

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

## **Contributo da ilustração para a construção de valores e de uma cidadania ativa**

Relatório de Estágio

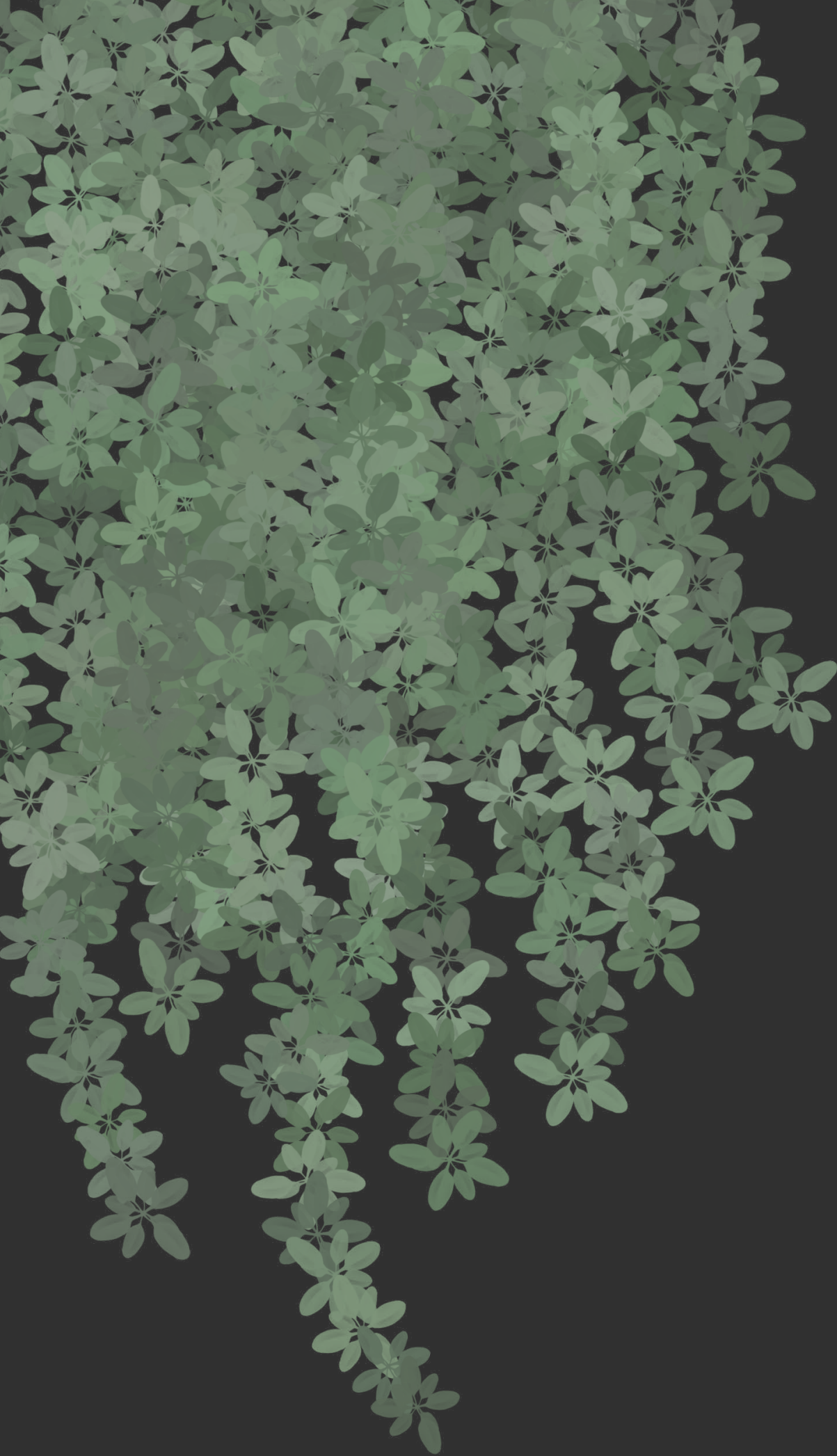
**Sílvia Marisa David Semedo**

Orientado por:

Doutor Mário Miguel Jesus Carvalho, IPT

Doutora Hália Filipa da Costa Santos, IPT

*Relatório de Estágio apresentado ao Instituto Politécnico de Tomar  
para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau  
de Mestre em Mestrado de Design Editorial*



# **CONTRIBUTO DA ILUSTRAÇÃO** para a construção de valores e de uma cidadania ativa

## **RELATÓRIO DE ESTÁGIO**

Para obtenção de Grau  
de Mestre em Design Editorial

## **AUTOR**

Sílvia Marisa David Semedo

## **ORIENTADORES**

Mário Miguel Jesus Carvalho  
Hália Filipa da Costa Santos

## **ENTIDADE FORMADORA**

Instituto Politécnico de Tomar

## **ENTIDADE DE ACOLHIMENTO**

*Anyforms*





*THE SECRET OF GETTING AHEAD  
IS GETTING STARTED*

**O SEGREDO PARA PROGREDIR  
É COMEÇAR**

## **MARK TWAIN**

FLORIDA, 30 DE NOVEMBRO DE 1835 – REDDING, 21 DE ABRIL DE 1910

Samuel Langhorne Clemens (pseudónimo Mark Twain)  
foi um escritor e humorista norte americano, crítico do racismo.



# AGRADECIMENTOS

Deixo aqui registado o meu agradecimento a todas as pessoas que me apoiaram e ajudaram a desenvolver este relatório e investigação.

Primeiramente, pretendo agradecer a toda a equipa da *Anyforms Design* por me receber de “braços virtuais” abertos. Estou grata pela oportunidade de estagiar numa empresa cujo trabalho de qualidade é reconhecido em todo o país e com a qual eu tive o privilégio de aprender, por tudo o que me ensinaram e por todos os desafios que me confiaram.

