

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



LENDAS MINHOTAS
Ilustração de um Imaginário

Ana Luísa Silva Alves Rocha

Trabalho de Projeto
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

2025

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Ana Luísa Silva Alves Rocha, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “Lendas Minhotas: Ilustração de um imaginário”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 30 de outubro de 2025

RESUMO

Enquadrado no Mestrado em Desenho, o Trabalho de Projeto explora a produção de um livro ilustrado, no qual é desenvolvida uma linguagem visual original, que procura incitar o interesse e valorização de um conhecimento de base popular através do desenho. As tradições, crenças e festejos que integram a atmosfera folclórica do Minho desencadeiam um universo pictórico e narrativo singular que serve de inspiração para este projeto. Neste sentido, foi feita uma seleção de vinte e quatro lendas, representantes de cada um dos vinte e quatro concelhos minhotos, que serviram de base para a criação de um imaginário visual dinâmico e diversificado. Um dos desafios deste projeto foi a fusão entre a linguagem pictórica característica das produções artísticas tradicionais desta região com a linguagem visual mais contemporânea da autora, que combina técnicas híbridas.

O trabalho está dividido em duas partes. A primeira diz respeito à contextualização teórica de conceitos que ajudam a situar e compreender o projeto prático, que contempla os seguintes pontos: o folclore; a tradição oral; as lendas; a ilustração de fantasia; a região do Minho e a sua cultura. A segunda parte deste trabalho estabelece, em forma de relatório, uma explanação das metodologias do processo criativo que integraram a produção do projeto prático.

Palavras-Chave:

Desenho; Ilustração; Folclore; Minho; Ilustração de Fantasia

ABSTRACT

As part of the Master's degree in Drawing, this project explores the creation of an illustrated book, in which an original visual language is developed, to stimulate the interest in and appreciation of popular knowledge through drawing. The traditions, beliefs and celebrations that comprise the folkloric atmosphere of Minho provide a unique pictorial and narrative universe that serves as inspiration for this project. To this end, twenty-four legends were selected, representing each of the twenty-four municipalities of Minho, to provide the basis for creating a dynamic and diverse visual imagery. One of the challenges of this project was to fuse the pictorial language characteristic of the traditional artistic productions of this region with the author's more contemporary visual language, which combines hybrid techniques.

The work is divided into two parts. The first part provides a theoretical contextualisation of concepts that help to situate and understand the practical project, such as: folklore; oral tradition; legends; fantasy illustration; the Minho region and its culture. The second part takes the form of a report that establishes, an explanation of the methodologies of the creative process that were part of the production of the practical project.

Keywords:

Drawing; Illustration; Folklore; Minho; Fantasy Illustration

AGRADECIMENTOS

Fazer um trabalho de projeto de mestrado é uma tarefa solitária, se contarmos com as horas que são passadas a ler, a pesquisar, a escrever, a comparar informações e a acertar todas as pontas soltas para que no final exista um trabalho bem polido e finalizado. Mas se este percurso não fosse feito com uma grande rede de pessoas que se preocupam, que orientam e que elevam o ânimo quando é preciso, este tornar-se-ia muito mais solitário e difícil.

E por esse motivo declaro o meu apreço e agradecimento a todas as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente para o desenvolvimento deste trabalho de projeto. A começar com o meu orientador e professor Henrique Costa, que sempre apoiou o desenvolvimento deste projeto e se mostrou consistentemente disponível para ajudar-me a manter o foco naquilo que era importante e para levar este projeto para a frente.

Gostaria também de agradecer a todos os meus familiares, com especial destaque para a minha mãe que foi uma grande ajuda durante quase todo o processo. Obrigada por me apoiarem e por apoiarem a minha vontade e paixão pelo desenho.

E por último, mas não menos importante, queria dirigir um caloroso agradecimento a todas as pessoas que fizeram este percurso comigo, tanto a colegas de curso, como a conhecidos e a amigos. Dedico um agradecimento especial aos meus amigos mais próximos, que caminhando mais longe ou perto de mim, foram uma grande influência para o meu trabalho, para o meu bem-estar e para a minha motivação. Inspiraram-me a não desistir e a dar o meu melhor. Obrigada!

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	1
1.1. OBJETIVOS	2
1.2. ESTRUTURA.....	2
1.3. METODOLOGIA.....	3
2. A CULTURA DA ORALIDADE	4
2.1. FOLCLORE	5
2.1.2. A DISCIPLINA DO POVO	6
2.2. A ARTE FOLCLÓRICA.....	8
3. LENDAS.....	11
3.1. A FONTE DO IMAGINÁRIO	12
3.1.2. O LEGADO DO LIVRO MEDIEVAL	14
3.2. A LINHA QUE SEPARA O DESENHO DA ILUSTRAÇÃO.....	16
3.3. ILUSTRAÇÃO DE HISTÓRIAS DE FANTASIA	18
4. O MINHO.....	21
4.1. O MINHO ENQUANTO REGIÃO	21
4.2. FRAGMENTOS HISTÓRICOS.....	23
4.3. DIVERSIDADE DA CULTURA TRADICIONAL	25
4.4. O IMAGINÁRIO E AS LENDAS	28
5. PROJETO PRÁTICO.....	30
5.1. PROCESSO CRIATIVO E ESTRUTURAÇÃO	32
5.1.1. ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO	41
5.2. DECISÕES ESTÉTICAS E COMPOSITIVAS.....	47
5.2.1. COMPOSIÇÃO	47
5.2.2. COR.....	48
5.2.3. TIPO DE LETRA	50
5.2.4. DADOS HISTÓRICOS RELEVANTES	51
5.3. REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS	53
5.3.1. JÚLIA SARDÀ	53
5.3.2. SERGIO TOPPI.....	56
5.3.3. RAÚL ARIAS	57
5.3.4. DELFIM RUA.....	59
5.3.5. CARTOON SALOON.....	60
5.4. PROBLEMÁTICAS EXPERIMENTAIS	62
6. REFLEXÕES FINAIS	66
7. BIBLIOGRAFIA	67

7.1. BIBLIOGRAFIA IMPRESSA	67
7.2. BIBLIOGRAFIA EM LINHA	67
7.3. FILMOGRAFIA	73
8. APÊNDICES	74
8.1. PRIMEIROS ESTUDOS	74
8.2. ESBOÇOS E PLANEAMENTO PARA AS LENDAS	87
8.3. AGUARELAS	107
8.4. ESTUDOS FINAIS	111
8.5. ILUSTRAÇÕES	118

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1. Paralelismo entre a obra de Picasso, “As Meninas D’Avignon” (1907) e uma máscara enquadrada na arte africana.	10
Figura 2. Iluminura do códex manesse, manuscrito alemão medieval. Torneios medievais. Séc. XIV (esquerda). Iluminura do Livro das Horas. São Miguel a combater o demónio. séc. XV (direita).	13
Figura 3. Página dupla de um manuscrito – Les Très Heures de Notre-Dame du Duc de Berry, 1380	16
Figura 4. Ilustração de Jillian Tamaki. <i>Irish Myths and Legends</i> . 2022 (esquerda) e ilustração de Gustave Doré. Gato das Botas. Séc. XIX (direita).....	18
Figura 5. Edmund Dulac, <i>Vale das Sombras</i> . 1909. Chapas coloridas (esquerda); Florence Harrison, <i>A Canção Élfica</i> . 1912. (direita).....	20
Figura 6. Mapa da região do Minho e dos seus municípios	22
Figura 7. Colete bordado do traje de lavradeira.	26
Figura 8. Exemplo dos bordados do um lenço dos namorados	27
Figura 9. Cartaz da Mostra Nacional de artesanato e cerâmica de Barcelos. Fotografia. 2023.	27
Figura 10. Joalheria. Cordões de ouro e filigrana usada por participantes nos desfiles/procissões.	28
Figura 11. Capa da revista “Ilustração Portuguesa”. Lavradeiras da Abelheira, Viana do Castelo (esquerda). 1919. Postal da festa do traje. Raparigas de Cardielos (direita).	29
Figura 12. Conjunto de ilustrações de estudo do estilo visual da “Lenda da Ponte de Misarela”. 2025. Produção da autora. Desenho base a grafite aguarelável sobre papel e Procreate	33
Figura 13. Caderno de estudos. Estudo de personagem e planeamento compositivo para a “Lenda da Ponte de Misarela”. Produção da autora. 2024. Caneta ponta de pincel de tinta-da-china, esferográfica e grafite sobre papel.....	34
Figura 14. Estudos com elementos do bordado tradicional. Produção da autora. 2024. Lápis de cor e composição digital Procreate (esquerda) e lápis de cor, marcador, esferográfica e grafite sobre papel (direita).....	35
Figura 15. Colete bordado, traje de lavradeira (esquerda); lenço dos namorados, bordado tradicional (direita)	35
Figura 16. Estudos para a “Lenda de Santo Ajinha”. Produção da autora. 2025. Grafite sobre papel e Procreate.	36
Figura 17. Conjunto de estudos desenvolvidos para a “Lenda da Ponte de Misarela” dispostos em modo de comparação de técnicas e composição. 2025. Produção da autora. Com recurso a técnica mista tradicional e digital. Procreate e Adobe Fresco.....	37
Figura 18. Ilustrações de teste para fundos da “Lenda da Ponte de Misarela”. 2024-25. Produção da autora. Grafite aguarelável (esquerda) e aguarela (direita) sobre papel. ...	38
Figura 19. Ilustração final em fase de teste e revisão para a “Lenda de Santo Ajinha”. 2025. Produção da autora. Aguarela sobre papel e pintura digital, Procreate e Adobe Fresco.	39
Figura 20. Algibeira do traje de Lavradeira Minhota (esquerda). Estudo para a folha de rosto das lendas (direita). 2025. Produção da autora. Aguarela sobre papel e Procreate	40
Figura 21. Estudos para o primeiro exercício proposto. Escala de cinzas original (esquerda) e aplicação de cor digitalmente (direita). 2025. Produção da autora. Grafite aguarelável e Procreate	42

Figura 22. Estudos para o segundo exercício proposto. 2025. Produção da autora. <i>Procreate</i>	43
Figura 23. Estudos para o terceiro exercício proposto. 2025. Produção da autora. Grafite aguarelável e <i>Procreate</i>	44
Figura 24. Estudos para desenvolvimento do estilo visual. Folha de rosto (esquerda) e ilustração meia página (direita). 2025. Produção da autora. Aguarela, <i>Procreate</i> e <i>Adobe Fresco</i>	45
Figura 25. Estudo para desenvolvimento do estilo visual, dupla página. 2025. Produção da autora. Aguarela e <i>Procreate</i>	46
Figura 26. Estudo para desenvolvimento do estilo visual, dupla página. 2025. Produção da autora. Aguarela, <i>Procreate</i> e <i>Adobe Fresco</i>	46
Figura 27. Estudos de composição para as lendas “É Lindo porque é Lindoso” (esquerda) e “Lenda do Galo de Barcelos” (direita). 2025. Produção da autora. Grafite sobre papel.....	48
Figura 28. Esfera de cor com estudo final para a “Lenda da Moura de Sabadim” (cima); esfera de cor com versão finalizada dos personagens da “Lenda do Carvoeiro” (baixo). 2025. Produção da autora. <i>Procreate</i> e <i>Adobe Fresco</i>	49
Figura 29. Conjunto de estudos em que se testou a compatibilidade entre o tipo de letra escolhido e os diferentes contextos em que seria inserido. 2025. Produção da autora. Grafite sobre papel.....	50
Figura 30. Ilustração da obra <i>The Queen in the Cave</i> . 2021. Júlia Sardà.	55
Figura 31. Ilustração da obra <i>Godfather Death</i> por Sally Nicholls. 2023. Júlia Sardà.	55
Figura 32. Ilustração do livro <i>The Collected TOPPI Volume Seven: Sharaz-De</i> . Sergio Toppi.....	56
Figura 33. Ilustração do livro <i>The Collected TOPPI Volume Seven: Sharaz-De</i> . Sergio Toppi.....	57
Figura 34. Ilustração para a obra <i>Macbeth</i> de William Shakespeare. 2015. Raúl Arias.	58
Figura 35. Ilustração para a obra <i>Macbeth</i> de William Shakespeare. 2015. Raúl Arias.	58
Figura 36. Ilustração para a obra “ <i>Contos e Lendas Transmontanos: Bragança</i> ”. Delfim Rua	59
Figura 37. Ilustração para a obra “ <i>Contos e Lendas Transmontanos: Bragança</i> ”. Delfim Rua	60
Figura 38. <i>Frame</i> da longa-metragem <i>Secret of Kells</i> . 2009. <i>Cartoon Saloon</i>	61
Figura 39. <i>Frame</i> da longa-metragem <i>Wolf Walkers</i> . 2020. <i>Cartoon Saloon</i>	61
Figura 40. Estudos finais para a “Lenda da Pieira de Lobos”. Conjunto de duas duplas páginas com ligação. 2025. Produção da autora. <i>Procreate</i>	62
Figura 41. Estudos de comparação com aplicação de cor. Composição e recorte dos elementos originais em tons de cinza (1º topo). Aplicação de cor por diferentes métodos (duas explorações abaixo). 2024-25. Produção da autora. Grafite aguarelável sobre papel e <i>Procreate</i>	63
Figura 42. Fotografias de referência para poses dos personagens. 2025. Produção da autora. Fotografia.....	64
Figura 43. Aguarela para o fundo da “Lenda do Monge e do passarinho” (cima); Teste para a ilustração final com o fundo de aguarela editado (baixo). 2025. Produção da autora. Aguarela e grafite sobre papel. <i>Procreate</i> e <i>Adobe Fresco</i>	65

1. INTRODUÇÃO

A escolha do tema “Lendas Minhotas, Ilustração de um imaginário” deve-se aos interesses da autora ao longo do seu percurso artístico e identitário. O título deste trabalho de projeto remete-nos para a exploração de um universo literário e visual fantasioso, que evoca um certo sentimento de nostalgia, lembrando as lendas, os contos e as histórias de encantar que nos contavam em criança. O ato de contar transporta em si um grande simbolismo e um papel pedagógico. Como a autora evidencia nos capítulos seguintes, através da palavra têm-se transferido valores e tradições por inúmeras gerações. Os ritos e tradições que crescem à volta desta atmosfera imaginativa desencadeiam também um universo pictórico singular. As palavras são o que alimenta as histórias, e as histórias o que alimenta a imaginação. O trabalho artesanal e vocabulário pictórico, que se desenvolve daí, enriquecem um sistema cultural muito rico.

As raízes da autora incentivaram-na a explorar a identidade cultural da própria região e a lembrar aquilo com que cresceu e o que lhe foi transmitido. Ver como as lendas e folclore do Minho a impactaram e como ainda existe tanta gente que mantém o folclore ativo, levou à necessidade de criar um projeto que reafirmasse essa valorização.

Após uma pesquisa, percebeu-se que, apesar da crescente valorização da cultura folclórica minhota a que assistimos, ainda existe um certo preconceito e concepções erradas à cerca da mesma. No que diz respeito às lendas, estas são um dos maiores exemplares diretos da imaginação e identidade de um povo, uma vez que são criadas pelo mesmo. Estas são capazes de ajudar a perceber as crenças e mentalidade inerente a uma certa cultura, assim como, certos valores que estejam disseminados na mesma.

Consequentemente, entendeu-se que seria importante desenvolver um projeto como tentativa de contribuição para a preservação de uma identidade cultural. Foi também do entender da autora que seria importante provocar a consciência coletiva para a valorização deste tipo de histórias que moldam a identidade regional e nacional. Cada vez mais observamos um decréscimo populacional nas zonas rurais mais isoladas, e, aliado a este fator, uma perda de certos hábitos, ditos e práticas que a população mais envelhecida ainda mantém consigo. Enquanto humanos carregamos connosco a nossa própria narrativa, enquanto artistas, o trabalho que se desenvolve é uma narrativa, é a extensão e reafirmação da nossa existência.

1.1. OBJETIVOS

Enquadrado no Mestrado em Desenho, o Trabalho de Projeto explora a produção de um livro ilustrado, no qual é desenvolvida uma linguagem visual original, que procura incitar o interesse e valorização de um conhecimento de base popular através do desenho. Para tal, tenciona-se explorar o universo narrativo de uma seleção de vinte e quatro lendas minhotas para se criar um imaginário visual diversificado. Com o presente trabalho pretende-se encontrar uma forma de interação entre a tradição e a inovação, com a fusão entre traços da linguagem pictórica característica do Minho com a linguagem visual mais contemporânea da autora, e, paralelamente, com a mistura entre técnicas analógicas e digitais.

1.2. ESTRUTURA

O trabalho divide-se em duas partes, uma parte teórica e uma parte prática, que se interligam. Ao longo deste trabalho será apresentada uma contextualização teórica e um relatório sobre a parte prática, que estabelecerá a base conceitual, necessária, para a compreensão do projeto prático concebido. A primeira metade do trabalho teórico destina-se à assimilação de conceitos que enquadram: o folclore enquanto disciplina do povo e o seu papel na transmissão da cultura popular; a lenda, as suas origens e ramificações e os conceitos que a contextualizam enquanto género literário; o género ilustrativo inserido nas práticas do desenho e como este se liga às lendas e à região em que estas se inserem. A segunda metade do trabalho teórico explana as etapas percorridas ao longo do projeto prático, dando uma visão pormenorizada sobre: o processo criativo implementado e os dados adquiridos essenciais para se iniciar a prática; quais foram os guias e influências determinantes; de que forma se passou a planear as etapas e desenvolvimento e como estas se desenrolaram e que aprendizagem foram adquiridas e ainda decisões que foram tomadas quanto à estética e produção do projeto.

O projeto prático, por sua vez, constitui uma proposta para um livro ilustrado que compila um conjunto de vinte e quatro lendas representativas de cada município da região do Minho. A fase final consistiu na junção de todas as partes produzidas numa obra coesa e coerente.

1.3. METODOLOGIA

Com recurso a metodologias qualitativas de estudo comparativo e exploração prática. Procurou-se, numa primeira etapa, fazer o levantamento e análise de diversos livros que tivessem como temática comum as lendas. Após uma particularização da pesquisa, só focada nas lendas minhotas, privilegiou-se a escolha de lendas que fossem diferentes umas das outras e oferecessem um olhar de diversidade ao leitor e ao trabalho de ilustração sobre a extensão do imaginário destas histórias. Esta fase deparou-se com o desafio de fundir os vários interesses do projeto.

A fase seguinte demarcou-se pela análise dos textos selecionados e recolha de referências para inspiração de vários elementos das narrativas. A pesquisa feita para a criação dos personagens, cenários e composições, seguiu-se de um longo percurso de descortijamento para o estilo visual alcançado.

A pesquisa teórica compreendeu uma longa análise de livros, artigos e estudos, trabalhos académicos e até entrevistas e documentários essenciais para ajudar a autora a produzir este trabalho de projeto.

2. A CULTURA DA ORALIDADE

“A vida humana é como uma grande árvore, e cada geração é como um jardineiro. O bom jardineiro não é aquele que desenraíza, mas aquele que, quando chega a hora, sabe como podar os galhos mortos e, se necessário, prosseguir criteriosamente com enxertos benéficos. Cortar o tronco seria cometer suicídio, renunciar à própria personalidade e artificialmente assumir a de outras pessoas, sem nunca conseguir isso de forma completa...”¹

Enquanto órgãos integrantes do grande organismo que é a humanidade, somos responsáveis por transmitir e fazer preservar a cultura e os costumes que por tantas gerações circularam. É pela palavra, pela prática da oralidade como principal via de comunicação, que a transmissão do conhecimento ocorre. Até à disseminação da escrita, todo o conhecimento de cariz imaterial era transmitido por via oral, e a partir daí a cultura oral passa a ser associada a uma camada da sociedade iletrada. A par desta, desenvolveram-se meios de comunicação visual, as chamadas artes gráficas, que abrangiam o desenho, a gravura e a pintura. Baseada no mesmo sistema simbólico e comunicativo cresceu a escrita, um sistema organizado de grafismos.

Todas as linguagens têm por objetivo a comunicação, do latim *communicare*, que significa «dividir alguma coisa com alguém»², pressupõe-se a ação ou o ato de algo individual passar para o coletivo. Comunicar implica não só uma troca de informação entre dois seres, por meio de códigos sonoros, como também uma dinâmica em que a partilha de experiências, sensações e emoções é o denominador comum. Comunicar não implica necessariamente uma troca de informação, pode ser uma experiência desprovida de linguagem, em que o mesmo sentimento ou estado é partilhado.³

Enquanto comunidade, é essencial sabermos socializar, sermos instruídos educacionalmente e que a cultura seja dissipada por muitas gerações, é o ato de comunicar que estabelece a transmissão de todo o conhecimento, é ele que assegura o sucesso da

¹ Cf. HAMPÂTÉ BÂ, Amadou (1901-1991). Foi um escritor malinês, mestre da tradição oral africana é conhecido pela famosa máxima: “Na África, quando um ancião morre, uma biblioteca se queima”. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://courier.unesco.org/pt/articles/uma-carta-para-juventude>

² (2003-2025). Porto Editora. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/comunicar>

³ Cf. Infopédia, Dicionários Porto Editora. *Comunicação*. Artigos. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$comunicacao](https://www.infopedia.pt/artigos/$comunicacao)

transmissão desse conhecimento, é uma capacidade que adveio da dinâmica evolutiva conhecida como linguagem. E, por sua vez, a linguagem é o sistema ou conjunto de sinais convencionais, símbolos escritos ou gestuais, fonéticos ou visuais, que servem uma comunidade humana ou animal. Neste sentido, o termo pode referir-se tanto à linguagem humana falada, como à linguagem animal, musical, matemática, pictórica, gestual, etc.

A linguagem é a ferramenta que possibilita qualquer tipo de comunicação, mas também pode ser entendida como uma característica inata e exclusiva do ser humano. Neste sentido, a linguagem humana distingue-se das demais linguagens naturais. Esta é a expressão entre dois ou mais seres falantes dotados de consciência, é a ferramenta nuclear das interações interpessoais, é a base que possibilitou a criação daquilo que conhecemos como cultura e é a forma como hábitos e aprendizagens são transmitidas ao longo de várias gerações. E se a linguagem está, indissociavelmente, ligada à cultura, a escrita e a arte são as formas de preservar essa cultura que define civilizações.

Pelas palavras do escritor e pensador africano Amadou Hampâté Bâ, a tradição oral guarda os grandes segredos da vida e representa o todo. Esta liga o espiritual e o material e encontra-se ao alcance de todos, nivelando-se com a base do entendimento humano. Esta representa ao mesmo tempo religião, conhecimento, ciência natural, iniciação à arte, história, divertimento e recreação. Por ser fundada na experiência, a tradição oral conduz o homem à sua totalidade.⁴

2.1. FOLCLORE

É no início do século XIX que se inicia uma disciplina com o intuito de estudar as tradições, crenças e costumes de comunidades rurais, para assim traçar um fio condutor sobre a história dos hábitos humanos, esta levaria à compreensão do panorama da sociedade moderna.

Nasceu deste modo o folclore, um termo que deriva do inglês *folklore*, em que *folk* designa “povo” e *lore* significa “conhecimento”. Folclore é a área de estudo que procura saber mais acerca de um conjunto de crenças, tradições populares, rituais, canções, lendas, poesias, contos, provérbios, práticas, mitos, superstições, próprios do

⁴Cf. HAMPÂTÉ BÂ, Amadou (1901-1991). *Tradição viva. Capítulo 8 A*. p.167. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://nyemba.unilab.edu.br/wp-content/uploads/2017/04/A-tradi%C3%A7%C3%A3o-viva-Amadou-Hamp%C3%A9-B%C3%A2-texto-basico.pdf>

passado de uma região ou comunidade. O folclore resume-se ao estudo daquilo que é feita a essência de uma comunidade e de que forma os costumes e modos de vida tradicionais podem definir o rumo das relações e do funcionamento estrutural e social dessa comunidade.

O termo também serviu àqueles que queriam associar, de forma pejorativa, a tradição popular a uma cultura de cariz oral que tratava de assuntos de menor interesse e importância cultural e intelectual.⁵ Inicialmente, considerava-se, genericamente, que este termo compreendia uma cultura “comum entre os povos mais atrasados, ou mantida pelas classes incultas dos povos mais avançados”⁶ e abrangia “crenças primitivas e bárbaras”⁷ sobre o mundo, a natureza e os rituais praticados por estas camadas populacionais, mas o folclore revela-se uma fonte de conhecimento mais profundo sobre a sabedoria popular, que está enraizada nas experiências de gerações sobre vários aspetos do dia a dia. Os provérbios ou os trava-línguas são exemplos do valor pedagógico e riqueza educativa que a oralidade e a cultura popular guardam e refletem como senso comum para várias gerações. O alargamento do conceito de folclore a campos como fatores sociológicos, culturais, psicológico-sociológicos é recente. Em certos países, o folclore ainda tem o sentido corrente de festa popular.

2.1.2. A DISCIPLINA DO POVO

Pode considerar-se, desde que o Homem é dotado de consciência, que este procura desvendar do que é feita a realidade. Os sistemas de crenças existentes serviram essa necessidade, dando sentido e propósito à existência humana e explicando como é que o mundo se edificou e como a sociedade se organizou. As histórias e crenças que os integram moldam a sua finalidade. Estes sistemas aproximam-se pelo seu simbolismo e temáticas de interesse, mas afastam-se pela utilidade e valor que a sociedade lhes concede. Tanto a mitologia e cristianismo como o folclore são sistemas que tiveram uma grande importância na Europa para a construção de um imaginário simbólico que apresenta uma partilha e transferência de paralelismos.

⁵ Cf. DIAS, Jorge (1957). *Etnologia, Etnografia, Volkskunde e Folclore*. Pp 1-8.

⁶ BURNE, Charlotte Sophia (1914). *The handbook of Folklore*. p. 1. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em:

<https://ia803407.us.archive.org/9/items/handbookoffolklo00burnuoft/handbookoffolklo00burnuoft.pdf>

⁷ *Idem*

A mitologia é um sistema de crenças que se refere ao conjunto de mitos da antiguidade greco-romana ou de povos primitivos, e ao mesmo tempo, é considerada uma disciplina que tem por objetivo o estudo desses mitos. Por conseguinte, o mito, que deriva da palavra grega “*mythos*”, atende a diversos significados, este termo poderá significar “palavra”; “narrativa”; “conto” ou “história” e descreve-se como uma narrativa simbólica de origens geralmente desconhecidas, que explora e reflete a “imagem da humanidade”. Os mitos são géneros narrativos que mostram ser uma constante da cultura humana.⁸

É comum considerar-se que a mitologia e o folclore são duas disciplinas exclusivas, que se afastam pela sua importância e simbolismo, podendo ser analisadas de maneiras distintas. “Quando um estudioso observa um sistema de crenças endossado por toda a sociedade, incluindo a sua elite, ele chama-o de «mitologia» (ou, se o respeita, de «religião»); mas se ele pertence apenas a um subgrupo, especialmente um grupo menos instruído ou menos privilegiado, ele rotula-o de «folclore».”⁹ Considerando este princípio, a mitologia é classificada como uma disciplina sagrada, ligada a um sistema coerente e a uma elite de sacerdotes e governantes. Deuses e heróis semidivinos são figuras recorrentes nas narrativas mitológicas. Em disparidade, o folclore é considerado uma disciplina secular com um sistema mais fragmentado, é ligado a uma subcultura que existe independentemente da cultura da elite e em oposição à mesma. Seres humanos, por vezes dotados de poderes sobrenaturais, são mais comuns neste tipo de narrativas.¹⁰

Na cultura ocidental, segundo os estudiosos, existem vários géneros narrativos que se relacionam com os mitos, como por exemplo as fábulas, contos de fada, contos populares, lendas, entre outros.¹¹ Apesar da separação e distinção feita entre estes géneros e as suas áreas de estudo, estes partilham componentes históricos e linhas narrativas semelhantes, como também as mesmas preocupações, sobre a explicação dos mistérios da vida, da morte e do universo.

Paralelamente a estes dois sistemas de crenças, o cristianismo também exerceu uma grande influência sobre o imaginário e crenças populares das populações, implementando Deus como a figura exclusiva criadora da existência. A prevalência e soberania do cristianismo na Europa medieval influenciou a substituição de certas figuras

⁸ Cf. BOLLE, Kees W., SMITH, Jonathan Z., Buxton, Richard G.A. (2015). *myth*. Encyclopedia Britannica. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em <https://www.britannica.com/topic/myth>.

⁹ SIMPSON, Jacqueline (1987). *European Mythology*. pp. 20-21

¹⁰ Cf. *Idem*

¹¹ Cf. BOLLE, Kees W., SMITH, Jonathan Z., Buxton, Richard G.A. (2015). *myth*. Encyclopedia Britannica. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em <https://www.britannica.com/topic/myth>.

míticas pertencentes a contos e lendas populares por figuras do imaginário cristão como santos, anjos ou o diabo. No entanto, continuaram a existir exceções para essa substituição, alguns contos tradicionais continuaram a dar protagonismo a outros tipos de criadores como gigantes, demónios e, ocasionalmente, feiticeiros ou heróis humanos.¹² Uma vez que o cristianismo oferecia uma explicação abrangente desde as origens do universo ao destino da morte, mantem-se a questão, precisavam as camadas mais baixas da sociedade europeia que o folclore formulasse os seus conceitos sobre o sobrenatural? Ao que tudo indica, pela sua natureza fragmentada e adaptabilidade, por não se limitar a período histórico ou local específico, o folclore conseguiu dar resposta às necessidades mais básicas das camadas mais baixas da sociedade. As lendas e outras manifestações narrativas são o produto que se relaciona com os assuntos mais mundanos, com preocupações rotineiras ou com a realidade simples que preenchia as vidas da grande maioria da sociedade e que o cristianismo não conseguia atender.

2.2. A ARTE FOLCLÓRICA

A produção artística é a mais elaborada forma de expressão do ser humano, “(...) é algo de dinâmico e dialético, um ato ligado ao todo da vida, uma atividade enraizada na prática.”¹³ E é algo que tem acompanhado as flutuações evolutivas, sociais e culturais. Ao longo da história, existiu uma crescente polarização entre as formas de arte erudita e as de carácter popular. A primeira preocupa-se em capturar o significado da existência humana, e por isso é considerada uma arte indivisível, que destitui as demais correntes de significado ou valor. Por sua vez, a segunda, que inclui a arte folclórica ou a arte popular, procura enriquecer a banalidade do quotidiano e é considerada muitas vezes ornamental ou um meio de entretenimento.¹⁴ É factual que ambas as esferas são dependentes dos contactos e trocas de relações entre si. Muitas vezes, as manifestações artísticas eruditas incluem determinados elementos, incorporam certas características ou métodos das artes de caris popular. Como Arnold Hauser destaca na obra *Teorias da Arte*:

¹² Cf. SIMPSON, Jacqueline (1987). *European Mythology*. pp. 20-21

¹³ HAUSER, Arnold (1988). *Teorias da Arte*. pp. 309-314

¹⁴ Cf. *Idem*

“Em arte, a luta mais desesperada pelo significado da vida e a autocrítica mais desumana acompanham muitas vezes a mais frívola necessidade de divertir e a presunção mais sentimental.”¹⁵

A separação existente entre as duas esferas fica mais ténue à medida que se recua na história. Na Idade Média é difícil determinar o limite entre a “arte séria” e a arte do povo, e a que camada da sociedade o artista se dirigia. Neste contexto pode-se falar de uma arte folclórica paralela à arte do clero e das cortes, mas não podemos referir-nos a esta como uma arte popular, visto que essa vertente só passou a ser distinguida após o final desta época e destinava-se a uma classe social média, urbanizada e próspera. É na pós-renascença que a separação entre as diferentes fações artísticas se torna mais clara, dado que começa a existir uma maior independência entre as exigências dos apreciadores de arte dos diferentes estratos sociais, que se distanciam cada vez mais uns dos outros.¹⁶

Os termos popular e folclore têm sido usados com o mesmo propósito dentro da arte, mas estes divergem na sua finalidade. A arte popular designa toda a produção artística ou quase artística de objetos replicados em massa, que atende a um público semiculto e geralmente urbanizado. Este público não está envolvido de forma ativa, criativa ou artisticamente, com a produção artística.¹⁷

Em contrapartida, a arte folclórica engloba o conjunto de manifestações poéticas, musicais e pictóricas dos estratos da população que não são cultos, com uma base cultural tradicional e pré-industrial, de carácter popular e tendencialmente rural ou primitivo. Aqueles que praticam este tipo de arte, apesar de não se distinguirem como indivíduos ou reivindicarem qualquer tipo de autoria pessoal das criações, são participantes ativamente recetivos e artisticamente inventivos. Esta forma de expressão identifica produções culturais de caris étnico ou comunitário, independentemente do contexto em que se insere, geográfico, cronológico ou categorias estéticas e expressivas específicas.

