Criação da pesquisadora. 2025

Lupton (2020) discorre sobre o caráter expressivo das letras a partir de sua anatomia. As letras acima (Diagrama 6) têm o aspecto conhecido como grotesco, do francês sans-serif (sem serifa) ou em uma tipologia informal “pau-seco”, isso significa que as letras não possuem prolongamentos no fim do traço que são conhecidas como serifa. As hastes, parte central que dá sustentação ao “corpo” da letra, são adornadas com grafismo que se assemelham aos “caqueados”, adornos que enfeitam as letras de barcos na Amazônia.

Segundo Tiê Santos (2025), não existe um significado nos grafismos que adornam as letras na capa de “Sete Cores da Amazônia”, a intenção por trás deles, seria criar uma similaridade com as letras de barcos. A história possui muitos aspectos gráficos ligados à visualidade simbólica que remete à amazônica, como barcos, rios, boto cor de rosa, criando um universo suscetível a essa expressão artística da cultura ribeirinha.

³² Invenção que possibilitou a impressão com Tipos, desenvolvida por Johannes Gutenberg por volta de 1440.

Diagrama 7. Composição espaçotópica.



Fonte: Sete Cores da Amazônia (2018)

A composição de página em Sete Cores da Amazônia tem dois padrões, um deles é organizado como na imagem acima (Diagrama 7) composto de dois quadros, balão de fala e recordatório, sem a utilização de requadros, dessa forma, os limites dos quadros são definidos pela ilustração e pintura em aquarela, tornando-se quase imperceptíveis na mudança de cena. O requadro, é descrito por Postema (2018) como a espessura e forma em torno do quadro, ajuda a definir os limites do quadro, assim como, o limite da margem. Isso também limita a criação da sarjeta, lacunas entre quadros que representam a passagem do tempo, as páginas são emolduradas pelo próprio limite da página, que Groensteen chama de hiper-requadro (p.30). Dessa forma podemos compreender que essa composição espaçotópica se dá pelo teor memorial. A obra é uma descrição imagética das experiências vividas no passado por Sarah.

Essa leitura é reforçada pela presença constante de recordatórios, caixas de textos geralmente desenhados em formato retangular onde é inserida a narração ou textos descritivos fora dos diálogos, os recordatórios para Postema (2018) tem o poder de sedimentar o tempo ou o lugar do cenário. Neste caso, um acontecimento ocorrido no passado (e a obra conta com 50 unidades deles ao todo), enquanto os balões de fala aparecem em menor número na narrativa, em torno de 28, entre balões simples, pontiagudos e compostos.

Considerados por David Carrier como atalhos convencionais dentro da cabeça dos personagens para manifestar o que estão pensando ou falando (Postema, 2018, p.119), os balões, mesmo os recordatórios, fazem parte do dispositivo espaçotópico definido por

Groensteen (2015) e compartilha da solidariedade icônica com os demais elementos dessa composição. No Brasil, a etapa de inserir textos nos balões é frequentemente atribuída ao editor ou diagramador da obra (Com exceção de obras independentes ou *fanzines*). De acordo com os dados da pesquisa, Tiêe Santos não fez parte dessa etapa. Entretanto para seguir com os detalhamentos do letreiramento da obra iremos percorrer brevemente sobre a fonte presente.

A fonte utilizada nos diálogos de “Sete Cores da Amazônia” foi a segunda versão da Lula Borges, uma fonte própria para histórias em quadrinhos criada em 2009 pelo designer e quadrinista brasileiro Luiz Antônio Dias Borges, segundo a descrição do autor da fonte, ela foi criada a partir de sua própria letra vernácula e está disponível gratuitamente em seu site³³. A utilização de fonte própria pra quadrinhos é uma prática comum entre os quadrinistas devido a acessibilidade dessas fontes em bancos de dados. A escolha da fonte geralmente é feita por editores e diagramadores quando as páginas já foram finalizadas.

Quanto as onomatopeias, a obra não as possuem por escolha dos autores. Em um dos quadros o ruído de choro (Buáááá) emitido por Sarah ao perceber que ela e a avó estavam perdidas, surge dentro de um balão pontiagudo (balão de grito) como parte dos diálogos. Entretanto, este fato não altera o sentido da onomatopeia no contexto narrativo.

Figura 57 - Onomatopeia em Sete Cores da Amazônia.



Fonte: Sete Cores da Amazônia (2018)

De uma perspectiva crítica, a ausência de onomatopeia pode ter deixado de dar ênfase em alguns aspectos relevantes para a narrativa, ao me deparar com a beleza do pássaro Sete

³³ Site Lula Borges: <https://lulaborges.blogspot.com/2009/07/fonte-lula-borges-versao-25.html>

Cores, me perguntei como seria a representação gráfica de seu canto ³⁴. Neste caso, a ausência de onomatopeias ou mesmo ícones que remeta ao canto pode ser justificada pelo fato de não haver registros de onomatopeias que representem sons específicos, como o canto de pássaros. Conforme vimos anteriormente, são necessários alguns conhecimentos linguísticos para a criação de onomatopeias e este parece ser um esforço ainda ambicioso demais para as histórias em quadrinhos. Em 2024, a obra ganhou uma versão cinematográfica de mesmo nome, onde o pássaro Sete cores é representado também pelo seu canto.

PLANO DA METANARRATIVA

No plano de fundo a “moral” se desenrola de forma abstrata, sutilmente presente nas ações dos personagens. No processo de análise sugerido por Motta (2013) a metanarrativa busca analisar aspectos éticos e morais. Em “Sete Cores da Amazônia”, existe um confronto de diferentes perspectivas de mundo entre personagens, a concepção cristã na qual Sarah foi criada é uma realidade presente nas sociedades da Amazônia urbana. O cristianismo foi trazido para o Brasil nas missões jesuítas durante o processo colonial, e é pautado por crenças dualista que envolvem a existência do bem e mal, céu e inferno, Deus e o Diabo. Sarah, embora venha de uma família de ancestralidade indígena não tem contato com as culturas vivida por comunidades indígenas, seu contato mais próximo está na presença de sua avó Ceucy.

Por outro lado, a avó Ceucy cresceu cercada pelas crenças e ritos que fazem parte da vivência de seu povo, sua trajetória foi marcada por processos coloniais que a distanciaram de sua cultura originária, entretanto, ela se mostrou resistente ao colonialismo ao manter sua memória, os cantos, danças, grafismos e crenças de suas vivências. Em várias ocasiões, a avó manifestava sua crença de que tudo possui um espírito, os pássaros, plantas, animais e a morte significam uma transformação.

Sabemos que o apagamento das culturas originárias foi parte do projeto colonial português, que se iniciou pela catequização e posteriormente pela adoção de uma nova identidade para os indígenas, convictos de que isso os tornaria cidadãos civilizados sob os olhos da coroa portuguesa. Segundo Costa (2022), a igreja teve grande papel na organização dos indígenas para fins de trabalho e de seus interesses, mas houve resistência, o que levou os colonizadores a verem os indígenas como incivilizados e primitivos. A partir daí os esforços

³⁴ Canto do Sete Cores: <https://www.youtube.com/watch?v=5csjQL7qas8>

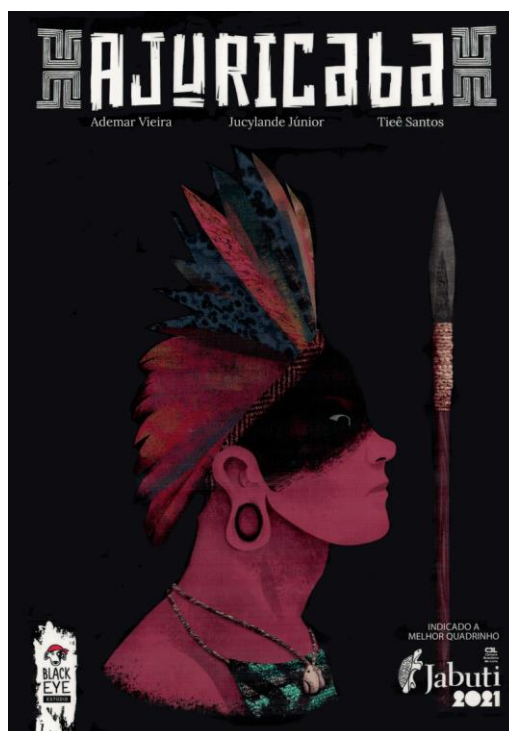
dos europeus se sucederam para civilizar essas comunidades originárias de acordo com discursos eurocêtricos hegemônicos.

Sarah tem contato com esses dois mundos divergentes que fazem parte das Amazôniaas, que conhece e influenciam diretamente na forma de ver e tratar o mundo a sua volta. Na cena urbana, ela vive entre o caos moderno, a rotina e a poluição, enquanto ao conhecer a avó Ceucy, ela é apresentada as cosmovisões que valorizam os saberes ancestrais dos povos indígenas, os espíritos da floresta e um conceito de existência que não encara a morte como um fim. O pássaro conhecido como “Sete cores da Amazônia” surge como um símbolo, representando a resistência dos povos originários, uma forma de existência ignorada no mundo moderno, mas que simplesmente existe.

4.1.2. AJURICABA (2020)

A *Graphic novel* “Ajuricaba” é uma narrativa em quadrinhos escrita por Ademar Vieira e baseada na peça teatral “A paixão de Ajuricaba” (1974) do dramaturgo Márcio Souza, entre outras referências. A obra foi publicada em 2020 sob selo do *Black Eye Studio* a partir de edital cultural realizado pela prefeitura da cidade de Manaus, ilustrada por Jucylande Júnior e arte finalizada por Tiêê Santos que também participou do letreiramento da obra.

Figura 58 - Capa de Ajuricaba.



Fonte: Ajuricaba (2022)

A obra conta a história do guerreiro Ajuricaba, personagem histórico na luta indígena contra a colonização no século XVIII e defesa do território indígena ao longo do Rio Negro. O líder manao tornou-se símbolo de resistência ao enfrentar o genocídio propagado pelos colonizadores na Amazônia Brasileira. Os Manaos eram uma das maiores nações guerreiras do Amazonas, situados onde hoje fica a capital do estado, Manaus, cidade que leva esse nome em homenagem aos guerreiros que deram suas vidas pela libertação de seu povo.

PLANO DO CONTEÚDO

O discurso que tece a narrativa na obra “Ajuricaba” já foi tema de diversas pesquisas acadêmicas no âmbito das ciências comunicacionais, sociais e históricas em diversas universidades desde seu primeiro lançamento em 2020. Parte dessa visibilidade veio das indicações as maiores premiações literárias e de quadrinhos realizadas no Brasil, como o prêmio Jabuti e o troféu HQ Mix, entretanto a obra só foi premiada através do prêmio Mapinguari, uma premiação criada especificamente para obras e quadrinistas da região norte do país. Por isso, utilizaremos parte dessas pesquisas para embasar a análise narrativa que desenvolveremos nesta seção.

Narrador – O Narrador é um personagem invisível, alguém que conta a história de uma perspectiva que não é notada pelo leitor.

Personagens – O guerreiro Manao Ajuricaba é o personagem central na narrativa, outros personagens são o cacique Huiebene, pai de Ajuricaba; o padre Antônio e o menino indígena Teodósio, a esposa de Ajuricaba Inhabu e seu filho Cucunaca e pajé Muia-umã formam um arco secundário. Na análise realizada por Rodrigues (2025), surge um personagem não humano que é bastante relevante nessa narrativa: O rio.

Em Ajuricaba, o rio desempenha um papel crucial como um ator não humano que interage com as comunidades indígenas, refletindo a ideia de Viveiros de Castro de que os elementos naturais têm suas próprias perspectivas e modos de existência. Assim, a luta de Ajuricaba contra os colonizadores pode ser vista não apenas como um conflito humano, mas também como uma resistência que envolve a natureza como aliada e protagonista. (Rodrigues, 2025, p. 10)

Existem muitos rios descritos em Ajuricaba, pois, para as sociedades indígenas, os rios eram também um meio de demarcação do território e, portanto, um espaço de disputa e que instigava grande interesse nos colonizadores. Segundo Vânia Costa (2017) a intenção dos portugueses era ocupar e garantir a posse do território na Amazônia, então eles percorriam as margens do rio Amazonas e seus afluentes onde as populações indígenas se concentravam.