Aos meus orientadores, professor Mário Carvalho e professora Hália Costa Santos, pela disponibilidade, pela partilha de conhecimentos e conselhos fundamentais para a elaboração deste relatório.

À minha diretora de mestrado, professora Regina Delfino, por se manifestar disponível e oferecer apoio sempre que fosse necessário.

Ao meu namorado, por me apoiar, motivar e incentivar, sempre, nos momentos de maior tensão.

Por último, um agradecimento especial à minha família e amigos, em particular à minha mãe, pela enorme dedicação, apoio incondicional e carinho no decorrer de todo o meu percurso académico.

# RESUMO

O presente relatório espelha o percurso realizado no estágio, na empresa *Anyforms Design*, que decorreu durante seis meses. Esta agência é especializada em design de comunicação, ilustração e infografia.

No primeiro capítulo faço referência à agência, aos membros da equipa com quem colaborei, às tarefas que me responsabilizaram, ao processo de trabalho e às técnicas e métodos aplicados em cada uma.

Após a análise da experiência em contexto de estágio curricular, segue-se o resultado da pesquisa e a reflexão sobre um tema subjacente a um conjunto de trabalhos realizados. Na sequência da investigação feita, foi meu intuito apresentar conclusões e respostas às questões suscitadas pelo tema definido.

Seis dos projetos desenvolvidos, integrados numa secção intitulada **POVOS DO MUNDO**, contribuíram para a definição do tema desta investigação que é relevante pela sua importância e atualidade.

A investigação, análise e conclusão encontram-se no segundo e terceiro capítulos do relatório. Para a complementar, foi realizada uma entrevista a Gilda Barros, autora de uma das obras analisadas.

O estágio realizado possibilitou o desenvolvimento de competências e o enriquecimento de conhecimentos na área da ilustração. Também proporcionou o desenvolvimento de capacidades inerentes ao exercício de funções em contexto de trabalho, tais como a gestão de tempo, a organização, a autonomia, a comunicação, a adaptabilidade e o espírito crítico.

Infelizmente, um pouco por todo o mundo, continuamos a observar situações que revelam preconceitos e atitudes discriminatórias, seja pela etnia, orientação sexual, religião, altura, peso, naturalidade, cor de pele, estatuto socioeconómico, presença social, entre outros.

A ilustração tem um enorme poder enquanto instrumento educacional, pois é um meio de “linguagem visual” facilitador e universal e esse seu papel deverá ser valorizado desde cedo no meio escolar e no seio familiar, para melhor formar as crianças e jovens, futuros cidadãos ativos na sociedade.

## **PALAVRAS-CHAVE**

Cidadania; Valores; Homofobia; Discriminação Social; Xenofobia; Religião; Ilustração; Racismo.

## **OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS)**

04 - Educação de Qualidade

05 - Igualdade de Género

10 - Redução de Desigualdades

# ABSTRACT

This report reflects the journey taken during the internship, at the company *Anyforms Design*, which lasted six months. This agency specializes in communication design, illustration and infographics.

In the first chapter I refer to the agency, the team members with whom I was in contact, the tasks for which I was responsible, the work process and the techniques and methods applied in each one.

After analyzing the experience in the context of a curricular internship, the results of the research and reflection on a theme underlying a set of works carried out follow. Following the investigation carried out, it was my intention to present conclusions and answers to the questions raised by the defined topic.

Six of the projects developed, integrated into a section entitled “People of the World”, contributed to defining the theme of this research, which is relevant due to its importance and relevance.

The investigation, analysis and conclusion are found in the second and third chapters of the report. To complement this, an interview was carried out with Gilda Barros, author of one of the works analyzed.

The internship enabled the development of skills and the enrichment of knowledge in the area of illustration. It also provided the development of skills inherent to performing functions in a work context, such as time management, organization, autonomy, communication, adaptability and critical thinking.

Unfortunately, all over the world, we continue to observe situations that reveal prejudices and discriminatory attitudes, whether due to ethnicity, sexual orientation, religion, height, weight, birthplace, skin color, socioeconomic status, social presence, among others.

Illustration has enormous power as an educational tool, as it is a facilitating and universal means of “visual language” and its role should be valued from an early age in schools and within families, to better train children and young people, future active citizens in society.

## KEYWORDS

Citizenship; Values; Homophobia; Social Discrimination; Xenophobia; Religion; Illustration; Racism.

## SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGS)

04 - Quality Education

05 - Gender Equality

10 - Reduction of Inequalities

# CONTÉÚDOS

<b>AGRADECIMENTOS</b> .....	<b>VII</b>
<b>RESUMO</b> .....	<b>VIII</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>IX</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>XII</b>
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>19</b>



## DESENVOLVIMENTO

<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>140</b>
<b>BIBLIOGRAFIA E WEBGRAFIA</b> .....	<b>142</b>
<b>ANEXO</b> .....	<b>144</b>