As conotações negativas que apontavam o folclórico como algo ligado ao rural e a pensamentos primitivos, anacrónicos ou cristalizados, têm vindo a reduzir, uma vez que este género artístico se opõe contra a globalização e conseqüente miscigenação e aplanção da diversidade cultural. Atualmente, assistimos a um neonacionalismo perante a revalorização das identidades nacionais ou regionais e das manifestações culturais e comunitárias. Esta valorização é demonstrada através da criação de museus e coleções

¹⁵ HAUSER, Arnold (1988). *Teorias da Arte*. pp. 313

¹⁶ Cf. *Idem*

¹⁷ Cf. *Ibidem*

específicas de artefactos folclóricos e étnicos, de programas de salvaguarda da produção artesanal ou pela integração e cruzamento de traços expressivos e estéticos característicos da linguagem folclórica por artistas.¹⁸

Esta arte caracteriza-se pelo carácter universal decorativo e fortemente trabalhado das peças que têm por base processos de manufatura relativamente simples. É mais frequente o uso de materiais como a madeira, o vidro, alguns metais, a cerâmica, os têxteis e o couro. O tratamento colorido e ornamental pode variar consoante as épocas e as culturas, mas é comum que muitos dos motivos produzidos afilem-se quase diretamente a formas mais ancestrais de arte pré-histórica, assim como da arte celta, do médio oriente e do mediterrâneo pré-clássico. Estas origens são reinventadas de várias formas e adotadas pela cultura erudita. São um exemplo os artistas das vanguardas do séc. XX, que integraram nas suas produções influências da arte africana, asiática, sul-americana ou até australiana.¹⁹ A verdade que a arte folclórica transporta na sua simplicidade, influenciou vários criadores em vários períodos da história e continuará a inspirar.

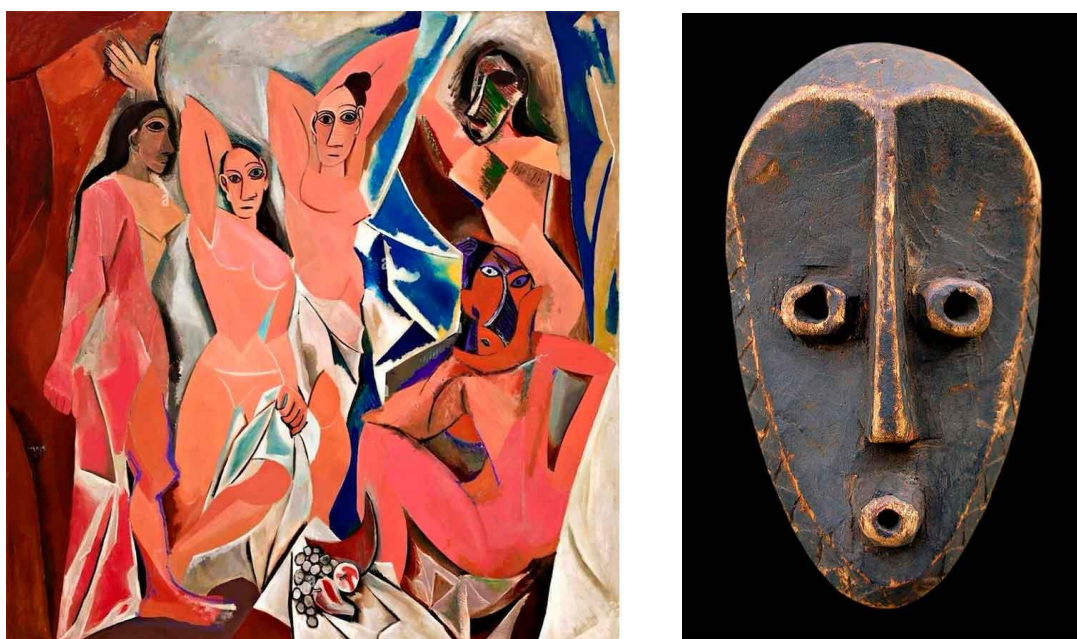


Figura 1. Paralelismo entre a obra de Picasso, “As Meninas D’Avignon” (1907) e uma máscara enquadrada na arte africana.

¹⁸ Cf. Infopédia (2025). *Arte Folclórica*. Artigos. Dicionários Porto Editora. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$arte-folclorica](https://www.infopedia.pt/artigos/$arte-folclorica)

¹⁹ *Idem*

3. LENDAS

As lendas nasceram da tradição oral. Não se sabe exatamente em que circunstâncias ou o exato momento em que estas histórias foram concebidas, mas conseguem ser vagamente datadas tendo em conta o período histórico em que se inserem. Certos eventos ou figuras servem como guia para essa datação. Estas narrativas contam histórias, feitos e façanhas da humanidade, e caracterizam aquilo que o ser humano representa, os seus valores, os seus sonhos e as suas ambições.

Cada cultura tem uma forma própria de criar as suas narrativas, que refletem em si visões do mundo e juízos de valor muito próprios. Concebidas pelas mentes e imaginação dos contadores de histórias, estas narrativas são capazes de mudar maneiras de pensar e cativar corações através de personagens e das suas ações tocantes. Apesar de muitas das histórias que ouvimos parecerem partilhar aspetos ou elementos parecidos, estas são separadas por subtis detalhes, isto reflete diferenças culturais importantes. Os vários tipos de narrativos existentes foram criados para moralizar ou provocar algo que transcendesse no espaço e no tempo.²⁰ Poder-se-á considerar numa primeira perspetiva, o ato de narrar ou contar uma história, algo direcionado apenas para as crianças, quer seja para lhes alimentar a imaginação, quer seja para lhes ensinar algo. Mas a realidade é diferente e estas narrativas e histórias são algo muito mais disseminado por todas as camadas da sociedade.

Enquanto género literário, a lenda diferencia-se dos demais géneros criados para a narração de histórias enquadradas na cultura folclórica. A palavra deriva do latim *legenda*, que quer dizer “coisas que devem ser lidas”. Esta palavra surge pela primeira vez durante a Idade Média e evoca um ato quase ritualista. Era utilizada para designar narrativas de teor didático e simbólico sobre episódios da vida de santos, lidas publicamente em determinadas ocasiões e para edificação pessoal dos monges dos conventos.²¹ Atualmente o sentido desta palavra estendeu-se para passar a designar uma narrativa oral ou escrita de acontecimentos oriundos de tempos muito antigos e popularmente aceite como verdade. Este tipo de narrativas tem por base pessoas, acontecimentos ou lugares verdadeiros, que têm uma presença na memória popular, com uma mistura de fantasia.

²⁰Cf. RUSHDIE (2021). *Linguagens da Verdade*. pp. 14-35

²¹Cf. PIMENTEL, Lúcia (2009). *Lenda*. E-Dicionário de Termos Literários. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/lenda>

“(…) a «lenda» não pretende, em primeiro lugar, transmitir um conteúdo comportamental paradigmático pelas evidências dos seus contrários, mas pretende interpretar um espaço vivencial, fazendo dele uma «experiência» comum. É sua função inserir os ouvintes numa crença comum que agrega e transporta para o fantástico a experiência quotidiana. Chama o fantástico e contraintuitivo para a «história», e transporta para os factos históricos para o mundo fantástico, que é o lugar dos mundos possíveis e do sentido do inexplicável.”²²

As lendas e os mitos são geralmente relacionados, uma vez que partilham um núcleo de conteúdos e preocupações em comum, mas a lenda não explora tanto o sobrenatural como o mito. Este género de histórias, com uma narrativa simples e memorável, foram cruciais para transmitir informação vital ao longo de várias gerações.

3.1. A FONTE DO IMAGINÁRIO

Enquanto seres conscientes e curiosos da realidade que nos envolve, procuramos perceber de que é feito esse tecido existencial, criamos novas realidades, menos avassaladoras do que a realidade do desconhecido, mais acolhedoras pelo sentido dado ao nada, providas de seres, locais e eventos fantásticos. Segundo Salman Rushdie²³, enquanto “animais de linguagem”, precisamos de expressar e exteriorizar o que estamos a sentir e pensar, para isso utilizamos a arte, o canto e a invenção de histórias.

“A história é o meio não natural que usamos para falar da vida humana, da nossa forma de alcançar a verdade por meio da invenção de coisas. E somos a única espécie que, desde o início, tem usado histórias para nos explicarmos a nós mesmos.”²⁴

O apogeu do maravilhoso e do místico sucede-se durante a Idade Média. A instabilidade, a insegurança, o medo do desconhecido, a peste, a fome, os constantes ataques, os avanços e recuos territoriais, leva a um forte apoio na crença, na necessidade de controlo sobre algo, conseqüentemente inventamos histórias daquilo que pensamos conhecer. Formam-se desta forma as condições perfeitas para a edificação de um fértil

²² CAMPELO, Álvaro (2002). *Lendas do Vale do Minho*. p. 6

²³ É um ensaísta e autor de ficção britânico. Nasceu a 19 de junho de 1947, em Bombaim, na Índia no seio de uma família muçulmana e foi estudar para Londres com 14 anos de idade.

²⁴ RUSHDIE, Salman (2021). *Linguagens da Verdade*. p. 31

imaginário coletivo a que a Europa assistiu e que promoveu a expansão da cultura folclórica.

Por o maravilhoso se referir ao sobrenatural, aos milagres, ao pensamento religioso e enquadrar certas concepções mágicas, inerentes ao imaginário humano,²⁵ permitiu que figuras inimagináveis como dragões, grifos, ninfas, mouras encantadas, duendes e outras magníficas criaturas habitassem as cabeças de uma sociedade completa. A realidade difícil e quase questionável tornou o impossível possível. É verdade que estas histórias aterrorizavam, marcavam pelo medo, mas também ensinavam e promoviam uma certa imagem de controlo, simultaneamente. Transmitem conhecimentos e reforçavam preconceitos, mas também momentos de esperança e empatia e mostravam como a sociedade se deveria organizar e operar.



Figura 2. Iluminura do códex manesse, manuscrito alemão medieval. Torneios medievais. Séc. XIV (esquerda). Iluminura do Livro das Horas. São Miguel a combater o demónio. séc. XV (direita).

²⁵ PEREIRA, Ana (2015). *Iniciação e simbolismo na narrativa de transmissão oral para a infância: a obra de Alexandre Parafita*. Tese de Doutoramento. p. 34. [Consultado 30 de outubro de 2025].

Disponível em:

file:///C:/Users/Ana%20Lu%20Rocha/Downloads/ANA%20PEREIRA_TESE%20DOUTORAMENTO_JULHO.pdf

3.1.2. O LEGADO DO LIVRO MEDIEVAL

O início da era Moderna ficou marcado por uma crescente repulsa contra a cultura, a arte e a tradição oral, que marcaram a Idade Média. Aos olhos das sociedades modernas, a Idade Média era sinónimo de uma sociedade inculta, e fechada na sua obscuridade, afastada do avanço intelectual e científico. Mas na verdade, esta foi uma época de grande desenvolvimento cultural e artístico que exponenciou o Renascimento. A incessante produção artística e a preservação do conhecimento, foram um grande contributo para o enriquecimento da identidade europeia e do seu legado, este período serviu de ponte entre a Antiguidade Clássica e a Idade Moderna.

A tradição oral precede a tradição escrita e é no panorama medieval que a transição entre as duas se estabelece, de certa forma, existe uma relação de contaminação da tradição oral em relação à escrita, em termos formais, estruturais e de cadência. “(...) Os medievais aprendiam mais pela palavra do que pela leitura, os livros eram importantes, mas o verbo era o mediador principal das relações entre os homens.”²⁶

A poesia é o maior exemplar da convivência destas duas tradições neste século, esta não segue uma manipulação consciente ou estratégica das palavras, a poesia tradicional como qualquer outra linguagem é aprendida de forma intuitiva e por associação, esta é criada com base no discurso do dia-a-dia.²⁷ São as linguagens a que diariamente damos uso que alimentam a imaginação popular e que dão espaço à criação de tantas tradições que enriquecem o que a humanidade coleciona e faz prosperar.

Sabe-se que a Europa é provedora de uma extensa coleção de desenhos, mas em períodos anteriores ao Renascimento, exemplares dos mesmos seriam mais difíceis de encontrar, pelo menos no seu formato mais convencional. Ema vez que na Idade Média o papel não era tão frequentemente utilizado pelos artistas como em épocas posteriores, os pergaminhos eram o suporte de eleição. Encontram-se mais trabalhos de desenho em páginas compiladas em manuscritos, do que em pedaços soltos de pergaminho. A produção de desenhos na Idade Média, marcou o caminho da história das artes gráficas.

²⁶ PEREIRA, Nilton (2006). *O ensino na Idade Média*. Revista do Instituto Humanistas Unisinos. p.42. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.ihuonline.unisinos.br/media/pdf/IHUOnlineEdicao198.pdf>

²⁷ Cf. NICOLAISEN, W. F. H. et al. (1995). *Oral tradition in the Middle Ages*. p. 19. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: https://archive.org/details/isbn_0866981659/page/18/mode/2up

A Idade Média principiou aquilo que podemos denominar de início da ilustração moderna, desenvolvida no mundo ocidental, e definiu o caminho que esta viria a seguir. Os primeiros exemplares de livros foram os manuscritos iluminados. Antes da invenção da imprensa, os livros eram tratados como artefactos, devido à sua raridade e pelo seu valor artesanal. Eram símbolos da perpetuação do conhecimento. A produção de um livro Medieval recaía sobre um demorado processo manual, que ia desde a preparação das peles de animais, para produzir o pergaminho, ao coser e montar do efetivo livro, até à preparação das tintas e material para a ilustração e escrita.

O livro era primeiramente escrito pelos monges copistas e embelezado de seguida com iluminuras. Certos livros de maior valor eram ornamentados nas capas com embutimentos de esmaltes, pedras e joias. Alguns elementos da alta sociedade e comunidades monásticas eram proprietários dos mais belos exemplares repletos de ilustrações com paletes de cores vivas e adornados de pormenores com folha de ouro. O códex é o primeiro modelo que deu corpo ao livro moderno.

Remontando a tempos anteriores ao período Medieval, já existiam manifestações da produção de iluminuras em manuscritos, mas que recorriam mais ao abstracionismo geométrico e a padrões zoomórficos, como encontrado em exemplares de arte metalúrgica celta e saxónica.²⁸ A estas heranças estilísticas aliou-se uma linguagem mais naturalista, que deu aso a composições mais complexas. Os esquemas compositivos combinavam cenas figurativas com motivos decorativos e permitiam a hierarquização das diferentes seções do texto, tornando assim a sua leitura mais clara e organizada.

Estas hierarquias poderiam ser impostas por elementos como: Iniciais historiadas que funcionavam como separadores entre textos e continham incorporadas figuras e cenas desse texto; letras capitulares decoradas no início e combinadas com bordas laterais padronizadas e a marginália, um conjunto de desenhos e/ou floreados que decoravam as bordas das páginas.²⁹ Como em qualquer outra manifestação artística, a iluminura traduziu-se de formas diversas de região para região e aperfeiçoou-se como ofício. A prática decorativa e estrutural aqui descrita construiu a base para a relação entre texto e imagem e como o desenho interage com e sobre o texto.

²⁸ BROWN, Michelle (1994). *Understanding Illuminated manuscripts: a guide to the technical terms*. Getty Museum in association with the British Library. [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://archive.org/details/understandingill00brow/mode/1up>

²⁹ *Idem*



Figura 3. Página dupla de um manuscrito – Les Très Heures de Notre-Dame du Duc de Berry, 1380

3.2. A LINHA QUE SEPARA O DESENHO DA ILUSTRAÇÃO

É de notar que certas atividades nos acompanham desde que há registros, o ato da expressão gráfica demarca uma intrínseca necessidade do ser humano de fazer prevalecer a sua existência. Somos seres conscientes da nossa existência, logo desenhamos.

O desenho serviu diversos processos e utilidades, complementou por um lado os processos preparatórios para a criação de trabalhos finais de pintura, escultura e projetos arquitetônicos, mas também foi ferramenta essencial para fins científicos e escolares, ideias complexas eram explicadas de forma simples por meio de grafismos e diagramas. Com o tempo, o desenho foi ganhando espaço como peça de arte autónoma, utilizado para o simples fim de compreender o mundo.

O desenho e a ilustração são importantes meios de expressão visual e gráfica e têm como objetivo transmitir uma mensagem, ao captar a atenção do seu público. Apesar de unidos por certas características, o desenho e a ilustração, separam-se pelo valor que lhes é atribuído. Considera-se que os desenhos são obras de arte autónomas que servem para expressar o desejo do artista, enquanto as ilustrações são consideradas obras meramente funcionais que acompanham um texto. Mas até que ponto essa distância imposta, diferencia e afasta as duas áreas?

O desenho é uma matéria transcendente que suporta a arte, as ciências, que alimenta e sustenta a fome de conhecimento, é a substância que compõe a realidade. É convencionalmente marcado pelo uso de materiais riscadores, como grafite, carvão, lápis, entre outros, sobre uma superfície. Mas a verdade é que o desenho não se limita a um conjunto de materiais ou suportes restritos, a forma e matéria em que se traduz consoante o contexto atual, faz com que o desenho transponha algumas barreiras entre matérias artísticas e torne mais ténue essa separação.

O desenho no seu cerne é uma das formas mais fundamentais de expressão, é um prolongamento da mente, é uma ferramenta de contemplação e análise, que permite o enriquecimento intelectual e imaterial. É capaz de transcender o tempo, o corpo e a matéria. Regista não só eventos, mas também fragmentos, ideias, pessoas e realidades. É uma ferramenta de verdadeira intuição e conceptualização, que pereniza e distingue o Homem como ser racional, das demais formas de vida.

A ilustração é uma área que depois de tantos séculos ainda se encontra desenquadrada no mundo das artes, muitas vezes considerada demasiado artística para o design e demasiado deteriorada e extravagante para as belas-artes, é uma disciplina bastante versátil, pela amplitude de materiais e técnicas a que recorre. É uma amálgama de diferentes realidades artísticas. Um pouco como o desenho, que apesar de já ser reconhecido pelo seu valor, continua a existir, superficialmente, um certo estigma.³⁰

A ilustração tem o propósito de comunicar ideias, dar claridade, iluminar o observador. Esta é uma arte do dia-a-dia, que acompanha e expressa o imaginário fértil daqueles que a contemplam e também a produzem. É uma arte ao serviço de todos e contempla um significado profundo, capaz de provocar o seu espectador e criar uma relação com o mesmo, “transformando-se num ser vivo que age sobre o espectador”.³¹ Assim sendo, o ilustrador procura despertar-nos e fazer-nos pensar através das suas ideias, utilizando todo o tipo de ferramentas que tem à sua disposição, para fazer crescer dentro do espectador um espectro de emoções variadas.³²

³⁰ Cf. DOYLE, Susan; GROVE, Jaleen; SHERMAN, Whitney (2018). *History Of Illustration*. p. 3 [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: archive.org/details/history-of-illustration/page/2/mode/2up?view=theater

³¹ MATEUS, Ana (2012). *Portal de Ilustração Contemporânea Portuguesa*. Relatório de Mestrado de design e multimédia. p. 31 [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <file:///C:/Users/Ana%20Lu%C3%ADsa%20Rocha/Downloads/Relato%CC%81rio-Tese-Ana%20Mateus-Illustrac%CC%A7a%CC%83oCPort.pdf>

³² Cf. *Idem*

Com a autonomia que retém atualmente, é capaz de contar as próprias histórias e enriquece aquelas que ainda acompanha, dando rostos, corpos e contexto a criaturas e narrativas imaginadas. Como é dito por Lawrence Zeegen (2005), no livro “The Fundamentals of illustration”,³³ a ilustração são as imagens que capturam a nossa imaginação, que prevalecem e são capazes de conectar as nossas histórias pessoais com o presente, à nossa cultura e humanidade.



Figura 4. Ilustração de Jillian Tamaki. *Irish Myths and Legends*. 2022 (esquerda) e ilustração de Gustave Doré. Gato das Botas. Séc. XIX (direita)

3.3. ILUSTRAÇÃO DE HISTÓRIAS DE FANTASIA

Foi nas primeiras décadas do século XIX que a ilustração começou a ganhar algum estatuto. Até este momento, aquilo que designamos de ilustração tinha outros nomes. Era normal referirem-se a trabalho dentro do género como “decorações” ou “chapas” ou “gravuras”, uma vez que estas eram produzidas segundo métodos de impressão variados que incluíam: litografia, xilogravura, água-forte e técnicas fotomecânicas. Os termos acima mencionados estabeleciam, por si só, um certo grau de especialização e distinção, mas a designação “ilustração” enfatizava uma área que combinava duas medias diferentes. A ágil relação entre a imagem e o texto provia uma particularidade a este meio

³³ Cf. ZEEGEN, Lawrence (2005). *The Fundamentals of Illustration*. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://alkgraf.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/04/the-fundamentals-of-illustration-150dpi.pdf>

visual que o tornava independente das restantes vertentes das artes clássicas. Este século assistiu à expansão da ilustração por quase todos os géneros textuais. Estas cobriam tanto géneros de ficção e não ficção como os mais diversos formatos, que incluíam livros, revistas, jornais, anúncios entre outros produtos. Os estilos que a ilustração do século XIX abrange são muito diversos e distintos, sendo difícil de os estruturar por tendências.³⁴

A ilustração de fantasia é um género ilustrativo que representa conteúdo ficcional e imaginário. Este género é inspirado pela mitologia, pelo folclore e por histórias dentro do contexto da fantasia. E se é no século XIX que a ilustração conhece uma fase de elevação e expansão, o mesmo acontece com a arte no geral. Esta conhece um grande conjunto de manifestações na arquitetura, pintura, escultura, iluminuras, gravuras, mobiliário, tapeçarias, vitrais, mosaicos entre outros, dá visão à reintrodução de correntes e movimentos artísticos de outros séculos. Os prefixos como “neo” e “*revival*” passam a acompanhar os nomes de muitas expressões artísticas como neorromânticas, neogóticas ou revivalismo medieval. O interesse vincado por uma ideia do passado e, mais especificamente, sobre a Idade Média, poderá ser justificado como um escapismo contra o presente que se adivinhava em mudança e abrigava um crescimento rápido da industrialização. Mas também seria justificado pelos desenvolvimentos dos estudos sobre História da arte medieval.³⁵

“(…) a Idade Média revivida ou “reencontrada” (retrouvée, como dizem muitas vezes os franceses), com seu “gótico”, era produto do século XIX. Mas nem por isso deve ser descartada pelos medievalistas atuais: apesar de falar mais do século XIX que do XIII ou do XV, ela faz parte, necessariamente, do que hoje, no século XXI, vemos como medieval, ou conservamos da Idade Média (como seus monumentos restaurados).”³⁶

Pode-se considerar que uma grande parte daquilo que conhecemos como imaginário medieval foi inventado no século XIX. O revivalismo medieval deu-nos muito daquilo que associamos ao imaginário fantástico que conhecemos atualmente e que

³⁴ Cf. THOMAS, Julia (2023). *Illustration. Defining nineteenth-century illustration*. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: https://routledgelearning-com.translate.googleusercontent.com/essays/illustration/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt-PT&_x_tr_hl=pt-PT&_x_tr_pto=sc

³⁵ Cf. TATSCH, Flavia; PEREIRA, Maria (2025). *Medievalismos as artes no século XIX*. pp. 17-20 [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: file:///C:/Users/Ana%20Lu%C3%ADsa%20Rocha/Downloads/Imagem_V6_Apresenta%C3%A7%C3%A3o+dossie.pdf

³⁶ PEREIRA, Maria (2011). *O Revivalismo Medieval e a Invenção do Neogótico: sobre anacronismo e obsessões*. p. 3. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548856711_3cec221b65a25a45261a26e0192302e2.pdf

engloba figuras mágicas como bruxas, magos, fadas, duendes, cavaleiros românticos e as mais diversas criaturas fantásticas. Este imaginário foi criado para apaziguar as ansiedades de uma vida moderna. O movimento Pré-Rafaelista³⁷, que tinha como objetivo a recuperação da pureza e claridade que caracterizavam algumas das pinturas medievais anteriores ao pintor renascentista Rafael, forjou a ideia visual sobre a ideia de fantasia e como esta se deveria apresentar. As produções deste movimento destacavam-se pelas cores fortes e “esmalta”, com uma grande minúcia no desenho. Interessavam-se pelo mundo contemporâneo e apresentavam uma preocupação social que não deixava de revelar alguns aspetos mais visionários e utópicos. Este movimento esteve ligado ao movimento Arts and Crafts e teve uma importante influência no desenvolvimento do Simbolismo, nos finais do século XIX.³⁸

Nos finais do século XIX e início do século XX, a ilustração contempla a chamada “Idade de Ouro”, um período que demarcou uma grande excelência na ilustração editorial, de livros e revistas na Europa, mais exclusivamente na Inglaterra, e na América. O trabalho de ilustrador era uma profissão em crescimento e o estilo de fantasia conheceu o seu auge de produção de exemplares de livros de mitos, de lendas e contos de fada para crianças.

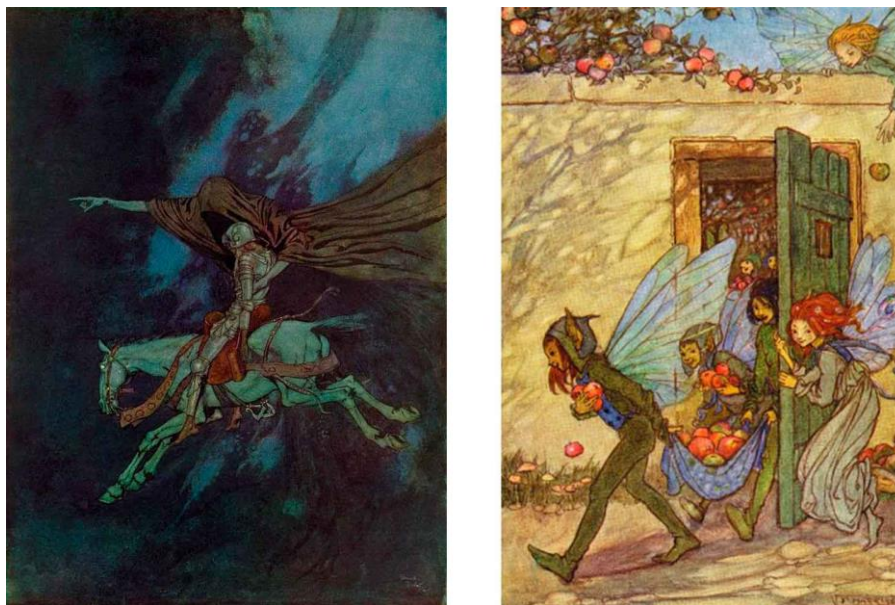


Figura 5. Edmund Dulac, *Vale das Sombras*. 1909. Chapas coloridas (esquerda); Florence Harrison, *A Canção Élfica*. 1912. (direita)

³⁷ A Irmandade Pré-Rafaelita designa um grupo de pintores ingleses constituído em 1848, a partir de uma discussão entre os artistas Holman Hunt e John Everett Millais. Os principais representantes deste movimento foram os pintores Dante Gabriel Rossetti (1828-1882), John Everet Millais (1829-1896), Holman Hunt (1827-1910) e Ford Madox Brown (1821-1893).

³⁸ Infopédia. *Pré-Rafaelitas*. Artigos. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$pre-rafaelitas](https://www.infopedia.pt/artigos/$pre-rafaelitas)

4. O MINHO

4.1. O MINHO ENQUANTO REGIÃO

Como o poeta Tomás Ribeiro³⁹ declara num dos seus poemas, Portugal é o “(...) Jardim da europa à beira-mar plantado de loiros e de acácias olorosas; de fontes e de arroios serpenteando, rasgando por torrentes alterosas, (...)”.⁴⁰ Portugal é um país de grande beleza natural e diversidade geográfica e cultural e foi palco da passagem de muitos povos, de conquistas e reconquistas.

Por sua vez, o Minho também se evidencia pela sua notável beleza natural, pelo seu relevo verdejante e acidentado, pelo seu mostruário variado de formas graníticas e pela mais elevada precipitação do país. Os declives escarpados, que moldam esta zona montanhosa em anfiteatro para o mar e formam os grandes vales que protegem e propiciam a concentração de populações, são caracterizados por uma flora selvagem única e banhados por cursos de água contíguos.⁴¹ Esta região situa-se no noroeste de Portugal, entre o rio Minho e o Douro litoral e entre o oceano Atlântico e Trás-os-Montes e Alto Douro.⁴²

O Minho conta com a primeira reserva natural criada em Portugal, sendo reconhecida como a única com o estatuto de Parque Nacional, por ser um dos últimos redutos do país onde se encontram ecossistemas com reduzida ou nula influência humana.⁴³ O Parque Nacional Peneda-Gerês, possui uma área de 69.594.48 hectares, que se estendem pelos planaltos da Mourela ao Castro Laboreiro e inclui as serras da Peneda, Soajo, Amarela e Gerês. Este parque possui uma ampla diversidade botânica e faunística, com espécies raras e endémicas, assim como um rico património histórico-cultural, com

³⁹ Tomás Ribeiro Ferreira, nasceu em Parada de Gonta, Tondela, Viseu, a 1 de julho 1831. Notabilizou-se como político, publicista e poeta e escritor ultrarromântico. Formou-se pela Universidade de Coimbra em Direito. Teve uma carreira de destaque na política nos finais do séc. XX. Destacou-se pela obra *D. Jaime*, 1862, em que o excerto acima apresentado se enquadra na mesma. Foi pai da poetisa Branca de Gonta Colaço e avô do escritor Tomás Ribeiro Colaço.

⁴⁰ RIBEIRO, Tomás (1831-1901). Excerto da obra *D. Jaime*

⁴¹ Cf. Consórcio Minho IN (2020). *MINHO ACIMA DE TUDO, Guia de experiências no Minho, Alto Minho, Cávado e Ave*. Pp. 3-7. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: https://www.minhoin.com/fotos/editor2/minhoin/gca/guia_completo_minho_portugues_47.pdf

⁴² Cf. Infopédia, Dicionários Porto Editora (2003-2025). *Minho*. Artigos. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$minho](https://www.infopedia.pt/artigos/$minho)

⁴³ Turismo de Portugal (2024). *Dia do Parque da Peneda-Gerês – 8 mai 2024*. Artigo. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.turismodeportugal.pt/pt/agenda/Paginas/dia-do-parque-nacional-peneda-geres.aspx>

necrópoles megalíticas, vestígios da romanização, castelos, termas e outras construções identitárias do dia-a-dia das populações⁴⁴.

Ligada a um rio, com o mesmo nome, esta região como tantas outras do país cresce à volta de vários circuitos fluviais. O rio Minho delimita uma das zonas fronteiriças litorais mais a norte e é um rio com um caudal relativamente grande. Os principais rios que se estendem ao longo da região são: o rio Lima, que passa por Viana do Castelo; o rio Cávado, que passa por vários concelhos do distrito de Braga; o rio Ave, que nasce na serra da Cabreira, Portugal, e transpõem para o distrito do Porto; e o rio Tâmega, um afluente da margem direita do rio Douro, este serve como fronteira entre os distritos de Braga e Vila real.

A região do Minho divide-se em três comunidades intermunicipais que se dividem em vinte e quatro municípios, com dois distritos principais, Viana do Castelo e Braga. As sub-regiões englobam o Alto Minho, a que pertencem dez municípios (Viana do Castelo; Caminha; Vila Nova de Cerveira; Valença; Monção; Melgaço; Paredes de Coura; Arcos de Valdevez; Ponte de Lima e Ponte da Barca), o Cávado, a que pertencem seis municípios (Esposende; Barcelos; Braga; Vila Verde; Amares e Terras de Bouro) o Ave, a que pertencem os restantes oito municípios (Vila Nova de Famalicão; Guimarães; Póvoa de Lanhoso; Vizela; Fafe; Vieira do Minho; Cabeceiras de Basto e Celorico de Basto).

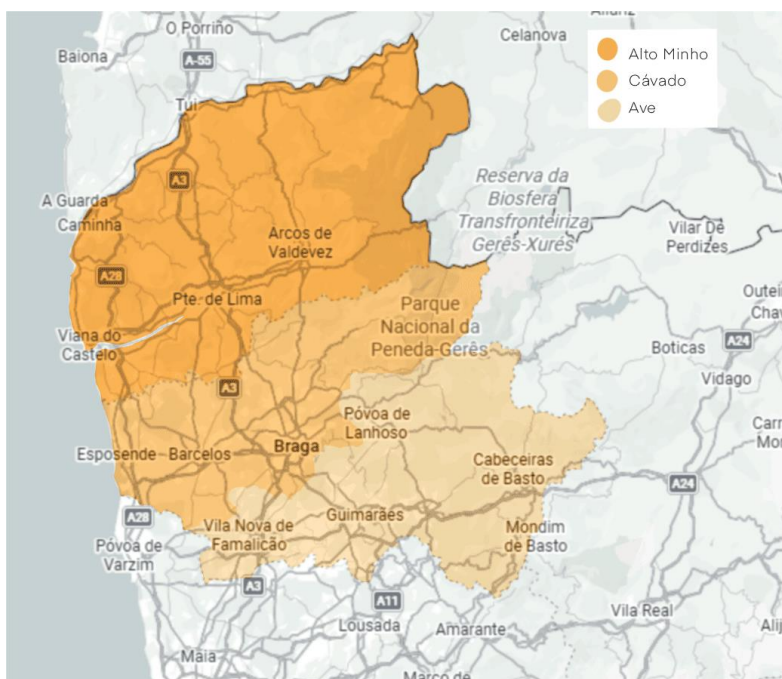


Figura 6. Mapa da região do Minho e as suas sub-regiões

⁴⁴ Parque Nacional da Peneda-Gerês (2025). Artigo. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://natural.pt/protected-areas/parque-nacional-peneda-geres?locale=pt>

4.2. FRAGMENTOS HISTÓRICOS

O Minho apresenta um passado recheado de ocupações que remontam a tempos pré-históricos recuados, mas o seu património histórico vai para além destas primeiras ocupações. Têm sido encontrados numerosos vestígios da passagem dessas populações primitivas, tanto a nível geográfico, ao longo do litoral e dos vales, como a nível cultural, com a forte prevalência de costumes antigos, crenças, lendas e tradições. A esta região pertence um grande património folclórico e histórico, ainda em descoberta e valorização, graças à ocupação das povoações que aqui se estabeleceram, a batalhas travadas, e os marcos históricos determinantes para o desenvolvimento de Portugal enquanto nação, o Minho é uma região abundante de saberes antigos e persistente em manter a tradição viva.