Conflito – O assassinato do Cacique ao questionar os atos dos colonos, revela a visão hegemônica dos colonizadores frente aos povos indígenas, colocando-os no lugar de quem ouve e obedece e não de quem questiona e reage.

Ponto de virada – Com a morte do Cacique, os guerreiros da aldeia buscam por Ajuricaba, que deveria assumir seu posto, mas ao retornar para a aldeia, encontraram uma tragédia. Assim tem início a grande batalha contra os colonizadores, ápice da história.

Desfecho – A derrota manao é retratada como um evento eminente, nas páginas finais, após a morte de Ajuricaba, o jovem Teodósio ao ver o que aconteceu com os indígenas considerados rebeldes, rejeita a cultura colonial e os atos de violência contra os povos aos quais ele pertencia, cena representada pelo ato silencioso de despir-se e retornar a floresta.

PLANO DA EXPRESSÃO

A capa, nas histórias em quadrinhos, é o primeiro contato entre a narrativa e o leitor. Frequentemente, os elementos da capa buscam uma síntese da temática abordada pelos autores. Carvalho (2008) aponta, entre outros fatores, dois aspectos importantes da capa para uma obra, a importância comercial, uma mediação entre o objetivo do autor de ser lido, e o desejo do leitor de ler a obra. A interpretação gráfica favorece a percepção da estrutura da narrativa por meio de elementos estéticos e simbólicos.

Diagrama 8. Capa de Ajuricaba.



Fonte: Ajuricaba (2022)

Seguindo os apontamentos de Piekos (2010), o letreiramento da HQ Ajuricaba segue o traço da obra, arte-finalizada pelo próprio Tiêe Santos. As letras do título fazem referências ao grafismo indígena, do traço pintado organicamente aos adornos que compõe o desenho do título. Monocromático, a pintura corporal indígena é feita com pigmentos naturais, extraídos da terra, do carvão, do sumo de jenipapo, Urucum ou fuligem.

As pinturas corporais e grafismos nas sociedades indígenas na Amazônia, não são meros adornos decorativos, existem diversos significados dentro de aspectos culturais específicos de cada grupo étnico, fazendo parte de celebrações, rituais e demonstrações de elevação espiritual ou social dentro da estrutura organizacional. Em Ajuricaba, diversos quadros mostram essa relação com as cosmologias indígenas, da qual uma das mais expressivas é a pintura feita no rosto de Ajuricaba ao ser feito cacique dos Manaos.

Figura 59 - Página de Ajuricaba.



Fonte: Ajuricaba (2022)

A capa da *graphic novel* traz o personagem central com a face lateral exposta, trajado com um cocar, adereço plumária e símbolo da estrutura hierárquica nas tradições de diversos

povos indígenas, O rosto pintado com pigmento preto na superfície superior acima do nariz e empunhando uma lança. Nessa representação Ajuricaba é o lendário líder Manao, moldado pelas lutas e anseio de fazer justiça pelo seu povo.

Diagrama 9. Título de Ajuricaba.

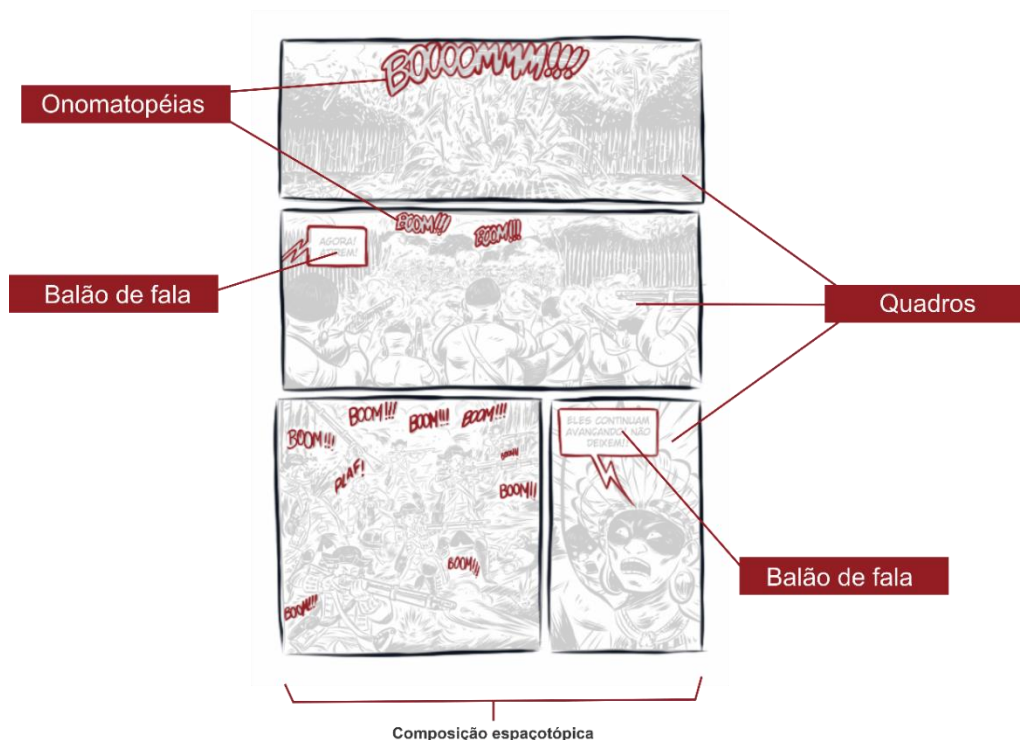


Fonte: Artista-pesquisadora (2025)

Assim como em *Sete cores da Amazônia*, o título de *Ajuricaba* está em estilo gótico, com letras maiúsculas e minúsculas, embora todas do mesmo tamanho, somatizadas aos adornos que contribuem com o desenvolvimento imagético da temática da obra. O desenho das letras é uma extensão visual do traço da arte final criada por Tiêe Santos, com traços fortes e “riscado”.

Diferente de sua antecessora, *Sete cores da Amazônia* (2018), *Ajuricaba* não é uma narrativa para crianças, possuindo indicação etária para pessoas acima de 16 anos, a estrutura espaçotópica das páginas envolvem as cenas arte-finalizadas, requadros, balões e onomatopeias. As páginas em *Ajuricaba* tem até seis quadros por página, com cenários bastante detalhados sobre as aldeias e os fortes onde se concentravam os portugueses e missionários em suas igrejas.

Diagrama 10. Composição espaçotópica.



Fonte: Ajuricaba (2022)

Os balões de diálogos são facilmente confundidos com recordatórios, pois todos são retangulares, e a diferença é marcada pela presença da cauda, sendo estes os únicos dois tipos de balões presentes em toda a narrativa. As onomatopeias, por outro lado, são diversas e bastante expressivas, mas são restritas aos confrontos. A natureza não emite sons, eles as fazem presente para demarcar a violência da imposição dos portugueses sobre os indígenas, e é frequente o uso de onomatopeias que expressam o som de armas, gatilhos ou lutas corporais, “Boom”, “Pow”, “Plaf”, “Click”, “tchak”, já muito frequentes em histórias em quadrinhos de ação.

Groensteen (2015) não aponta as onomatopeias como parte do dispositivo espaçotópico. Entretanto, me reservo ao direito de reconsiderá-las como parte indistinta dessa composição, aprisionadas na cena com os personagens e demais elementos que dão sentido à narrativa contada. Tiêe Santos, em uma de suas entrevistas transcritas, expressa sua insistência em tratar as onomatopeias a mão com o traço da arte final, elas são uma extensão do desenho do artista, fazendo parte da composição espaçotópica como se estivessem, de fato, dentro da imagem.

Quanto aos diálogos, a narrativa traz muitos elementos que representam o conflito entre os povos indígenas e os colonizadores, a língua é uma das mais notáveis, enquanto os colonos expressam o português nativo de Portugal, os indígenas falam o português brasileiro com

resquícios da antiga língua manao, considerada extinta assim como as demais expressões culturais dos indígenas desse núcleo. Segundo Dias (2022), alguns dos termos em Manao presentes na HQ são: *neyerys* (irmãos); *huena* (vamos); *Gamainha Pichene* (Espírito da Floresta); *palyhats* (branco); *apakony* (pai); *Nuâng notany* (meu filho).

A fonte utilizada nos diálogos é a versão atualizada da Lula Borges, mesma fonte dos diálogos de “Sete Cores da Amazônia”, porém o autor Luiz Antônio Borges, fez alterações que são perceptíveis em ambas as obras, principalmente pela diferença do “I” com serifa, uma exigência marcante dos quadrinhos americanos para diferenciar o emprego do verbo *To be* em primeira pessoa da utilização do “i” convencional (Piekos, 2021). Na língua portuguesa não faz sentido essa diferenciação, então na atualização ela foi removida da família tipográfica.

PLANO DA METANARRATIVA

Ajuricaba não é apenas uma história sobre indígenas na Amazônia, mas um registro das memórias reais que desmentem narrativas coloniais sobre a “venda” do território para colonizadores. É uma busca pela quebra de estereótipos construídos no imaginário da sociedade brasileira sobre a passividade indígena diante aqueles que invadiram suas terras, e sobre uma verdade cruel a respeito desse processo de dominação que foi extremamente violento para as primeiras sociedades que habitaram essas terras.

A obra aqui analisada traz à tona a resistência indígena perante o genocídio, por meio de uma narrativa verbo visual que busca chocar os leitores pela representação da brutalidade dos invasores europeus em relação aos ameríndios, com destaque para a escravidão, as doenças disseminadas pelos *palyhaty* (“brancos”, na língua Manao) e a violência sexual que praticam. (Dias, 2022, p. 143)

Esta, tornou-se uma das histórias em quadrinhos mais importantes no panorama nortista, principalmente por abordar temas relacionados ao processo de colonização que afligiu as sociedades na Amazônia, e principalmente a quebra de estereótipos construídos durante a colonização e replicado ao longo da história contada pelo colonizador, como a troca de terras por espelhos, que sugere que os indígenas se venderam por valores irrisórios. Na verdade, Segundo Costa (2017), a colonização foi um processo extremamente violento em diversas esferas. A invasão de terras já habitadas e a subalternização dos indígenas, considerado pelos lusitanos como inferiores, selvagens e incivilizados.

A mensagem presente no plano de fundo de Ajuricaba traz, ainda, uma nova jornada do herói em uma perspectiva que contradiz e revela aspectos da colonização do território amazônica que foram distorcidas ao longo da história. A história contada sobre a chegada dos

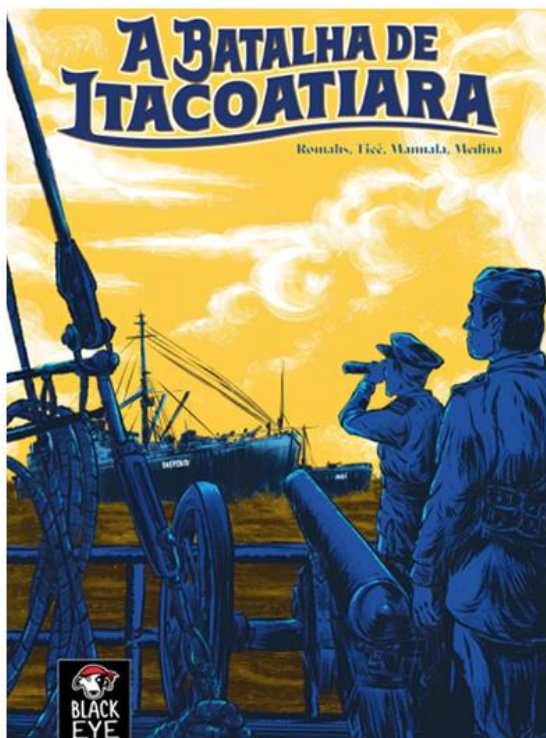
colonizadores colocou as comunidades indígenas como povos submissos e coniventes na entrega do território aos avanços dos estrangeiros, a obra “Ajuricaba”, entretanto revela que houve resistência, houve luta. Enquanto em muitos lugares no Brasil existe uma política que homenageia os chamados “heróis” de guerra, “heróis” militares e estes são frequentemente parte de uma elite sociocultural no país, são brancos, patriarcais, em posição de poder. A ideia por trás da história de Ajuricaba é trazer um herói amazônida e indígena como personagem central na narrativa.