<b>1 ESTÁGIO</b> .....	<b>20</b>
Investigação em Design — Estágio .....	<b>21</b>
Escolha da empresa para o estágio .....	<b>21</b>
Descrição do campo de estágio .....	<b>22</b>
A minha experiência na <i>Anyforms</i> .....	<b>23</b>
<b>PROJETOS</b> .....	<b>24</b>
<b>Infografia</b> .....	<b>25</b>
Porto Editora .....	<b>25</b>
<b>ÍCONES</b> .....	<b>28</b>
<b>Passo a passo</b> .....	<b>30</b>
Almada .....	<b>31</b>
Valença .....	<b>34</b>
Expresso - Lisboa .....	<b>36</b>
Guarda .....	<b>37</b>
Oeiras .....	<b>38</b>
Minho e aldeias .....	<b>40</b>
Arouca .....	<b>42</b>
Vale de Cambra .....	<b>43</b>
Sever do Vouga .....	<b>44</b>
<b>ILUSTRAÇÕES</b> .....	<b>46</b>
<b>Teatro</b> .....	<b>48</b>
A festa no Céu .....	<b>50</b>
O tambor encantado .....	<b>54</b>
O rato e o caçador .....	<b>58</b>
O pastorzinho afroamericano .....	<b>62</b>
Deus entrou na cozinha .....	<b>66</b>
<b>Banda desenhada</b> .....	<b>70</b>
Carlos Acutis .....	<b>72</b>
João Paulo II .....	<b>78</b>
Princesa no reino do amor .....	<b>84</b>
<b>Povos do mundo</b> .....	<b>90</b>
Os Saras .....	<b>92</b>
Os Lencas .....	<b>94</b>
Os Cazaques .....	<b>96</b>
Os Mandingas .....	<b>98</b>
Os Macuxis .....	<b>100</b>
Os Xuéns .....	<b>102</b>
<b>Considerações finais</b> .....	<b>104</b>
<b>2 ILUSTRAÇÃO</b> .....	<b>106</b>
The picture superiority effect .....	<b>107</b>
Como Educador Social .....	<b>108</b>
Representações polémicas relativas ao preconceito na ilustração .....	<b>110</b>
<b>Anatomia &amp; Cor</b> .....	<b>112</b>
Anatomia sobre “género” .....	<b>112</b>
Anatomia em diferentes etnias .....	<b>114</b>
Cor em diferentes etnias .....	<b>117</b>
<b>3 METODOLOGIAS</b> .....	<b>120</b>
<b>ESTUDOS DE CASO</b> .....	<b>122</b>
LIVRO — O Jaime no casamento .....	<b>124</b>
LIVRO — O casamento do meu tio .....	<b>126</b>
LIVRO — Raízes Negras .....	<b>128</b>
<b>INQUÉRITO</b> .....	<b>132</b>
Análise do inquérito   INE .....	<b>133</b>
<b>ENTREVISTA</b> .....	<b>136</b>
Gilda Barros .....	<b>137</b>

# ÍNDICE DE FIGURAS



<b>Figura 1</b>	<b>22</b>	<b>Figura 13</b>	<b>33</b>
Supervisores do meu estágio na <i>Anyforms</i> , Isabel Cavalheiro, Luís Taklim e Carla Rotchild.		Paróquia de Cristo Rei.	
<b>Figura 2</b>	<b>23</b>	<b>Figura 14</b>	<b>33</b>
<i>Anyforms Design</i> logo.		Igreja da Misericórdia.	
<b>Figura 3</b>	<b>25</b>	<b>Figura 15</b>	<b>33</b>
As duas infografias do cliente para reformulação.		Igreja de Santiago.	
<b>Figura 4</b>	<b>26</b>	<b>Figura 16</b>	<b>33</b>
Primeira proposta de <i>redesign</i> da infografia “Economia Circular”.		Igreja Paroquial de Nossa Senhora da Assunção.	
<b>Figura 5</b>	<b>26</b>	<b>Figura 17</b>	<b>33</b>
Infografias de exemplo de outros projetos.		Seminário de São Paulo.	
<b>Figura 6</b>	<b>27</b>	<b>Figura 18</b>	<b>34</b>
Segunda, terceira e quarta propostas de <i>redesign</i> da infografia “Economia Circular”.		Mapa ilustrado — Valença.	
<b>Figura 7</b>	<b>27</b>	<b>Figura 19</b>	<b>35</b>
Proposta de <i>redesign</i> da infografia “5R”.		Estação de comboios.	
<b>Figura 8</b>	<b>30</b>	<b>Figura 20</b>	<b>35</b>
Passo a passo, criação de um ícone para mapas ilustrados.		Estação de comboio aplicada no mapa.	
<b>Figura 9</b>	<b>31</b>	<b>Figura 21</b>	<b>35</b>
Mapa ilustrado — Almada.		Capela Bom Jesus e Estátua de Santo Teotónio.	
<b>Figura 10</b>	<b>32</b>	<b>Figura 22</b>	<b>35</b>
Primeira e segunda zonas — Almada.		Paiol do Campo de Marte.	
<b>Figura 11</b>	<b>32</b>	<b>Figura 23</b>	<b>35</b>
Terceira zona — Almada.		Zona — Valença.	
<b>Figura 12</b>	<b>33</b>	<b>Figura 24</b>	<b>35</b>
Academia Almadense.		Fontanário e Capela do Senhor do Encontro.	