As duas cidades de distrito, Braga e Viana do Castelo inseridas na região do Minho e alguns dos seus respetivos concelhos, deram lugar a momentos históricos determinantes para a formação do país. Tanto foram importantes pontos de circulação e influência, como berços de preservação e riqueza cultural.

Braga é uma cidade que apresenta um passado longínquo de grande importância, foi um centro político e religioso estratégico por inúmeras vezes, e a origem do seu nome mapeia a sua história e contributo. Esta cidade começou por ser uma povoação dos Galos Célticos Brácaros, uma tribo galo-celta, de origem pré-histórica, que terá fundado a povoação com o nome *Bracara*. As gentes desta tribo denominavam-nos de “*brácaros*”, este nome era dado por estes usarem uma peça de vestuário denominada de “*braca*”, que evoluiu para a palavra “bragas”, que quer dizer “calções”.⁴⁵ Durante a ocupação romana, no século 16 a.C., foi fundada a cidade em homenagem ao imperador Augusto, denominada de *Bracara Augusta*, esta povoação tornou-se a capital da região da *Galécia*.⁴⁶ Em 419 a cidade foi conquistada pelos Suevos e declarada como capital política e intelectual deste reino e mais tarde do reino Visigodo, em 456.

Após duas ocupações dos povos árabes e reconquistas dos exércitos cristãos, esta cidade volta a incorporar o território cristão, correspondente ao *Condado Portucalense*. Na segunda fundação do *Condado Portucalense*, a cidade foi oferecida como dote por Afonso VI de Leão e Castela à sua filha D. Teresa, no seu casamento com D. Henrique

⁴⁵ Cf. ROCHA, Maria Regina (2004). *O significado de Braga*. Ciberdúvidas Da Língua Portuguesa. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-significado-de-braga/13275#>

⁴⁶ Galécia era a região que compreendia o norte de Portugal, a Galiza, as Astúrias e Leão em Espanha.

de Borgonha.⁴⁷ Em 1112 doaram-na aos Arcebispos, e, por sua vez, estes tiveram de a ceder a D. Afonso Henriques. E é no ano de 1128, em Guimarães, que D. Afonso Henriques declara a independência do *Condado Portucalense* e o início do Reino de Portugal. Portugal tem o seu nascimento no Minho, é aqui que o país começa enquanto povo e nação. Nos anos que se seguiram, esta cidade voltou a ter os grupos religiosos como principais administradores.

Viana do Castelo é uma cidade envolta de histórias e tradições e com uma localização privilegiada, encostada ao oceano Atlântico e à foz do rio Lima, fatores que permitiram que esta se tornar-se num importante entreposto comercial. O seu nome é um exemplo da valorização e cultivo do imaginário folclórico, este terá origem numa lenda antiga que evoca a paixão de um cavaleiro por uma princesa de nome Ana. O cavaleiro terá avistado a princesa numa janela do castelo e gritado por ela, dizendo “Vi Ana do Castelo”. A ocupação remonta a um tempo anterior à cidadela pré-romana, povoada desde o Paleolítico, são vários os achados que provam a presença da cultura castreja. É em 1258 que recebe o título de foral por D. Afonso III e que se passa a chamar Viana da Foz do Lima.⁴⁸ Durante a época dos Descobrimentos evoluiu-se ativamente num próspero comércio marítimo com o norte da Europa, com exportações e importações de diversos bens. Pela sua importância como porto, exigiu-se que fosse construída uma torre defensiva contra piratas (Torre da Roqueta).

Arcos de Valdevez fica no coração do Alto Minho e é uma vila pertencente ao distrito de Viana do Castelo, por esta passa o rio Vez e integra-se em grande parte no sistema montanhoso da Peneda-Gerês. É nesta terra que se dá um dos momentos mais importantes da história de Portugal, o Reconquista de Valdevez. Em 1141 o exército de Afonso VII de Castela e Leão, “(...) tendo reunido todo o seu exército de Castela e Galiza, quis entrar no reino de Portugal e vieram até um lugar que se chama Valdevez; mas o rei D. Afonso foi ao seu encontro com o seu exército e ocupou o caminho por onde aquele queria vir (...)”⁴⁹. Com uma batalha quase iminente, este confronto tornou-se, na verdade, num torneio medieval com a vitória do rei português, e ficou marcado como um exemplo

⁴⁷ Cf. Wikipédia. A enciclopédia livre. *Braga*. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Braga>

⁴⁸ Cf. Infopédia, Dicionários Porto Editora (2003-2025). Artigos. *Viana do Castelo*. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$viana-do-castelo](https://www.infopedia.pt/artigos/$viana-do-castelo)

⁴⁹ Cf. Excerto adaptado da Crónica dos Godos. Século XII-XIII. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Torneio_de_Arcos_de_Valdevez

de diplomacia e foi considerado um episódio decisivo para a última etapa do nascimento de Portugal.

4.3. DIVERSIDADE DA CULTURA TRADICIONAL

A cultura minhota é um reflexo da sua pluralidade histórica e riqueza paisagística, esta manifesta-se pela vivacidade e espontaneidade do seu folclore, na animação e cores vibrantes que compõem os trajes e as grandes festas e eventos. No Minho a cultura popular é sinónimo de alegria e orgulho. “No seio do Norte, sobressai a clivagem do litoral/interior, ao sabor das condicionantes orográficas e climáticas. Neste, o Noroeste, e particularmente o Minho, parece preservar alguma da cultura com raízes ancestrais e que muitos não querem esquecer.”⁵⁰

Das romarias às festas, dos ranchos folclóricos às músicas e cantares, do uso dos costumes tradicionais ao artesanato, das histórias míticas ao saber popular e ao património histórico e arqueológico, todos os elementos que compõem este cenário em miniatura são dotados com o “acabamento impecável de um mundo de brincar”.⁵¹ As festas e romarias são parte integrante da cultura minhota que incentiva ao convívio e são celebradas por toda a região. Atualmente, são uma forma de manter costumes e tradições antigas “vivas”, estas festas normalmente dedicadas a Santos Populares, possibilitam o destaque e congregação de bandas de música, marchas, cortejos etnográficos, desfiles de mordomia, grupos de danças e cantares, concursos e leilões, gastronomia e vinhos.⁵²

O traje, “a segunda pele que veste um corpo com história”,⁵³ era a roupa que as pessoas usavam nas suas tarefas diárias, em dias de festa ou em romarias e servia para distinguir os diferentes estratos sociais, a faixa etária e o estado civil. Este variava consoante a região ou sub-região, de acordo com as ocasiões e as necessidades climáticas, pela mentalidade ou estado emocional das pessoas que o vestiam, e pela

⁵⁰ COSTA, Joaquim; GONÇALVES, Albertino; REMOALO, Paula (2009). *Minho. Traços de Identidade*. p. 413. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://repositorium.uminho.pt/server/api/core/bitstreams/2df5641c-1455-46c6-a9eb-620e5d4bc247/content>

⁵¹ Cf. GALLOP, Rodney (1961). *Portugal: A book of folk-ways*. p. 40.

⁵² Cf. Consórcio Minho IN (2020). *MINHO ACIMA DE TUDO, Guia de experiências no Minho, Alto Minho, Cávado e Ave*. Pp. 3-7. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: https://www.minhoin.com/fotos/editor2/minhoin/gca/guia_completo_minho_portugues_47.pdf

⁵³ Cf. Grupo de Danças e Cantares de Perre. Site oficial. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://gdc-perre.pt/trajes.html>

habilidade das artistas que o confeccionavam. O processo de confecção destes trajes exigia às suas artesãs uma habilidade meticulosa e abrangente, que se expandia desde a tecelagem ao bordado.⁵⁴

A mulher minhota caracterizava-se por ser uma mulher valente e trabalhadora, simultaneamente, ela era lavradeira, bordadeira, rendilheira, esposa e mãe, por isso, a ideia de que o traje atualmente tenha apenas a designação de “lavradeira” não é dignatário de todo o seu valor. No entanto, o traje minhoto que atualmente serve como “cartão de visita” da região, é o traje à Vianesa, também conhecido por traje à lavradeira, esta vestimenta designadamente feminina, era a roupa que as pessoas rurais com algum dinheiro usavam em ocasiões especiais de festa e celebrações. É composto por um lenço, uma camisa, um colete, uma saia, um avental, uma algibeira e meias em linho, lã e algodão, e todos os elementos são meticulosamente decorados. É importante destacar que os motivos, cores e aparência das peças vai variando, existem sempre várias versões para o mesmo tipo de traje, no entanto, as temáticas trabalhadas convergem para os mesmos assuntos. Nos diferentes elementos que compõem o traje à vianesa, o bordado atua como um lápis sobre o papel, riscando o tecido de motivos silvestres, florais e românicos, enriquecendo de cor as vestes para a romaria.

A arte popular e o artesanato são um prolongamento de tradições e crenças que carregam séculos de transmissão oral entre gerações e o aperfeiçoamento do saber técnico. Estas produções são uma declaração do valor de conhecimentos ancestrais e da valorização da terra e o que esta nos oferece para criar,⁵⁵



Figura 7. Colete bordado do traje de lavradeira.

⁵⁴ Cf. PORTUGAL JEWELS. *O traje de Viana do Castelo: De “Domingar” a “Mordomas”*. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.portugaljewels.com/en-pt/pages/the-costume-of-viana-do-castelo-from-domingar-to-mordomas>

⁵⁵ Cf. BROEGA, Cristina; MOURÃO, Catarina; TRIGUEIROS, Paula (2023). ReIMAGINING the future. Volume I. Estudos em Moda e Design. *Design de acessórios com palha – Uma contribuição para a inovação das tradições artesanais*. p. 296. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://repositorium.uminho.pt/server/api/core/bitstreams/9345324a-757f-4eb5-ae12-3f5fa13be144/content>

mas também do imaginário e das lições sobre a vida que chegaram até aos dias de hoje. Toda esta produção inclui, bordado, rendas, filigrana, trajes e lenços, olaria e figurado, instrumentos musicais, e representa a identidade, o imaginário e as tradições da região.



Figura 8. Exemplo dos bordados do um lenço dos namorados



Figura 9. Cartaz da Mostra Nacional de artesanato e cerâmica de Barcelos. Fotografia. 2023.



Figura 10. Joalharia. Cordões de ouro e filigrana usada por participantes nos desfiles/ procissões.

4.4. O IMAGINÁRIO E AS LENDAS

As pessoas que habitam esta região são conhecidas também pela forte crença religiosa e valorização histórica, é notório pela grande quantidade de arquitetura civil e religiosa. Este povo com raízes ancestrais construiu uma imagem identitária reconhecível no resto do país. É factual que certos aspetos que temos sobre a imagem atual desta cultura folclórica foi sendo arranjada pela visão do Estado novo com objetivo de aumentar a sua visibilidade, e, conseqüentemente, a valorização deste património. Este acontecimento não foi um episódio reservado à nossa cultura ou a um único momento na história, e, como tal, não deverá ser diminuidor do valor e presença ancestral que o folclore minhoto transportou até aos dias de hoje. Deste modo, ““Minho” e “minhoto” desfrutam de uma ancoragem e de um lastro profundos no imaginário regional e nacional. São de uma evidência quase natural, com um apreciável efeito de realidade. As figuras do Minho e do minhoto erguem-se como uma espécie de construção sensível.”⁵⁶

Além dos castelos e torres medievais, igrejas e mosteiros, pontes e paços, fortificações militares de defesa litoral e fortalezas, as manifestações existentes da arte popular e artesanato contribuem para a construção de um imaginário fantástico muito ligado ao culto do místico, dos milagres, das crenças e superstições.

À semelhança das restantes manifestações folclóricas, as lendas também advêm de uma forte tradição oral, transmitidas entre gerações, estas refletem uma profunda ligação à terra, à natureza e à religião. De facto, muitos princípios, figuras e crenças religiosas são predominantes numa grande quantidade de lendas e servem para educar e

⁵⁶ COSTA, Joaquim; GONÇALVES, Albertino; REMOALO, Paula (2009). *Minho. Traços de Identidade*. p. 413. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://repositorium.uminho.pt/server/api/core/bitstreams/2df5641c-1455-46c6-a9eb-620e5d4bc247/content>

sensibilizar o povo para uma certa mentalidade e doutrina. “(...) o Catolicismo tornou-se instrumento de regulação da vida moral e social e, simultaneamente, fator de identidade e de coesão. Este povo é um só povo, porque tem a mesma fé, a mesma moral, o mesmo sentido ético, o mesmo rito, a mesma experiência religiosa.”⁵⁷

Existem diversas lendas espalhadas por todo o território que contam com criaturas míticas, figuras importantes da nossa história, tragédias de amor, mouras encantadas, lições de moral dos mais mundanos momentos.



Figura 11. Capa da revista “Ilustração Portuguesa”. Lavradeiras da Abelheira, Viana do Castelo (esquerda). 1919. Postal da festa do traje. Raparigas de Cardielos (direita).

⁵⁷ ARAÚJO, Ana Paula; ARAÚJO, A. Duarte (2014). *O Devocionário Minhoto e as representações sociais da saúde e da doença no Minho do século XVIII*. Interconexões – Revista de Ciências Sociais, Vol.2, nº2. p. 17. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: file:///C:/Users/Ana%20Lu%C3%ADsa%20Rocha/Downloads/ojs_admin,+vol2+n2+artigo+1.pdf

5. PROJETO PRÁTICO

O presente capítulo será destinado à explanação do desenvolvimento do projeto prático, componente integrante desta investigação de mestrado, que se caracteriza pela realização de um livro, cujo conteúdo é um conjunto de lendas características da região do Minho. O livro é composto por 24 lendas ilustradas de temáticas diversificadas que evidenciam lugares, personalidades e acontecimentos particulares de cada um dos 24 municípios desta região. O estilo visual e composição gráfica procuram combinar características de um vocabulário visual proeminente do artesanato e cultura tradicional do Minho, tal como a linguagem, imaginação e preferência visual da autora.

Os livros ilustrados sempre foram algo que acompanharam o crescimento da autora. O fascínio pela ilustração detalhada e expressiva que contava mais do que o próprio texto, provocavam momentos de longa contemplação. A vontade de narrar visualmente e fazer com que o leitor se perca por entre manchas e linhas foi de encontro à criação deste projeto de ilustração, que teve como objetivo a obtenção de um estilo visual rico e harmonioso.

A intenção foi desde o início criar um projeto que conseguisse combinar metodologias de trabalho distintas. No caso, combinar técnicas de desenho tradicionais com técnicas digitais, para dar origem a um trabalho final híbrido e equilibrado. O resultado atingido partiu de um longo processo de exploração e estudo, que passará a ser explanado no capítulo que se segue.

Numa fase muito inicial as primeiras pesquisas levaram à seleção de lendas que faziam parte do conselho onde a autora cresceu, localizado na região do Minho. Foi também ponderada a investigação para o projeto poder cingir-se apenas a esse espaço geográfico. Após uma pesquisa geográfica e literária mais alargada, a ideia mudou rapidamente, verificou-se que existiam em termos de compilações de lendas, exemplares que faziam o compêndio de um conjunto variado de lendas representativas de todo o país. Certos livros inclusive subdividiam as regiões por pequenos conjuntos de lendas representativos de alguns municípios pertencentes às mesmas, mas nenhum livro fazia um retrato completo da variedade existente de cada região na sua extensão. O mesmo verificou-se após uma particularização da pesquisa à região Minhota. As compilações lendárias que existiam focavam-se em áreas regionais específicas e davam nome a obras

como: “*Lendas do Vale do Minho*”⁵⁸; “*Lendas do Alto Minho*”⁵⁹; “*Seis Lendas com legendas*”⁶⁰, mas não existia um livro do mesmo género que abrigasse uma representação de todos os municípios do Minho.

Deste modo, existiu a confirmação de que seria relevante que o projeto fosse desenvolvido no sentido de estudar toda a região e produzir um projeto artístico que tentasse espelhar a sua cultura e valor.

Os juízos de valor que a sociedade tende a considerar sobre aquilo que é produzido em contexto de cultura tradicional, manifesta a ideia de que esta cultura carece de valor intelectual e é geralmente associada a um grupo de pessoas com menos formação.

“Em certos países *folklore* tem o sentido corrente de festa popular e nem sempre pura; fala-se e escreve-se nos jornais sobre festa folclórica, rancho folclórico e o folclorista é com frequência olhado com suspeição.”⁶¹

Manifestações culturais como pequenas composições poéticas, música, artesanato e outras atividades pictóricas são produzidas por “(...) estratos da população que não são cultos nem urbanizados ou industrializados. (...) Quem mantém a canção folclórica são os habitantes incultos, embora não necessariamente analfabetos, do campo, das aldeias, das pequenas cidades de mercado;”⁶²

Este legado cultural de grande diversidade foi prosperando ao longo de muitos anos, graças aos seus inventivos autores e proativos participantes, que como gentes comuns do passado, cuja autoria permanece desconhecida, mantiveram a sua existência presente a partir do que criaram. O que aparentemente poderiam ser fatores desfavorecedores para a prosperidade e valorização da cultura popular, na verdade mostram-se como fatores de prevalência da mesma.

Atualmente observa-se uma crescente valorização da cultura folclórica, as contribuições de estudiosos e a contínua prática e passagem das tradições entre gerações elevaram a consciência das comunidades perante as suas raízes culturais. Existe um acrescido levantamento e registo de práticas tradicionais pelas suas comunidades através

⁵⁸ CAMPELO, Álvaro (2002). *Lendas do Vale do Minho*

⁵⁹ CASTRO, Isabel (2015). *Lendas do Alto Minho*. (lendas adaptadas). [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: https://www.cim-altominho.pt/fotos/editor2/cimaltominho/gca/lendas_capa_miolo.pdf

⁶⁰ ROCHA, Pedro (2022). *Seis Lendas com Legendas*

⁶¹ DIAS, Jorge (1957). *Etnologia, Etnografia, Volkskunde e Folklore*, p.8

⁶² Cf. HAUSER, Arnold (1988). *Teoria da Arte*, pp. 309 e 310

de museus, da divulgação nos media, da criação de filmes e outros conteúdos visuais, da criação de livros e documentos que compilam as várias narrativas populares, entre outros.

“(…) hoje interessa ao estudioso da cultura os significados presentes e atuantes na narrativa, ou seja, o próprio facto de ela existir enquanto comunicação de um mundo integrado e experienciado.”⁶³

5.1. PROCESSO CRIATIVO E ESTRUTURAÇÃO

O desenvolvimento deste projeto levou a uma pesquisa sobre os processos existentes de profissionais da área da ilustração para a execução de livros ilustrados.

No que toca a livros ilustrados, é relevante nomear que “o livro ilustrado nasceu, como um tipo editorial *sui generis*⁶⁴, a partir de um longo e exigente processo de evolução das técnicas de impressão e da criatividade artística dos ilustradores de livros infantis.”⁶⁵ Atualmente assiste-se a um empréstimo das técnicas de expressão visual para o consumo de um público adulto. Tanto a produção textual como a expressão visual cruzam-se e adaptam-se a diferentes públicos e idades⁶⁶. Existem histórias e imagens que marcam gerações e apesar de todas as mudanças e tendências que os tempos trazem e a arte acompanha, o incontornável valor que as antigas correntes deixaram encontra sempre espaço para se reafirmar.

Este projeto acaba por ser uma tentativa de revalidação e valorização de um saber antigo, com um complemento visual desenvolvido, com o objetivo de ser recetivo a um largo número de pessoas. Com este propósito tentou-se desenvolver uma obra que tivesse uma linha visual narrativa cativante e envolvente.

O processo de desenvolvimento de um livro ilustrado desenrola-se em diversas etapas. Normalmente, este processo contempla um conjunto de fases que começam pela conceptualização de um imaginário visual, que abrange a decisão do aspeto dos personagens, dos cenários, da paleta de cores e da linguagem visual. O processo é seguido

⁶³ CAMPELO, Álvaro (2002). *Lendas do Vale do Minho*, p. 6

⁶⁴ Origem: Do latim *sui generis*, «do seu próprio género»

⁶⁵ Cf. PAULA, Anabel (2021). Competências de leitura e o destinatário adulto em Livros Ilustrados. *Boletín Galego de Literatura*, nº 59, p.1. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://revistas.usc.gal/index.php/bgl/article/view/7932/11234>

⁶⁶ Cf. *Idem*

pela determinação do fluxo visual da história, no qual é feito o planeamento da estrutura e progressão da história. Com recurso a *tumbnails*⁶⁷ testaram-se possíveis composições de página. As duas etapas seguintes consistem no aprimoramento dos esboços iniciais para um desenho com mais detalhe, definindo-se um esboço definitivo, e seguidamente a realização da ilustração final, que se apresenta como um desenho com mais detalhe e um destaque claro daquilo que se pretende comunicar. Para além destas, ainda poderá existir uma etapa final para o aprimoramento das ilustrações finais.

Este projeto surgiu de uma vontade de exploração e de desafio pessoal e poderá ser dividido em duas fases distintas. A primeira fase consistiu na consolidação das bases técnicas e visuais e a segunda fase compreendeu o conjunto de testes de mistura entre técnicas analógicas e digitais e o seu sucessivo aprofundamento. Uma vez que existia uma inexperiência na realização de um projeto com tais contornos, num primeiro momento procurou-se definir os alicerces do projeto. Foram tomadas decisões quanto ao objetivo do mesmo, como a definição da exploração das 24 lendas da região do Minho, a recolha de referências para a consolidação do estilo visual. Foi feita uma investigação intensiva tanto em termos de recolha de influências visuais como em termos de estudos com materiais e linguagens diferentes. A fim de facilitar o processo de experimentação e com o propósito de exercitar desafios técnicos específicos, definiu-se a “*Lenda da Ponte de Misarela*” como mote, uma lenda conhecida da infância da autora, como tantas outras, que espoletou vontade para iniciar este projeto. Em modo de estruturação do livro, procurou-se explorar três tipologias de página, entre as quais, uma página dupla com

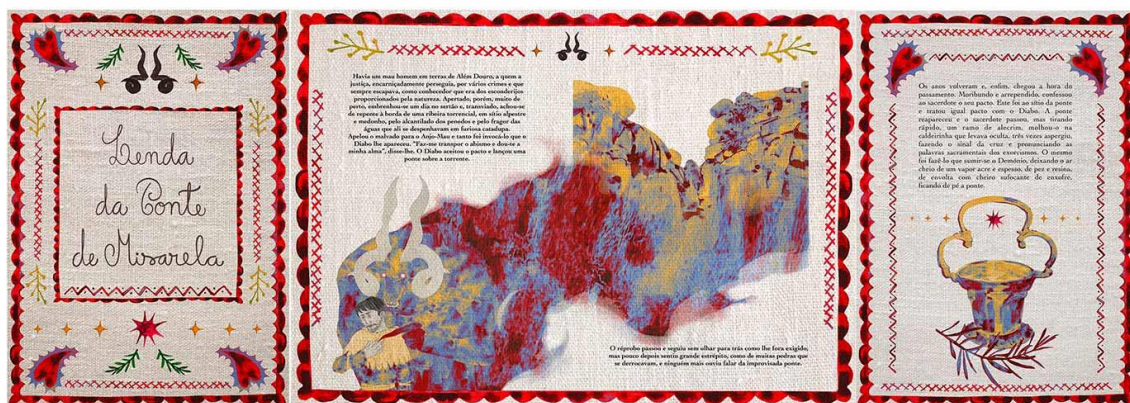


Figura 12. Conjunto de ilustrações de estudo do estilo visual da “Lenda da Ponte de Misarela”. 2025. Produção da autora. Desenho base a grafite aguarelável sobre papel e *Procreate*

⁶⁷ Pequenos desenhos rápidos preparatórios, utilizados para explorar e planear diferentes composições antes de se criar o desenho final.

texto, uma meia página com texto e uma página em que a ilustração se encontra integrada com o texto (página de face para cada lenda com o título).



Figura 13. Caderno de estudos. Estudo de personagem e planeamento compositivo para a “Lenda da Ponte de Misarela”. Produção da autora. 2024. Caneta ponta de pincel de tinta-da-china, esferográfica e grafite sobre papel.

Anteriormente à vontade de investigar o tema escolhido para este trabalho de projeto, já existia um entusiasmo pela criação artística e comercial inspirada na cultura folclórica tradicional de diferentes povos do mundo. Produções como livros de ilustração, bandas desenhadas, fusões com música tradicional, filmes de animação e outros, inspirados nos diferentes imaginários e histórias ancestrais, enriqueceram o imaginário da autora. A partir da lenda escolhida para exploração, iniciou-se uma análise textual e realizou-se uma pesquisa sobre o local e a simbologia das personagens referidas na mesma. Feita a pesquisa iniciou-se uma exploração do que seriam as técnicas, a linguagem gráfica e a identidade visual que mais se apropriaria à essência da lenda e, conseqüentemente, se adaptaria ao restante conjunto de lendas. Uma das primeiras ideias que surgiu foi a de incluir no visual gráfico do projeto elementos que aludissem à tradição do bordado minhoto, dos lenços dos namorados e dos trajés regionais.



Figura 15. Colete bordado, traje de lavradeira (esquerda); lenço dos namorados, bordado tradicional (direita)



Figura 14. Estudos com elementos do bordado tradicional. Produção da autora. 2024. Lápis de cor e composição digital Procreate (esquerda) e lápis de cor, marcador, esferográfica e grafite sobre papel (direita)

Paralelamente iniciou-se uma pesquisa e seleção das restantes lendas. Estas foram escolhidas priorizando-se a singularidade local, que fossem o mais características possível de cada terra, e a variedade de temas, que contam com acontecimentos uns mais mundanos e outros mais impactantes e místicos. Passou por explorar: a explicação de formações naturais, como rios, montanhas, fontes; figuras míticas, como criaturas fantásticas, mouras encantadas, bruxas; histórias de amor trágico; histórias de moralidade, explorando valores de respeito e histórias sobre espaços, nomes e acontecimentos locais.

Fez-se uma análise dos textos correspondentes a cada lenda, selecionando os momentos mais marcantes, essenciais para se passar a esboçar as primeiras ideias. Desenvolveram-se estudos à volta dos diversos personagens, dos espaços descritos e algumas soluções compositivas, com o posicionamento e volume do texto já em mente. Os estudos eram efetuados inicialmente com grafite sobre papel e neles eram produzidas diferentes soluções de composição e a partir destas selecionavam-se as melhores para serem reinterpretadas digitalmente.

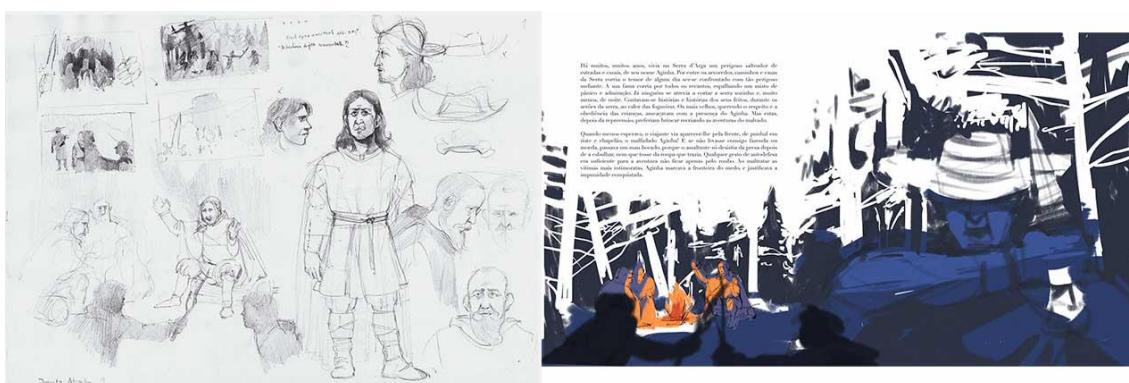


Figura 16. Estudos para a “Lenda de Santo Ajinha”. Produção da autora. 2025. Grafite sobre papel e Procreate.

O segundo momento que definiu a progressão do projeto prático caracterizou-se por uma exploração dominada pelo uso de ferramentas digitais. A identidade e tratamento técnico para o visual do projeto já se encontrava na sua fase final de teste. E os estudos anteriormente desenvolvidos em papel passaram a ser trabalhados e aperfeiçoados digitalmente. Também a escolha dos esquemas de cores específicos para cada lenda foi definida neste segundo momento.

Após um conjunto de estudos desenvolvidos no programa *Procreate*⁶⁸ decidiu-se que seria mais vantajoso recorrer a outro programa de desenho e pintura digital, *Adobe Fresco*, pelas características dos pincéis que dispunha. Até ao momento tinha-se desenvolvido um método que combinava a utilização de pincéis digitais para representar o assunto central da ilustração, os personagens ou outros elementos no primeiro plano, uma vez que os pincéis digitais permitiam uma maior precisão nos pormenores e manipulação das cores e formas, e a utilização de manchas de aguarela executadas manualmente, para complementar o visual mais orgânico que se procurava atingir.

⁶⁸ Programa de desenho, pintura e edição digital

A escolha do pincel, utilizado no *Procreate*, não oferecia destaque suficiente aos elementos do primeiro plano, não existindo a volumetria necessária para contrastar com o fundo. Uma vez que se procurava um pincel digital mais texturado e aguçado, optou-se por recorrer ao *Adobe Fresco*⁶⁹. Os pincéis presentes neste programa conseguiam imitar a textura e características de pinceladas com tinta de óleo, entre outros materiais, e permitiam replicar um visual mais orgânico e ao mesmo tempo bem definido, um complemento relevante à técnica desenvolvida.



Figura 17. Conjunto de estudos desenvolvidos para a “Lenda da Ponte de Misarela” dispostos em modo de comparação de técnicas e composição. 2025. Produção da autora. Com recurso a técnica mista tradicional e digital. *Procreate e Adobe Fresco*

O percurso académico da autora, percorrido até ao momento, justificou o desenvolvimento de uma metodologia técnica que combinasse desenho analógico com desenho digital. A fim de obter um equilíbrio entre ambas, procurou-se experimentar um variado conjunto de materiais analógicos como: grafite e grafite aguarelável, tinta-da-china, lápis de cor, aguarelas e técnicas digitais como: pintura digital (teste de diferentes programas e pincéis), ferramentas de seleção, edição, recorte, entre outros.

Nas primeiras explorações, as ilustrações eram executadas tradicionalmente, fotografadas e de seguida passadas para o digital, onde seriam modificadas e editadas. Sobre o papel eram desenhados elementos ilustrativos que variavam, tanto em morfologia

⁶⁹ Programa de desenho, pintura e edição digital

e tamanho (ilustração decorativa a ilustrações de página inteira) como no tipo de técnica e tratamento (linha ou mancha). A fotografia era utilizada para agilizar o processo de passagem dos desenhos para o programa de edição e desenho digital, *Procreate*, no qual se iniciaria a edição e “limpeza” das ilustrações capturadas.

As ilustrações eram recortadas dos seus fundos e era-lhes adicionada cor através de quatro ferramentas, utilizando: pincéis digitais sobre uma camada de multiplicação; o *ColourDrop*⁷⁰ para aplicar de forma direta e ajustável cor sobre a ilustração; a ferramenta *Colour Balance*⁷¹ para editar as cores base da ilustração fotografada ou recorrendo a um *Gradient Map*⁷², que modificaria a escala de cores da ilustração segundo uma paleta específica.

A preferência pelo desenho analógico justifica-se pelas suas qualidades e características. Este proporciona um maior detalhe e orgânica em contraponto à linguagem mais exata de um programa de desenho digital. As texturas irregulares, a imprevisibilidade das manchas e variação nas linhas e nas formas tornaram cada ilustração mais artesanal. Contudo, não se excluiu por completo a exploração digital, também foram feitas explorações a solo com ferramentas digitais. Estas permitiram outro tipo de abordagem e facilitaram a abertura a novas soluções para as diferentes tipologias de página.