4.1.3. A BATALHA DE ITACOATIARA (2025)

A *Graphic novel* “A batalha de Itacoatiara” é a história em quadrinhos mais recente produzida com o selo editorial do *Black Eye Studio*, lançada em novembro de 2025 em Manaus, fruto de uma colaboração entre os artistas Romah Mascarenhas como ilustrador, Daniel Medina como roteirista e Tiêe Santos na arte final, com estrutura bastante semelhante a “Ajuricaba”. Pude acompanhar a produção da etapa de arte finalização feita por Tiêe que se deu ao longo dos anos de 2024 e 2025, período ao qual dediquei a esta pesquisa.

“A Batalha de Itacoatiara” retrata um fato histórico ocorrido na Amazônia brasileira no ano de 1932, período da primeira fase da república de Getúlio Vargas, antes do golpe e da instauração do estado Novo ocorrido em 1937. Enquanto a revolução constitucionalista ocorria em São Paulo - SP, outra frente de resistência se sucedia no território brasileiro, as frotas legalistas aliadas ao governo federal de Vargas avançaram pelos rios do Pará, partindo de Óbitos e navegaram ao longo do rio Amazonas até a cidade de Itacoatiara – AM, onde foram interceptados por navios rebeldes na primeira batalha naval na América Latina no Século XX (Medina, 2025, p. 3)

Figura 60 - Capa de A Batalha de Itacoatiara.



Fonte: A Batalha de Itacoatiara (2025)

Esta é uma história em quadrinhos que corrobora a intenção do *Black Eye Studio* de promover um letramento acerca de fatos históricos apagados da memória brasileira por se passar na Amazônia. Fatos pouco conhecidos até mesmo por aqueles que vivem no território amazônico e foram ensinados a celebrar acontecimentos que beneficiam uma visão elitista das narrativas nacionais, como vimos no nacionalismo presente nos livros didáticos.

PLANO DO CONTEÚDO

A obra traz elementos remetentes ao período da república na Amazônia, marcada pela forte presença de oficiais nas capitais e cidades próximas onde o percurso era frequentemente feito pelos rios. Assim como em outras obras do *Black Eye Studio*, “A batalha de Itacoatiara” é narrada com base em memórias do narrador.

Narrador – Seu Djalma, já idoso como veterano de guerra dando entrevista a um jornalista.

Personagens – O personagem central e narrador é Djalma, um oficial que lutou na batalha de Itacoatiara, a história é narrada da perspectiva dele, levando em conta seus medos e visões perturbadoras durante e após a batalha. Alguns personagens secundários não possuem nome explícito, suas posições na narrativa se evidenciam pela postura e interação com o

narrador/personagem central, o repórter que conduz a entrevista, a namoradinha, o jovem recruta assassinado, nenhum deles tem nome na obra, o apagamento é sinalizado nessa ausência, assim como o número daqueles que lutaram e morreram na batalha.

Personagens não-humanos também surgem na história, um pássaro e um gato, com narrativa paralela a do personagem central, mas que parecem se conectar em três momentos da história na própria memória do próprio narrador.

Conflito – Djalma inicia sua narrativa falando sobre o relacionamento amoroso que desenvolveu com uma moça da capital durante o serviço militar, seu objetivo era cumprir o serviço e casar-se, ele não esperava e não estava preparado para participar de uma batalha, até que ela se materializou sobre ele.

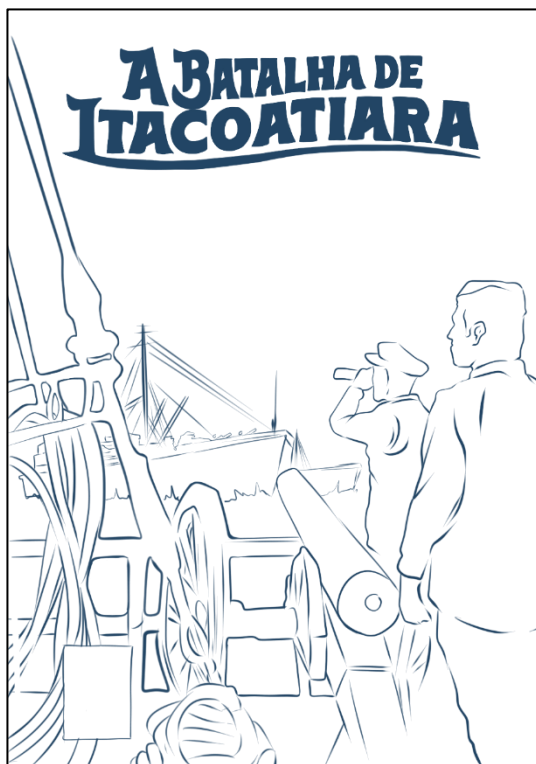
Ponto de virada – Do lado dos rebeldes, Djalma acaba por tirar a vida de um jovem nativo amazônida recrutado para lutar do lado Varguista, este fato acaba por atormentá-lo pela culpa, levando ao alcoolismo e a perda do amor que antes almejava.

Desfecho – Anos depois, ele tentou aliviar a culpa por meio da conversão religiosa, mas a imagem do jovem rapaz o perseguia, marcando as lembranças de uma batalha que durou cerca de 50 minutos.

PLANO DA EXPRESSÃO

A capa de “A batalha de Itacoatiara” foi ilustrada por Romah Mascarenhas e arte finalizada por Tiêe Santos, ilustrando o encontro de dois navios, remontando a batalha naval. A ilustração de capa demonstra dois lados na narrativa que arrastam os demais planos para um marco em comum, e no desfecho da história, eles são simbolizados pelos navios em oposição. As cores predominantes da capa produzem sentido a partir do antagonismo, azul enquanto cor fria e amarelo como cor quente.

Diagrama 11. Capa de A Batalha de Itaquatiara.



Fonte: A Batalha de Itacoatiara (2025)

As letras do título foram desenhadas por Tiêe Santos e possuem aspectos diferenciados das de “Ajuricaba” e “Sete Cores da Amazônia”, pois as iniciais possuem *Ápice*, uma forma de alongamento na parte superior e são intencionalmente diferentes das demais letras que, de igual maneira, estão em caixa alta. Elas possuem curvas que fazem as bases se assimilarem a serifas esquivas, enquanto o “I” possui terminal prolongado sublinhando o nome próprio da cidade de Itacoatiara.

Diagrama 12. Título de A Batalha de Itaquatiara.



Fonte: Obra impressa (2025)

Seguindo o exemplo de “Ajuricaba”, as onomatopeias em “A batalha de Itacoatiara” foram, em sua maioria, desenhadas em acordo com a arte final, principalmente nas cenas que expressam o caos expressivo das cenas de destruição. A composição entre cena e onomatopeia construída por Tiêe Santos se assemelha ao desenho de letras dos quadrinhos japoneses, linhas que gritam, rabiscadas e exprimem o sentimento do narrador ao descrever as cenas, levando o leitor a experienciar o horror da batalha até mesmo no bramido dos canhões.

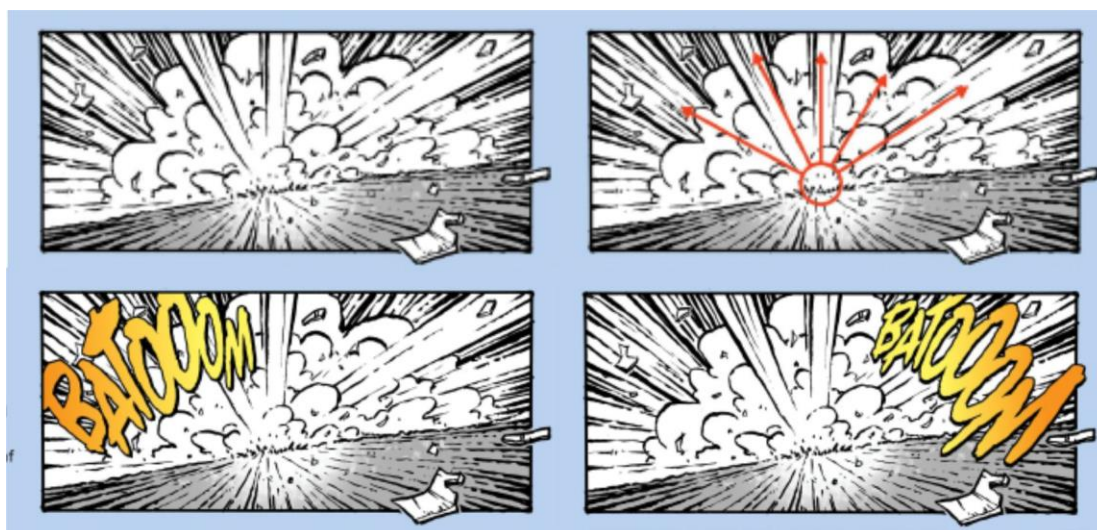
Figura 61 - Página dupla da HQ A batalha de Itacoatiara.



Fonte: A batalha de itacoatiara (2025)

Seguindo o princípio da dinamicidade aplicada aos efeitos sonoros que Nate Piekos (2015) demonstra em algumas etapas em seu livro *The guide of comic lettering*, a explosão das letras acompanha a direção expressa pela ação na cena. Na demonstração (Figura 55), Piekos demarca o epicentro da ação em linhas vermelhas, o letreiramento acompanha essa ação sobreposta a ela.

Figura 62 - Aplicação da dinamicidade aos efeitos sonoros.



Fonte: Piekos (2015)

Compartilho do pensamento de Piekos que um letreiramento sem dinamicidade se assemelha a adesivos colados sobre a arte, como uma forma apática de tratar o sentido a qual a história se propõe, o de passar emocionalmente uma mensagem e assim, cumprir os processos comunicacionais que a linguagem pode alcançar. É claro que a intensão do autor sobre o tipo de letreiramento que melhor cabe na narrativa tem um grau de importância, afinal, toda linguagem possui um objetivo. Diferente da obra “Ajuricaba” que apresenta onomatopeias voltadas para a ação, “A batalha de Itacoatiara”, traz outras formas de sinalização de efeitos sonoros como na imagem abaixo.

Figura 63 - Onomatopeia na obra A batalha de Itacoatiara.

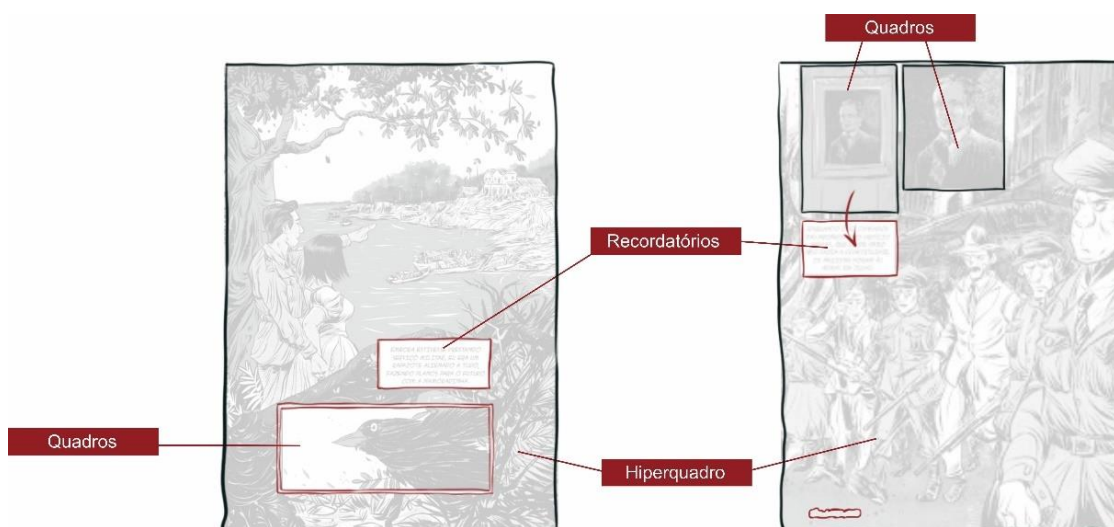


Fonte: A batalha de Itacoatiara (2025)

Em uma das cenas finais, que evoca o lado emocional do protagonista, enquanto caminha pelos cenários atuais as margens do rio Amazonas, Djalma é tirado de suas lembranças por um som, ao virar-se ele percebe que se tratava de um brinquedo nas mãos de uma garotinha (Figura 62). Cena que demonstra a inocência presente em lugares que já foram cenários de grandes tragédias.