<b>Figura 25</b>	<b>36</b>	<b>Figura 37</b>	<b>39</b>
Casal Sta Maria.		Padrões dos corrimões   Palácio dos Anjos.	
<b>Figura 26</b>	<b>36</b>	<b>Figura 38</b>	<b>39</b>
Sociedade Agrícola Quinta do Garrido.		Padrões do friso e detalhe   Palácio dos Anjos.	
<b>Figura 27</b>	<b>36</b>	<b>Figura 39</b>	<b>39</b>
Adega Cooperativa da Lourinhã.		Padrões dos corrimões   Palácio Ribamar.	
<b>Figura 28</b>	<b>36</b>	<b>Figura 40</b>	<b>39</b>
Adega de S. Mamede.		Padrão do telhado   Palácio dos Anjos.	
<b>Figura 29</b>	<b>36</b>	<b>Figura 41</b>	<b>40</b>
Quinta das Carrafouchas.		Mosteiro de Stº André de Rendufe.	
<b>Figura 30</b>	<b>37</b>	<b>Figura 42</b>	<b>40</b>
Mercado Municipal da Guarda.		Sapataria Vimar, Pereira das Violas (Retrosaria), J. Dantas (Loja de Ferragens) e Cafezeira de Barcelos – Casa Pias.	
<b>Figura 31</b>	<b>37</b>	<b>Figura 43</b>	<b>40</b>
Primeira e segunda zona — Guarda.		Igreja Matriz de Tagilde.	
<b>Figura 32</b>	<b>38</b>	<b>Figura 44</b>	<b>41</b>
Palácio dos Anjos.		Igreja de São Frutuoso.	
<b>Figura 33</b>	<b>38</b>	<b>Figura 45</b>	<b>41</b>
Adega Casal Manteiga.		Centro Escolar, lavadouro comunitário e jardim.	
<b>Figura 34</b>	<b>38</b>	<b>Figura 46</b>	<b>41</b>
Quinta Real de Caxias.		Partes Igreja São Frutuoso   <i>Blender</i> e <i>Sketchup</i> .	
<b>Figura 35</b>	<b>38</b>	<b>Figura 47</b>	<b>41</b>
Adega do Palácio Marquês de Pombal.		Padrão do Tratado de Tagilde.	
<b>Figura 36</b>	<b>38</b>	<b>Figura 48</b>	<b>41</b>
Palácio Ribamar.		Galeria de Artes e Ofícios de Amares.	


<b>Figura 49</b>	<b>42</b>	<b>Figura 61</b>	<b>45</b>
Igreja Matriz de Castelo de Paiva.		Igreja Matriz de Rocas do Vouga   <i>Sketchup</i> .	
<b>Figura 50</b>	<b>42</b>	<b>Figura 62</b>	<b>45</b>
Padrões da textura de madeira e janela   Piscinas Municipais.		Textura   Igreja Matriz e Cruzeiro do Adro.	
<b>Figura 51</b>	<b>43</b>	<b>Figura 63</b>	<b>50</b>
Capela da Senhora do Desterro.		Esboço do Sapo e do rosto do Urubu.	
<b>Figura 52</b>	<b>43</b>	<b>Figura 64</b>	<b>51</b>
Piscinas Municipais.		Esboço do Sapo na guitarra do Urubu a voar.	
<b>Figura 53</b>	<b>43</b>	<b>Figura 65</b>	<b>51</b>
Igreja Matriz de Cepelos.		Primeira e segunda propostas de cenário   A Festa no Céu.	
<b>Figura 54</b>	<b>43</b>	<b>Figura 66</b>	<b>53</b>
Capela da Nossa Senhora da Ouvida.		Ilustração   A Festa no Céu.	
<b>Figura 55</b>	<b>44</b>	<b>Figura 67</b>	<b>54</b>
Igreja Matriz do Cedrim.		Passo a passo   Pintura do cabelo de Kira.	
<b>Figura 56</b>	<b>44</b>	<b>Figura 68</b>	<b>55</b>
Igreja Matriz e Cruzeiro do Adro.		Primeira e segunda versões de Guengoro e Taro.	
<b>Figura 57</b>	<b>44</b>	<b>Figura 69</b>	<b>55</b>
Igreja Matriz de Rocas do Vouga.		Passo a passo   Pintura de elementos naturais.	
<b>Figura 58</b>	<b>45</b>	<b>Figura 70</b>	<b>57</b>
Casa do Artesão.		Ilustração   O Tambor Encantado.	
<b>Figura 59</b>	<b>45</b>	<b>Figura 71</b>	<b>58</b>
Pelourinho   <i>Sketchup</i> .		Passo a passo   Pintura do leão.	
<b>Figura 60</b>	<b>45</b>	<b>Figura 72</b>	<b>59</b>
Pelourinho.		Passo a passo   Pintura de Nilza.	

<b>Figura 73</b>	<b>61</b>	<b>Figura 85</b>	<b>81</b>
Ilustração   O rato e o caçador.		BD   Primeira e segunda páginas   João Paulo II.	
<b>Figura 74</b>	<b>63</b>	<b>Figura 86</b>	<b>83</b>
Passo a passo   Pintura do cavalo.		BD   Terceira e quarta páginas   João Paulo II.	
<b>Figura 75</b>	<b>65</b>	<b>Figura 87</b>	<b>85</b>
Ilustração   O pastorzinho afroamericano.		Esboços   Princesa no reino do amor.	
<b>Figura 76</b>	<b>66</b>	<b>Figura 88</b>	<b>85</b>
Passo a passo   Pintura da balança e da frigideira.		Passo a passo   Pintura da terceira vinheta.	
<b>Figura 77</b>	<b>67</b>	<b>Figura 89</b>	<b>87</b>
Passo a passo   Pintura do cozinheiro.		BD   Primeira e segunda páginas   Princesa no reino do amor.	
<b>Figura 78</b>	<b>69</b>	<b>Figura 90</b>	<b>89</b>
Ilustração   Deus entrou na cozinha.		BD   Terceira e quarta páginas   Princesa no reino do amor.	
<b>Figura 79</b>	<b>73</b>	<b>Figura 91</b>	<b>93</b>
Esboços   BD Carlos Acutis.		Ilustração   Povo Saras.	
<b>Figura 80</b>	<b>73</b>	<b>Figura 92</b>	<b>93</b>
Passo a passo   Pintura da primeira vinheta.		Passo a passo   Mulher.	
<b>Figura 81</b>	<b>75</b>	<b>Figura 93</b>	<b>95</b>
BD   Primeira e segunda páginas   Carlos Acutis.		Ilustração   Povo Lencas.	
<b>Figura 82</b>	<b>77</b>	<b>Figura 94</b>	<b>95</b>
BD   Terceira e quarta páginas   Carlos Acutis.		Passo a passo   Mulher e bebé.	
<b>Figura 83</b>	<b>79</b>	<b>Figura 95</b>	<b>97</b>
Esboços   BD João Paulo II.		Ilustração   Povo Cazaques.	
<b>Figura 84</b>	<b>79</b>	<b>Figura 96</b>	<b>97</b>
Passo a passo   Pintura da nona vinheta.		Passo a passo   Menina e ave.	