Figura 18. Ilustrações de teste para fundos da “Lenda da Ponte de Misarela”. 2024-25. Produção da autora. Grafite aguarelável (esquerda) e aguarela (direita) sobre papel.

⁷⁰ Ferramenta digital para preencher formas com uma cor sólida ou tintar imagens agindo sobre a escala de valores das mesmas

⁷¹ Ferramenta de edição de cores. Permite mudar o valor cromático de uma determinada imagem

⁷² Ferramenta de edição utilizada para alterar os valores cromáticos de uma determinada imagem segundo um esquema de cores pré-definido

Todo o processo experimental desenvolvido até ao momento permitiu o aperfeiçoamento do método de trabalho para o projeto e uma visão mais consciente sobre a composição das páginas e sobre a relação entre a imagem e o texto.

O recurso a mais do que um programa de desenho digital, concretamente o uso do *Procreate* e do *Adobe Fresco*, permitiu uma expansão das possibilidades técnicas e visuais para elementos produzidos digitalmente. Um programa facilitou a edição, tratamento e correções sobre as ilustrações e o outro proporcionou uma maior riqueza de detalhe e textura sobre os elementos do primeiro plano das ilustrações. Por sua vez, todos os elementos que não pertencessem ao primeiro plano da ilustração eram feitos manualmente com aguarela, dotando-os de uma qualidade difusa e semitransparente, característica desta técnica, sendo preservada quando adicionada à ilustração final.



Figura 19. Ilustração final em fase de teste e revisão para a “Lenda de Santo Ajinha”. 2025. Produção da autora. Aguarela sobre papel e pintura digital, *Procreate* e *Adobe Fresco*.

Estes aspetos determinaram aquilo que seria o método base que definiria o estilo visual deste trabalho de projeto e seu andamento. A partir deste ponto também ficou definido que todas as ilustrações que acompanhassem o conteúdo das lendas seriam exclusivamente duplas páginas.

Quanto à tipologia de página que funciona como folha de rosto, definiu-se que nela estaria presente o título das lendas e algumas informações sobre os municípios. Determinou-se também que a estética destas páginas seria ilustrada com padrões compostos por elementos ilustrativos inspirados nas partes decorativas do bordado

tradicional, presente nas algibeiras tradicionais e nos coletes das lavradeiras Minhotas. As ilustrações seriam produzidas em aguarela. O texto e outros elementos adicionais seriam acrescentados digitalmente. A decoração do índice seguiria as mesmas linhas estéticas.

O processo de desenvolvimento da capa seguiu os mesmos contornos da produção do miolo do livro. Produziram-se um conjunto de estudos com grafite sobre papel. Fizeram-se diversas explorações compositivas sobre aquilo que a capa deveria simbolizar. De modo a manter a coerência estética, definiu-se que o método e lógica empregados na ilustração das histórias deveriam ser os mesmos da capa. A fonte escolhida seguiu a mesma identidade das folhas de rosto das lendas. Sem esquecer os restantes elementos internos, as guardas do livro foram desenhadas segundo um padrão diversificado, tendo por exemplo objetos e decorações integrantes das diferentes lendas. Alguns destes elementos foram criados pela autora, paralelamente ao texto, e adicionados nas ilustrações ao longo do livro.



Figura 20. Algibeira do traje de Lavradeira Minhota (esquerda). Estudo para a folha de rosto das lendas (direita). 2025. Produção da autora. Aguarela sobre papel e Procreate

O formato do livro foi decidido segundo a referência de formatos clássicos usados para livros com imagens ou com ilustração. A intenção da autora era que as suas ilustrações ocupassem um lugar de destaque em relação ao texto e adicionassem

significado à narrativa. Para isso, o livro necessitaria de uma dimensão suficientemente ampla para que todos os elementos da página pudessem ser apreciados com clareza e pudessem conviver em harmonia. Inicialmente foram testados formatos em que a página singular se aproximava mais de um retângulo, com tamanhos ponderados entre 21x28 cm e os 24,5x30 cm, e mais tarde decidiu-se que a formatação ideal poderia aproximar-se mais à de um quadrado, tendo por referência o tamanho de 20x20cm, um tamanho bastante usado para livros ilustrados. Depois de alguns testes de impressão, decidiu-se escolher um formato personalizado que conferia ao livro, quando aberto, uma dimensão mais panorâmica e ampla. O tamanho ficou definido nos 23x42 cm.

5.1.1. ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO

Ao longo das semanas de exploração, foram sugeridos alguns exercícios pelo orientador, com o propósito de ajudar na sedimentação do estilo visual e estruturação do projeto. Com o intuito de edificar diferentes tipologias de página, os exercícios propostos consistiram na produção de propostas ilustrativas que tinham por base três objetivos distintos. Este incluíam a estabilização do estilo visual, a simplificação dos designs das páginas e a integração de elementos tradicionais na estética do projeto. As três propostas foram executadas tendo por princípio um esboço como ponto de partida, particular ao tipo de página em questão, no qual, certos elementos ilustrativos e compositivos mantiveram-se como base das explorações feitas. O que divergiu entre as propostas foi o seu tratamento, as texturas utilizadas, o esquema de cor e os elementos decorativos. Os estudos produzidos até este momento tinham sido maioritariamente produzidos com materiais tradicionais, contudo também foram feitas algumas tentativas de mistura de técnicas ditas tradicionais com digitais, sem grande sucesso.

Na primeira proposta desenvolvida, estabeleceu-se que o conjunto de ilustrações criadas atingisse uma certa estabilidade, ao introduzir, com sucesso, algumas técnicas digitais sobre o desenho manual. Para a criação dos desenhos base utilizou-se grafite aguarelável. Na mesma folha, todos os elementos da ilustração foram executados separadamente, de forma a reservar, com mais nitidez, as características e texturas deixadas pela grafite aguarelável. Digitalmente, montou-se a composição e procedeu-se à mistura e camuflagem dos diferentes elementos. Decidiu-se fazer uma versão que preservasse a

escala de cinzas original e produziu-se também outra versão na qual se decidiu destacar com cor certos elementos das composições. A cor foi aplicada com recurso à ferramenta *ColourDrop* e adicionando cor sobre camadas com características específicas (camada de multiplicação ou de superexposição de cor).



Figura 21. Estudos para o primeiro exercício proposto. Escala de cinzas original (esquerda) e aplicação de cor digitalmente (direita). 2025. Produção da autora. Grafite aguarelável e *Procreate*

A segunda proposta executada teve como intuito eliminar certas dúvidas que existiam sobre a composição, a aparência e atmosfera pretendida. Foi definido que esta proposta seria executada exclusivamente no digital e o seu tratamento devia ter uma aparência quase vetorial e uma leitura clara. A determinação de um esquema reduzido de seis cores sólidas contrastantes e o uso de um pincel digital básico, o mais liso possível, possibilitou um afastamento do trabalho tradicional produzido até então e um maior foco na simplificação das formas e uma melhoria na leitura das mesmas.

Frente ao desafio proposto tentou-se tirar partido das limitações impostas. Uma vez que a cor pura tem um peso distinto e ajuda a criar pontos de foco, os tons foram aplicados com a preocupação de criar uma hierarquia versátil ao que se pretendia fazer destacar em cada página. As grandes manchas de cor aplicadas ajudaram a tornar as

composições mais dinâmicas, a leitura das formas ganhou dois sentidos, um em que a cor preenchia o conteúdo visual da história e outro em que as formas negativas também participavam na mutabilidade interpretativa da narrativa.

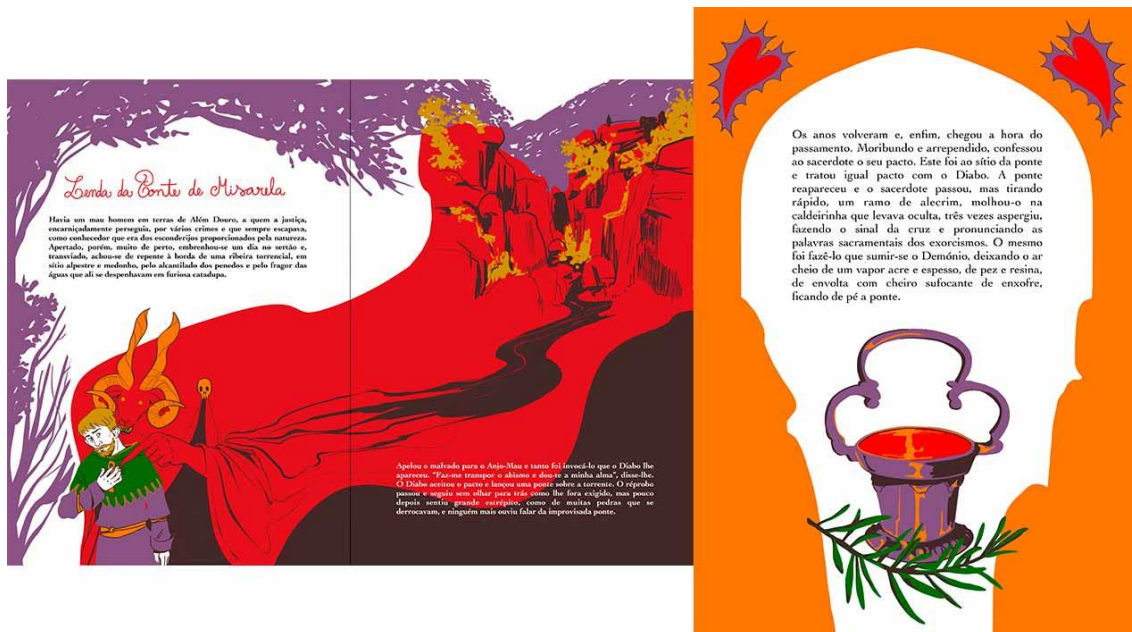


Figura 22. Estudos para o segundo exercício proposto. 2025. Produção da autora. *Procreate*

Na terceira proposta procurou-se aproximar a aparência e tratamento das ilustrações à de um bordado. A introdução de uma imagem com textura de tecido deu às páginas ilustradas uma aparência evocativa de um bordado, com uma abordagem artística mais contemporânea e adaptada ao imaginário da autora. Os elementos decorativos remissivos do vocabulário pictórico do bordado e os restantes elementos ilustrativos foram feitos tradicionalmente numa escala de cinzas, utilizando grafite aguarelável e lápis de grafite, em seguida, digitalmente, foi-lhes adicionada cor, utilizando as ferramentas *ColourDrop* e *Gradient Map*.

A ilustração central da página dupla passou por um processo de montagem. A imagem foi composta pelo “recorte” e “colagem” das diferentes partes no *Procreate*. Utilizaram-se ferramentas digitais para manipular algumas texturas e definir os contornos das duas figuras centrais na ilustração. O *Gradient Map* aplicado permitiu uma coesão entre os diferentes elementos, as figuras e a paisagem. Os adornos nos três tipos de páginas também seguiram um processo similar de montagem e reforçaram a coerência visual do conjunto das ilustrações. Estes foram coloridos diretamente como o *ColourDrop*. Todos os elementos coloridos por estas duas ferramentas apresentaram uma

serie de nuances cromáticas espontâneas, condicionadas pela localização das acumulações dos diferentes valores de cinza dos desenhos originais.



Figura 23. Estudos para o terceiro exercício proposto. 2025. Produção da autora. Grafite aguarelável e Procreate

Após a finalização das três propostas foi feita uma análise comparativa entre as soluções que mais se destacavam positivamente e negativamente. Com base nas soluções visuais que apresentavam características pertinentes foi concebida uma nova proposta, para a mesma lenda, com uma abordagem diferente em termos de composição e junção de técnicas. Foram executadas três ilustrações no mesmo tipo moldes. No mesmo momento, foi refeito um *Mood Board* que reunia referências com uma linha visual mais concisa e focada, de modo a tornar claro o caminho que levaria à definição da identidade visual para o projeto.

Nesta nova proposta procurou-se conservar o visual mais orgânico da técnica tradicional escolhida, neste caso passou-se a trabalhar com aguarela, com este material tentou-se que as imagens produzidas sobre o papel não precisassem de grandes cortes ou edições digitalmente. A forma das manchas deveria ser planeada tendo em conta as dimensões da página final. A edição digital consistiu no aprimoramento da definição e saturação das manchas de aguarela. As personagens e outros elementos de destaque passaram a ser feitos exclusivamente no digital e não se limitaram ao uso de um só programa ou pincel, na mesma proposta existiu uma maior testagem.

A folha de rosto mudou de abordagem ao implementar-se um visual que combinava as formas gerais do colete do traje da lavradeira e os motivos e o formato interno da algibeira do mesmo traje. As cores seguiram o esquema presente nos trajes. O estudo foi desenvolvido com um pincel básico do Procreate, aplicado de forma a assemelhar-se a uma linha bordada.

A meia página e a página dupla seguiram o mesmo tipo de metodologia técnica, com um fundo trabalhado a aguarela e o primeiro plano trabalhado digitalmente. Enquanto na meia página a pintura digital foi trabalhada no programa *Adobe fresco* utilizando dois pincéis, um com um pouco de textura para os contornos e outro que replicava a textura de um pincel de óleo, este atribuía ao desenho uma aparência mais limpa e definida contra o fundo. Na dupla página a pintura digital foi trabalhada no programa *Procreate* com um pincel texturado que replicava a textura de uma barra de carvão. Este conferia um aspeto suave ao desenho e permitia uma melhor mistura com o fundo, mas ao mesmo tempo prejudicava, em parte, o destaque do primeiro plano em relação ao fundo.

Como desfecho desta pequena experiência, decidiu-se que o projeto deveria ter como elemento de ligação a técnica de aguarela e que os desenhos desenvolvidos digitalmente deveriam ser desenvolvidos primariamente no *Adobe Fresco* e, se necessário, retocados no *Procreate*.



Figura 24. Estudos para desenvolvimento do estilo visual. Folha de rosto (esquerda) e ilustração meia página (direita). 2025. Produção da autora. Aguarela, *Procreate* e *Adobe Fresco*



Figura 25. Estudo para desenvolvimento do estilo visual, dupla página. 2025. Produção da autora. Aguarela e Procreate



Figura 26. Estudo para desenvolvimento do estilo visual, dupla página. 2025. Produção da autora. Aguarela, Procreate e Adobe Fresco

5.2. DECISÕES ESTÉTICAS E COMPOSITIVAS

As ilustrações que compõem a obra final deste trabalho de projeto são resultantes de um conjunto de decisões estéticas e compositivas que seguem uma linha de raciocínio contínua e diversificada.

Para a construção do universo visual foi necessária uma pesquisa para além do estudo dos textos das lendas, uma vez que estes apresentavam um conjunto de referências sobre locais, personalidades, objetos, datações que ainda existiam e podiam ser consultados. Os dados recolhidos foram importantes para enquadrar temporalmente a imagética que se queria desenvolver.

A atmosfera que se procurou atingir caracteriza-se por um aspeto assente no dinamismo das cores e no idealismo dos personagens e dos cenários. A técnica de aguarela foi essencial para atingir uma estética delicada, mas expressiva, assim como os pincéis digitais escolhidos deram às ilustrações expressão e volumetria.

5.2.1. COMPOSIÇÃO

A composição, no universo das artes visuais, destina-se à organização e combinação de diferentes elementos sobre ou em qualquer suporte. Como John Ruskin declara na obra “The elements of drawing”, compor incita ao apuramento dos sentidos, compor não deverá ser mais do que “(...) colocar várias coisas juntas, de maneira a que fiquem uma só coisa”.⁷³ Saber compor é essencial para qualquer tipo de artista e para elevar qualquer obra de arte.⁷⁴ Não existe uma fórmula fixa para compor, esta segue a intuição e gosto do artista, mas a composição pode ser deliberadamente criada de forma a guiar ou direcionar o olhar do observador, segundo a vontade do artista. Numa composição tanto as formas positivas como as formas negativas têm impacto na harmonia e interpretação das obras.

Nas composições desenvolvidas tratou-se as ilustrações como ferramentas de impulso da curiosidade do observador. Desenharam-se os diferentes elementos num ritmo fluido, considerando-os importantes para emoldurar os textos, criar um movimento

⁷³ RUSKIN, John (1857). *The elements of drawing*. 1ª edição. p. 244

⁷⁴Rise Art. Art101. What is Composition in Art? [Consultado 8 de setembro de 2025]. Disponível em: https://www.riseart.com/guide/2412/what-is-composition-in-art?srsId=AfmBOoo4wXEmEa6-RvA_J-Tp7kbj2KW2NSMLemj_fi-hroOhjy0ti4J0

dinâmico no olhar e incentivar o leitor/ observador a virar a página. O posicionamento, a inclinação, o fluxo, o jogo de diferentes escalas e de elementos conectados entre personagens e cenários criou algo contemplativo e magnético.

Sendo o projeto prático um meio relativamente flexível para a autora expandir os limites do seu trabalho e exploração, a liberdade criativa pode ser usada como uma ferramenta de desafio técnico. O desafio que se desenrolou foi o de fundir, dentro da mesma lenda, as diversas composições entre si numa corrente contínua, de modo a criar uma ideia de extensão e ligação entre páginas separadas.

Uma ilustração rica deve acrescentar mais do que aquilo que o leitor consegue interpretar com o texto. Esta deve contar histórias secundárias e tentar acrescentar elementos que desviem visualmente o leitor. Objetos, padrões e outros elementos que estimulem e tornem as histórias mais interessantes.

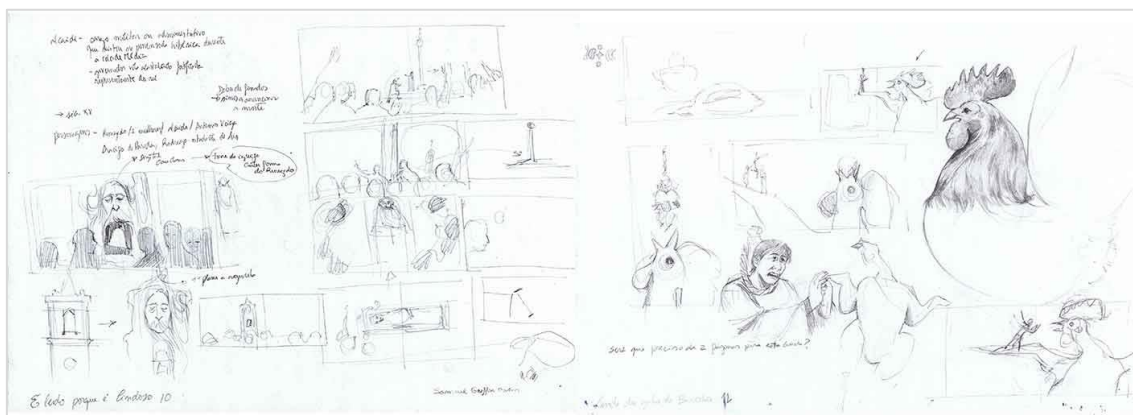


Figura 27. Estudos de composição para as lendas “É Lindo porque é Lindoso” (esquerda) e “Lenda do Galo de Barcelos” (direita). 2025. Produção da autora. Grafite sobre papel.

5.2.2. COR

Uma vez que a composição é a cola que une todas as peças, a cor é o elemento que pode adicionar contexto à narrativa, e assim, ajudar a contar a história. Consoante o desfecho e o tipo de narrativa de cada lenda, foram escolhidas cores predominantes que acentuassem a atmosfera presente nos textos.

Após o tratamento técnico e gráfico das imagens ter sido testado de diversas maneiras, optou-se por trabalhar as ilustrações dentro de um esquema monocromático, ou seja, todos os elementos seguiam uma cor predominante. Inicialmente, este fator gerou um certo problema em termos de comportamento luminoso, a ilustração parecia estar a

ser afetada por um filtro de uma só cor que achatava as formas. Isto retirava dimensão e destaque entre os elementos do primeiro plano e do fundo.

Consequentemente, decidiu-se conservar, nos elementos do primeiro plano, as características cromáticas dos tons de pele dos personagens, da pelagem dos animais e das superfícies de certos objetos. Adicionalmente, passou a implementar-se um uso da cor mais dinâmico, com a inserção de uma variação de cores contrastantes à cor predominante. Em certos casos, preservou-se um uso monocromático da cor para a técnica de aguarela utilizada nos planos de fundo.

De modo a ter uma antevisão mais clara de esquemas cromáticos atípicos, a autora recorria a uma esfera para testar os mesmos, uma forma mais simples para perceber como a luz e a cor agiriam sobre uma superfície mais complexa, como os rostos, roupas e volumetrias dos personagens de uma forma geral.



Figura 28. Esfera de cor com estudo final para a “*Lenda da Moura de Sabadim*” (cima); esfera de cor com versão finalizada dos personagens da “*Lenda do Carvoeiro*” (baixo). 2025. Produção da autora. *Procreate e Adobe Fresco*.

5.2.3. TIPO DE LETRA

Quando se pensa em fazer um livro, inevitavelmente terá de se escolher os tipos de letra que o acompanhará. Para este projeto a autora criou um tipo de letra que deu forma aos títulos para a capa e para cada lenda, mas esta tarefa adivinhou-se tão exigente como a identidade visual das ilustrações desenvolvidas.

Até o estilo visual ficar consolidado, foi desencadeada uma pesquisa e testagem da fonte, para perceber o que se enquadraria melhor no mesmo. A identidade da letra deveria seguir uma linha estética antiquada, que contemplasse um preciosismo e aspeto “artesanal”, como inspiração reuniu-se um conjunto de referências para fontes de obras literárias e narrativas dentro do género de fantasia, histórico, folclórico.

Existiram distintamente duas tendências de aparência, uma que se aproximava do universo estético e gráfico da idade média e a outra que se aproximava do aspeto estético mais tradicional, dentro da linguagem gráfica do bordado e da letra escrita à mão. Após um conjunto de testes, optou-se pela vertente gráfica que acentuava mais a atmosfera que a autora queria criar, uma aparência mais “fantástica” que acompanhava o imaginário e visual do conteúdo do livro. Nesse sentido escolheu-se uma estética gráfica baseada nos tipos de letra medievais. A letra combinava linhas espessas de uma linguagem fluída, elegante e com impacto. Esta conjugava harmoniosamente com a restante linguagem gráfica pertencente aos bordados do Minho.

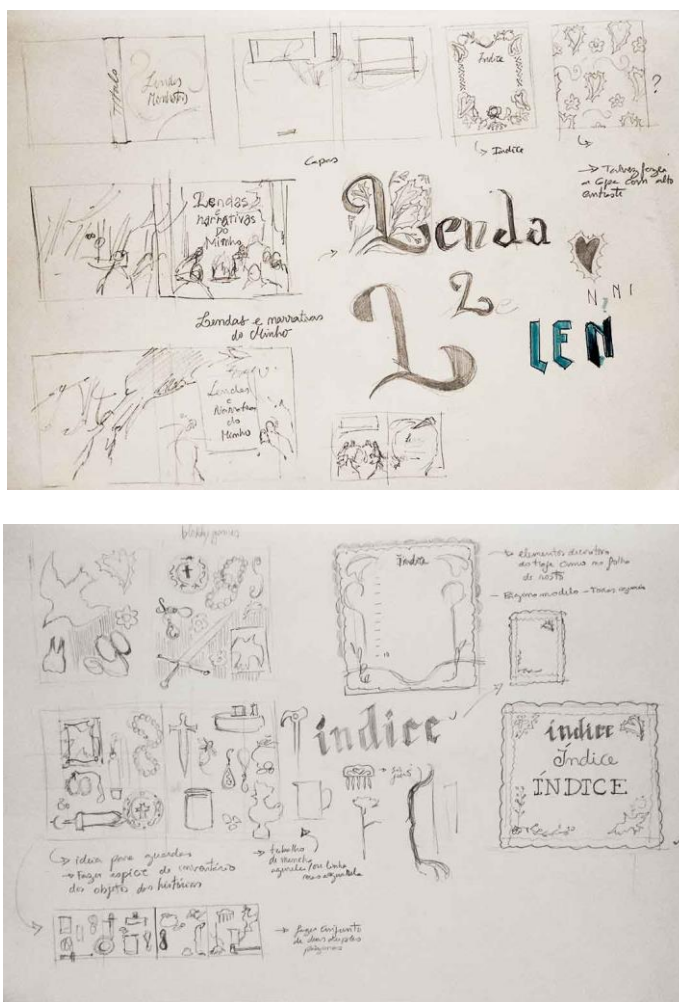


Figura 29. Conjunto de estudos em que se testou a compatibilidade entre o tipo de letra escolhido e os diferentes contextos em que seria inserido. 2025. Produção da autora. Grafite sobre papel.

5.2.4. DADOS HISTÓRICOS RELEVANTES

Existe um conjunto de personagens e objetos, cujo design foi criado segundo referências reais e informações presentes nos textos das lendas ou baseado no imaginário popular, também alguns cenários foram baseados em espaços existentes.

Desse conjunto de criações algumas destacam-se pelo seu grau de interesse. Como o personagem do diabo, criado para a “Lenda da Ponte de Misarela”, também chamada ponte do diabo, pela história que a ela se associa. A criação deste personagem seguiu como inspiração a visão popular do diabo, largamente reproduzido no artesanato a norte de Portugal. Esta figura carrega um grande simbolismo e importância dentro do corpus de lendas portuguesas, mas também em tudo o que engloba a tradição popular nacional, desde crenças a ditados e a provérbios.

A imagem do diabo no folclore popular português afasta-se da figura mitológica de Lúcifer, o anjo caído por ter desafiado Deus e que se tornou o regente do inferno. O diabo popular é uma entidade muito mais próxima do dia a dia rural, que convive com o povo. Este ser manhoso e de várias facetas desempenha um papel particular entre as populações. Geralmente esta criatura escolhe a forma de um bode negro como disfarce com o característico sorriso destes animais para enganar e gozar com as suas vítimas. Com base nestas características principais criou-se a figura que desencadeia a ação principal da lenda.⁷⁵

A “Lenda da Bicha das sete Cabeças” é uma lenda entre muitas outras que readapta o conceito de um mito antigo. Neste caso em particular, reconhecem-se as semelhanças com a criatura do mito da hidra de Lerna, no qual uma terrível serpente de grande porte com sete cabeças⁷⁶, possuía poderes regeneradores e um veneno mortífero.⁷⁷ O mimetismo existente entre dragões e serpentes não é coincidência, de facto a palavra

⁷⁵ Cf. CARNEIRO, Carlos (2022, junho 30). *O Diabo*. Portugal num Mapa, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.portugalnummapa.com/o-diabo>

⁷⁵ Existem uma variedade de escritos com várias versões sobre o aspeto da serpente e por isso o número de cabeças poderia variar.

⁷⁶ Existem uma variedade de escritos com várias versões sobre o aspeto da serpente e por isso o número de cabeças poderia variar.

⁷⁷ Cf. RIBEIRO, Wilson. *A hidra de Lerna*. Portal Graecia Antiqua, São Carlos. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://greeciantiga.org/arquivo.asp?num=0030>

dragão deriva do termo grego *drakon*, que significa serpente. Os *drakontes* são serpentes gigantes largamente representas na mitologia grega.⁷⁸

Séculos mais tarde, com o triunfo do cristianismo, este tipo de criaturas serpentiformes, que até então simbolizavam as forças da natureza indomáveis e portadoras de desgraças, passaram a ser associadas de uma forma generalizada ao mal. A sua imagem transformou-se nos monstros que hoje conhecemos como dragões. Segundo as características da criatura descrita na lenda, chegou-se à conclusão de que esta apresentava traços comuns ao aspeto de um dragão medieval. Consequentemente, seguiu-se o imaginário visual desta época para criar a “bicha das sete cabeças”.

Na “Lenda do Dente Santo” é referida uma relíquia, um dente sagrado, capaz de curar as mais difíceis maleitas, em especial a doença da raiva, fatal em tempos e que terá pertencido a São Frutuoso (nascido no séc. VII e falecido a 16 de abril de 665, Braga), um monge e bispo godo, venerado como santo. Este dente terá chegado às mãos de um simples plebeu e terá passado de geração em geração até chegar a Manuel António Martins, o último proprietário conhecido. É de notar que vários detalhes da lenda são reais, tanto o dente santo como a família Martins existiram e este dente era usado para tratar de doentes afetados pela doença da raiva, ao benzê-los ou benzer alimentos. No entanto há registo de que o dente foi retirado a Manuel Martins e ficou a encargo da Faculdade de Medicina do Porto, na segunda metade do século XX. Em 2016, a relíquia terá sido apresentada numa exposição no Museu de História da Medicina, parte da Faculdade de Medicina do Porto. Segundo fotografias da relíquia, a autora ter-se-á inspirado para criar a ilustração para esta lenda, uma vez que o original proprietário deste dente terá vivido e falecido na época medieval, a linguagem visual para a ilustração criada seguiu o estilo dessa era.

Relativamente à “Lenda do Basto” existe na freguesia de Refojos, sede do conselho de cabeceiras, uma estátua jacente que sofreu várias modificações ao longo dos séculos. Este tipo de estatuaria era colocada, em forma de homenagem, sobre as sepulturas de alguns guerreiros que tinham conquistado grandes feitos. A estátua do

⁷⁸ Cf. National Geographic Portugal (2023). *Dragões e as suas representações na arte*. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: https://www.nationalgeographic.pt/historia/dragoes-fascinante-encarnacao-mal-na-arte_3922

“basto” é das poucas que se encontra exposta ao ar livre e a sua construção original data uma época anterior à vinda dos romanos.

Feita à semelhança de estátuas do mesmo género, esta foi contruída em granito, a estátua era originalmente acéfala⁷⁹ e representava um soldado lusitano de físico forte e robusto com uma túnica, uma espada e punhal embainhado, e com um pequeno escudo arredondado sobre o abdómen. Após as modificações feitas foi adicionada à estátua uma cabeça com uma barretina e uns grandes bigodes, umas botas e umas meias. Também foi feita uma inscrição sobre o peito e o escudo que declara: “PONTE DE S. MIGUEL DE REFOYOS 1612”.⁸⁰ Estes dados e característica passaram a ser integrados na criação do personagem guerreiro que protagoniza a “Lenda do Basto”.

5.3. REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

Qualquer artista procura mostrar a sua linguagem e transmitir para fora o que faz parte do seu mundo interno. Enquanto artistas absorvemos o mundo em redor, inspiramo-nos nele e noutros artistas que também dele retiram a sua essência. Inspiramo-nos uns nos outros e ambicionamos atingir um grau de habilidade e diferenciação que não nos fará mais do que uma parte integrante de um grande ecossistema de troca e crescimento.

O conjunto de artistas aqui referidos partilhavam de alguma forma uma qualidade narrativa visual que a autora procurava atingir. Sendo pela perícia compositiva, pelo tratamento artístico expressivo, pelas temáticas trabalhadas ou pelo domínio da construção de um universo visual e narrativo envolvente e credível, os artistas e o trabalho que estas desenvolveram, inspiraram profundamente a autora e ajudaram-na a expandir os seus horizontes artísticos.

5.3.1. JÚLIA SARDÀ

Júlia Sardà é uma ilustradora contemporânea nascida em Barcelona em 1987. Formou-se pela Universidade de Belas Artes e na escola Massana, em Barcelona, entre

⁷⁹ A estátua não possuía cabeça, algo comum entre estátuas existentes do mesmo género. Esta foi modificada, primeiro em 1612 e posteriormente em 1892. Acrescentaram-lhe uma cabeça com barretina e fartos bigodes.

⁸⁰ Cf. Câmara Municipal de Cabeceiras de Basto (2025). *Estátua do «Basto». A História*. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://cabeceirasdebasto.pt/48>

os anos de 2007 a 2010. A ilustradora refere que, enquanto criança, perdeu-se por entre ilustrações cheias de detalhe, era a sua maneira preferida de passar o tempo⁸¹. O gosto por objetos antigos, fascínio pelo detalhe, a exploração de enredos paralelos e a adição de elementos misteriosos, que inclui nas ilustrações, têm uma grande influência da sua infância. Encontrar histórias dentro de histórias é o que aprecia enquanto leitora e ilustradora e a premissa de que uma ilustração pode mostrar sempre algo novo, pela riqueza que esta oferece, motiva-a a desenvolver as suas ilustrações com uma atenção para a construção desses universos paralelos.⁸²

O seu trabalho foca-se atualmente na ilustração editorial com uma preferência pelo trabalho com contos de fada, ficção e fantasia e um estilo ligado à arte folclórica. Produziu uma grande quantidade de trabalho ilustrativo para clássicos como *O feiticeiro de Oz*, *Alice no país das Maravilhas* e *Charlie e a Fabrica de Chocolate*, entre outros, para além de parcerias com autores contemporâneos. Conta ainda com a produção de dois livros autorais, intitulados *The Queen in the Cave* e *The Witch in the Tower*.⁸³ O seu trabalho caracteriza-se por uma versatilidade de vocabulários visuais e cromáticos. As composições são dinâmicas e detalhadas e apresentam um certo trato artesanal antigo, com a mistura de uma linguagem mais contemporânea.