Na composição espacial das páginas de “A batalha de Itacoatiara”, ou seja, no dispositivo espaçotópico possui uma aproximação com o estilo de narrativa de “Sete Cores da Amazônia”, uma vez que a narrativa se desenrola a partir das memórias do narrador, a presença de recordatórios é bastante relevante. O personagem/narrador vagueia por suas memórias ao longo da narrativa, surge no tempo presente e evoca o passado. Nessa transição os balões de fala são substituídos por recordatórios, e a narração passa da voz ativa para a voz memorial que se alternam, ao longo da história, entre os 41 recordatórios e 26 balões de fala.

Diagrama 13. Dispositivo espaçotópico em A Batalha de Itacoatiara.



Fonte: A Batalha de Itacoatiara (2025)

De igual maneira, “A batalha de Itacoatiara” não é uma leitura para crianças, afinal os autores buscaram demonstrar a tensão vivenciada no confronto físico e também no trauma mental estabelecido pelos traumas do protagonista, resultando em cenas inquietantes e bastante detalhadas.

A fonte utilizada nos diálogos é diferente das duas analisadas anteriormente, se trata da *ACME Secret Agent*, produzida e disponibilizada gratuitamente pela *Blambot*, uma agencia de letreiramento profissional de quadrinhos. Assim como nas anteriores, Tiêe Santos não fez parte da etapa que envolve a inserção dos diálogos, pois como foi mencionado anteriormente, essa

etapa é feita durante a edição ou diagramação da obra, e muitas vezes escolhidas de forma aleatória ou com base estética.

PLANO DA METANARRATIVA

Em “A Batalha de Itacoatiara” somos apresentados a uma outra Amazônia, já inserida no estado brasileiro, mas ainda envolta em conflitos pelo domínio territorial. O projeto colonial estava inserido nas veias das cidades e comunidades ribeirinhas mais próximas, muitos amazônidas vivem nas capitais, muitos fazem parte da tropa armada. O personagem central, desta vez, é um sobrevivente da batalha esquecida pelo estado brasileiro, mas viva nos rios da Amazônia que ainda possuem suas carcaças.

Em um de seus diálogos o protagonista reflete sobre como a guerra não deve ser celebrada, mas deve ser lembrada, porque as consequências dela influenciam na forma como se lida como o presente. A batalha em questão foi um fato apagado da história, mas que interferiu na vida de diversas pessoas que viveram o período da república na Amazônia brasileira. Esse evento não aparece nos livros de história, mas faz parte da memória do território e daqueles que fizeram parte dela.

A análise da metanarrativa envolve o discurso político como forma de manifestação do poder no controle da vida de pessoas comuns, os personagens que frequentemente participam de uma guerra são movidos não por sua própria razão, mas por ordens superiores, e isso gera consequências traumáticas na vida daqueles que vivenciam tais acontecimentos. O poder é um instrumento utilizado para subjugar o outro, o eu-narrador ao contar sua história assume finalmente, o domínio da narrativa e a forma como sua história é contada.

Ao longo dos relatos do personagem central, outra narrativa se desenrola como secundária, mas muito significativa, pois no início da história amorosa de Djalma surge um personagem que, à princípio, aparenta ter pouco significado: um pássaro negro. Sua presença na história parece ser casual, porém no desenrolar da trama se soma a um gato, e o encontro entre eles foi trágico e fatal. O personagem central, em sua narrativa, se assemelha ao gato por ter ceifado uma vida que estava a seu alcance, mostrando que o sentimento que motiva o personagem central é a culpa promovida por certa inocência em suas pretensões de realizar serviço militar na Amazônia, longe dos grandes conflitos da revolução constitucionalista.

As histórias em quadrinhos que resgatam histórias que foram contadas de formas que favorecessem narrativas hegemônicas, representam a resistência cultural como parte atuante e consciente de um processo da decolonialidade. Nem sempre esse processo é desperto, ele pode

ocorrer com base a necessidade de valorizar narrativas locais ou regionais pelo valor contemplativo e emocional promovido pela vivência no meio cultural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enquanto examinava os resultados desta pesquisa, me dei conta do quanto foi tortuoso o caminho percorrido até aqui. Talvez, até mesmo, fragmentado e cheio de desafios dentro da própria linguagem. Mas, ainda que o solo fosse frágil, acredito que conseguimos sedimentar lacunas que se fizeram pertinentes por muito tempo, não encaro os resultados alcançados como respostas definitivas e sim, pontos de partidas para novas pesquisas e novas formas de compreender processos culturais nos quadrinhos na Amazônia.

Alcançamos o principal objetivo desta pesquisa ao apresentar uma análise interpretativa que expõe o papel primordial do letreiramento nos quadrinhos como extensão da narrativa, e a simbologia que carrega a mesma cadeia de significados atribuído as imagens. A partir do que foi visto, o letreiramento não pode ser reduzido a padronizações impostas sem considerar os aspectos culturais e identificações daqueles que o produzem. Reproduzir o letreiramento de obras estrangeiras não engloba os aspectos substanciais da linguagem que fulgura na autenticidade do ser artístico.

Por se tratar de uma linguagem globalizada, é compreensível que se acredite que os quadrinhos devem seguir uma planta ou um padrão para ser validado, a estrutura histórica desenvolvida ao longo do primeiro e segundo capítulo demonstrou as diversas incógnitas pelas quais os artistas brasileiros, em especial os artistas da Amazônia, tiveram que passar em relação as construções identitárias e o movimento gradual de reconhecer a si mesmo como agentes de cultura.

Juntamente com o objetivo central, os objetivos específicos foram trabalhados em cada capítulo no intento de elucidar os pontos mais importantes em torno do tema central. No primeiro capítulo, apresentamos os elementos que compõem o letreiramento e o papel que cada um deles desenvolve na linguagem dos quadrinhos, também começamos a traçar o percurso histórico da chegada dos quadrinhos no Brasil e as principais influencias que moldaram esse mercado.

No segundo capítulo, foi possível descrever a extensão da produção de quadrinhos na região norte do país, quais os principais atravessamentos culturais permeiam essa produção e como os artistas nortistas lidam com a linguagem dos quadrinhos em sua completude, incluindo narrativa e letreiramento. Constatamos, ainda, a existência de identidades fragmentadas

constituídas no contexto pós-colonial, processo que privilegiou discursos hegemônicos e excludentes e dissipou uma suposta insegurança identitária (Hall, 2006). A partir das investigações focadas nas obras amazônidas catalogadas e nos depoimentos de diversos artistas amazônidas, percebemos que até os dias atuais, é comum nos perguntarmos o que significa ser amazônida e o que devemos ou podemos chamar de narrativas amazônidas.

Os ideais discutidos por Hall (2006), Castro (2019) e Mafessoli (2018) no terceiro capítulo, nos mostraram que não devemos conceber a cultura amazônica como uma identidade imutável e homogênea, pois a cultura é plástica e se transforma de acordo com a sociedade, mas cada indivíduo possui identificações dentro da cultura que compartilha com os demais indivíduos. O sentido de identificações, tal qual apresentada por Hall (2006) e Castro (2011) se faz presente dentro da organização multicultural na qual a sociedade brasileira se desenvolveu aos moldes de outras sociedades. Ainda no terceiro capítulo, buscamos um entendimento sobre as relações entre cultura, cosmo percepção e a linguagem e como essas totalidades se desdobram no trabalho de Tiêe Santos sob o conceito de identificações amazônicas (Castro, 2018).

Por fim, no quarto capítulo, apresentamos o cerne deste estudo, a análise interpretativa que relaciona as identificações da pessoa Tiêe Santos ao letreiramento produzido pelo artista Tiêe Santos. A análise de “Sete Cores da Amazônia”, “Ajuricaba” e “A batalha de Itaquatiara” representam diferentes narrativas em diferentes lugares e tempos na história da Amazônia brasileira, trazendo a luz e ao protagonismo não apenas elementos simbólicos atribuídos ao território amazônico, mas personagens e vivências historicamente apagadas.

Com estes resultados deduzimos que o principal parâmetro para o desenvolvimento do letreiramento de quadrinhos deve ser a narrativa. Não é possível dissociar o letreiramento da história contada, isso deve ser levado em consideração desde a concepção da ideia, e se a narrativa traz processos de resistência, por extensão o letreiramento também o deve. O letreiramento dessas obras correspondem a mesma expectativa atribuída as vozes que ecoam na metanarrativa, compartilham sentidos e nos permitem refletir sobre aquilo que é frequentemente ignorado na base cultural com a qual nos identificamos, assim como a forma que isso nos foi ensinado a partir de estruturas manifestas quando ainda nem compreendíamos a linguagem.

Esperamos que esta pesquisa contribua para a valorização das histórias em quadrinhos enquanto linguagem singular que estabelece relações profundas com pessoas, territórios, culturas e diversas outras esferas comunicacionais promovidas pela interação entre autor, narrativa e leitor, e principalmente o letreiramento de quadrinhos enquanto parte indissociável da linguagem. Descolonizar a linguagem demanda percepção do que subjuga os símbolos da

cultura a um padrão, uma expectativa que fragmenta e enfraquece a conexão entre sujeito, cosmo percepção e a cultura, por isso essa pesquisa também nos ajuda a perceber como se dá os processos comunicacionais em relações intersubjetivas.

Espera-se, ainda, que esta pesquisa possibilite o letramento acerca da autonomia das vivências, particularmente as artísticas, sobre padrões hegemônicos e supressores, ainda que tenham nos sido ensinados como verdades universais. A cultura, assim como as identificações são mutáveis e continuarão a se modificar à medida que os indivíduos avançam no tempo e espaço, convergindo com diversos outros processos culturais. Se não se deve homogeneizar processos culturais, também não devemos aprisionar a linguagem a esses paradigmas.

REFERÊNCIAS

ANGELIM, Juliana. **A Nona arte na Amazônia**. 9ª Arte. São Paulo: 2018

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). **NBR 6029: Informação e documentação: livros e folhetos - Apresentação**. Rio de Janeiro, 2023.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011

BOTELHO, Francinete., SOUSA, Ellen, & CASTRO, Marina (2026). **Norte em Quadrinhos e a atuação da coletividade nas fissuras do mercado editorial brasileiro**. 9ª Arte (São Paulo), 14, e241866. Disponível em: https://revistas.usp.br/nonaarte/pt_BR/article/view/241866. Acesso em: 30 de jan. 2026.

BOTELHO, Francy. **Purpúreo**. Barcarena, PA: Publicação independente, 2018.

BOTELHO, Francy. **Niara**. Belém, PA: Publicação independente, 2021.

BOTELHO, Francy. **Os Contos de Aiyra**. Barcarena, PA: Publicação independente, 2022.

BOTELHO, Francy. **Eterno**. Belém, PA: Publicação independente, 2024.

BOSI, Alfredo. **Dialética da colonização**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BUZAN, T. **Dominando as técnicas de mapas mentais**. São Paulo: Ed. Cultrix. 2019.

CARLOS, Giovana. **Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil**. Blumenau, 2019. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0436-1.pdf>. Acesso em: 03 de novembro de 2025.