<b>Figura 97</b>	<b>99</b>	<b>Figura 109</b>	<b>112</b>
Ilustração   Povo Mandingas.		Técnicas de ilustração   Rosto – Nadia Ispwich.	
<b>Figura 98</b>	<b>99</b>	<b>Figura 110</b>	<b>112</b>
Passo a passo   Mulher.		Técnicas de ilustração   Anatomia do corpo – Azot.	
<b>Figura 99</b>	<b>101</b>	<b>Figura 111</b>	<b>113</b>
Ilustração   Povo Macuxis.		Ilustração   Diferentes tipos de corpo – Kibbitzer.	
<b>Figura 100</b>	<b>101</b>	<b>Figura 112</b>	<b>113</b>
Passo a passo   Casal.		Anatomia   Homem e Mulher – Anónimo.	
<b>Figura 101</b>	<b>103</b>	<b>Figura 113</b>	<b>113</b>
Ilustração   Povo Xuéns.		Técnicas de ilustração   Referências – Anónimo.	
<b>Figura 102</b>	<b>103</b>	<b>Figura 114</b>	<b>115</b>
Passo a passo   Menina.		Anatomia   Olhos – HaNjiHye.	
<b>Figura 103</b>	<b>107</b>	<b>Figura 115</b>	<b>115</b>
Infografia   <i>The picture superiority effect</i> .		Anatomia   Nariz – Uldis Zarins.	
<b>Figura 104</b>	<b>109</b>	<b>Figura 116</b>	<b>116</b>
Infografia   Como criar ilustrações mais inclusivas.		Anatomia   Olhos – HaNjiHye.	
<b>Figura 105</b>	<b>110</b>	<b>Figura 117</b>	<b>116</b>
<i>Angelfood McSpade</i> e a sua primeira aparição na 2ª edição da Zap Comix.		Anatomia   Lábios – Mellissa Xadrea.	
<b>Figura 106</b>	<b>111</b>	<b>Figura 118</b>	<b>117</b>
Ilustrações de <i>Censored Eleven</i> .		Infografia sobre Cor   Pele – Adaptado do vídeo da artista Nataliia Kulish.	
<b>Figura 107</b>	<b>111</b>	<b>Figura 119</b>	<b>118</b>
Ilustrações de <i>Coal Black and de Sebben Dwarfs</i> .		Foto   Landovan.	
<b>Figura 108</b>	<b>111</b>	<b>Figura 120</b>	<b>118</b>
Chefe índio de <i>Peter Pan</i> .		Foto   J.Gonzalez.	

<b>Figura 121</b>	<b>118</b>	<b>Figura 133</b>	<b>129</b>
Foto   GoodFaces.		Ilustração de “Raízes Negras”.	
<b>Figura 122</b>	<b>118</b>	<b>Figura 134</b>	<b>130</b>
Infografia sobre Cor   Pele.		Infografia   Representação em livros infantis (traduzida) – Amanda Montañez.	
<b>Figura 123</b>	<b>119</b>	<b>Figura 135</b>	<b>131</b>
Infografia sobre Cor   Ilustrar pele — Passo a passo.		Infografia   Representação em livros infantis (traduzida) – Amanda Montañez.	
<b>Figura 124</b>	<b>124</b>	<b>Figura 136</b>	<b>133</b>
Capa do Livro “O Jaime no casamento” – Jessica Love.		Infografia   População de Portugal   Grupo étnico.	
<b>Figura 125</b>	<b>124</b>	<b>Figura 137</b>	<b>133</b>
Ilustrações de “O Jaime no casamento”.		Infografia   População de Portugal   Grupo étnico por experiência de discriminação.	
<b>Figura 126</b>	<b>125</b>	<b>Figura 138</b>	<b>134</b>
Ilustração de “O Jaime no casamento”.		Infografia   Fatores de discriminação   Discriminação vivida, percebida e testemunhada.	
<b>Figura 127</b>	<b>125</b>	<b>Figura 139</b>	<b>135</b>
Ilustração de “O Jaime no casamento”.		Infografia   Crimes de ódio em Portugal.	
<b>Figura 128</b>	<b>126</b>	<b>Figura 140</b>	<b>137</b>
Capa do Livro “O casamento do meu tio” – Sarah Brannen e Lucia Soto.		Gilda Barros.	
<b>Figura 129</b>	<b>127</b>	<b>Figura 141</b>	<b>138</b>
Ilustrações de “O casamento do meu tio”.		Capas dos Livros “Raízes Negras” e “Vaca Mundo” – Gilda Barros.	
<b>Figura 130</b>	<b>127</b>	<b>Figura 142</b>	<b>139</b>
Ilustração de “O casamento do meu tio”.		Pintura da exposição “Memórias e Sentimentos”   “Por um fio”   “Acrobatas de pedra rolada” – Gilda Barros.	
<b>Figura 131</b>	<b>128</b>	<b>Figura 143</b>	<b>147</b>
Capa do Livro “Raízes Negras” – Lúcia Vicente e Gilda Barros.		Gilda Barros.	
<b>Figura 132</b>	<b>129</b>		
Ilustrações de “Raízes Negras”.			