Partindo das referências em entrevistas, foi influenciada e inspirada por ilustradores como Malcolm Bird ⁸⁴(1944), cuja linguagem de *cartoon* mais estilizada e cômica é de certa forma adotada pela ilustradora, e Ivan Bilibin ⁸⁵(1876-1942), cuja estética colorida remetente a um vocabulário visual tradicional integrante da arte folclórica russa, as molduras padronizadas que cria para as suas ilustrações evocam uma qualidade antiga, quase manifestações dos manuscritos medievais, que a ilustradora também adota na sua estética.

⁸¹ SARDÀ, Júlia (2020). Entrevista com duas artistas: Júlia Sardà e Masha Sudovykh. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zAdBf9j0Ssc>

⁸² Cf. SARDÀ, Júlia (2020). Entrevista com duas artistas: Júlia Sardà e Masha Sudovykh. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zAdBf9j0Ssc>

⁸³ Cf. SARDÀ, Júlia. Informações do website da ilustradora. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.juliasardaportabella.com/about>

⁸⁴ Malcolm Bird é um cartoonista e ilustrador Britânico nascido em 1944. É conhecido pelo seu trabalho para numerosas revistas e jornais, postais, banda desenhada e ilustração de livros. Foi um muito bem-sucedido ilustrador infantil com uma obra autoral, escrita e ilustrada, intitulada “The Witch’s Handbook”

⁸⁵ Ivan Bilibin foi um talentoso pintor e ilustrador russo nascido a 16 de agosto de 1876. Em 1900 estudou na Escola superior de Arte da Academia das Artes. O artista produziu um corpo de trabalho focado no género dos contos de fada e foi capaz de criar um harmonioso estilo que combinava um mundo mágico dos contos encantados com a realidade. Produzia aquarelas num estilo decorativo rico em detalhe.

She was already climbing over the fence.
 "Follow me, sisters!" she said.

And so, for the first time ever,
 Franca, Carmela and Tomasina ventured alone
 down the hill behind their house, into the forest.
 And
 no-one
 saw them
 leave.

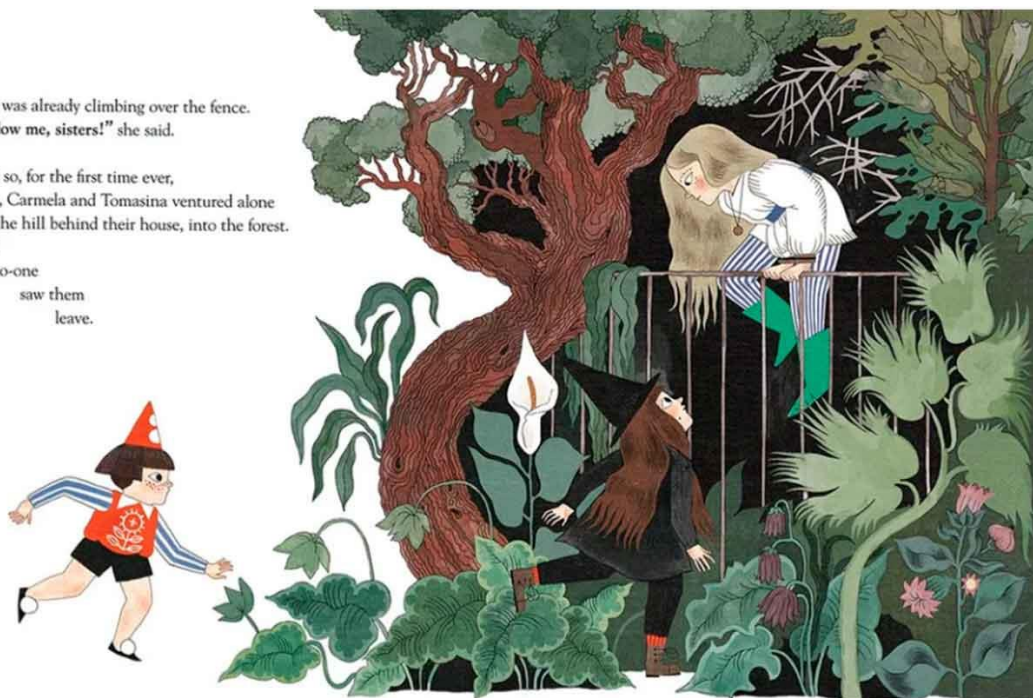


Figura 30. Ilustração da obra *The Queen in the Cave*. 2021. Júlia Sardà.

The guards took the fisherman to the King's
 bedroom. They opened the door.

And there was the King.

And there was Death.

Standing at the head of the bed.

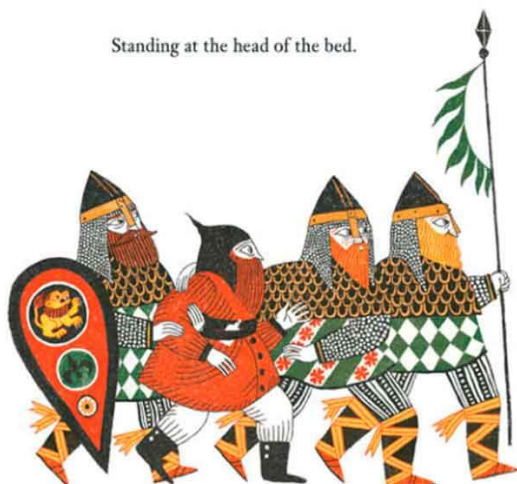


Figura 31. Ilustração da obra *Godfather Death* por Sally Nicholls. 2023. Júlia Sardà.

5.3.2. SERGIO TOPPI

Sergio Toppi (1932-2012) é um artista autodidata natural de Milão, que iniciou a sua carreira como ilustrador para campanhas publicitárias. Ficou conhecido pela sua versatilidade, tinha a capacidade de desenhar com extrema proximidade ao real, como conseguia afastar-se desse mesmo realismo com um desenho mais caricaturado, dentro do estilo do cartoon. O seu primeiro trabalho como ilustrador de banda desenhada veio da colaboração com a revista italiana *Corriere dei Piccoli* e a partir daí a sua fama expandiu-se pela indústria europeia.⁸⁶



Toppi ficou conhecido pelo seu estilo diferenciado, marcado pela rutura do padrão de divisão por vinhetas da banda desenhada. Contrariamente à norma, optou por usar a totalidade da página para desenvolver a narrativa, ao criar ilustrações de grandes dimensões, com recurso a variados elementos compositivos para estabelecer o fio condutor das histórias.

O seu trabalho ficou mundialmente conhecido pelo nível de mestria das suas ilustrações e pelo forte sentido de narrativa visual que conseguia atingir. De forma harmoniosa, Toppi combina o uso de diferentes elementos gráficos que criam balanços e pontos de interesse visual para o observador. A hierarquia estabelece-se pelo uso de textura, que produz contrastes variados e pela aplicação de formas lisas a cheio e a vazio, que ajudam a definir espaços e silhuetas de interesse.

Figura 32. Ilustração do livro *The Collected TOPPI Volume Seven: Sharaz-De*. Sergio Toppi.

⁸⁶ Cf. TOPPI, Sergio (2013). *The Collected TOPPI Volume Seven: Sharaz-De*, p. 216



Figura 33. Ilustração do livro *The Collected TOPPI Volume Seven: Sharaz-De*. Sergio Toppi.

5.3.3. RAÚL ARIAS

Raúl Arias (1969) é um ilustrador natural de Madrid que iniciou o seu percurso como animador para a indústria do audiovisual, paralelamente conciliou o trabalho como ilustrador para editoras e agências de publicidade.⁸⁷ Chegou a dar aulas como professor de animação e posteriormente dedicou-se a trabalhar para jornais como o *El País*, *El Mundo*, *The New York Times*, entre outros. Atualmente, continua a combinar o seu trabalho de animador com ilustrador numa vertente multifacetada.

A sua produção é extensa e diversificada, mas o que mais se destacou para a autora foi o uso expressivo e cru do guache e da aguarela, as suas ilustrações ganham um aspeto um tanto visceral, mas muito cativante. A sobreposição de manchas semitransparentes, que transparecem as marcas dos pelos do pincel, com manchas mais opacas, a mistura de linha, adicionada ou arranhada da superfície das manchas de tinta, os salpicos

⁸⁷ Cf. Reino de Cordella. Sobre o autor Raúl Aria [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.reinodcordelia.es/autor/raul-arias>

espontâneos de tinta, são símbolos de um controlo e teste dos limites das técnicas e materiais que usa para criar ilustrações bastante coesas e impactantes.



Figura 34. Ilustração para a obra *Macbeth* de William Shakespeare. 2015. Raúl Arias.



Figura 35. Ilustração para a obra *Macbeth* de William Shakespeare. 2015. Raúl Arias.

5.3.4. DELFIM RUA

Delfim Rua (1989) é um ilustrador e *concept artist* português natural de Viseu. Fez uma licenciatura em Pintura pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto e um mestrado em Ilustração pelo ISEC de Lisboa, entre 2012 e 2015. Para além do trabalho de ilustrador e *concept artist*, expõem regularmente, tanto a título individual como coletivo. Desenvolveu trabalho para diversas editoras nacionais como Porto Editora, Leya, Pato Lógico, ASA, Raíz Editora, Umbra Edições, entre outro tipo de clientes.⁸⁸

No seu trabalho gosta de conciliar a ilustração com investigação histórica. As suas ilustrações baseiam-se no trabalho de modelação com linha, este recorrer a uma diversidade de marcas gráficas para construir os contornos e base do desenho, mas também quando aplica cor. Existe um equilíbrio entre o uso de “riscos”, que conferem textura, e o uso de manchas mais uniformes, que definem os diferentes elementos nas ilustrações. As imagens que produz têm uma leitura muito clara, bem definida, com um assunto central delineado por uma linha de contorno mais espessa e uma aplicação dinâmica da cor. O trabalho que desenvolveu para a obra “Contos e Lendas Transmontanos: Bragança” serviu como exemplo de estudo para a autora.

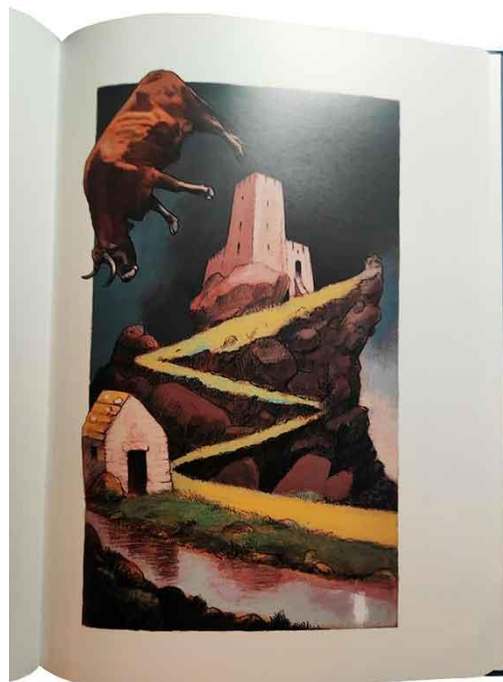


Figura 36. Ilustração para a obra “*Contos e Lendas Transmontanos: Bragança*”. Delfim Rua

⁸⁸ Cf. RUA, Delfim. Site do artista, página *about*. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://cargocollective.com/delfimruas/About>



Figura 37. Ilustração para a obra “Contos e Lendas Transmontanos: Bragança”. Delfim Rua

5.3.5. CARTOON SALOON

Cartoon Saloon é um estúdio de animação fundado em 1999 por Paul Young, Tomm Moore e Nora Twomey, situado em Kilkenny, Irlanda, é reconhecido mundialmente com cinco *Academy Award*, duas nomeações para os *Golden Globe* e conta com vários prémios como *BAFTA* e *Emmy*.

O estúdio desenvolve filmes de animação, curtas-metragens e series para televisão com um estilo único que celebra o desenho à mão e exalta o legado cultural do país, suas paisagens e história, o seu folclore e a produção artística que se associa ao mesmo.

Numa entrevista a Tomm Moore, este declara que o estúdio tem procurado explorar o que o desenho tradicional é capaz, testando os seus limites, misturando-o com técnicas digitais. Entre diferentes projetos explora potencialidades técnicas distintas, uns projetos são sustentados pelo desenho de linha, outros recorrem a programas digitais e outros a técnicas exclusivamente tradicionais. O estúdio procura chegar a um ponto em que o seu estilo não envelheça, que se torne num clássico, Tomm acredita aquilo que se sente ter sido feito à mão, que seja artesanal, confere uma intemporalidade e ajuda a

destacar da produção dos restantes estúdios, que atualmente já começam a incorporar alguma linguagem do desenho tradicional.⁸⁹

Em especial para a autora, longas-metragens como *The Secret of Kells* (2009) e *Wolf Walkers* (2020) inspiraram-na profundamente pelo estilo orgânico do desenho feito à mão e pelo detalhe e riqueza que incorporavam da arte folclórica irlandesa nas suas produções.



Figura 39. Fotografia da longa-metragem *Wolf Walkers*. 2020. *Cartoon Saloon*.



Figura 38. Fotografia da longa-metragem *Secret of Kells*. 2009. *Cartoon Saloon*.

⁸⁹ Cf. *Write for Animation* by Pietro Schito (2023). *Cartoon Saloon's Quest for Authenticity*. YouTube. [Consultado 30 de outubro de 2025]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=se7thutW7Fs>

5.4. PROBLEMÁTICAS EXPERIMENTAIS

Será de notar que o desenvolvimento deste projeto conheceu um percurso sustentado na tentativa e no erro, dando aso a experiências falhadas e algumas bem-sucedidas. A receptividade à exploração contínua amplificou o número de possibilidades e soluções visuais, e, tendo por base este fator, existiram algumas problemáticas que foram determinantes para o percurso e decisões tomadas quanto ao projeto, que passarão a ser descritas pela sua relevância.

O objetivo do livro, além de ser o de desenvolver um estilo e um visual originais, era também o da uniformização da escrita das lendas. Uma vez que as lendas são tipos textuais com origens numa cultura oral com anos de existência, estas são compostas de regionalismos “antiquados” e apresentam, por vezes, uma linha narrativa um pouco confusa. Considerando estes aspetos concluiu-se que seria pertinente homogeneizar esses desequilíbrios sem se mudar o seu fio condutor das histórias, para possibilitar o acesso a um maior número de leitores.

Para a execução de um livro ilustrado, a relação entre o texto e imagem é um fator que tem um grande peso quando se planeia uma página. Devido à difícil gestão para ter os textos das lendas reescritos com antecedência, uma vez que estes não foram escritos unicamente pela autora, mas sim com ajuda, as ilustrações criadas foram desenvolvidas tendo por base os textos originais, retirados de fontes variadas, e tendo em conta o espaço que estes ocupariam por página. Esta situação foi gerida de forma que existisse sempre espaço de sobra na página para as possíveis variações das dimensões do corpo de texto. Procurar soluções que permitissem ter mais áreas a branco nas ilustrações foi um método encontrado para facilitar e precaver este fator.



Figura 40. Estudos finais para a “Lenda da Piedra de Lobos”. Conjunto de duas duplas páginas com ligação. 2025. Produção da autora. *Procreate*.

Numa fase inicial, todos os desenhos e ilustrações, que serviriam como fundo para as ilustrações finais, eram feitos analogicamente e eram fotografados. Desta forma agilizava-se o processo de correção e adaptação de elementos dentro das ilustrações. Com recurso ao programa *Procreate* as imagens eram rapidamente editadas para uma limpeza de fundo e intensificação de cor. A ferramenta de seleção automática ajudava nesse processo, mas tinha algumas implicações. Um importante fator que influenciava a aparência das seleções resultantes dos desenhos analógicos eram as nuances, subtilezas e transparências que esses desenhos possuíam naturalmente e que a técnica de aguarela proporcionava. Adicionalmente, as imagens eram fotografadas sem uma luz uniforme, isto originava uma variação de graduações e sombras sobre a imagem e interferia com a ferramenta de seleção automática, que ao selecionar os brancos deixava para trás um resíduo, resultante da variação da luz. Esta característica criava alguma irregularidade nas formas resultantes do recorte, para além de fazer desaparecer as nuances mais leves das aguarelas.

O uso da fotografia também teve influência no aspeto de outras explorações. Os estudos que apresentavam superfícies à base de cor ou com uma variação nos valores dos desenhos e necessitavam de ser recortados e editados digitalmente, apresentavam também irregularidades após a aplicação de certas ferramentas digitais. Apesar de inicialmente inconvenientes, estes acidentes resultaram em soluções inesperadas que criaram uma variedade de alternativas.



Figura 41. Estudos de comparação com aplicação de cor. Composição e recorte dos elementos originais em tons de cinza (1º topo). Aplicação de cor por diferentes métodos (duas explorações abaixo). 2024-25. Produção da autora. Grafite aguarelável sobre papel e *Procreate*.

Outra problemática que se observou consistiu no uso de referências fotográficas produzidas pela autora para as diferentes poses e contextos em que as personagens se inseriam. A dificuldade para encontrar certos ângulos de visão para poses, para observar

como é que uma certa projeção luminosa afetava diferentes materiais, como certos objetos e elementos se comportavam, levou ao improviso do uso da autora como modelo, para assim agilizar a necessidade existente. Contudo, este método encontrou algumas falhas.

Devido à morfologia feminina, específica da autora, e isto implicar que certas características físicas não fossem as mais adequadas para usar como referência para um personagem com uma morfologia masculina, o método que se tentou aplicar para contornar esta situação foi encontrar referências de suporte. Ao mesmo tempo que se utilizavam as referências fotográficas da autora para poses e expressões específicas, também se utilizavam imagens de referência para morfologias específicas.

Numa das primeiras ilustrações produzidas, deu-se o caso de uma personagem masculina ter algumas características físicas que não representavam o arquétipo masculino, especificamente, as mãos eram o elemento que mais destoava da fisionomia do personagem. De modo a solucionar esta situação, o personagem para além de ser baseado apenas nas fotos da autora, passou a ser baseado, paralelamente, em referências mais concretas, com pormenores para o rosto, as mãos e volumetrias corporais. Em adição a este método, procurou-se ganhar um maior vocabulário fisionómico e uma maior consciência sobre a produção das referências utilizadas.



Figura 42. Fotografias de referência para poses dos personagens. 2025. Produção da autora. Fotografia.

Uma problemática que é igualmente relevante de mencionar, associa-se a uma certa dificuldade que existiu para fazer com que os fundos produzidos a aguarela, correspondessem linearmente às partes dos desenhos desenvolvidos digitalmente. O facto de a autora não ter acesso a certos equipamentos que contribuiriam para manter o

processo de mistura de técnicas o mais preciso e homogêneo, levou ao improviso de certos processos e a uma procura e testagem de alternativas para ter o melhor resultado.

Assim que os elementos da ilustração, pintados digitalmente, estivessem preparados, passava-se para o desenvolvimento dos restantes elementos a aguarela. Com base nos estudos feitos, tentava-se seguir o esquema planeado. A primeira abordagem feita, consistiu em procurar prever, aproximadamente sobre o papel, as áreas em que o texto e outros possíveis elementos digitais seriam inseridos. Este processo não era muito exato e levava a que as aguarelas precisassem de ser retocados ou alterados digitalmente. À medida que o projeto foi avançando, o processo foi-se aprimorando. Após uma ponderação, decidiu-se não reservar as áreas a branco nas aguarelas. A aguarela deveria ocupar a extensão da folha de papel para permitir uma maior expressão e variação das manchas de cor. Adicionalmente, sobre a mesma aguarela, deveria ser mantido um esquema a grafite das partes a modificar, para que digitalmente se fizesse uma edição mais aprimorada das mesmas.



Figura 43. Aguarela para o fundo da “Lenda do Monge e do passarinho” (cima); Teste para a ilustração final com o fundo de aguarela editado (baixo). 2025. Produção da autora. Aguarela e grafite sobre papel. *Procreate e Adobe Fresco.*

6. REFLEXÕES FINAIS

Com este trabalho de projeto, no qual se procurou desenvolver um imaginário que ilustrasse de forma elogiosa as lendas minhotas, alcançou-se uma ética de trabalho e resiliência que ainda não tinha sido explorada. Os desafios e cada meta ultrapassada, fizeram deste projeto um ótimo exercício de competências artísticas e teóricas. Este projeto impulsionou a autora a fazer uma pesquisa mais aprofundada sobre a sua própria cultura e sobre a região em que nasceu. As pesquisas feitas clarificaram certos conceitos, ideias e inspirações que já faziam parte do seu imaginário visual e artístico, mas ainda não tinha encontrado um contexto específico para estes serem aplicados.

Refletindo sobre o encadeamento das diferentes etapas do projeto, existiram muitos pontos positivos, mas também alguns menos positivos. Foi notório que a edificação e estrutura do projeto ficou cada vez mais coesa à medida que o projeto progredia e que certos problemas técnicos e estilísticos foram-se dissipando organicamente.

A criação de um estilo visual único, que evidenciasse tanto qualidades técnicas como expressivas e que fundisse técnicas digitais com tradicionais, foi uma das grandes expectativas alcançadas com sucesso. Aliado a este fator, foram ainda integrados com êxito exemplares do vocabulário visual tradicional do folclore do Minho, através de uma linguagem contemporânea. Alguns episódios, que porventura, não correram tão bem, foram aperfeiçoados ao longo do decorrer do trabalho. Como não existia uma ideia exata para o estilo visual, mas sim um conjunto de ideias sobre o que o mesmo poderia ser, o processo para o desenvolver requereu uma maior experimentação de técnicas e métodos de desenho e ilustração. Ter um plano bem estruturado do percurso a seguir para a criação do livro ilustrado fez uma grande diferença e ajudou a manter o ritmo de trabalho constante e focado. Apesar do projeto prático não ter progredido de forma linear, o caminho percorrido permitiu um grande crescimento artístico para a autora. Após as bases terem ficado consolidadas, o restante trabalho em falta foi desenvolvido agilmente.

Inevitavelmente, este projeto revelou-se como uma extensão da existência da autora, além de um prolongamento das suas raízes e de um legado cultural de peso. O grande desejo com este projeto era o de cativar um novo público e inspirá-lo a querer descobrir mais sobre o folclore do Minho a partir das suas histórias.

7. BIBLIOGRAFIA

7.1. BIBLIOGRAFIA IMPRESSA

BECKWITH, John (1985). *Early Medieval Art*. Thames & Hundson.

CAMPELO, Álvaro (2002). *Lendas do Vale do Minho*. Associação de Municípios do Vale do Minho.

DIAS, Jorge (1957). *Etnologia, Etnografia, Volkskunde e Folclore*. Porto: Boletim da Comissão de Etnografia e História.

GALLOP, Rodney (1961). *Portugal - A Book of Folk Ways*. The Syncis of the Cambridge at the university press.

HAUSER, Arnold (1988). *Teoria da Arte*. Portugal: Editora Presença.

MATEUS, Ana (2012). *Portal de Ilustração Contemporânea Portuguesa*. Relatório de Mestrado de design e multimédia. Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

MIRANDA, Maria (1999). *A iluminura em Portugal: identidade e influências*. Lisboa: NorPrint, S.A.

PEREIRA, Ana (2015). *Iniciação e simbolismo na narrativa de transmissão oral para a infância: a obra de Alexandre Parafita*. Tese de Doutoramento. Universidade do Minho. Instituto de Educação.

RUSHDIE, Salman (2023). *Linguagens da verdade*. (1ª ed.). Dom Quixote.

RUSKIN, John (1857). *The elements of drawing*. 1ª edição. DOVER PUBLICATIONS INC.

SILVA, Carlos (2014). *O IMAGINÁRIO medieval*. Colibri.

SIMPSON, Jacqueline (1987). *European Mythology*. Londres: The Hamlyn Publishing Group Limited.

TOPPI, Sergio (2013). *The Collected TOPPI Volume Seven: Sharaz-De*. Magnetic Press.

7.2. BIBLIOGRAFIA EM LINHA

Alto Minho. (2024). *LENDAS E TRADIÇÕES*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.altominho.pt/pt/viver/lendas-e-tradicoes/lenda-da-moura-sabadim/>>

ARN, Jackson (2018, julho 11). *The Symbols of Prejudice Hidden in Medieval Art*. Artsy, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-symbols-prejudice-hidden-medieval-art>

ARAÚJO, Ana Paula; ARAÚJO, A. Duarte (2014). *O Devocionário Minhoto e as representações sociais da saúde e da doença no Minho do século XVIII*. Interconexões – Revista de Ciências Sociais, Vol.2, nº2, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: file:///C:/Users/Ana%20Lu%C3%ADsa%20Rocha/Downloads/ojs_admin,+vol2+n2+artigo+1.pdf

BOLLE, Kees W., SMITH, Jonathan Z., Buxton, Richard G.A. (2015). *myth*. Encyclopedia Britannica, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.britannica.com/topic/myth>

BRADLEY, John William (1905). *Illuminated Manuscripts*. Methuen & CO., [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://archive.org/details/illuminatedmanus00brad>

British Library. (2018, novembro 22). *Making Manuscripts: Making Miniatures*. YouTube, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IRArbjBmrel>

BROEGA, Cristina; MOURÃO, Catarina; TRIGUEIROS, Paula (2023). ReIMAGINING the futre. Volume I. Estudos em Moda e Design. *Design de acessórios com palha – Uma contribuição para a inovação das tradições artesanais*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://repositorium.uminho.pt/server/api/core/bitstreams/9345324a-757f-4eb5-ae12-3f5fa13be144/content>

BROWN, Michelle (1994). *Understanding Illuminated manuscripts: a guide to the technical terms*. Getty Museum in association with the British Library, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://archive.org/details/understandingill00brow/page/n4/mode/1up>

BURNE, Charlotte Sophia (1914). *The handbook of Folklore*. Londres: Sidgwick & Jackson, LTD, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://ia803407.us.archive.org/9/items/handbookoffolklo00burnuoft/handbookoffolklo00burnuoft.pdf>

Câmara Municipal de Vieira do Minho. *Lendas - LENDA DA PONTE DE MISARELA*. Portal de Turismo de Vieira do Minho, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://vieiraminhoturismo.com/lendas/>

Cantos da Terra (SD). *Lenda de Qual Delas*. Lendas e histórias – Secção de impressão, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://cantosdaterra.net/ct/site/lendas/print.asp?id=178>

CARNEIRO, Carlos (2022, junho 30). *O Diabo*. Portugal num Mapa, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.portugalnummapa.com/o-diabo/>

CASTRO, Isabel (2015). *Lendas do Alto Minho*. (lendas adaptadas), [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.cim-altominho.pt/fotos/editor2/cimaltominho/gca/lendas_capa_miolo.pdf

COIMBRA, Artur (1997). A Terra e a Memória Fafe (p. 326). Câmara Municipal de Fafe, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.cm-fafe.pt/noticia/fafe-recria-a-lenda-da-bicha-das-7-cabecas>

COSTA, Joaquim; GONÇALVES, Albertino; REMOALO, Paula (2009). *Minho. Traços de Identidade*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://repositorium.uminho.pt/server/api/core/bitstreams/2df5641c-1455-46c6-a9eb-620e5d4bc247/content>

Consórcio Minho IN (2020). *MINHO ACIMA DE TUDO, Guia de experiências no Minho, Alto Minho, Cávado e Ave*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.minhoin.com/fotos/editor2/minhoin/gca/guia_completo_minho_portugues_47.pdf

Discovery UK. (2021, fevereiro). *How to Make Illuminated Manuscripts Using Traditional Techniques | History in The Making*. YouTube, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PF2nmSLjPG8&t=144s>

DOYLE, Susan, GROVE, Jaleen e SHERMAN, Whitney (2018). *History Of Illustration*. Fairchild Books, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://archive.org/details/history-of-illustration/page/2/mode/2up?view=theater>

FRADE, Ricardo (2024, fevereiro 5). *Lenda dos Cravos*. Portugal num mapa, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.portugalnummapa.com/lenda-dos-cravos/>

Fort Wayne Museum of Art. (2020). *Art Term Tuesday: Drawing v. Illustration*. Wordpress. <https://fwmoa.blog/2020/09/01/art-term-tuesday-drawing-v-illustration/>

Glastonbury Abbey & SWD. (2022, julho 26). *An introduction to the Medieval Scriptorium*. GLASTONBURY ABBEY, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.glastonburyabbey.com/blogs/the-glastonbury-bible-project/an-introduction-to-the-medieval-scriptorium.php>

GOMES, Carlos (2023, março 28). *CAMINHA E A LENDA DE SANTO AJINHA – O SALTEADOR DA SERRA D’AGRA!*. Blogue do Minho, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://bloguedominho.blogs.sapo.pt/caminha-e-a-lenda-de-santo-ajinha-o-26980098>

Goody, Jack (1987). *The interface between the written and the oral*. Cambridge University Press, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://archive.org/details/interfacebetween00good/page/n4/mode/1up>

HAMPÂTÉ BÂ, Amadou (1972). *Tradição viva*. Capítulo 8ª, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://nyemba.unilab.edu.br/wp-content/uploads/2017/04/A-tradi%C3%A7%C3%A3o-viva-Amadou-Hampat%C3%A9-B%C3%A2-texto-basico.pdf>

Infopédia (SD). *Arte Folclórica*. Artigos. Dicionários Porto Editora, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$arte-folclorica](https://www.infopedia.pt/artigos/$arte-folclorica)

Infopédia (SD). *Comunicação*. Artigos. Dicionários Porto Editora, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$comunicacao](https://www.infopedia.pt/artigos/$comunicacao)

Infopédia (SD). *Pré-Rafaelitas*. Artigos. Dicionários Porto Editora, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$pre-rafaelitas](https://www.infopedia.pt/artigos/$pre-rafaelitas)

Infopédia (SD). *Viana do Castelo*. Artigos. Dicionários Porto Editora, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$viana-do-castelo](https://www.infopedia.pt/artigos/$viana-do-castelo)

Grupo de Danças e Cantares de Perre (SD). *Trajes*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://gdc-perre.pt/trajes.html>

Junta de Freguesia de União das freguesias de Apúlia e Fão. (2010). *Lendas e Tradições*. UNIÃO DAS FREGUESIAS DE APÚLIA E FÃO, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.freguesias.pt/portal/lendas_freguesia.php?cod=030616

Lüthi, Max (1986). *The European folktale: form and nature*. Bloomington: Indiana University Press, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://archive.org/details/europeanfolktale00luth>

Mark, Joshua (2019, fevereiro, 19). *Folclore Medieval*. WORLD HISTORY ENCYCLOPEDIA, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-17927/folclore-medieval/>

Miluem. (2021, novembro 28) *Famalicão @ Lendas de Portugal – A Lenda de Famalião*. As coisas de que eu gosto! e as outras..., [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://miluem.blogs.sapo.pt/famalicao-lendas-de-portugal-a-lenda-524460>

Miluem. (2021, novembro 3). *Mondim de Basto @ Lendas de Portugal – Monte Farinha e a S. da Graça*. As coisas de que eu gosto! e as outras..., [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://miluem.blogs.sapo.pt/mondim-de-basto-lendas-de-portugal-507390>

Município de Barcelos. (2024). *Lendas de Barcelos - Lenda do Galo de Barcelos*. BARCELOS MUNICÍPIO, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.cm-barcelos.pt/visitar/lendas-de-barcelos/>>

Município de Braga. *Lenda de S. Longuinhos*. BRAGA Cidade autêntica, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.cm-braga.pt/pt/0102/conhecer/etnografia-e-tradicao/lendas-estorias-e-mitos/item/item-1-708>>

National Geographic Portugal (2023). *Dragões e as suas representações na arte*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.nationalgeographic.pt/historia/dragoes-fascinante-encarnacao-mal-na-arte_3922>

NICOLAISEN, W. F. H. et al. (1995). *Oral tradition in the Middle Ages*. Estados Unidos da América, Nova York: Medieval and Renaissance Texts & Studies. ISBN: 0866981659, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: https://archive.org/details/isbn_0866981659/page/n9/mode/2up>

PAREDES, Manuela (2016). *Lendas De Guimarães Ler+mar. Recolha de lendas de Guimarães* (pp. 5-6). Calameo, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.calameo.com/books/001955668329ea5a06ae>>

PAULA, Anabel (2021). *Competências de leitura e o destinatário adulto em Livros Ilustrados*. Boletim Galego de Literatura, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://revistas.usc.gal/index.php/bgl/article/view/7932/11234>>

PEREIRA, Maria (2011). *O Revivalismo Medieval e a Invenção do Neogótico: sobre anacronismo e obsessões*. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548856711_3cec221b65a25a45261a26e0192302e2.pdf>

PIMENTEL, Lúcia (2009). *Lenda*. E-Dicionário de Termos Literários, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/lenda>>

Pinheiro, Paula (2015). *A vida nos mosteiros e a produção de manuscritos medievais*. RTP Ensina, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://ensina.rtp.pt/artigo/a-vida-nos-mosteiros-e-a-producao-de-manuscritos-medievais/>>

Polyandria (2020). Entrevista com duas artistas: Júlia Sardà e Masha Sudovykh. , [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zAdBf9j0Ssc>>

PORTUGAL JEWELS (SD). *O traje de Viana do Castelo: De “Domingar” a “Mordomas”*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: www.portugaljewels.com/pt/content/171-o-traje-de-viana-do-castelo-do-domingar-ate-ao-das->