CASTRO, Fábio. **Entre o Mito e a Fronteira**. Belém: Labor editorial, 2011

CASTRO, Fábio. **As Identificações Amazônicas**. (Portuguese Edition), Belém: NAEA, 2018. 276 p.

COSTA, Vânia. **À Sombra da floresta**. Belém: Editora Paka-tatu, 2022

DIAS, Rubens. **Ajuricaba: cultura e resistência indígenas como temática de uma HQ**. Contemporânea, v. 14, Rio de Janeiro: 2022.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FARIAS, Priscila. **Tipografia Digital. O Impacto das Novas Tecnologias**. São Paulo: 2AB, 2013.

FETTER, Sandro; Et.al. **A escrita, a caligrafia, o desenho de letras e o design de tipos: definições necessárias**. Design em Pesquisa – Vol. II. Porto Alegre: Marcavisual, 2018. p 37-51

GEERTZ, Clifford. (1926). **A interpretação das culturas**. 1ª.ed., 13ª reimpressão. Rio de Janeiro: LTC, 2008

GONÇALO JR. **A Guerra dos Gibis**. São Paulo: Conrad Editora, 2023.

GILLET, Fabiana. **Representações de mulheres gordas em quadrinhos de autoria feminina da/na amazônia**. [Dissertação de Mestrado]. Belém: 2023

GROENSTEEN, Thierre. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial editora, 2015.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na pós-modernidade**. tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro-11. ed. -Rio de Janeiro: DP&A, 2006

HELLER, Steven. *The graphic design reader*. Nova Iorque (EUA): Allworth Press, 2002, p. 279

KANT, Emmanuel. **Crítica da faculdade de julgar**. Trad.: Fernando Costa Mattos. Petrópolis: Vozes, 2016.

KARIPOLA. **Quase tudo são flores**. Belém, PA: Black Eye Studio, 2023.

KRACHENSKI, Naiara. **O pequeno colonizador: Tintim na África e os estereótipos coloniais (Bélgica, 1930-1931)**. Revista Diálogos Mediterrânicos, 2020. Disponível em: <https://www.dialogosmediterrânicos.com.br/RevistaDM/article/view/401/pdf>. Acesso em: 14 de out. 2025.

PAES LOUREIRO, João. **Cultura Amazônica: uma poética do imaginário**. Belém: Cultural Brasil, 1995.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. [Tradução de Priscila Farias], Osasco, SP: Gustavo Gili, 2020

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MATIAS, Avanúzia. **A história da charge e seu uso no pós-64**. UFC, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/41525/1/2014_eve_afmatiasjvmaia.pdf. Acesso em: 03 de out. 2025.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do Mundo**. 9ª Arte. São Paulo: 2018

MARTINS, Fernanda. **Letras Que Flutuam: o abridor de letra e a tipografia vitoriana**. Orientadora: Profa. Dra. Valzeli Sampaio. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Semiótica e Cultura Visual) – Universidade Federal do Pará, Belém: 2008

MASSUTTI, Cristina Pasquetti. **A reescritura da dislalia na fala do personagem cebolinha, da turma da Mônica, em inglês e espanhol**. Transversal – Revista em Tradução, Fortaleza, v.7, n.11, p.3-20, 2021.

MEDINA, Emerson; SANTOS, Tiêe. **A Batalha de Itacoatiara**. Manaus, AM: Black Eye Estúdio, 2025.

MOTTA, Luiz Gonzaga.; **Análise crítica da Narrativa**. Brasília, Editora Universidade de Brasília: 2013.

OYĚWÙMÍ, Oyèrónkẹ. **A invenção das mulheres: construindo um sentido africano para os discursos ocidentais de gênero**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

PAZ, Liber. **A resignificação do balão dentro do desenvolvimento das Histórias em quadrinhos como forma cultural**. São Paulo: 9ª arte, 2017. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/5asjornadas/q_historia/liber_paz.pdf. Acesso em: 29 de abril de 2025.

PAVLAT, Eric. **Proto-Comics: The Proto-History of Comic Books Before 1933 (English Edition)**. [Recurso eletrônico] 2015. Disponível em: <https://a.co/d/07SoNTwC>. Acesso em: 13 de jan. 2026.

PETTER, Margarida. **Linguagem, língua, lingüística**. (Introdução à Linguística, org. por Fiorin) 2 eds. São Paulo: Contexto, 2003

PEREIRA, Natália. **Design vernacular: A comunicação visual informal no cotidiano da Amazônia**. Dissertação de Mestrado. Belém: 2018.

PERALTA, Nelissa. **Decolonialidade e saberes tradicionais em práticas científicas na Amazônia**. Rev. UFMG, Belo Horizonte, v. 28, n. 3, p. 87-107, set./dez. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.35699/2316-770X.2021.41582>. Acesso em: 18 out. 2025.

PIEKOS, Nate. **The Essential Guide to Comic Book Lettering**. Image Comics: 2021.

PINAGÉ, Caroline; ALBUQUERQUE, Gabriel. **Fanzines no Brasil e em Manaus: um breve histórico**. Londrina, Volume 12, p. 316-331, jan. 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/estacaoliteraria/article/view/26237>. Acesso em: 19 de jan. 2026.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa dos Quadrinhos** São Paulo: Peirópolis, 2018.

PORTO-GONÇALVES, Carlos. **Amazônia, Amazônias**. São Paulo: Contexto, 2024.

PRADO, Natalia. **A formação de onomatopeias nos quadrinhos nacionais: questões ortográficas e fonológicas**. Estudos linguísticos, São Paulo, 46 (1): p. 27-40, 2017. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1586>. Acesso em: 08 de jan. 2025.

QUIJANO, Alijal. **Dom Quixote e os moinhos de vento na América Latina**. Estudos Avançados, 19(55), 9-31. 2005. Disponível em: <https://revistas.usp.br/eav/article/view/10091>. Acesso em: 11 de ago. 2025

RODRIGUES, Iuri. **Conhecendo os Quadrinhos parte 11: Emanatas**. Site Desenhando Recordatórios, 2023. Disponível em: <https://www.desenhadorecordatorios.com/>. Acesso em: 10 fev. 2026.

SANTOS, Christiêe. **Diário de campo: observações sobre o cotidiano**. WhatsApp: (96) 99160-1275. 7 de mai. de 2025, 13:18. Mensagem de áudio. Relatório de campo referente à dissertação de mestrado.

SCHELER, Max. **Visão Filosófica do Mundo**. Tradução de Regina Winberg. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.

SMEEN, Gabriel. **Censo Nacional de Profissionais de Quadrinhos e Humor Gráfico 2025**. [Recurso eletrônico] Resultados e discussões/Lucio Luiz, Guilherme Smeen - Curitiba: Quadrinopédia; Quadrinistas Uni-Vos; São Paulo: Comitê Nacional de Quadrinhos: Salvador, 2025.

SOUSA, Vince; OLIVEIRA, Otoniel. **Uma breve história dos quadrinhos paraenses**. Belém: Secult/PA, 2019.

SOUSA, Ellen; BOTELHO, Francinete. CASTRO, Marina. **A colaboratividade de artistas nortistas e o papel da internet na produção de histórias em quadrinhos na Amazônia: uma abordagem fenomenológica**. Revista Fronteiras - estudos midiáticos: 2025. Disponível em: <https://www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/28359>. Acesso em: 23 de dez. 2025.

SANTOS, Luiza. **A reutilização dos elementos do *Film Noir* na atualidade**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE. 16., 15 a 17 maio 2014, João Pessoa. Anais São Paulo: Intercom, 2014.

SILVA, Adriano. **A tradução de imagens e palavras nas histórias em quadrinhos de Asterix**. Dissertação de Mestrado. Campinas, SP: 2015

HEITLINGER, Paulo. **Fátima Finizola**. Site Tipografos.net, 2023. Disponível em: <http://tipografos.net/brasil/fatima-finizola.html/>. Acesso em: 18 fev. 2026.

VASCONCELOS, Evaldo. **Maramunhã**. Manaus, AM: independente, 2017.

VIEIRA, Ademar; SANTOS, Tiêe. **Ajuricaba**. 2. ed. Manaus, AM: Black Eye Estúdio, 2022.

VIEIRA, Ademar; SANTOS, Tiêe. **Sete Cores da Amazônia**. Manaus, AM: Black Eye Estúdio, 2018.

VIEIRA, Estevão. **Castanha do Pará**. In: BEHANCE. 2023. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/169148605/Castanha-do-Para>. Acesso em: 03 jan. 2026

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

XAVIER, Glayci. **Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e**

verbo-visualidade. Darandina [Revista eletrônica], Juiz de Fora, v. 10, n. 2, dez. 2017. Disponível em: < <https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28128>>. Acesso em: 14 de jan.2026

YAMADA, Marjorie. **Falando em quadrinhos:** A influência do letreiramento nas histórias em quadrinhos. Dissertação de Mestrado. Brasília: 2015.

ZANETTIN, Federico. **Comics in translation.** Manchester (UK): St. Jerome Publishing, 2008. 322 p.

REFERÊNCIAS DE FIGURAS

ADOLFO FILHO, Mário. **Curumim completa 39 anos.** 2022. Site Mario Adolfo. Disponível em: < <https://marioadolfo.com/curumim-completa-39-anos/>> Acesso em 15/02/2026

ANDRADE, Thais. **FIQ BH: A presença nortista no maior evento de quadrinhos da América Latina.** Site Mercadizar.com. Disponível em: <https://mercadizar.com/comunicacao/fiq-bh-a-presenca-nortista-no-maior-evento-de-quadrinhos-da-america-latina/>.> Acesso em: 10 out. 2025.

AZEVEDO, Cláudio. **Nhô Quim de Ângelo Agostini.** Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/290996447>>. Acesso em 21/05/2025

BACK, Andy. **Gilray.** Site Andys early comics arquich. Disponível em: <<https://konkykru.com/e.gilray.tables.turned.html>> Acesso em 13/22/2026

BLACK EYE STUDIO. **Acervo de obras publicadas.** (S.D). Disponível em: <https://blackeyeestudio.com.br/>.> Acesso em: 18 fev. 2026.

BOTELHO, Francy. **Os Contos de Aiyra: A Canção do espírito da pedra.** Site Amazon, 2022. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Os-Contos-Aiyra-Can%C3%A7%C3%A3o-Esp%C3%ADrito-ebook/dp/B0C2WDQ7WJ>> Acesso em: 18 fev. 2026.

CRUMB, Robert. **Zap Comix.** Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Zap-Comix-No-Robert-Crumb/dp/B004BXJECC>>. Acesso em 03/04/2025

CONEW DC. Sakura Card Captor. Site Pinterest. Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/686799011915561592/>> Acesso em 12/02/2026

ESTÚDIO NANQUIM. **The Yellow Kid.** Disponível em: <https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/> Acesso em 03/04/2025

EL9ªARTE. **Onomatopeia.** Site Pinterest. Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/6122149488283115/>> Acesso em 12/03/2026

EL LOBO IBÉRICO. Página original do mangá Dragon Ball. 2012. Disponível em: < <https://elloboiberico.com/2012/08/06/dragon-ball6-saga-de-bu-14-de-29/>> Acesso em 31/01/2026

DOCERO BRASIL. **Turma da Mônica e a Saúde bucal**. 2021. Disponível em: < <https://doceru.com/doc/cnnexc0>> Acesso em 03/02/2026

GONÇALVES, D. **Antiguidades – Choujuu Jinbutsu Giga**. 2018. Disponível em: < <https://esoumdesenho.wordpress.com/2018/10/24/antiguidades-choujuu-jinbutsu-giga-o-primeiro-manga-da-historia/>> Acesso em 13/03/2026

HEITLINGER, Paulo. **Fátima Finizola**. Site Tipografos.net, 2023. Disponível em: <http://tipografos.net/brasil/fatima-finizola.html/>. Acesso em: 18 fev. 2026.