# INTRODUÇÃO



Desde cedo que o desenho faz parte do meu quotidiano. Ilustrava histórias que criava na minha mente ou cenários de narrativas que me contavam e que lia, recriava personagens de livros ou de desenhos animados...

Acredito que a ilustração sempre me influenciou, quer por meio da experimentação, quer pela interpretação e fruição de diferentes realidades, desenvolvendo em mim valores, convicções, espírito crítico e contribuindo para a minha formação pessoal. Estou convicta de que, tal como já referi anteriormente, exerce um papel fundamental na formação das crianças e jovens, possibilitando o desenvolvimento do sentido estético, do espírito crítico e de uma vivência cultural informada. Esta minha investigação pretende comprová-lo.

Procurei, pois, encontrar respostas a algumas questões referentes ao papel da ilustração enquanto veículo para o desenvolvimento de uma sociedade justa, com impacto na atitude cívica individual, interpessoal, social e intercultural.

Após a apresentação dos trabalhos realizados em contexto do Estágio, é feito um enquadramento teórico sobre a ilustração, apresentando a forma como as tribos, os grupos étnicos e a comunidade LGBTQ+ estão representados. Apresento os dados de um inquérito realizado aos cidadãos portugueses sobre a discriminação em Portugal, partilho os resultados de uma análise de ilustrações de três livros, relativos aos tópicos enumerados anteriormente, e uma entrevista realizada a Gilda Barros, ilustradora de um dos livros analisados.

# ESTÁGIO 1

## INTRODUÇÃO

Neste segundo ano de Mestrado, optei pelo estágio numa empresa especializada em *design* de comunicação, ilustração e infografia, da qual já tinha excelentes referências. Disponho de folhetos concebidos por esta agência e conheço alguns trabalhos que tem desenvolvido com outros parceiros ligados a diferentes áreas como a Ciência e Tecnologia, História, Património Cultural e Educação e que lhe garantiram o merecido prestígio.

Sendo uma agência que representa graficamente a informação e o conhecimento, criando produtos de elevada qualidade, com recurso a técnicas e métodos que são do meu agrado, considereei poder aperfeiçoar, desenvolver e aplicar competências, sob orientação da equipa que trabalhou comigo diretamente. Foi com este intuito que estagiei para, futuramente, exercer a minha profissão nesta área, com o mesmo rigor e qualidade.

Todos os projetos constituíram um desafio permanente, permitindo pôr em prática as minhas competências, aprofundar e alargar os meus conhecimentos.

## INVESTIGAÇÃO EM DESIGN — ESTÁGIO

“Estágio - um trabalho em empresa ou instituição, assistido por um supervisor, que permita uma aplicação das competências profissionalizantes segundo os objetivos do curso. O Relatório de Estágio deve incidir sobre um tema na área do *design* editorial relacionado com o estágio. A linguagem a ser utilizada para a realização do relatório de estágio deve primar pela objetividade, buscando dar maior relevância aos dados a serem apresentados. Este relatório deve demonstrar o crescimento e maturidade do aluno na articulação dos conhecimentos adquiridos no 1.º ano com a experiência prática.”<sup>1</sup>

(Normas regulamentares específicas do ciclo de estudos conducente ao grau de mestre em Design Editorial do IPT, 2020)

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTP://DEMO.IPT.PT/PT/CURSOS/202021/MESTRA-DOS/M\\_-DE/NORMAS\\_ESPECIFICAS/](http://demo.ipt.pt/pt/cursos/202021/mestra-dos/m_-de/normas_especificas/)

## ESCOLHA DA EMPRESA PARA O ESTÁGIO

O atelier de *design* que escolhi foi a *Anyforms*, porque reconheço o trabalho de excelência realizado pela equipa e seria um privilégio ser aceite como estagiária numa empresa conceituada.

Em minha casa, já tinha alguns folhetos e brochuras realizados pela empresa, uns referentes a monumentos que tinha visitado ao longo dos anos, outros sobre a flora, mais especificamente árvores.

Quando tomei conhecimento que uma estudante do ano anterior já tinha estagiado na *Anyforms*, e que um professor foi o cofundador dessa agência, senti a necessidade de agarrar esta oportunidade, já que era meu desejo iniciar a minha experiência nesta agência para, posteriormente, me candidatar a um emprego com bases mais sólidas.

Ganhei um grande apreço por infografia nas aulas da cadeira com o mesmo nome, no meu mestrado. Os dois grandes focos da empresa são a infografia e a ilustração, duas áreas pelas quais criei uma grande paixão. Este atelier seria a escolha certa para começar a minha carreira, se significasse ganhar mais experiência e conhecimento nestes dois campos da área de arte e *design*.

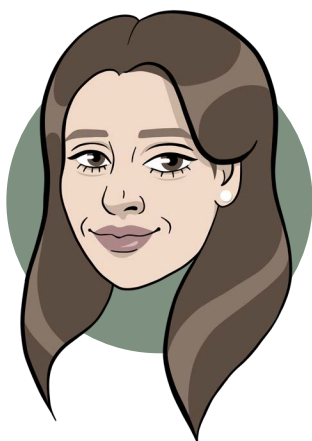
## DESCRIÇÃO DO CAMPO DE ESTÁGIO

A *Anyforms*, sediada em Queluz - Lisboa, foi fundada em 2001, por Luís Taklim e dois sócios, sendo um deles, Mário Carvalho, docente do IPT. É uma agência de *design* de comunicação especializada em ilustração e infografia, que conta com uma equipa de profissionais (diretor de arte, designers gráficos, ilustradores, infografistas e jornalistas), que representam graficamente a informação e o conhecimento, combinando a ilustração, infografia, recursos gráficos e textos curtos, criando, deste modo, informação visual, tanto em suportes impressos como digitais. Os seus projetos inserem-se nas áreas da Ciência e Tecnologia, História, Património Cultural e Educação.