[mordomas?srsltid=AfmBOoo21ZiZwM2Pbd4HZQMPH_PxB94MByUXXUZSgrq9wc7K0fXPKnt6](https://www.reinodecordelia.es/autor/raul-arias)

Reino de Cordella (SD) Sobre o autor Raúl Aria, [Consult. 30 de outubro de 2025].
Disponível em: WWW: <URL: <https://www.reinodecordelia.es/autor/raul-arias>

Revista do Instituto Humanistas Unisinos. (2006, outubro 2). *O ensino na Idade Média*. IHU ON-LINE, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.ihuonline.unisinos.br/media/pdf/IHUOnlineEdicao198.pdf>

RIBEIRO, Wilson (SD). *A hidra de Lerna*. Portal Graecia Antiqua, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://greeciantiga.org/arquivo.asp?num=0030>

Rise Art (SD). *What is Composition in Art?* Art101, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.riseart.com/guide/2412/what-is-composition-in-art?srsltid=AfmBOoo4wXEmEa6-RvA_J-Tp7kbj2KW2NSMLemj_fi-hroOhjy0ti4J0

ROCHA, Maria Regina (2004). *O significado de Braga*. Ciberdúvidas Da Língua Portuguesa, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-significado-de-braga/13275#>

RODRIGUES, João (2003, maio 23). *Contos e Lendas*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://joaoalegria.blogs.sapo.pt/contos-e-lendas-137824>

RUA, Delfim. Site do artista, página *about*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://cargocollective.com/delfimruas/About>

SARAIVA, José (2007). *Lugares Históricos de Portugal*. Selecções Reader's Digest, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.seleccoes.pt/terras-de-bouro-e-o-ger%C3%AAs>

SARDÀ, Júlia (SD). website da ilustradora, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.juliasardaportabella.com/about>

TATSCH, Flavia; PEREIRA, Maria (2025). *Medievalismos as artes no século XIX*. Imagem: Revista de História da Arte, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: file:///C:/Users/Ana%20Lu%C3%ADsa%20Rocha/Downloads/Imagem_V6_Apresent%C3%A7%C3%A3o+dossie.pdf

T. Editors of Encyclopaedia Britannica. (2024, October 24). *Middle Ages*. Encyclopedia Britannica, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.britannica.com/event/Middle-Ages>

THOMAS, Julia (2023). *Illustration. Defining nineteenth-century illustration*. Cultura, Literatura e Artes. ROUTLEDG, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://routledgelearning-com.translate.goog/rhr->

cultureliteratureandthearts/essays/illustration/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt-PT&_x_tr_hl=pt-PT&_x_tr_pto=sc

TURISMO DO PORTO E NORTE DE PORTUGAL. *Fonte e Lenda do Dente Santo*. portoenorte, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <http://www.portoenorte.pt/pt/o-que-fazer/fonte-e-lenda-do-dente-santo/>

Turismo de Portugal (2024). *Dia do Parque da Peneda-Gerês – 8 mai 2024*. Artigo, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.turismodeportugal.pt/pt/agenda/Paginas/dia-do-parque-nacional-peneda-geres.aspx>

Wikipédia (SD). A enciclopédia livre. *Braga*, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Braga>

Write for Animation by Pietro Schito (2023). *Cartoon Saloon's Quest for Authenticity*. YouTube, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=se7thutW7Fs>

ZEEGEN, Lawrence (2005). *The Fundamental of Illustration*. UK, London: AVA Publishing SA. ISBN: 2884790608, [Consult. 30 de outubro de 2025]. Disponível em: WWW: <URL: <https://alkgraf.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/04/the-fundamentals-of-illustration-150dpi.pdf>

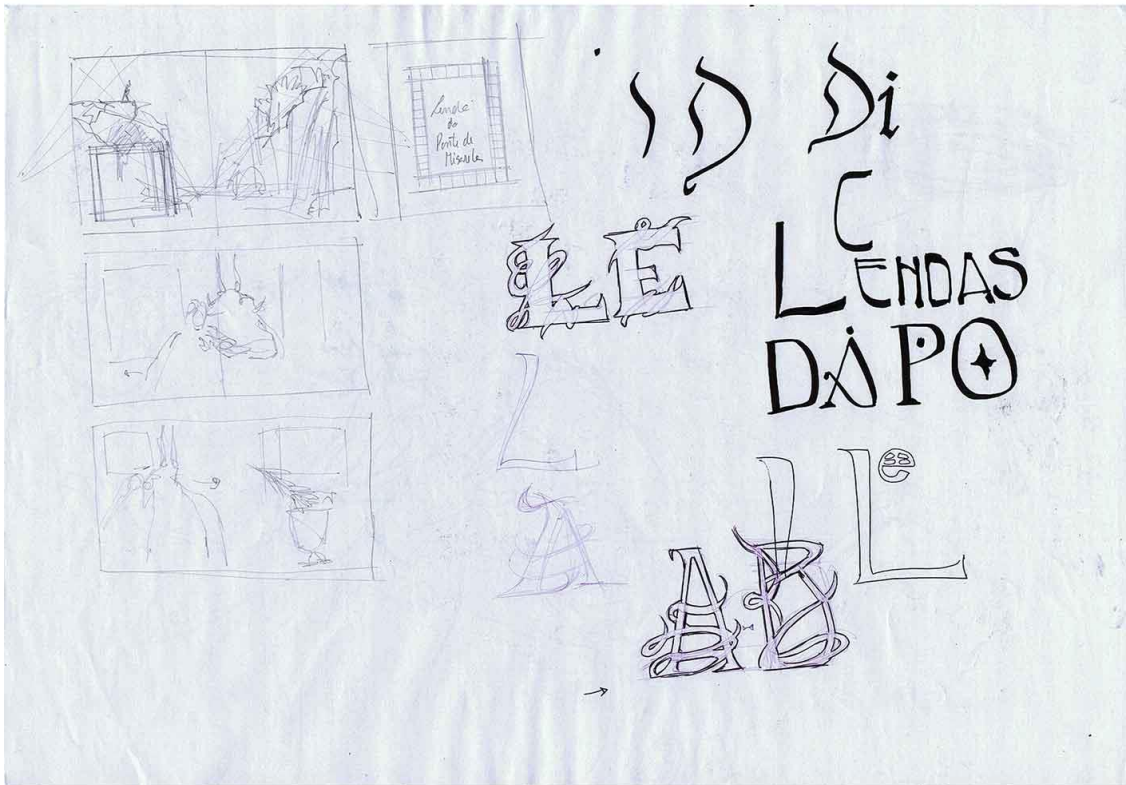
7.3. FILMOGRAFIA

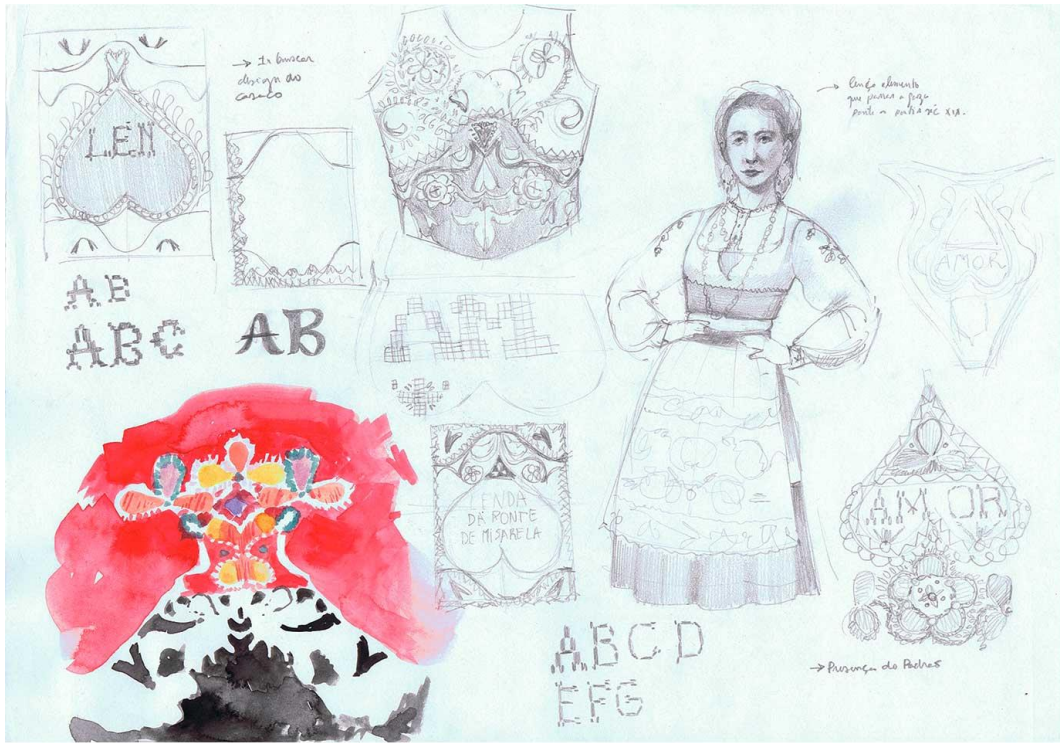
YOUNG, Paul (produtor); MOORE, Tom & STEWART, Ross (diretores). (2020). *Wolf Walkers*. Irlanda: Cartoon Saloon et al.

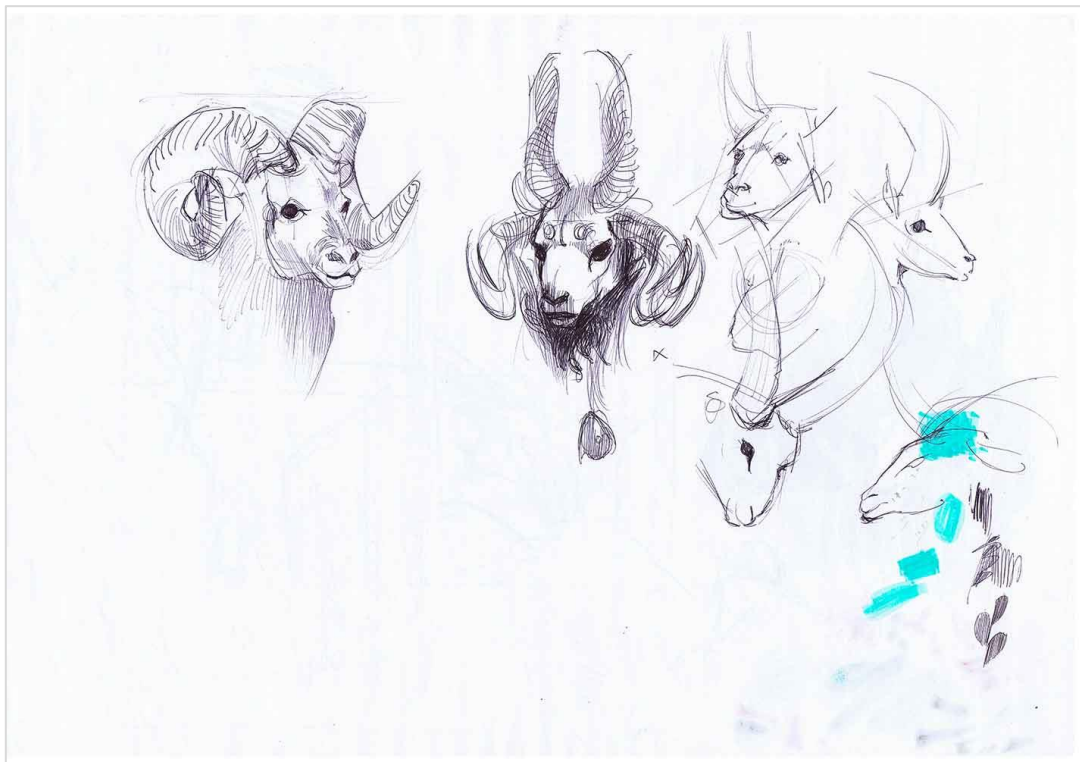
YOUNG, Paul (produtor); MOORE, Tom & TWOMEY, Nora (diretores). (2009). *The Secret of Kells*. Irlanda: Cartoon Saloon et al.

8. APÊNDICES

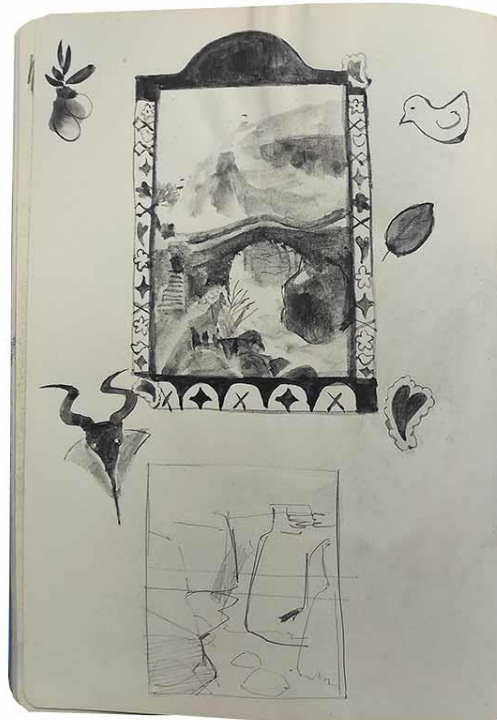
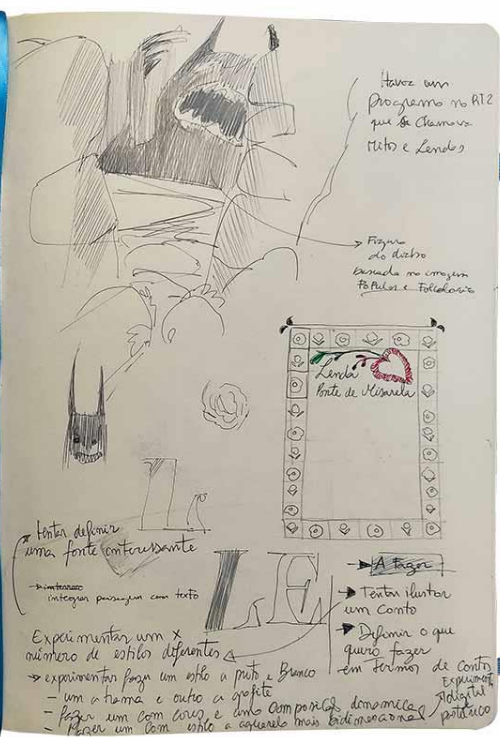
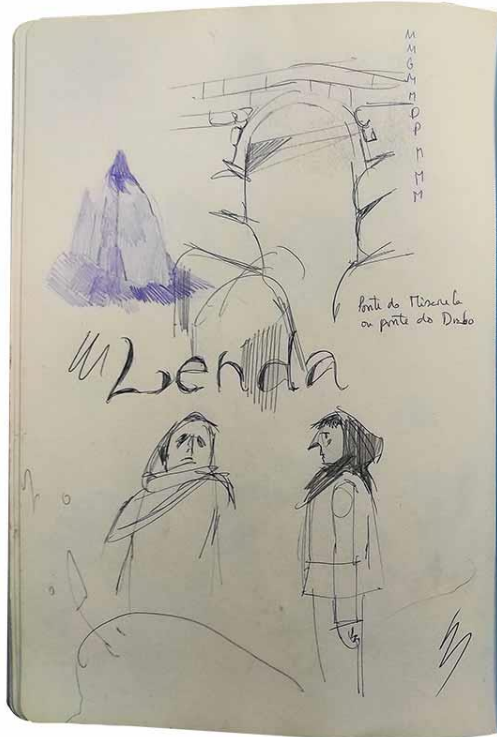
8.1. PRIMEIROS ESTUDOS





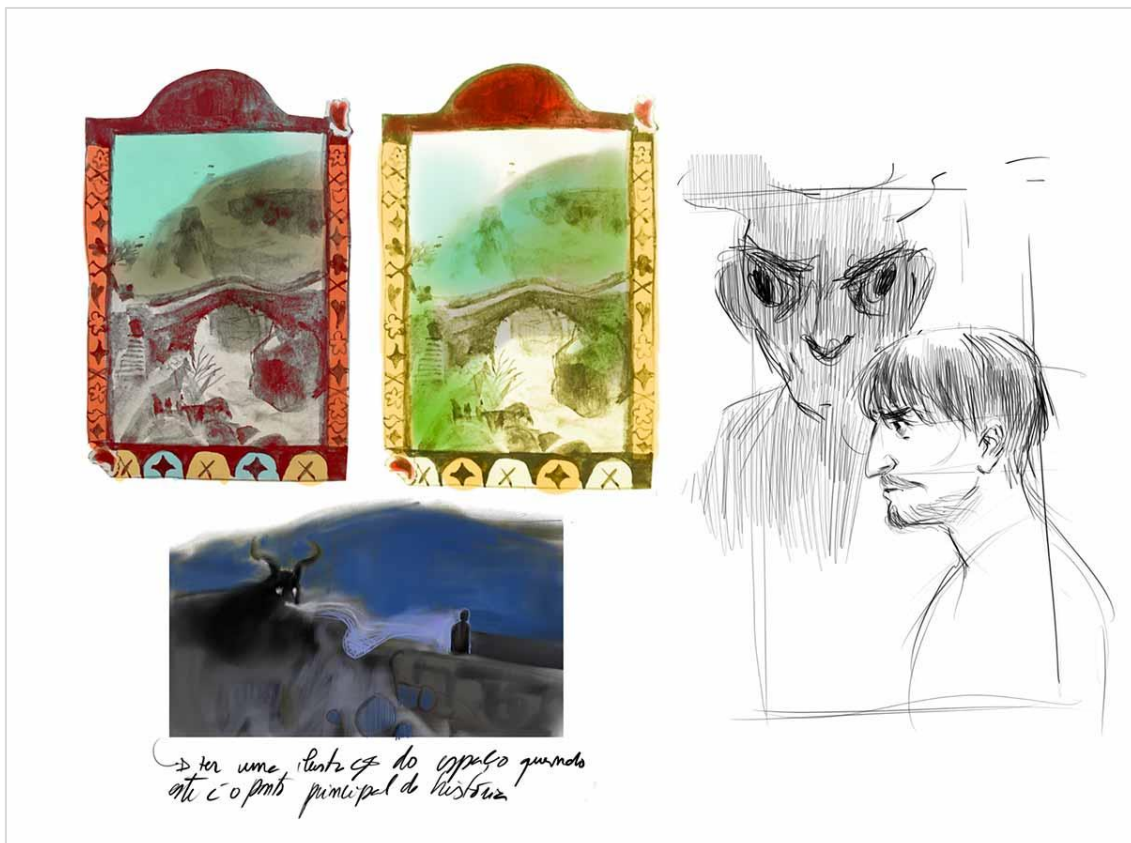
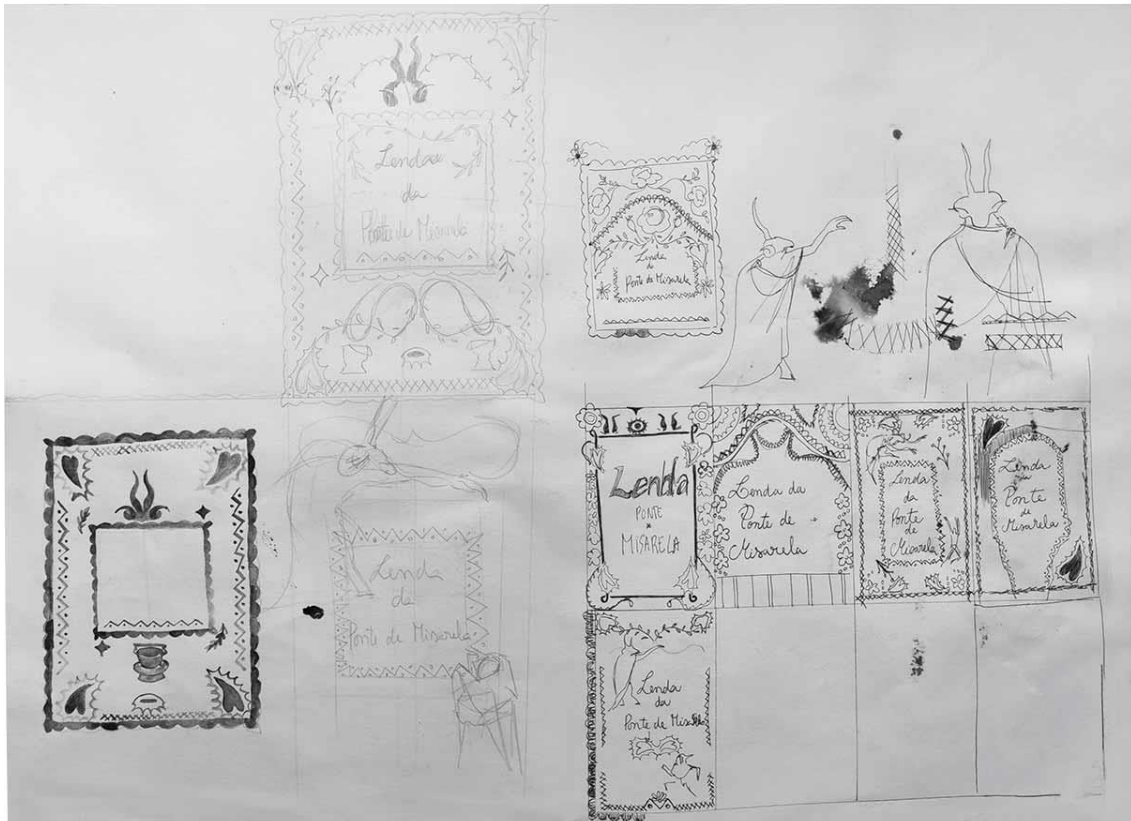


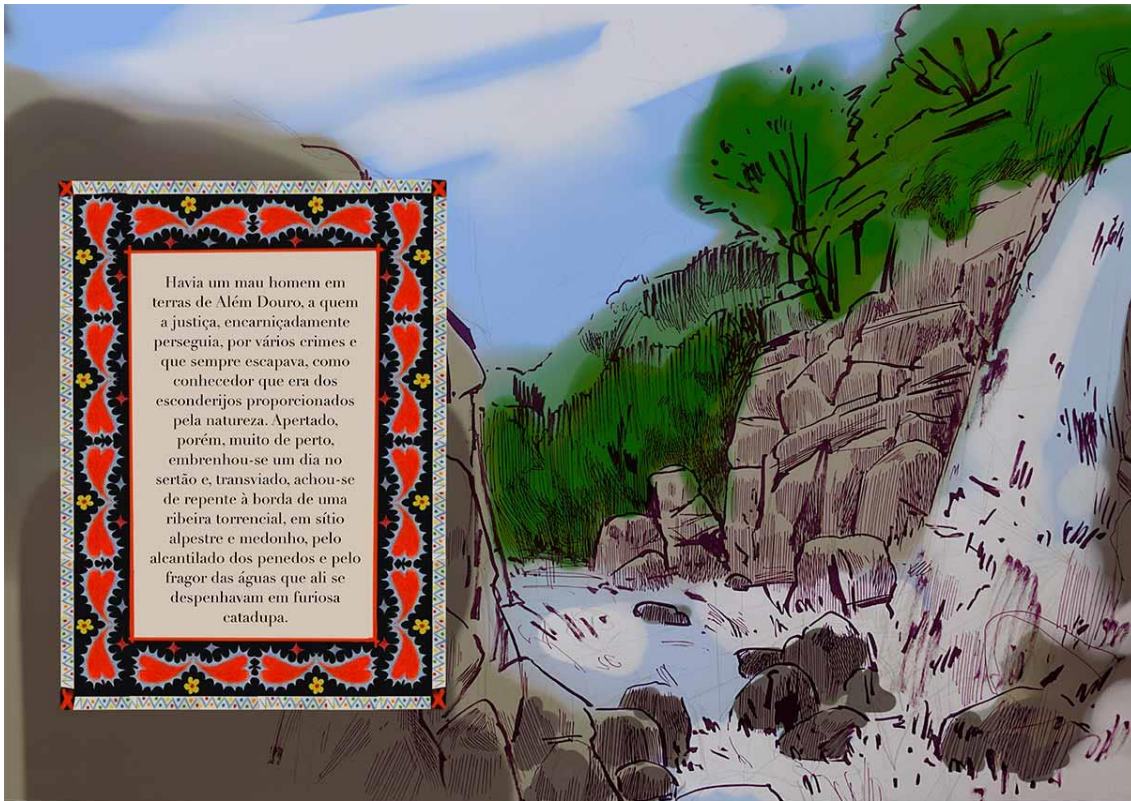


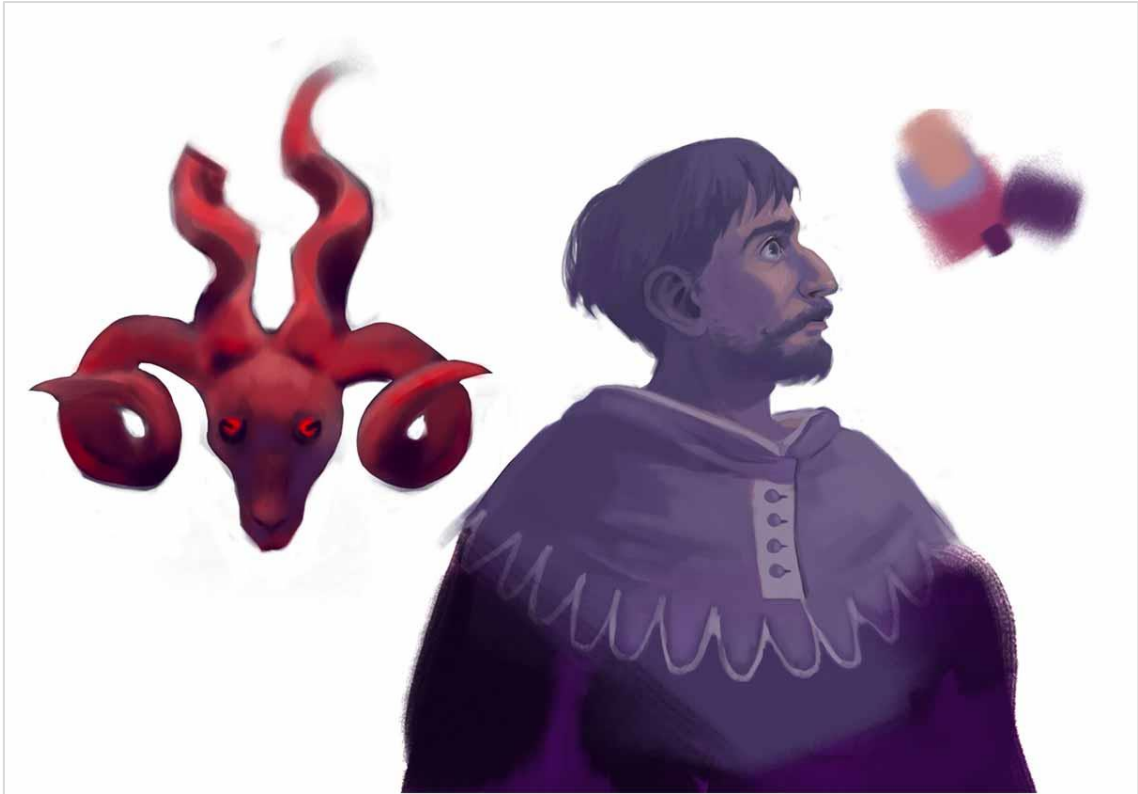






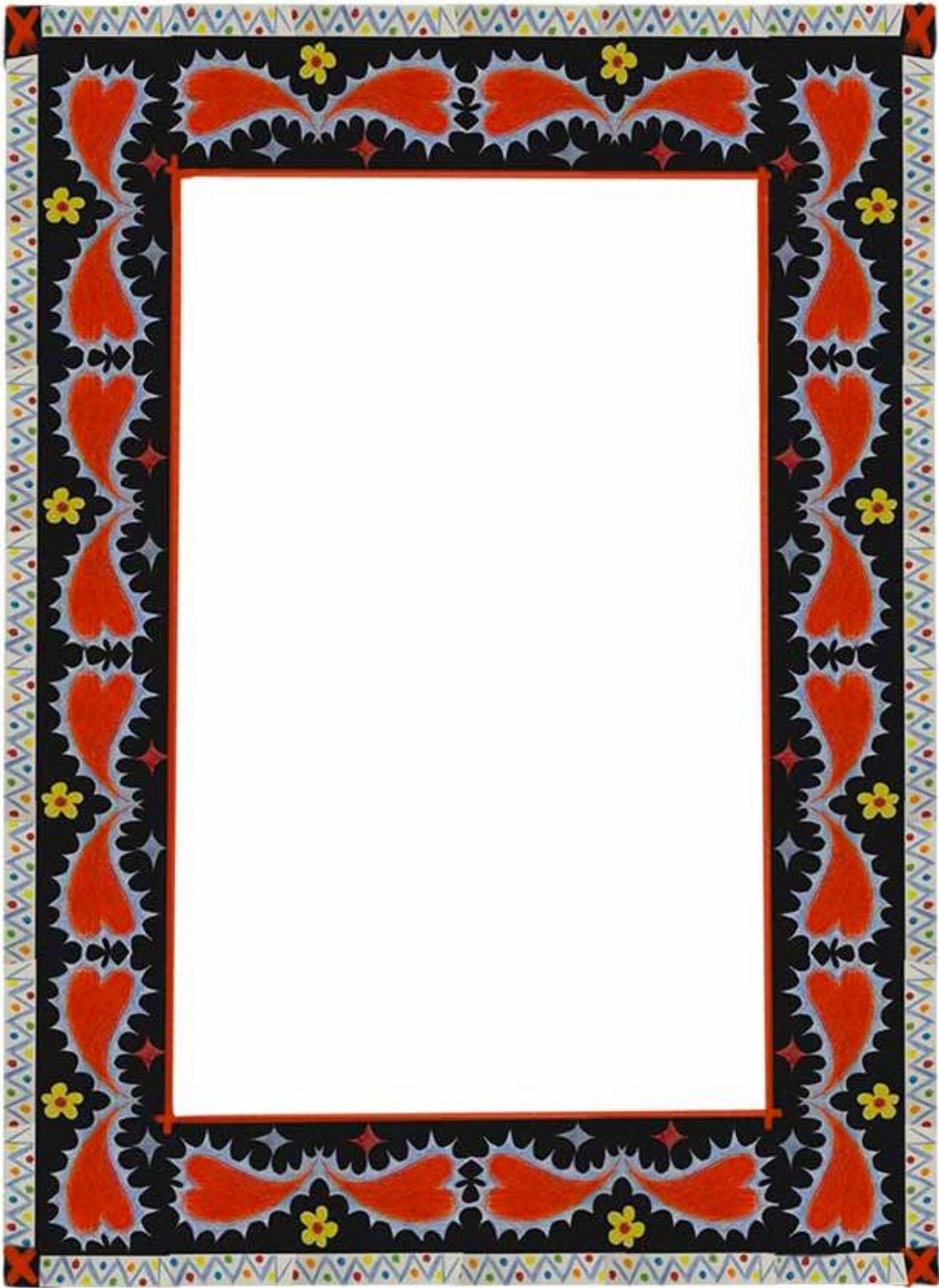




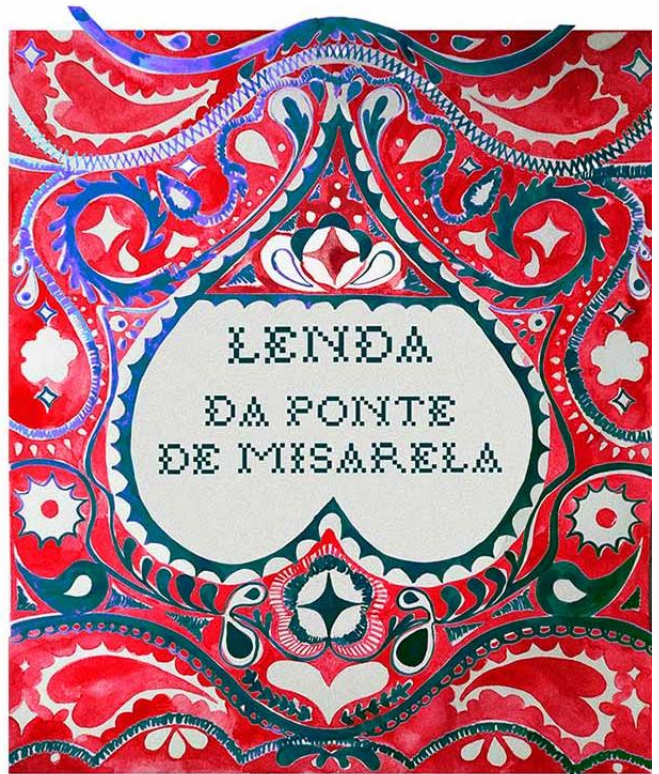


Havia um mau homem em terras de Além Douro, a quem a justiça, encarniçadamente perseguia, por vários crimes e que sempre escapava, como conhecedor que era dos esconderijos proporcionados pela natureza. Apertado, porém, muito de perto, embrenhou-se um dia no sertão e, transviado, achou-se de repente à borda de uma ribeira torrencial, em sítio alpestre e medonho, pelo alcantilado dos penedos e pelo fragor das águas que ali se despenhavam em furiosa catadupa.