VARÃO, Gabriela. **Revista Tico-Tico**. 2024. Site Universidade de São Paulo – USP. Disponível em: < <https://jornal.usp.br/diversidade/quadrinhos-infantojuvenis-da-decada-de-1930-reforçaram-estereotipos-racistas/>> Acesso em 15/02/2026

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. **Arte Pré-Histórica. História das Artes**, 2026. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-na-antiguidade/pre-historia/>. Acesso em 30/09/2025

MALATO, Maiara. **Contos de Boca de Rio**. 2024. Site Fliptru. Disponível em: < <https://fliptru.com.br/comic/contos-de-boca-do-rio>> Acesso em 15/08/2025

MOTA, Núbia. **Quadrinista Geuvar Oliveira apresenta obras tocantinenses no Rio de Janeiro**. 2021. Site Governo do Tocantins. Disponível em: < <https://www.to.gov.br/seduc/noticias/quadrinista-geuvar-oliveira-apresenta-obras-tocantinenses-no-rio-de-janeiro/36mylq71yr9a> > Acesso em 14/02/2026

NAZARENO, Voney. **HQ Belém Imaginária**. Site Mapa Cultural do Pará. Disponível em: < <https://mapacultural.pa.gov.br/agente/1132/volneynazareno#info>> Acesso em 14/02/2026

NONA ARTE PRODUTORA. **Maramunhã**. Site Catarse. Disponível em: https://www.catarse.me/users/201508?user_id=201508#created> Acesso em: 14 fev. 2026.

PLANTY, Black. **Osamu Tezuka**. 2023. Site crunchyroll. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/news/features/2019/11/3/embracing-osamu-tezukas-love-for-the-surreal?srsId=AfmBOopT6u2r-fYWvt17Rg4day2um1h6BK>> Acesso em 03/04/2025

PORTO-ALEGRE, Manoel de Araújo. **A campanha e o cujo**. Jornal do Commercio, Rio de Janeiro, ano 12, n. 277, 14 de dezembro de 1937. Disponível em: https://objdigital.bn.br/objdigital2/acervo_digital/div_iconografia/icon326037/icon326037.jpg . Acesso em 13/22/2026

POMONO. **Une Table Indiscète**. Disponível em: < https://www.pamono.co.uk/honore-daumier-une-table-indiscete-lithograph-1853?srsId=AfmBOoo5KsbhHP_7wM2-uhhGA-TEV7cFMLLe4cTLzGeLda0m4RYz1eaP> Acesso em 24/01/2026

RA COLLECTION. **William Hogarth**. 1802. Disponível em: < <https://esoumdesenho.wordpress.com/2018/10/24/antiguidades-choujuu-jinbutsu-giga-o-primeiro-manga-da-historia/>> Acesso em 13/03/2025

RAMOS, Michelle. **Turma da Jurema**. Site ZineBrasil, 2014. Disponível em: <https://zinebrasil.wordpress.com/2014/02/11/tirinhas-da-turma-da-jurema/>.> Acesso em: 18 fev. 2026.

RONY, Ronaldo. **De Macapá para o Mundo, o Fabuloso Capitão Açaí - Fanzine Amapá**. 2021. Site Skoob. Disponível em: < <https://www.skoob.com.br/pt/book/457576?title=de-macapa-para-o-mundo-o-fabuloso-capitao-acai>> Acesso em 15/02/2026

RODRIGUES, Iuri. **Asterix**. Disponível em: <<https://www.desenhadorecordatorios.com/post/asterix-65-anos>> Acesso em 03/04/2025

SOUSA, Maurício. **Turma da Mônica Jovem**. Disponível em: < <https://www.amazon.com.br/Turma-M%C3%B4nica-Jovem-Primeira-S%C3%A9rie/dp/8542606965>> Acesso em 14/02/2026

STACKEXCHANGE. **Sandman: Balões de Delírio e Sonho**. 2023. Disponível em: < <https://literature.stackexchange.com/questions/2460/why-are-deliriums-eyes-of-two-colors>> Acesso em 03/01/2026

TAKADA, Kenji. **O que são os ideogramas chineses?** Site Clube do Chinês. Disponível em: <https://www.clubedechines.com.br/blog/o-que-sao-ideogramas-chineses/>> Acesso em: 7 ago. 2025.

VIEIRA, Estevão. **Castanha do Pará**. In: BEHANCE. 2023. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/169148605/Castanha-do-Para>. Acesso em: 03 jan. 2026

VITOR, Armando. **Turma da Jurema N°250**. Site Ilustrações do Armando, 2016. Disponível em: https://ilustracoesdoarmando.blogspot.com/2016/09/tirinhas-da-turma-da-jurema-tirinha-de_43.html.> Acesso em: 18 fev. 2026.

ANEXO I

Nº	OBRA	AUTORIA	ESTADO	ANO
1	Açaí pesado drx	Col. Açaí pesado	PA	2019
2	Aconteceu comigo	Laura Athaide	AM	2020
3	A ferrovia do diabo	Flávio Godoi da Silva	RO	2012
4	<i>After Lyra</i>	Lyra Alice	RR	2021
5	Ajuricaba	Black Eye Estúdio	AM	2021
6	Amazônidas: Guardiões das Florestas	Yonami	AM	2020
7	A Batalha de Itacoatiara	Black Eye Estúdio	AM	2015
8	A Batalha nas sombras	Léo Dressant	PA	2024
9	A Filha do gigante de gelo	C-4 studio	AM	2021
10	A Maldição do Governador	Black Eye Estúdio	AM	2019
11	A Mansão <i>Bennett</i>	Alice Nardes	TO	2023
12	<i>Amazonpunk 2099</i>	Luiz Carvalho	AM	2022
13	Anien do céu!	Ana Bernhard	TO	2023
14	Apneia	Carolina	RR	2015
15	Aquelatriz	Coralina	RR	2020
16	Assuntos inacabados	Col. KitNet	PA	2024
17	As Aventuras de <i>Mihuwa</i>	Leon Sarmento	AM	2024
18	As Aventuras da Cunhã	Euniquis	AM	2025
19	A turma do açaí	Rosinaldo P.	PA	2000
20	A turma do pitu e Xibé	Léo Dressant	PA	2020
21	A Última Flecha	Emerson Medina	AM	2019
22	A Viagem de Maíra	Col. KitNet	PA	2024
23	A voz da foz	Col. Yukitáias	AM/PA	2025
24	Belém Imaginária	Voney Nazareno	PA	2004
25	<i>Brega Story</i>	Gildati Jr	PA	2023
26	Borras	Coralina	RR	2018
27	BRT Magazine	Col. BRT	PA	2024
28	Caboquinho Waregu	Eunuquis e Fernanda	AM	
29	Castanha do Pará	Gildati Jr	PA	2016
30	Café Amazônico	Raquel Teixeira	AM	2024
31	Capitão Açaí	Ronaldo Jorge	AP	2006
32	Caprichoso: uma história em quadrinhos	Estúdio Buriti	AM	2023
33	Causos da Floresta	TAI e Nil	AM/PA	2023
34	Causos de viagens para crianças maluvidas	TAI e Nil	PA/AM	2023
35	Causos do meio do mundo	AP Quadrinhos	AP	2023
36	Catitando Histórias	Col. Açaí pesado	PA	2024
37	Como Sobreviver a Humanos sendo um gato	Thai Rodrigues	AP	2022
38	Círio de Nazaré	Socorro Costa/Luiz Pê	PA	1993
39	Chega de ser <i>people pleaser</i>	Karipola	PA	2024
40	Coisas da cômoda	Col. BRT	PA	2025
41	Crônicas aventurísticas e sacanas	Robson	PA	2024
42	Cramunhão	Ciro Gonçalves	TO	2023
43	Curumim: o ultimo Herói da Amazônia	Mario Adolfo	AM	1983
44	Curupira	Hipácia Caroline	RR	2020
45	Destinos de Tarot	Igum Djorge	AM	2022
46	Distopia NeoCabana	Col. Açaí pesado	PA	2019

47	Dias Quadrados	Henrique Tavares	AC	2015
48	Encantarias	Voney Nazareno	PA	2005
49	Em Busca da verdade	C-4 studio	AM	2025
50	Encontre suas asas	Luiz Felipe	PA	2025
51	Esquadrão Amazônia	Joe Bennet	PA	2001
52	Eterno	Col. Serendi	PA	2024
53	Fronteira	Malika Dahill e Eunuquis	AM	2021
54	Galvez, O imperador do Acre	Márcio Souza	PA	1976
55	Gira	Geuvar Oliveira	TO	1997
56	<i>GreenLand: entre dois mundos</i>	Bia Cruz	RR	2019
57	Grupação	Bichara Gaby	PA	1972
58	Horizonte zero	Emmanuel Thomas	PA	
59	Heranças	Raquel Teixeira	AM	2025
60	HQ do Lucas	Lucas Quaresma	PA	2016
61	Iancaj	Lyra Alice	RR	2020
62	Icamiabas	Tom Gomes	AM	2021
63	Ilha dos esquecidos	Dayanne Farias	AP	2020
64	Indiozinho e a lenda da Noite	Kildervan Abreu	PA	1989
65	Insurgência	Kauan Batista	TO	2024
66	Justiça	Aian Del Tetto	AP	
67	Kriança india	Rafa Campos	TO	2021
68	Lavrado comics	Col. Lavrado	RR	2019
69	Lendas Urbanas	Col. Açaí Pesado	PA	2019
70	Lexandre	Alexandre Xavier	RR	2020
71	Liga do Cerrado	Geuvar Oliveira	TO	2006
72	Manda Pizza	Luiz Andrade	AM	2025
73	Maramunhã	Evaldo Vasconcelo	AM	2020
74	Marie e a floresta mágica	Alexandre Xavier	RR	2020
75	Matinta Zine Ciano	Col. Matinta	AM	2020
76	Memorabilia	Luiz Andrade	AM	2022
77	Meu círio	Voney Nazareno	PA	2018
78	Merenda	Col. Kitnet	PA	2024
79	Menina que veio de Itaiaia	Voney Nazareno	PA	-
80	Miipo	Hipácia Caroline	RR	2020
81	Mística Amazônia	Black Eye Estúdio	AM	2021
82	Mizuras	Col. Yukitáias	AM/PA	2022
83	Nanquim Espacial	Col. Capivara astron.	PA	2023
84	Niara	Col. Serendi	PA	2021
85	No Limiar dos deuses	Geuvar Oliveira	TO	2021
86	Obituário	Col. Açaí pesado	PA	2020
87	O menino que morava no poste	Romahs Mascarenhas	AM	2023
88	O mundo de Tailus	Woylle Masaki	PA	2020
89	Onde Habita o Medo	Tai e Nil	PA/AM	2024
90	O Outro lado do Mucuruçá	Francy Botelho	PA	2024
91	Os Contos de Aiyra	Francy Botelho	PA	2022
92	Para Sempre, Eneida	Otoniel Oliveira	PA	2019
93	Paliativo	Thai Rodrigues	AP	2021
94	Paina	Thaly Chris	PA	2023
95	Pirilampus	Rony e Leon Sarmiento	AM	2022
96	Pretérito mais que perfeito	Otoniel Oliveira	PA	2005
97	Pobremon	Alexandre Xavier	RR	2021

98	Purpúreo	Francy Botelho	PA	2019
99	Quadrinhos a margem	Luiz Felipe	PA	2024
100	Quase tudo São flores	Karipola	PA	2021
101	Robsonverso	Col. Capivara astron.	PA	2022
102	Rua 24	Hipácia Caroline	RR	2020
103	Saburo	Ricardo Ono	PA	2020
104	Sam e Oscar	Ademar Vieira	AM	2023
105	Sarcófago X	Daniel Cabral	AC	2021
106	Sawe	Tom Gomes	AM	2021
107	Sagrado	Thai Rodrigues	AP	2025
108	Sem palavras	Ademar Vieira	AM	2021
109	Sete Cores da Amazônia	Black Eye Estúdio	AM	2018
110	Semana do Cão	Col. Kitnet	PA	2025
111	Super amarelo	Geovan Motter	AM	2023
112	Submersos	Leon Sarmento	AM	2025
113	<i>The dreamer runner</i>	Matheus Lobo	RR	2021
114	<i>The chronicles of vangallia</i>	Alexandre Xavier	RR	2019
115	Tribo da Justiça	Rhafa Porto	RR	2019
116	<i>Titanium</i>	John B.	RR	2020
117	Totó	Geovan Motter	AM	2018
118	Turma da Jurema	Armando Vitor	RR	2014
119	Vá pela sombra	Luiz Andrade	AM	2025
120	Vero-Pexe	Jacob e Jesus	PA	1989
121	Vicente Lua Cheia	Álvaro Maia	TO	2022
122	Vitória-Régia	Valdo ALves	AM	2024
123	Zagaia	Elton Galdino	PA	2021