Alguns dos seus ilustres clientes de imprensa foram El Mundo, El País e La Vanguardia (Espanholas), Science & Vie (Francesa) e The New York Times (Norte-americana). Em Portugal, destacam-se o Expresso, Visão, National Geographic Magazine e A Bola. Há que considerar, ainda, manuais escolares de editoras, como LeYa e Santillana, e comunicação empresarial (Galp, Repsol, EDP e Luz Saúde).

A empresa *Anyforms Design* foi premiada. Internacionalmente, obteve seis prémios de infografia SND-E Malofiej e nove distinções da National Geographic Magazine, como melhor conteúdo editorial entre as dezanove publicações internacionais da revista. Em Portugal, obteve o Prémio de Edição - LER/Booktailors, em ilustração.

Os **MAPAS ILUSTRADOS** são o foco da atividade da *Anyforms*, constituindo uma produção de folhetos e brochuras dedicadas à divulgação da cultura e património arquitetónico, arqueológico e natural nacional e internacional.



**ISABEL CAVALHEIRO**  
Designer Gráfica

Supervisora principal nos projetos de ícones para Mapas Ilustrados e secundária para trabalhos ilustrativos.



**LUÍS TAKLIM**  
Fundador e Diretor de Arte

Supervisor em 2 projetos de ilustração para Os Missionários Combonianos



**CARLA ROTCHILD**  
Designer Gráfica

Supervisora principal nos projetos de ilustração para Os Missionários Combonianos e secundária nos trabalhos de ícones para mapas.

**Figura 1**

Supervisores do meu estágio na *Anyforms*, Isabel Cavalheiro, Luís Taklim e Carla Rotchild.

## A MINHA EXPERIÊNCIA NA ANYFORMS

O estágio teve a duração de seis meses. Iniciou-se a 3 de outubro de 2022 e terminou a 3 de abril de 2023. O chefe da empresa, Luís Taklim, deu-me liberdade para começar a trabalhar entre as 9h e as 10h e sair entre as 18h e as 19h, sendo que seria necessário cumprir as oito horas diárias.

Na *Anyforms*, encarregaram-me de trabalhos de ilustração de ícones para mapas e projetos de ilustração infantil. Trabalhei remotamente, recorrendo à plataforma *Discord* para comunicar com as minhas duas supervisoras, as designers Isabel Cavalheiro e Carla Rotchild.

Antes de começar o estágio, tive uma conversa telefónica com o fundador para me inteirar de tudo o que seria necessário, confirmar se eu tinha em minha posse as ferramentas necessárias para trabalhar com a empresa: um portátil e uma mesa gráfica, e os conhecimentos básicos dos programas que a empresa utiliza, neste caso o *Adobe Photoshop* e *Adobe Illustrator*. Partilhou comigo a história da empresa e alguns métodos de trabalhos que mais tarde foram explicados mais pormenorizadamente pelas minhas supervisoras da *Anyforms*.

Apesar de ter experiência a desenhar, não era muito frequente usar a mesa gráfica. Já tinha usado este recurso anteriormente, para realizar ilustrações para projetos da minha licenciatura, trabalhos cujo processo de desenvolvimento poderia gerir de acordo com o tempo que tinha na altura, o que deixou de ser uma vantagem e verifiquei ser um contraste bastante evidente, quando comparado com os projetos de ilustração na empresa, que variavam entre dois a quatro dias, dependendo da complexidade da tarefa. Para mim, foi um grande “abre olhos”, pois sabemos que a realidade é que, em empresas como esta, os projetos estão sempre a surgir (o que é benéfico para a agência) e que, para muitos clientes, os trabalhos são “para ontem”. Ao longo dos meses, adotei estratégias para agilizar o processo e entregar tudo nos prazos estipulados.

Quanto ao método de trabalho, o meu dia a dia resumia-se a receber um aviso, via *discord*, das minhas supervisoras, do envio da pasta, via *email*, com os ficheiros e/ou imagens necessárias para o projeto e a realização do que me era indicado. Se era um **ÍCONE**, começava por explorar imagens do edifício e, se necessário, procurava-o no *Google Maps* para ter uma ideia mais detalhada do monumento ou imóvel. A partir daqui, construía-o, no *Photoshop*, na perspetiva correta, em volume, transmitindo a tridimensionalidade da forma mais correta que conseguia, organizando, nas fachadas, as partes de fotografias, tal como me tinha sido ensinado no início do estágio, criando as suas sombras no objeto, projetando-as. Após dado por terminado, enviava o ficheiro por *myairbridge* <sup>1</sup>. Se era uma ilustração, e caso se tratasse do projeto **BANDA DESENHADA** ou **TEATRO**, começava por ler o texto recebido e depois observava as imagens partilhadas (ou, caso necessitasse de mais, pesquisava na *internet*). Realizava um esboço que, depois de enviado e aprovado pelas supervisoras, passava a colorir e a sombrear e, por fim, enviava a versão final. No dia seguinte, o ciclo repetia-se. Embora fosse um método de trabalho organizado, sentia sempre alguma ansiedade devido aos prazos apertados, com receio de não entregar a tarefa a tempo ou de que os projetos não correspondessem às expectativas. Não obstante, foi uma experiência muito enriquecedora.



Figura 2

*Anyforms Design* logo.