Apelou o malvado para o Anjo-Mau e tanto foi invocá-lo que o Diabo lhe apareceu. "Faz-me transpor o abismo e dou-te a minha alma", disse-lhe. O Diabo aceitou o pacto e lançou uma ponte sobre a torrente. O réprobo passou e seguiu sem olhar para trás como lhe fora exigido, mas pouco depois sentiu grande estrépito, como de muitas pedras que se derrocavam, e ninguém mais ouviu falar da improvisada ponte.

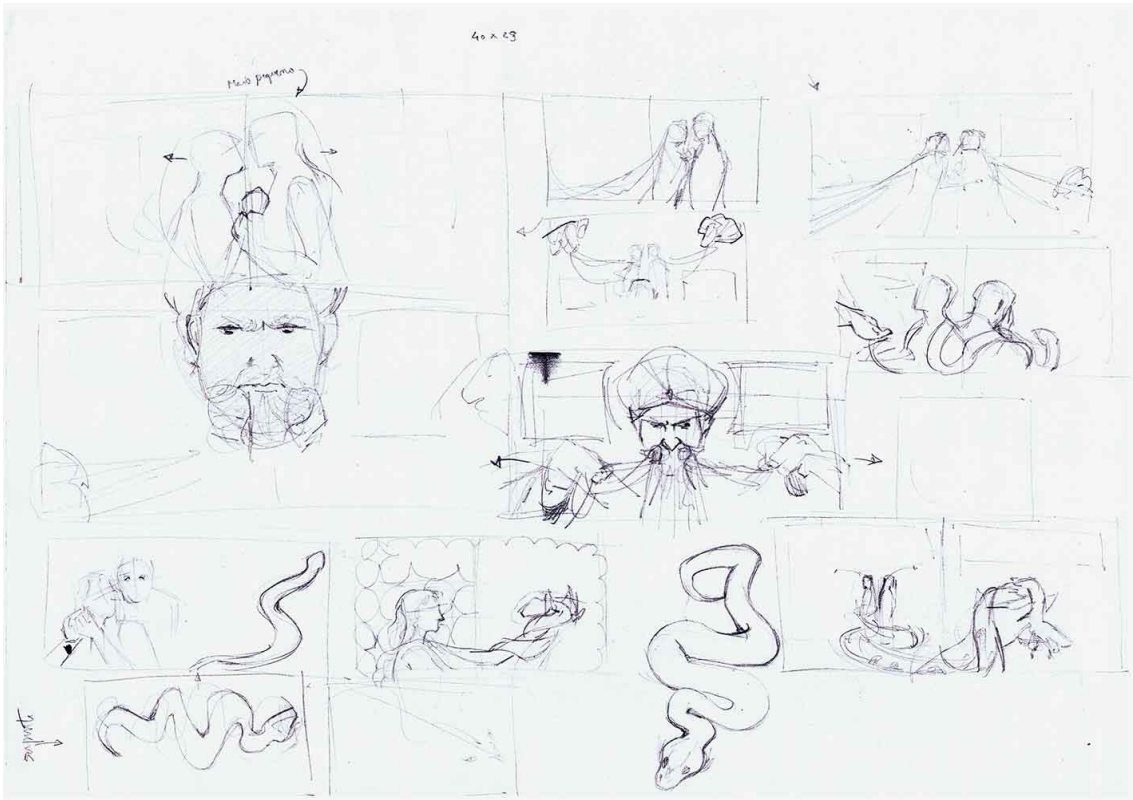


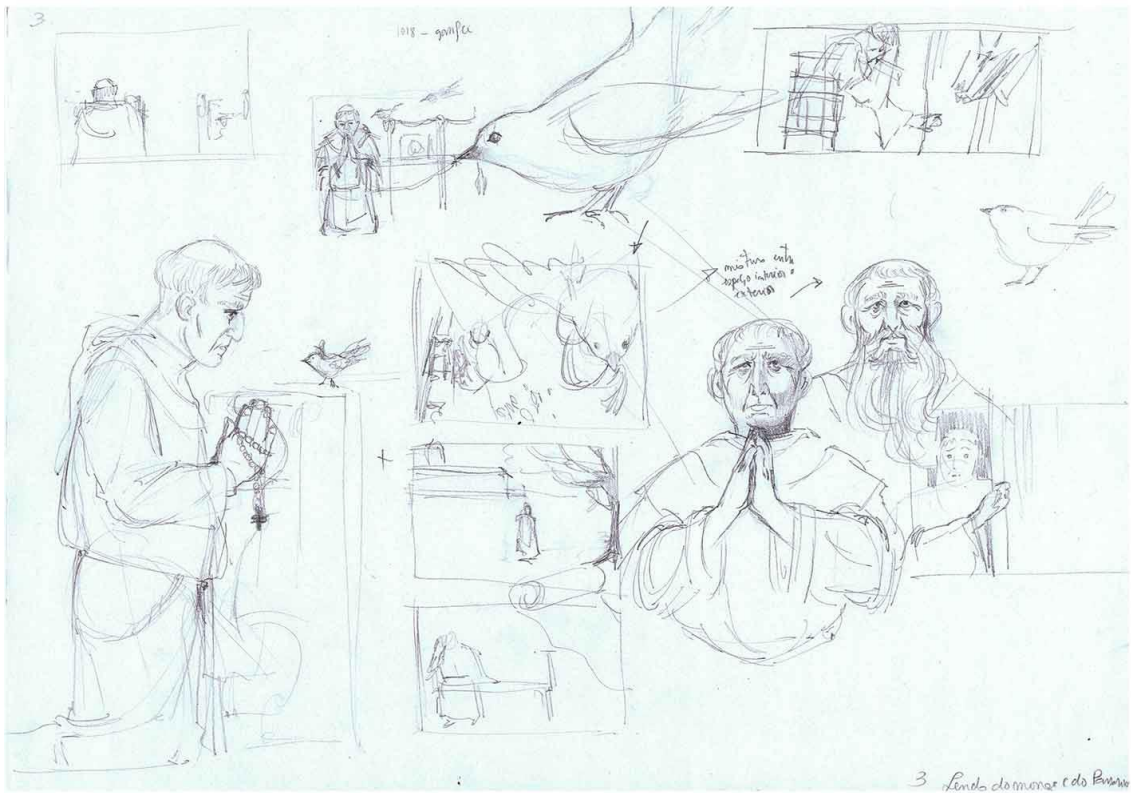
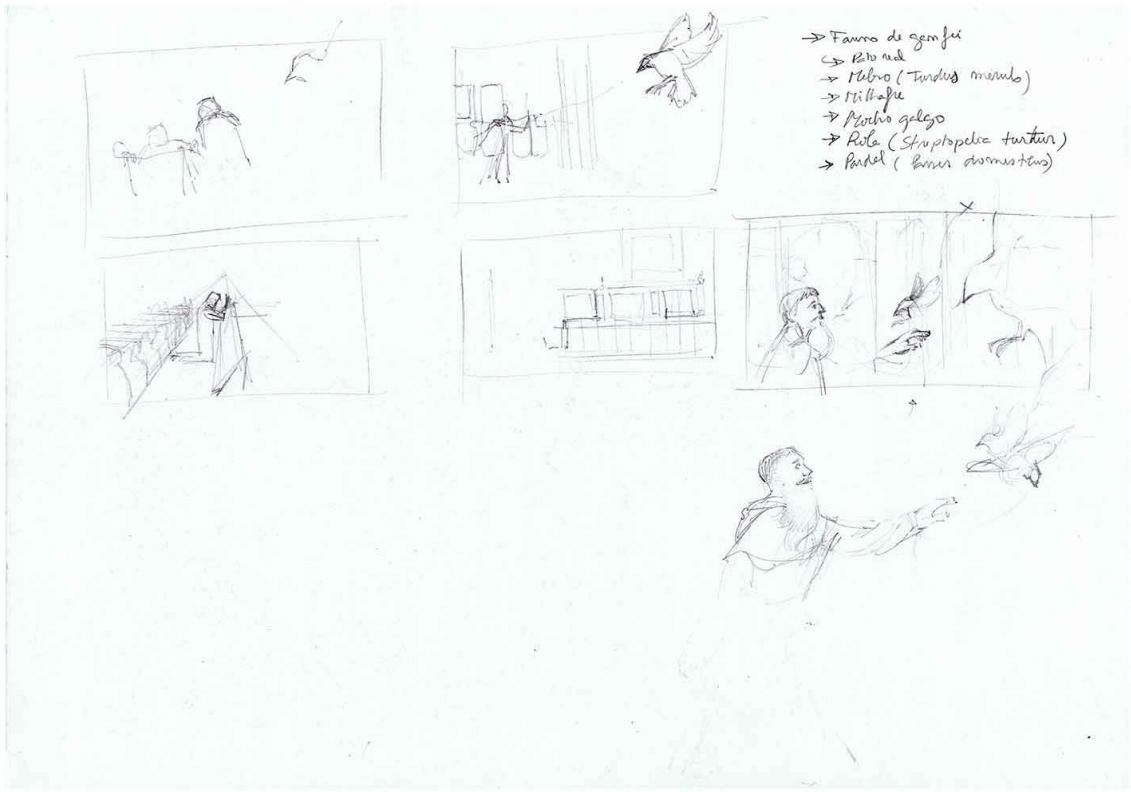




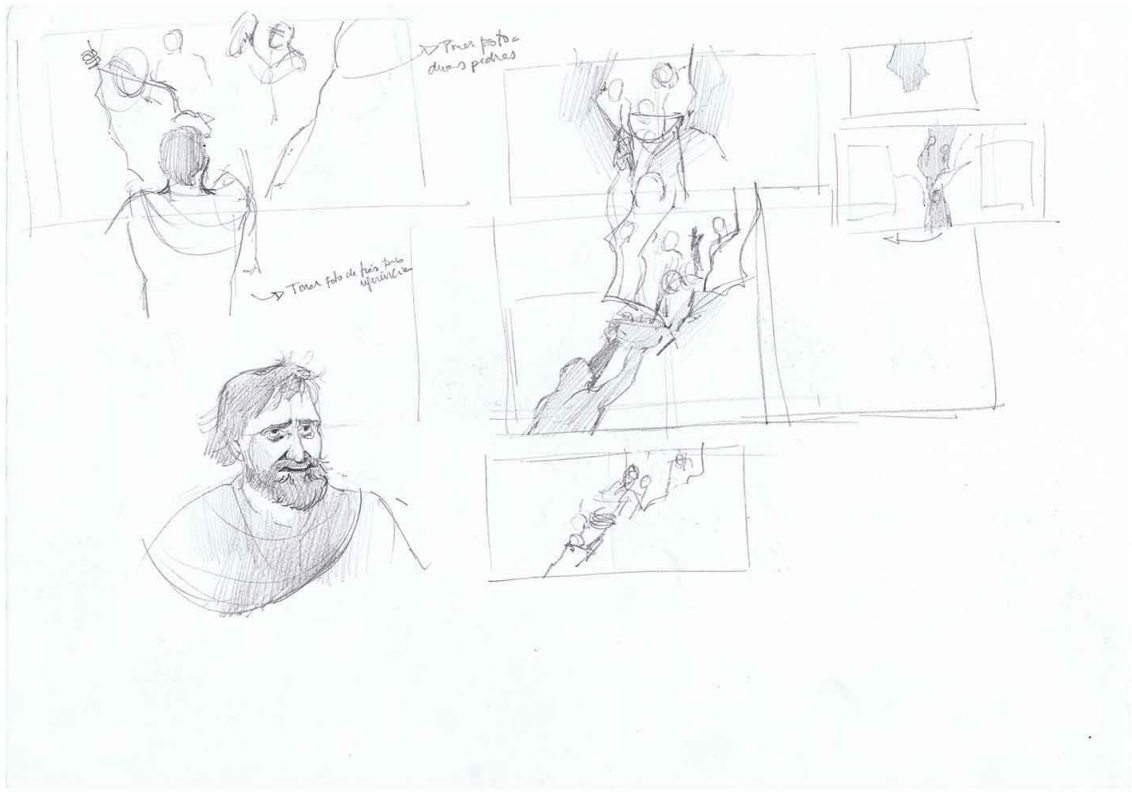
8.2. ESBOÇOS E PLANEAMENTO PARA AS LENDAS





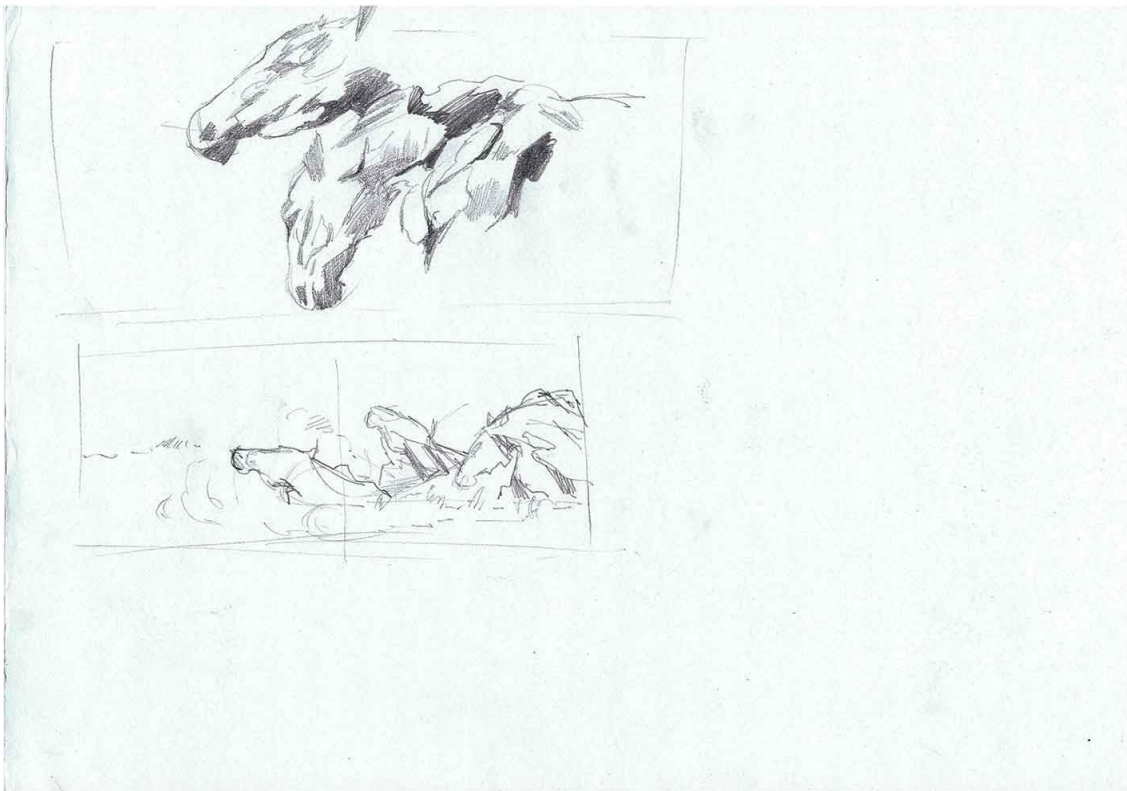
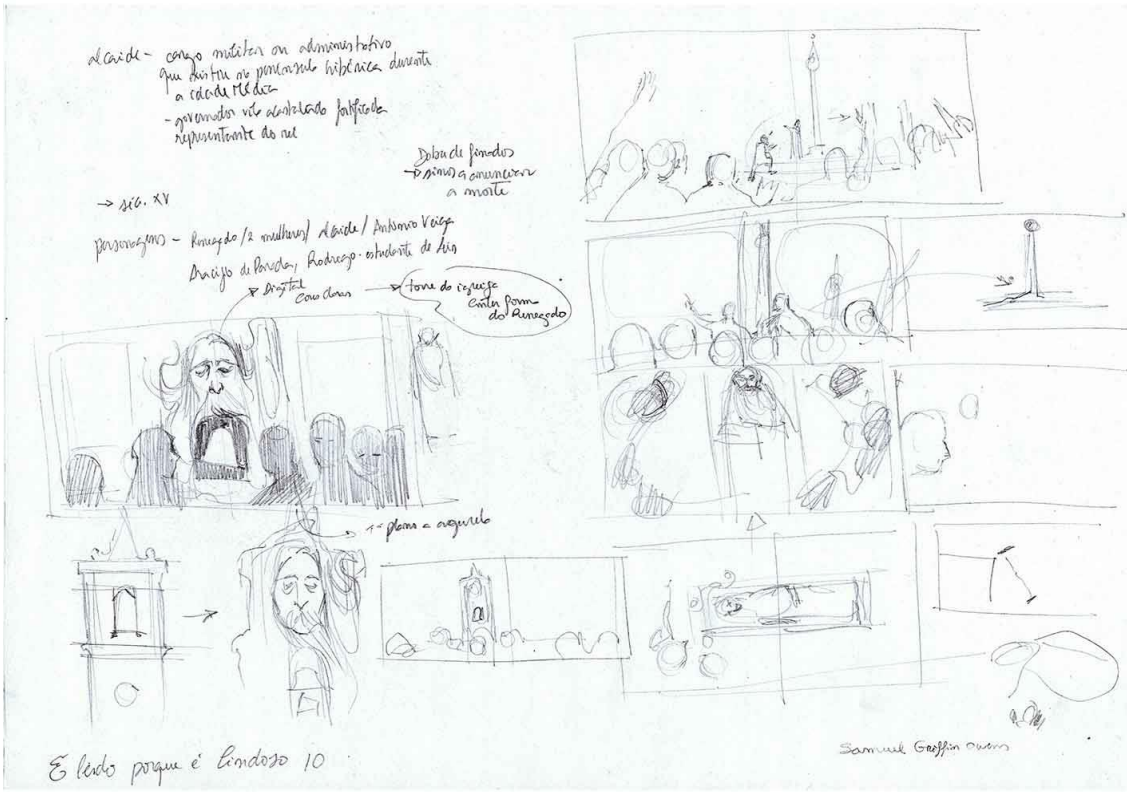


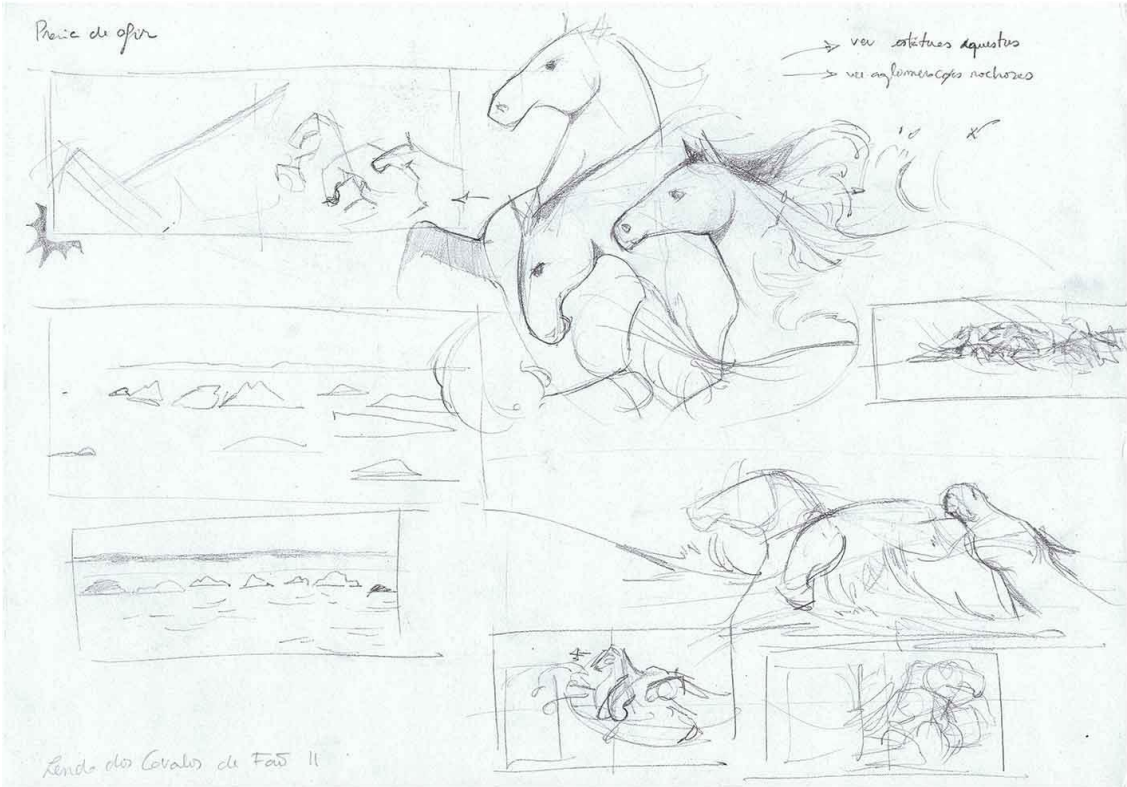


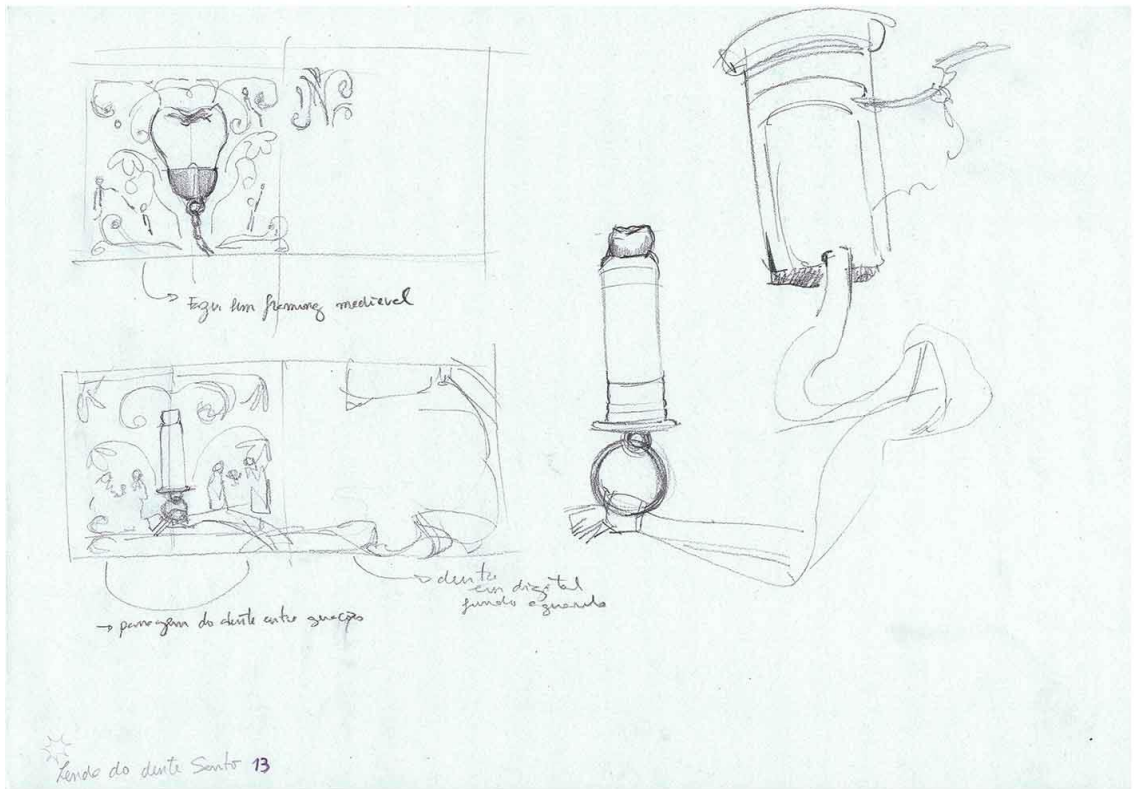




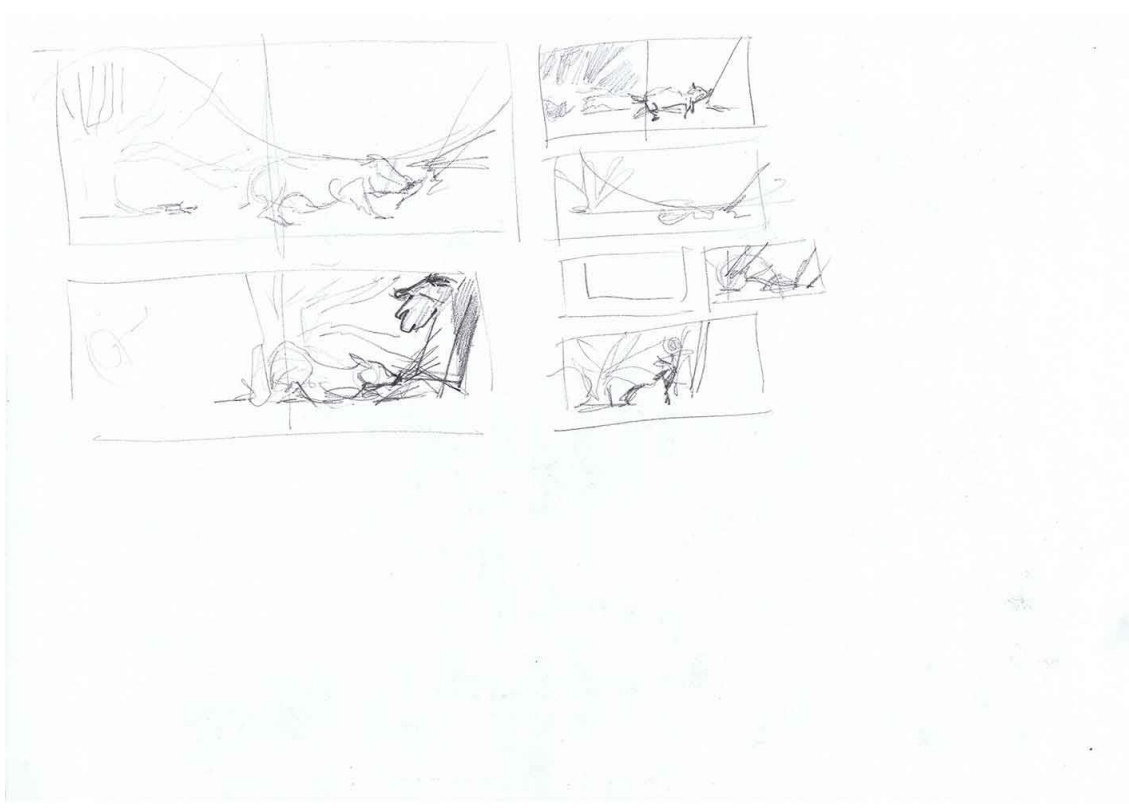


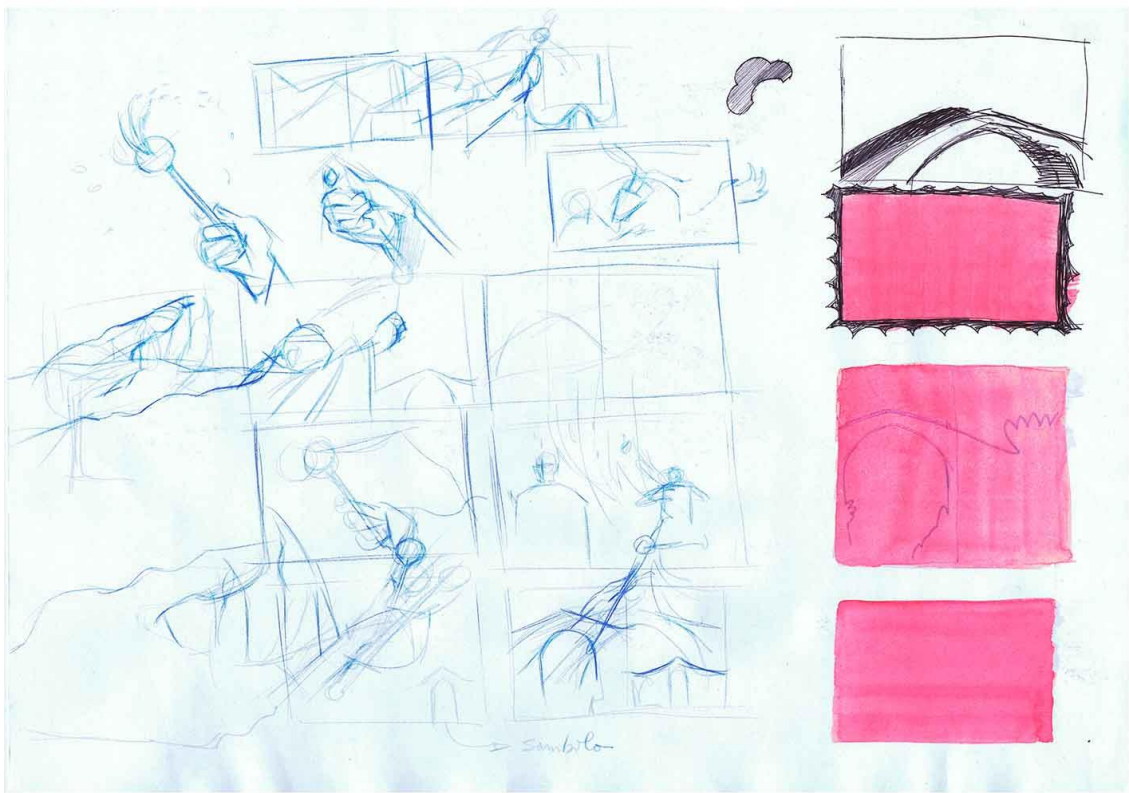


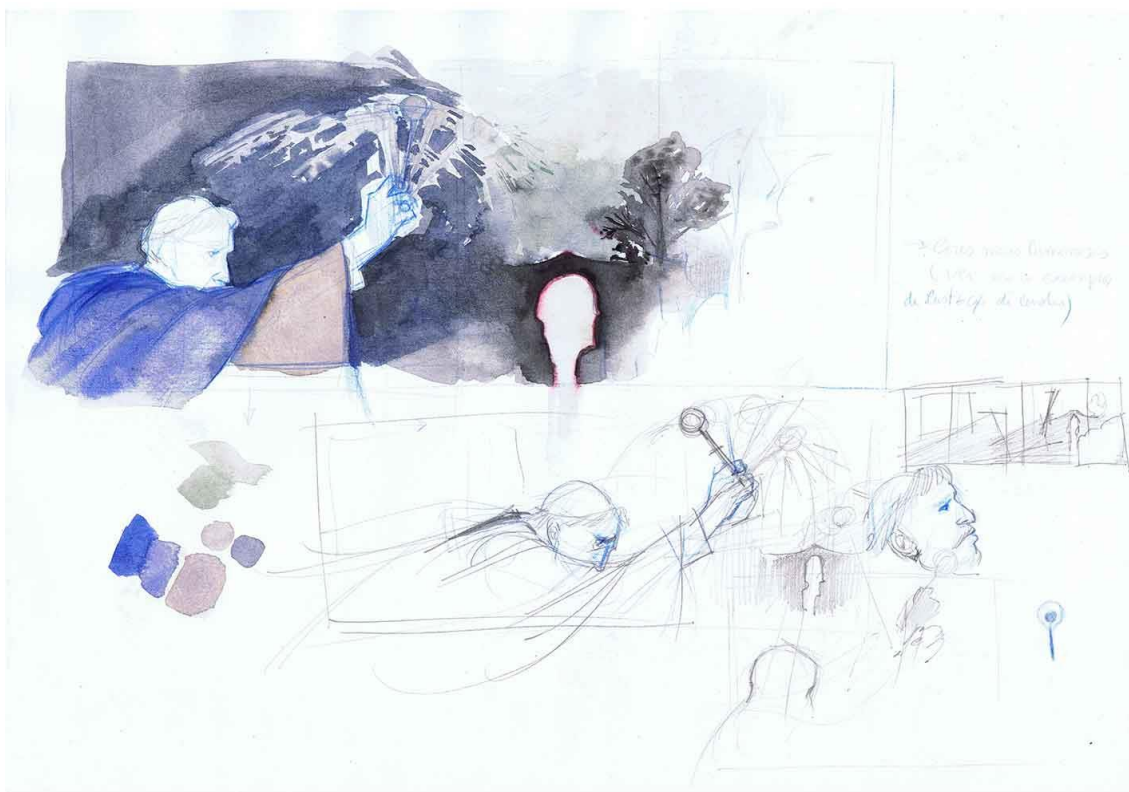
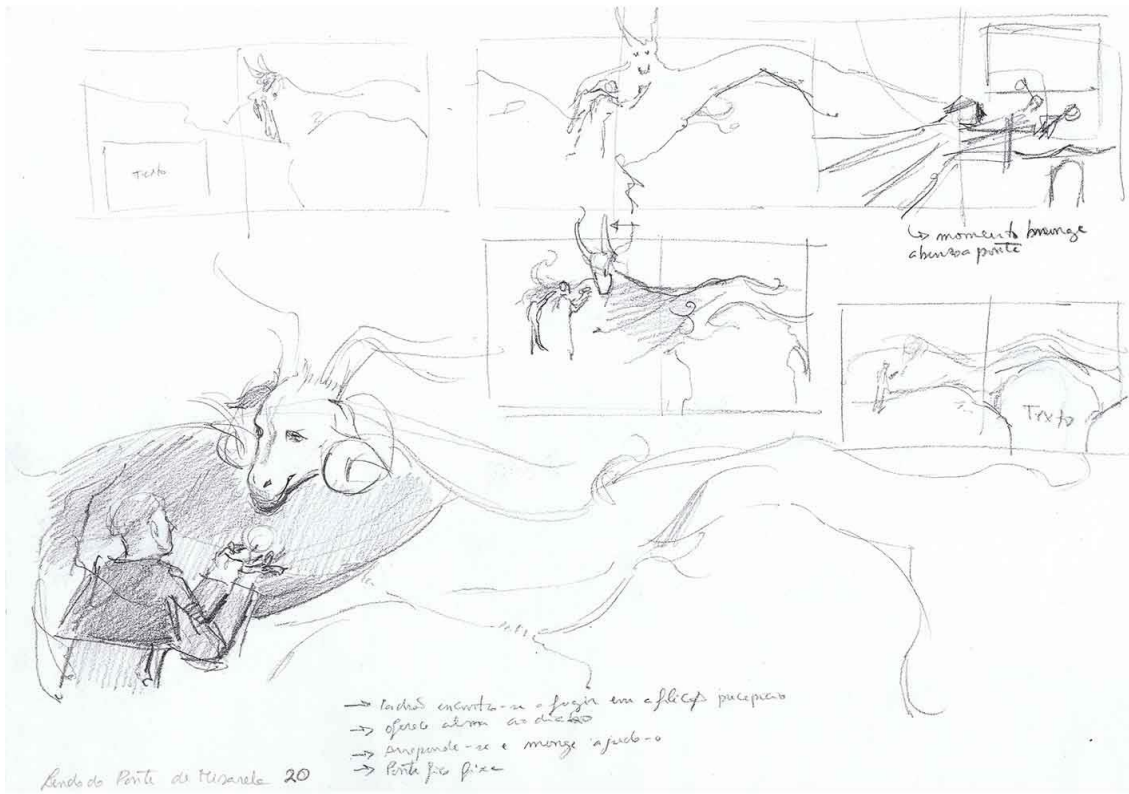