ANEXO II

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônidas

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônidas

24 respostas

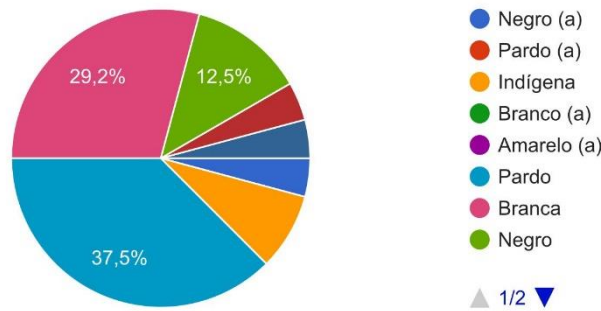
Nome Artístico	Nome Completo
24 respostas	24 respostas
Rodrigo Gomes	Rodrigo Neves Gomes
Diogo ferreira	Diogo lobo ferreira
Karipola	Karina Pamplona Ribeiro Bastos
TAI	Thais Silva
PABLO MARQUINHO	PABLO MARQUINHO PESSOA PINHEIRO
Matheus Siqueira	Matheus de Sousa Siqueira
Icehito	Rauliam Victor Cantuaria Farias
Keoma Calandrini	Keoma Calandrini de Azevedo Matheus
Volney Nazareno	Volney Nazareno Duarte Gonçalves
Thai	Thainá Rodrigues da Silva
rateix	Raquel Teixeira de Souza
Allan Chermont	Allan Guilherme Faro Chermont
Worlds of Agnes	Agnes da Silva Ferreira
Mai	Maiara Brena Gomes Malato
Aynan Del Tetto	Aynan Del Tetto Minervino Vieira
Tieê Santos	Crystieê Santos Barros
Felipe Garcia	Felipe Matheus Santos Garcia
Ricardo Ono	Ricardo Harada Ono
Lady Lih	Lílian dos Reis e Silva
Felipe marques	Felipe sandro marques de Souza
@artbyppontes	Paula Lobato
Mandy Modesto	Amanda Cristine Modesto Barros
Nauta de Pégasus	Natália Maria Monteiro Muniz
Bell Modesto	Ana Isabel Modesto Barros

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônicas

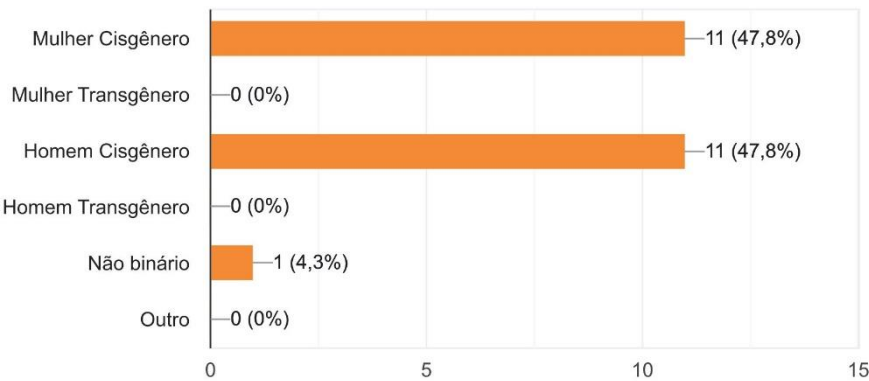
Identificação Racial e Étnica

24 respostas



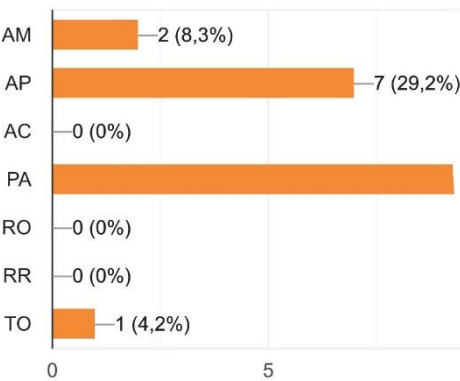
Identificação de gênero

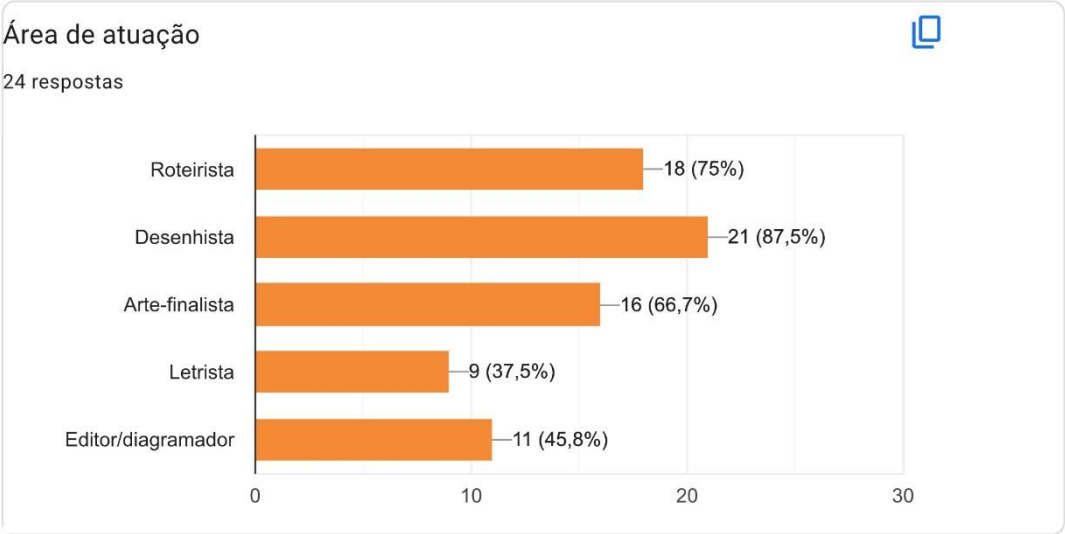
23 respostas



Estado da Amazônia brasileira

24 respostas





30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônidas

Obras publicadas

24 respostas

Nanquim Espacial, Robsonverso, Catitando Histórias volume 1, Almanacão de férias Brt, Brt Magazine volume 2.

Mixs: açaí pesado volume 3, acai pesado drx (capa), brt magazine 1 (rotwiro) brt magazine 2, editor chefe + 3 historias. publicações solo: crônicas aventurísticas e sacanas vol 1 e vol 2

Quase Tudo Sao Flores (2023)

Causos de Visagens para Crianças Maluvidas (2022), Onde Habita o Medo (2024).

VICENTE - LUA CHEIA, CRAMUNHÃO

Remanso (Coletânea Quadrinhos à Margem)

Meio Período, Tribunal Intersimensional da Quinta Dimensão, Raia e o Buraco Negro e 8-8-8

Açaípesado volume 1, 2 e 3, Mundo de Tailus: em busca da semente da vida, Paina.

Belém Imaginária, Encantarias, Açaí Pesado, etc.

Mizuras (2022) fanzines: Paliativo (2023), Como Sobreviver a Humanos sendo um gato (2023).

Mizuras (2022), Yara e as Cores (2023), Café Amazônico (2023), Muputira (2023) e Almoço Amazônico (2025).

Mãe

Nenhuma

Zine: Obituário(Açaí Pesado), Aquarela(Capivara Astronauta). Quadrinho: Distopia Neocabana(Açaí Pesado), Semana do Cão(Kitnet). Obras próprias: Unidos pela Tempestade(disponível na Fliptru) e Contos de Boca do Rio(Flip Tru e Instagram)

Justiça, Sonho Noturno, Causos no Meio do Mundo 2° ed

Sete cores da Amazônia, Ajuricaba , o menino que morava no poste, A batalha de Itaquatiara.

Açaí Pesado O Obituário, Açaí Pesado Distopia Neocabana, Coletivo BRT apresenta - Acelera, BRT MagaZine 2023/2024, Almanacão de Férias BRT

Saburo (todas as áreas), Orientações Acadêmicas UFPA (roteiro, lettering edição), Africano Paidégua (roteiro, lettering, cor e edição), Menina que veio de Itaiara (História completa),

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônidas

Pluralis (História completa), Açaí Pesado 1 e 2 (História completa), #DRX (História completa), Espíritos da Lua (lettering, flat e edição).

Fanzines pelo Coletivo MáTinta HQ: Zines MáTinta I: Amarela, MáTinta II: Magenta, MáTinta III: Ciano, MáTinta IV: Black; MáTinta Comics vol.1; Telefone Sem Fio Ilustrado; e ainda em 2025: HQ A Iguana Encantada. Além disso, o Manual do Trabalhador Amazônico, feito para o TRT-11.

Assuntos inacabados, merenda, viagem de Maira, semana do cão

Curta metragem "Solitude" dirigido por Tami Martins

A Menina que vem de itaiara, Açaí Pesado I, Açaí Pesado II Lendas Urbanas, Açaí Pesado III Distopia Neocabana, Zagaia, O Obituário, Cypher Comics, Meu Círio em Quadrinhos, Assuntos Inacabados, Merenda, A Viagem de Maíra e Semana do Cão.

Causos do Meio do Mundo vol. 1, vol 2 e Multiverso do Capitão Açaí

Assuntos Inacabados, Merenda, A Viagem de Maíra, Semana do Cão.

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônidas

Na sua opinião, qual a importância do letreiramento (*lettering*) para as narrativas em quadrinhos?

24 respostas

O letreiramento é muito importante para a obra, para compor o visual do quadrinho e também em alguns momentos, ajuda a compor a narrativa.

Finalidade estetica e narrativa dependendo do autor e sua identidade

Muito importante! Ela dá potência ao que está sendo dito e ajuda a contar a história

O escolha de letra, seja fonte, escrita manual, ou escrita manual transformada em fonte são elementos estilísticos importantes que representam a voz que a história vai ter. É uma escolha que representará o estilo do autor em uma obra ou o tom que ele quer dar para uma fala. É um elemento essencial na construção da narrativa.

Acredito ser uma forma interessante de guiar a leitura fora dos padrões.

Fundamental, tanto gráfica quanto narrativamente, pois contribui para a leitura das imagens, a sensação que está sendo passada na bidimensionalidade do papel, assim como expressa as nuances de um personagem, o contexto da história e influencia na leitura da obra em si.

Ele tem uma grande importância, mas não é indispensável, visto o impacto que histórias mudas possuem.

O letreiramento pode contribuir para uma identidade mais marcante em uma revista, principalmente quando adequado a um tema específico. Aliado a outros elementos como os balões e onomatopeias, as letras podem garantir uma estabilidade e coesão narrativa em uma história específica.

No passado servia apenas a função de leitura, nos dias atuais se bem aproveitado pode criar maior envolvimento visual do público leitor com a obra, desde o título, ao conteúdo da narrativa.

acredito que sejam uteis em paginas de onomatopeias e titulos.

Acredito que é muito importante, pois é necessário que o letramento tenham uma boa legibilidade a fim de passar a narrativa da melhor forma possível ao leitor e, também pode ser uma boa oportunidade para trazer imersão ao leitor.

É de suma importância pois ela mostra o tom do quadrinho.