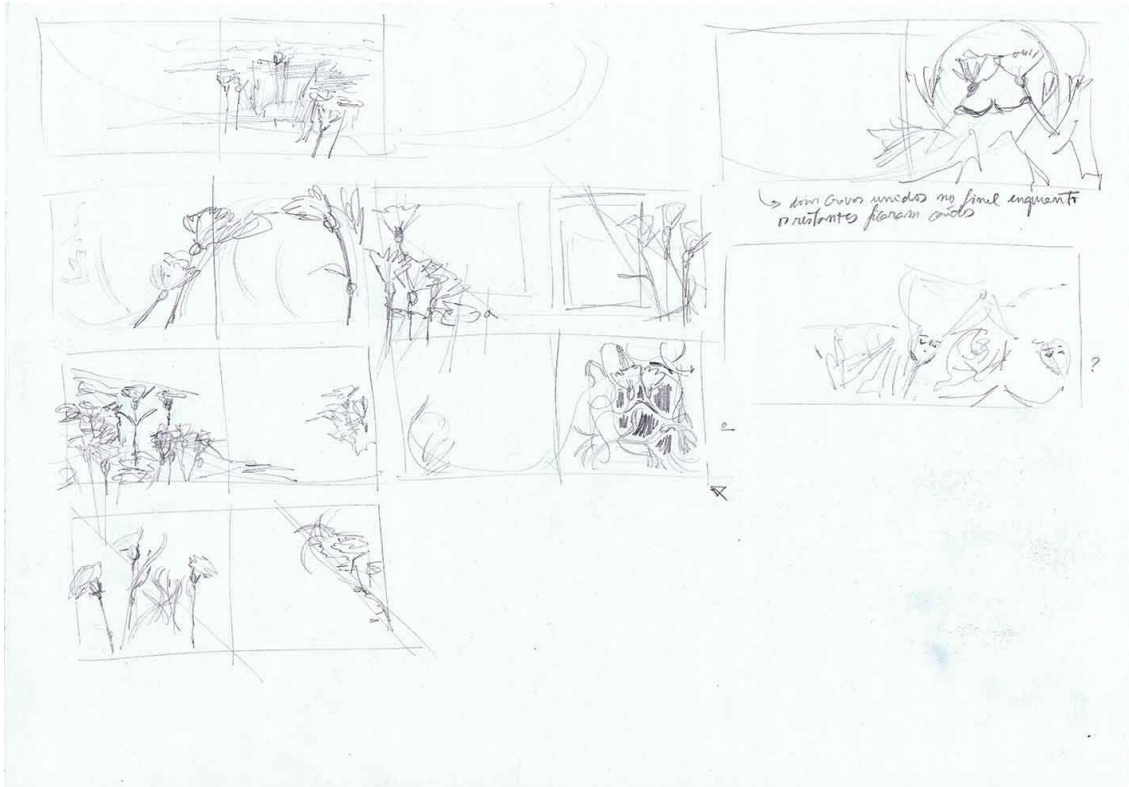


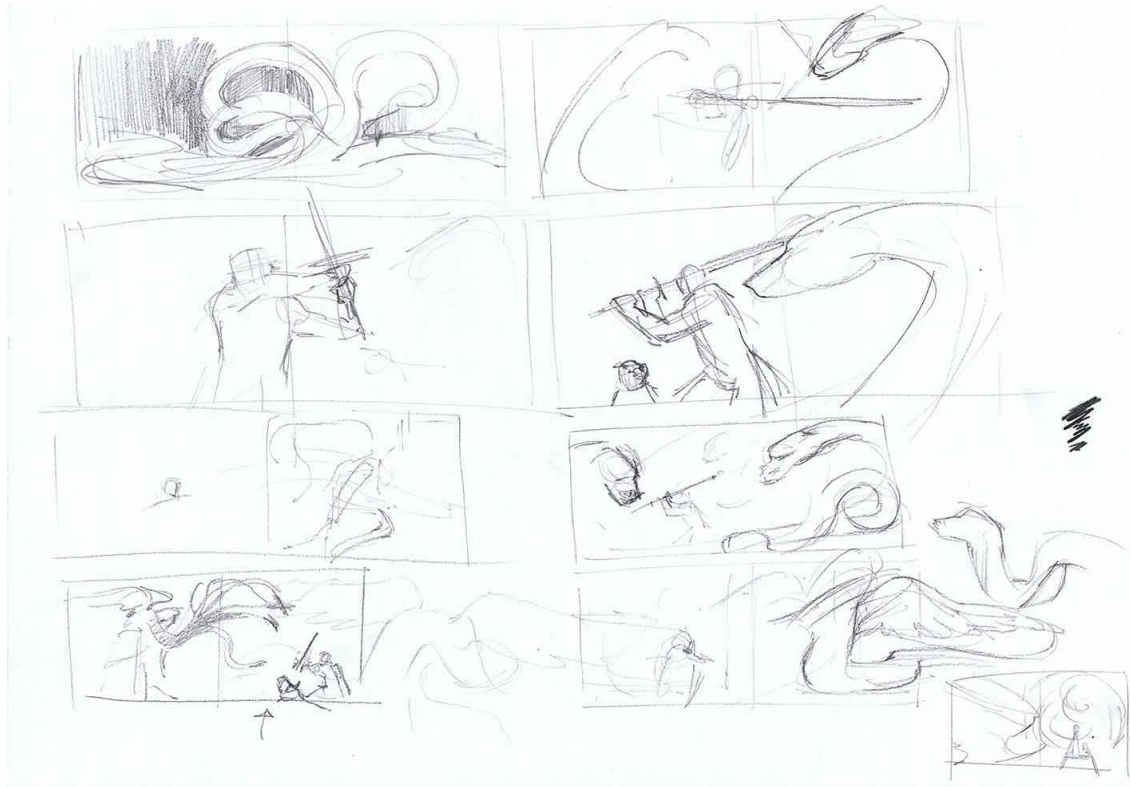




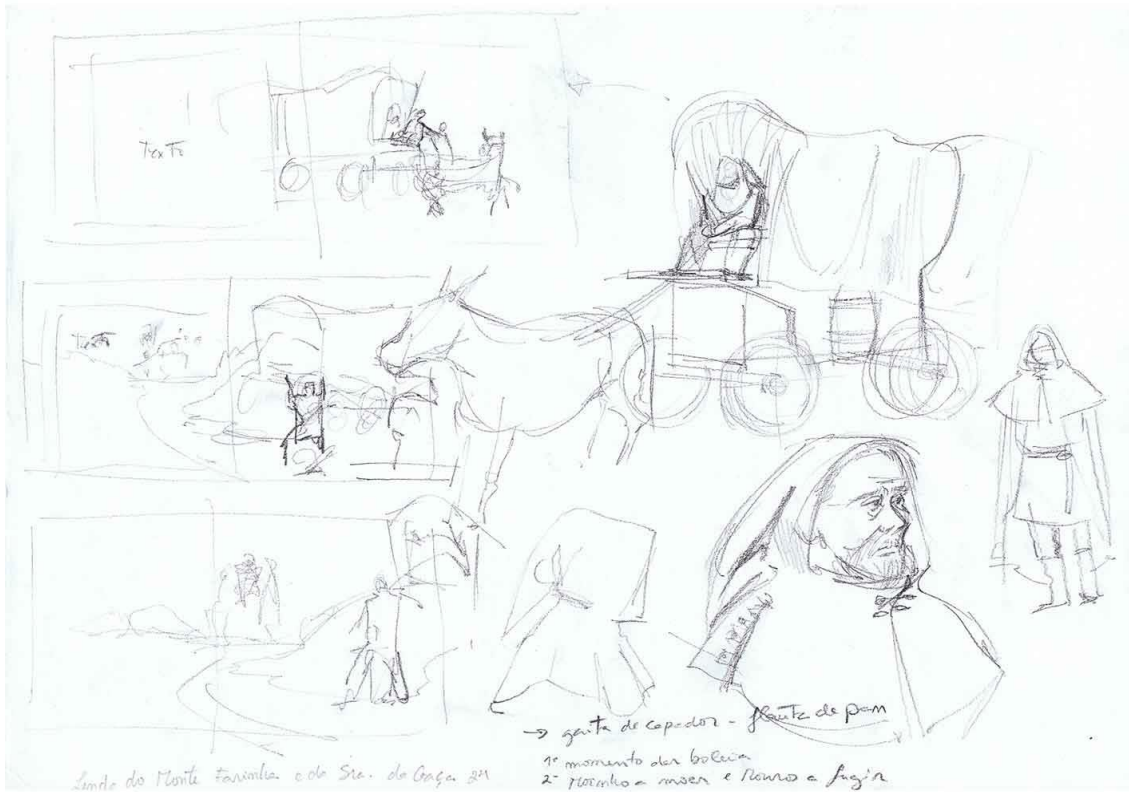




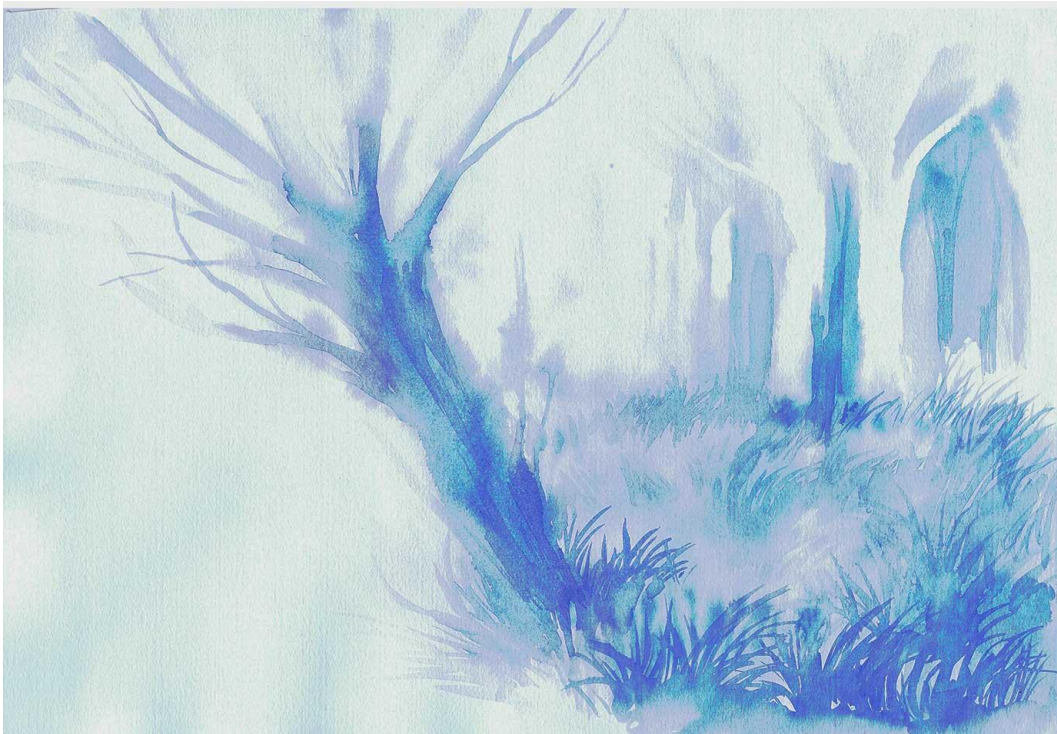




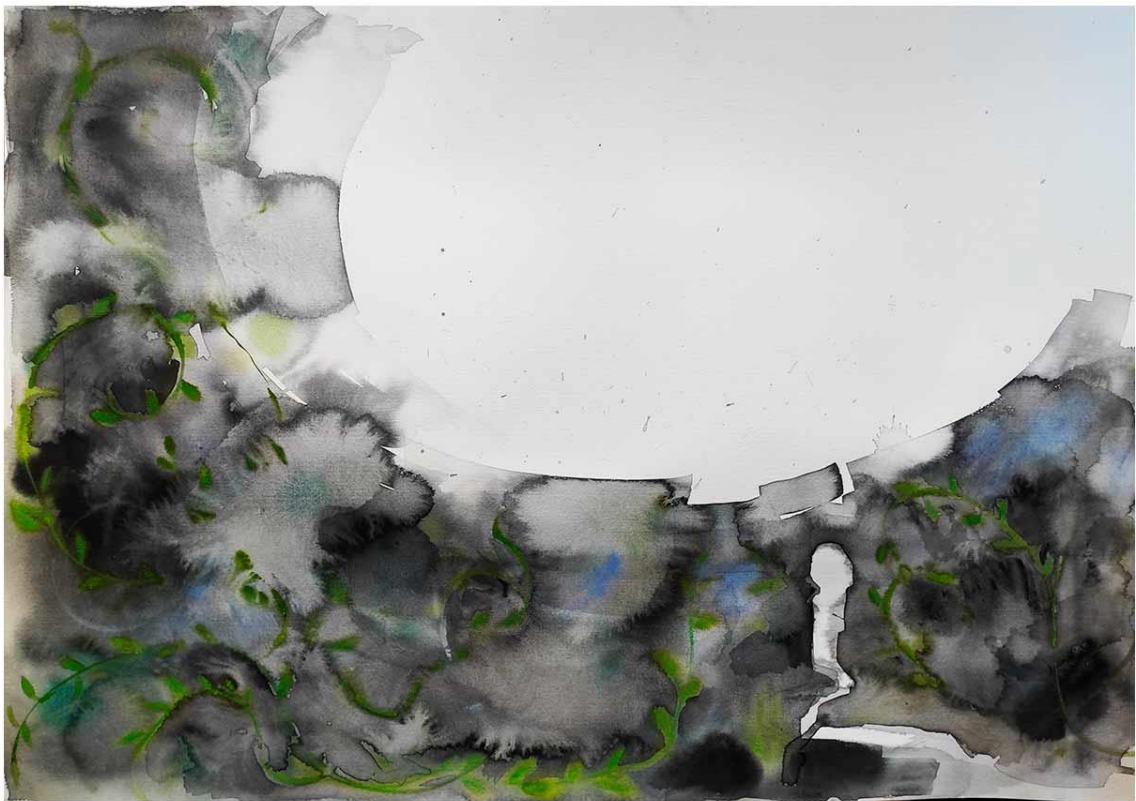


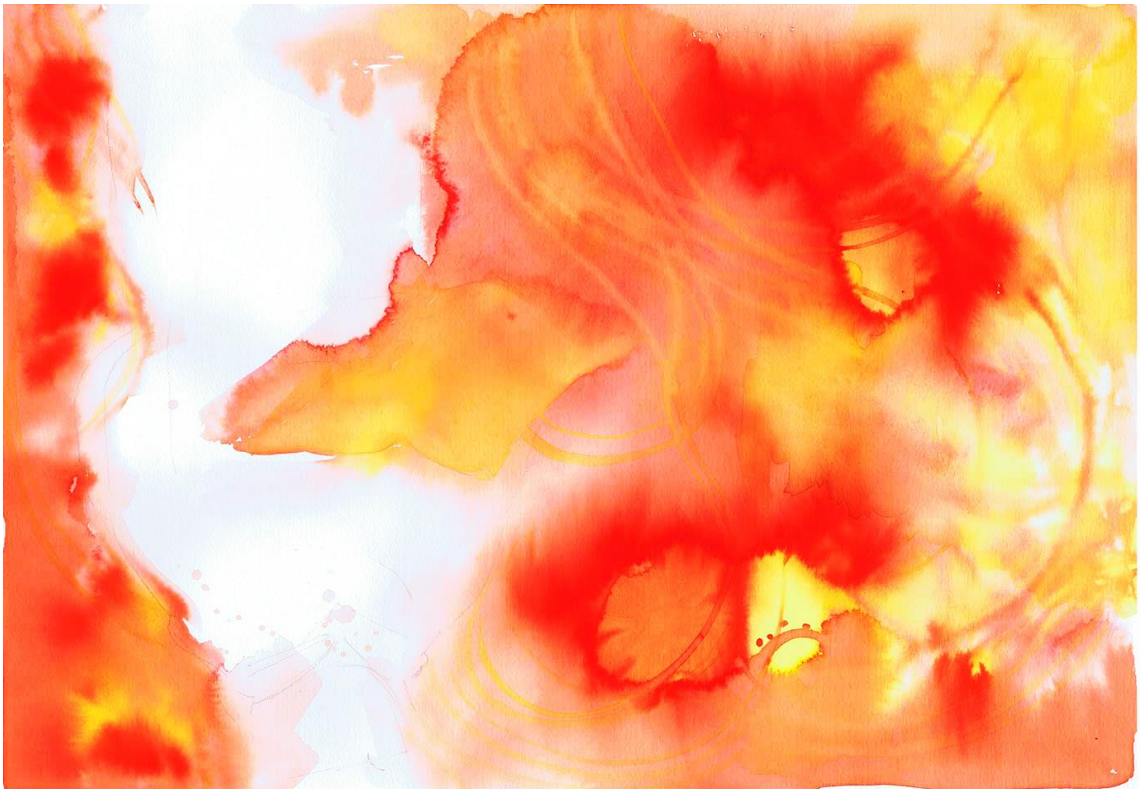


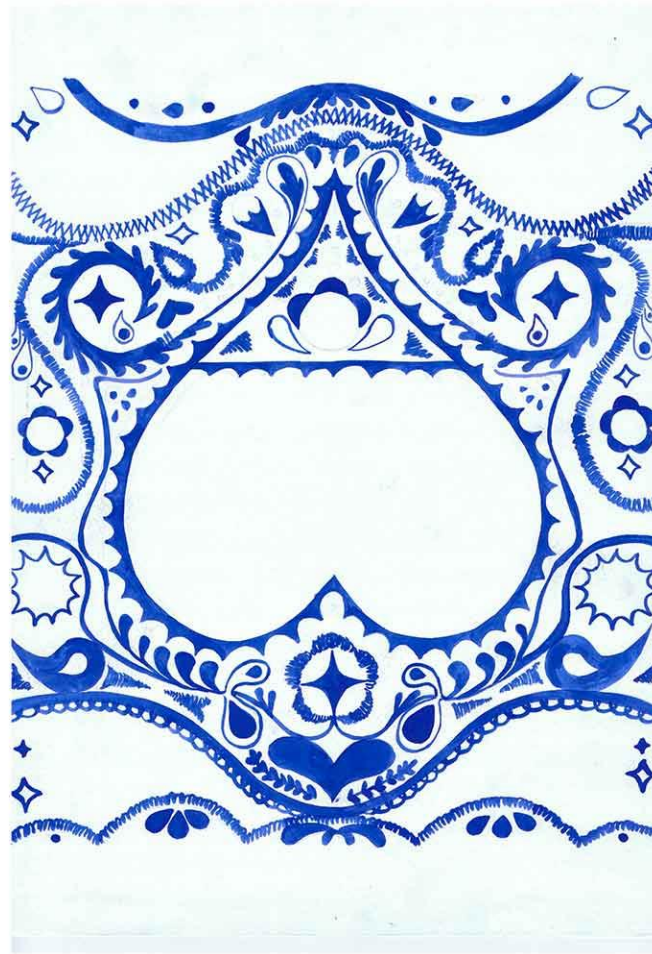
8.3. AGUARELAS







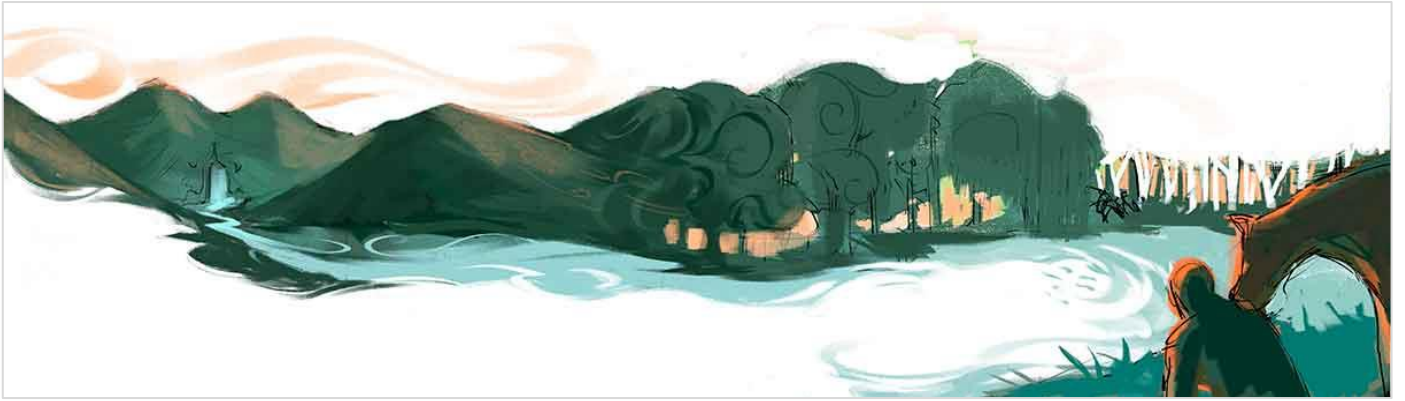




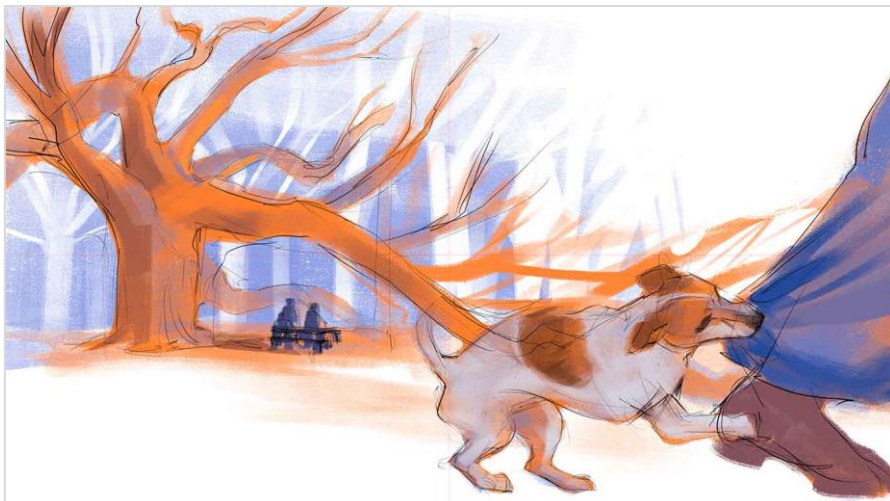
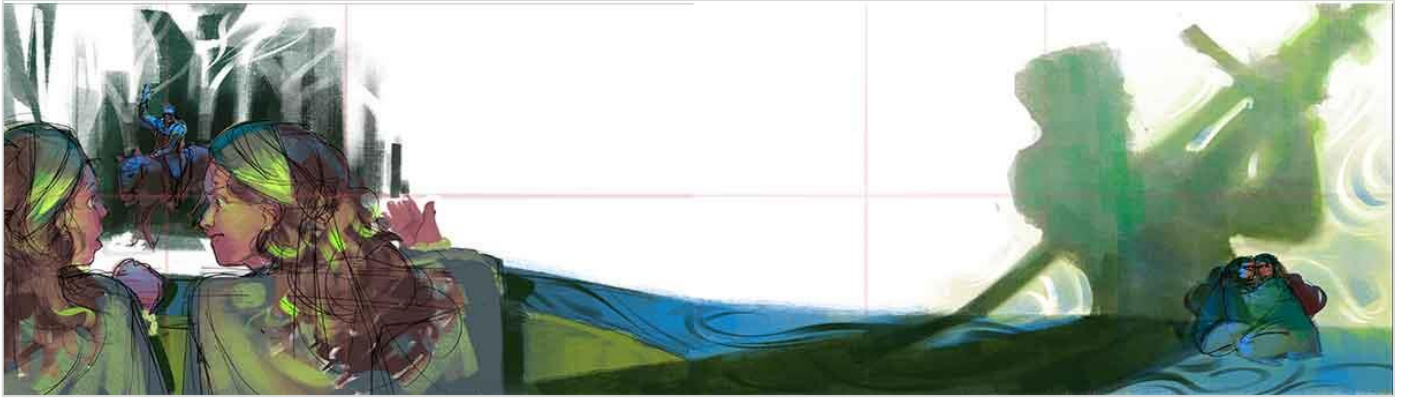
8.4. ESTUDOS FINAIS









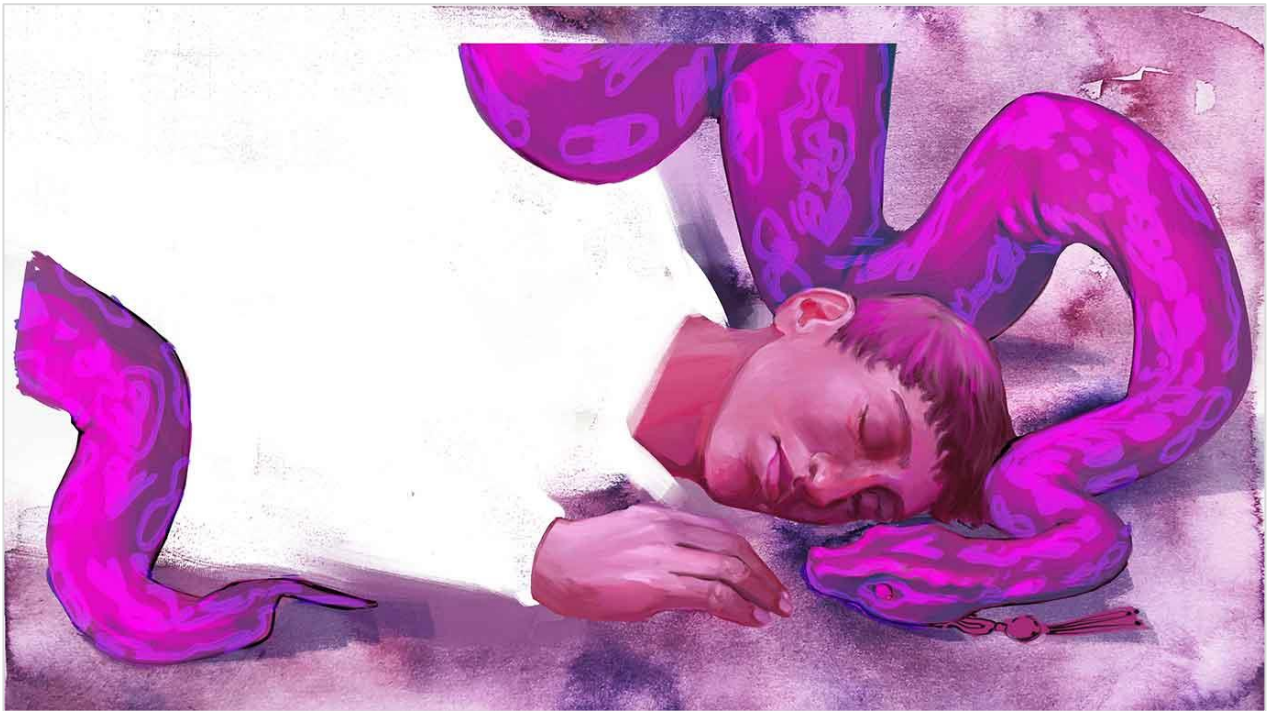




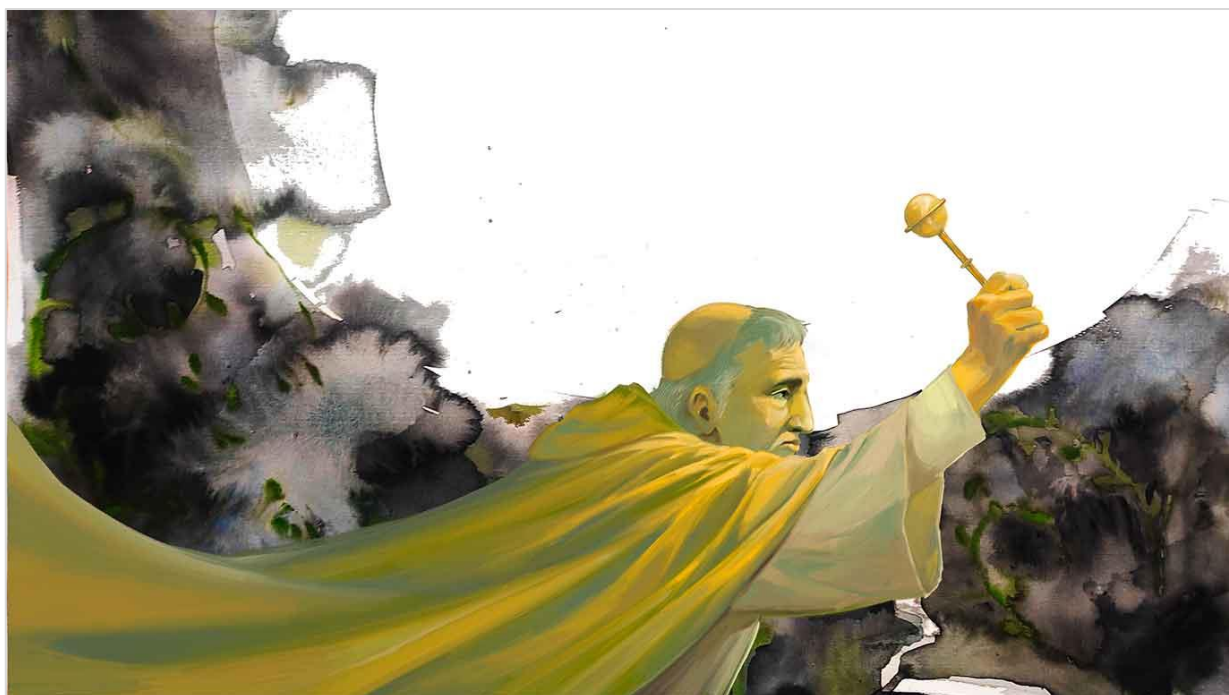


8.5. ILUSTRAÇÕES









Havia um mau homem em terras de Além Douro, a quem a justiça, encarnadamente perseguia, por vários crimes e que sempre escapava, como conhededor que era dos esconderijos proporcionados pela natureza. Apertado, porém, muito de perto, embrenhou-se um dia no sertão e, transviado, achou-se de repente à borda de uma ribeira torrencial, em sítio alpestre e medonho, pelo alcantilado dos penedos e pelo fragor das águas que ali se despenhavam em furiosa catadupa.

Apelou o malvado para o Anjo-Mau e tanto foi invocá-lo que o Diabo lhe apareceu. "Faz-me transpor o abismo e dou-te a minha alma", disse-lhe. O Diabo aceitou o pacto e lançou uma ponte sobre a torrente. O réprobo passou e seguiu sem olhar para trás como lhe fora exigido, mas pouco depois sentiu grande estrepito, como de muitas pedras que se derrocavam, e ninguém mais ouviu falar da improvisada ponte.