Muito importante

Eu acho que apesar de que na maioria das vezes, não pareça ser dado tanto crédito e atenção pra essa parte da narrativa, como dão ao desenho e as cores, é importante para representar as falas dos personagens, que assim como a gente, fala de um jeito diferente e existem mil

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônicas

maneiras de se falar alguma coisa, e esses jeitos diferentes também podem se aplicar aos quadrinhos.

É de suma importância para design das obras.

Muito importante, isso dá a obra uma característica única, claro se for feito para tal.

Tem uma importância tão grande quanto qualquer outro elemento encontrado em uma página. Ajuda a compor narrativamente a história, e se bem posicionado, pode melhorar a fluidez e entendimento.

Depende muito da proposta, tanto artística quanto linguística/comunicacional. Às vezes é imprescindível, outras não é necessária, quando a imagem fala por si. Contudo, percebo que nestes casos se abre espaço para interpretações mais plurais.

Importante, pois o lettering também faz parte da comunicação ao leitor.

E de suma importância para o entendimento da história

Parte crucial da transmissão de informações relevantes da plot

O letramento pode impactar na narrativa, demonstrando mudanças de voz, sotaque e outras características culturais da fala.

Acredito que o letramento seja extremamente importante dentro dos universo dos quadrinhos pois, assim como os desenhos, as linhas cinéticas e outros elementos gráficos, o lettering também é uma forma de acrescentar na narrativa da história através da escolha certa de tipos para cada contexto.

O letramento ajuda a transmitir sensações específicas para o leitor, contribuindo para a imersão da história.

Como é tratado o letreiramento (*lettering*) nas obras em quadrinhos das quais você participou?

24 respostas

As obras foram feitas em coletivo e para o letreiramento sempre a gente trabalhou com um diagramador/editor para pensar esse ponto.

Com o devido cuidado, dando espaço para a arte respirar, evitando ruídos e poluição visual e verborragia desnecessária.

Texto corrido utilizo uma fonte com a minha letra para facilitar a revisão e quando é algo mais expressivo, a letra é desenhada.

Mas minhas obras utilizo fontes que simulam escrita a mão.

Apesar de não deixar isso claro no roteiro, os desenhistas sempre adicionam durante a produção.

Apesar de meu quadrinho ser "mudo" (sem balões de fala/narração/onomatopeias), as histórias que acompanham a coletânea Q&M apresentam um letreiramento básico, sendo mais uma ferramenta apenas para expor os diálogos e não pensar muito na dimensão do texto entregue pelos seus autores. Mesmo sendo uma produção essencial para analisar o cenário de quadrinhos no Pará, seu letreiramento fica aquém do que poderia, apesar de não oferecer riscos para a sua leitura, também não experimenta e expande o que a sua textualidade visual propõe.

Ele é bastante importante, pois todas as obras que eu fiz contavam com diálogos e onomatopéias.

Para os balões de fala em Açai pesado, a fonte padrão foi a Lula borges, entretanto as onomatopéias e demais letras foram feitas de forma livre pelos demais artistas. Em Tailus e Paina o processo se deu da mesma forma, uma fonte padrão para os balões de fala, mas os demais elementos podemos perceber uma maior liberdade de execução, o título Paina por exemplo foi feito com traços de pincel e nanquim.

Com alguma atenção, buscando na extrapolar no seu uso, pois mesmo sendo utilizado de forma tradicional pode também causar poluição visual, o adequado seria um meio termo entre imagem e texto equilibrados.

usadas apenas em títulos.

Com muito cuidado, é geralmente o editor que realiza esse trabalho, mas tem algumas definições que os autores decidem também.

Como parte gráfica fundamental. A escolha do letreiramento da obra além de trazer um caráter estilístico, também passa a mensagem que queremos com o quadrinho.

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônidas

Depende do tipo de narrativa, da ambientação, do gênero, da história que está sendo contada, do humor e entonação de voz dos personagens, além de suas particularidades e características.

Até onde eu lembro, a maioria só tratava o lettering como a parte escrita do quadrinho, e sendo algo que precisava apenas de uma letra legível e tava tudo bem. Agora tô tentando colocar mais ênfase nessa parte em alguns quadrinhos próprios, porque apesar do letramento não chamar tanta atenção, ele ajuda a passar melhor a mensagem e tom de voz dos personagens quando, por exemplo, a gente usa negrito pra dar ênfase em alguma parte da fala

Nós separamos uma pessoa para cuidar dessa parte.

Geral eu crio, das capas todos os letterg, gosto pois dá uma identidade.

Um mal letreiramento pode jogar um trabalho inteiro de um quadrinho por água abaixo. Geralmente no coletivo BRT, o letreiramento é feito por um diagramador, um coordenador e revisor. 3 pessoas para pensar na posição das letras, tamanho da fonte, dentre outras escolhas estéticas.

Sou responsável pelo lettering em quase todas as publicações que participei e tive a oportunidade de trabalhar de forma cuidadosa, tanto nas onomatopéias (Saburo, Espíritos da Lua) na pós produção (edição). Sempre atento para que não saia com mais de um canal (só K=100) para que não haja problemas relacionados a pequenos desvios de registro.

Confesso que as primeiras obras não vi uma atenção especial nesse aspecto, mas nas obras mais recentes estamos buscando estudar mais essa área e tratar com a devida importância.

Tratado com. Importância

Não participei de quadrinhos ainda, apenas consumo

Sempre utilizo variações de letras dependendo do contexto da cena.

Nas obras em que eu participei, por serem coletâneas, cada artista ficou responsável pelo próprio letreiramento, o que, em minha opinião enquanto desenhista e diagramador, não funcionou muito bem como obra coletiva. Alguns, por inexperiência, escolheram fontes defasadas e algumas até ilegíveis, sem espaçamento correto e reparei também na falta de onomatopéias (além de erros básicos de ortografia).

Ele é montado para não sobressair das imagens visuais, mas sim para complementar a narrativa, sendo o tamanho das letras de fácil leitura também.

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônídas

Quais as ferramentas frequentemente utilizadas para a produção do letreiramento (*lettering*) nas obras das quais você participou?

24 respostas

Basicamente ferramentas digitais
Photoshop e Indesign

Clipstudio e in designer

Photoshop ou procreate

Procreate e Illustrator.

Não sei informar

InDesign, mas também opto por fazer lettering manual

Já utilizei o CorelDraw e o Clipstudio para letreiramento. O Clipstudio tem ferramentas muito úteis, principalmente para balões, mas para texto em si é meio limitado. Estou pensando em usar outros meios, como o Indesign, que vejo muitos usando.

O letramento de balões comuns de fala, são realizados em softwares como photoshop ou indesign, ou qualquer similar de diagramação, as onomatopeias e demais letramentos são feitos a partir de processos analógicos ou digitais.

Photoshop, e até mesmo desenvolvimento de fontes de forma artesanal, desenhando.

programas digitais principalmente o procreate

Indesign e ClipStudio.

Adobe Illustrator

Escrita manual e Adobe InDesign

Uso as ferramentas de letra já disponíveis nos apps que usei, como Ibis Paint e Procreate, mas também já vi usarem o Photoshop e até o Canva

Creio que o utilizado foi Canvas e Photoshop

Geralmente uso Phil e ou Clip Studio.

Adobe Indesign, Clip Studios.

Faço o lettering (Onomatopéias, balões e textos) direto na imagem (Photoshop e Clipstudio), mas em camadas separadas, que possibilitem uma posterior correção ou mudança. Obtive, há alguns anos, um plugin para o Illustrator que me permite criar minhas próprias fontes, em

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônicas

Saburo por exemplo, utilizei (na parte de quadrinhos) somente fontes autorais. Faço isso para evitar problemas de copyright também.

InDesign, Illustrator e, se necessário, Photoshop.

Photoshop

Não participei de quadrinhos ainda, apenas consumo

As letras podem ser realmente escritas à mão livre ou seleciono fontes diferentes.

Geralmente uma fonte padrão dos programas de desenho. Em meus trabalhos pessoais (fanzines e webtoons) eu resolvi criar minha própria fonte em um site especializado nisso, visando colocar minha própria identidade nas obras e tendo e vista também os direitos autorais das fontes que utilizava antes. Para onomatopéias, eu faço a mão livre, pegando inspirações de outros quadrinhos.

Photoshop e o Canva para tirinhas de Internet.

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônicas

Quais foram as principais inspirações e influências (pessoas ou outras obras) para o letramento dos quadrinhos dos quais participou?

24 respostas

Quadrinho antigos e fanzines autorais

Todd mcfarlane e moebius

Liv Stromquist, Marjane Sartrapi, Power Paola, Ilustralu

Karipola, Ilustralu e Paulo Moreira.

não sei informar

Bastante Mutarelli, Moebius, o trabalho do letrista Arion Wu, assim como estudo bastante da tipologia brutalista e art nouveau

Acredito que minhas maiores referências sejam mangás, como Boku no Hero Academia ou Bungou Stray Dogs. Também algumas obras nacionais como Rei de Lata e T-Hunters.

Acredito que a experiências de leitura de quadrinhos de ficção, fantasia e aventura foram responsáveis pelas diversificações do letramento.

Asterix Obelix, quadrinhos japoneses e americanos de diferentes autores.

alguns artistas locais que já trabalham com isso.

O trabalho do Flavio Colin e Luke Pearson.

Principalmente obras da Lu Cafagi.

Edgar Franco e autores independentes

Will Eisner, mas principalmente um canal do YouTube chamado Black Ink Studio, que passam ótimas dicas sobre o uso de letras nos quadrinhos.

Não sei dizer.

Gosto muito da referência regional, como as fontes de motor, e as letras manuais de açaí e vendas(interior da Amazônia).

A influencia que mais me chama atenção era a equipe responsável pelas letras das hqs de luxo e minisséries da editora abril dos anos 80/90, como a Lilian Matsunaga.

Lilian Mitsunaga (Profissionalmente) e Ellen Lupton e Robert Bringhurst (Academicamente)

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônicas

Quadrinhos Turma da Mônica, MPT em Quadrinhos, Webtoons variados internacionais

Açaí pesado

Não participei de quadrinhos ainda, apenas consumo, e não sei especificar a inspiração dos quadrinhos que já li

Gosto muito da obra de Gidalti, com Castanha do Pará e Brega History.

Minha maior inspiração vem do livro Quadrinhos e "Arte Sequencial de Will Eisner" onde ele destrincha e mostra exemplos de lettering nas páginas de suas obras.

As principais inspirações são as produções da Ilustralu, Paulo Moreira e Lark.

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônicas

Já teve a oportunidade de se aprofundar nos estudos e/ou produção de letras para narrativas em quadrinhos?

24 respostas

Não

Ainda não

Apenas o necessario

Sim!

Não.

Não, mas estou muito interessado em começar.

Apenas de forma autodidata

Ainda não, apenas estudei o que precisava para aplicar em determinados momentos. Não sou completamente leigo, mas ainda preciso aprender mais, principalmente sobre onomatopeias.

Não me aprofundei nesse quesito.

Não, o conhecimentos nessas áreas sempre me considerei bem amador, ou básico.

Nao

Ainda não.

Não.

Apenas pelo canal do Black Ink Studio e pelo livro que eles recomendaram: The Essencial guide to Comic Book lettering

Não tive oportunidades.

Ainda não tive.

Por conta própria sim, mas pretendo ir atrás de cursos profissionais e outros métodos.

Sim, inclusive fui docente da disciplina no extinto curso de Design Gráfico da FEAPA.

Por enquanto estudo de forma autodidata, principalmente por observação de referências, mas gostaria de encontrar um curso profissionalizante na área

Somente um estudo superficial durante a faculdade de design gráfico

30/01/2026, 15:04

Pesquisa destinada à Quadrinistas Amazônicas

Já participei de Oficinas de quadrinhos, mas não especificamente para letras.

Apenas testando e treinando em meus próprios trabalhos.

Acredito que o meu conhecimento sobre essa temática seja superficial, sei apenas o básico do básico, por assim dizer. Então não aprofundi ainda o letramento em quadrinhos.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. - [Entre em contato com o proprietário do formulário](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Este formulário parece suspeito? [Denunciar](#)

S