**1 “ my air bridge é um serviço que permite enviar ficheiros de forma segura e rápida. a interface é simples, prática e intuitiva.”**

**DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://PPLWARE.SAPO.PT/](https://pplware.sapo.pt/)  
**INTERNET/5-SERVICOS-ENVIAR-**  
**-GIGAS-GIGAS-DADOS/**

# PROJETOS

## LEGENDA



1 DIA,  $\approx$  8 HORAS



ADOBE PHOTOSHOP



ADOBE ILLUSTRATOR



BLENDER



SKETCHUP ONLINE

## GRAU DE DIFICULDADE

● ○ ○ ○ ○ MUITO FÁCIL

● ● ○ ○ ○ FÁCIL

● ● ● ○ ○ MÉDIO

● ● ● ● ○ DÍFÍCIL

● ● ● ● ● MUITO DÍFÍCIL

## O SUPERVISOR DO PROJETO

ISABEL  
CAVALHEIRO



LUIS  
TAKLIM



CARLA  
ROTCHILD



## Introdução

Os primeiros projetos que me foram solicitados pretendiam a minha adaptação ao estilo adotado pela empresa e consistiram em representações de edifícios e quarteirões simples para aplicação em mapas. Gradualmente, foram intercalados trabalhos mais minuciosos, como recriação de edifícios de referência para mapas e ilustrações em dupla página – **TEATRO**, em quatro páginas – **BANDA DESENHADA** e desenhos para uma publicação alusiva ao tema **POVOS DO MUNDO**.

# INFOGRAFIA

## PORTO EDITORA

O projeto apresentado na página seguinte consistiu num pequeno exercício para a Porto Editora: a reformulação de duas infografias, previamente concebidas, com o objetivo de as aproximar de um estilo mais coerente com o qual a empresa trabalha.

Foram enviados os recursos/elementos necessários para a recriação do novo produto, nomeadamente, a paginação com a área do exercício, o ficheiro com extensão JPG do cliente e exemplos do ano anterior, para perceção do tipo de letra e cores. Não havendo a pretensão de ficar similar, era importante o conceito estar presente.

Este trabalho foi realizado na segunda semana de estágio, altura em que ainda me encontrava num processo de adaptação ao estilo e métodos de trabalho da empresa. Assim, o que poderia ser uma tarefa para um dia acabou por se prolongar por dois dias, pois foram necessárias algumas alterações ao longo do desenvolvimento deste exercício. As imagens seguintes correspondem às infografias enviadas pela minha supervisora, Isabel Cavalheiro e serviram como ponto de partida para a sua reconstrução.



**Figura 3**

As duas infografias do cliente para reformulação.

Comecei por observar a primeira infografia (imagem do lado esquerdo). Numa primeira análise, senti que a linha amarela poderia complicar a leitura da informação, portanto, removê-la seria a solução. Quanto aos ícones, para possibilitar uma leitura mais rápida e facilitadora, colocá-los no lugar dos círculos verdes era a melhor escolha, simplificando, assim, o *design* da infografia.

Quanto à infografia “5R” (imagem do lado direito), constatei que os ícones pouco centrados nas formas onde estavam inseridos causavam algum desconforto ao olhar. O título da “5R”, desalinhado com o centro, também seria algo a ter em consideração durante a realização do *redesign* da infografia, para que, deste modo, fosse mais agradável visualmente. Quanto à leitura da informação da infografia, considerei-a coerente e clara, pelo que mantive a sua estrutura.

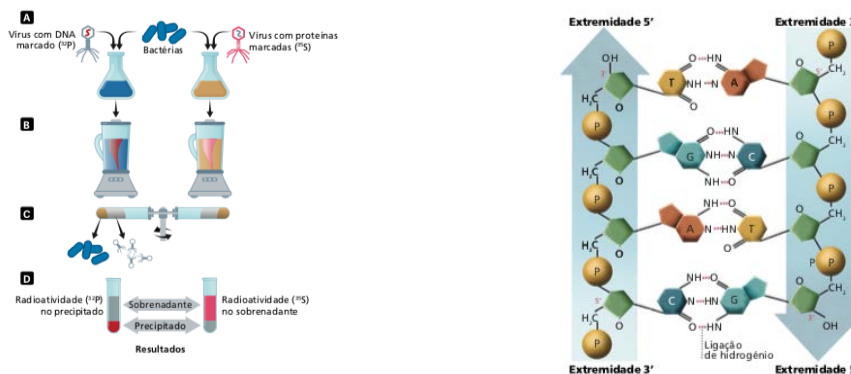
## AS MINHAS PROPOSTAS

As imagens que se seguem correspondem às minhas propostas, da primeira até à final, respetivamente:



**Figura 4** Primeira proposta de *redesign* da infografia “Economia Circular”.

Para a minha primeira proposta de *redesign*, da infografia “Economia Circular”, escolhi uma paleta de cores e criei os ícones. Simplifiquei o *design* que me foi enviado e, de seguida, construí a infografia.



**Figura 5** Infografias de exemplo de outros projetos.

Após o envio, fui informada de que os ícones e cores deveriam de ser alterados, para manterem a coesão com o restante manual escolar onde estariam inseridos. A minha supervisora Isabel conversou com a colega que realizou este tipo de trabalho no ano anterior, para saber se poderia dispor de exemplos e informou-me que, na sua opinião, os ícones foram do seu agrado, mas não com a aparência preferencial do cliente. Por esta razão, solicitaram-me que realizasse os ícones em conformidade com o estilo da imagem apresentada no lado esquerdo e as setas conforme o exemplo da infografia da direita.

Assim, realizei mais três propostas, todas com o texto na posição horizontal e sem o símbolo criado, tal como requerido. Duas delas concebi com ícones a branco e setas a cor, e uma com os ícones na forma mais aproximada possível do estilo pedido. Colori e criei mais sombras e detalhes nos ícones, de modo a dar uma maior tridimensionalidade, assemelhando-se, deste modo, aos exemplos enviados pela supervisora.

Analisando posteriormente, considero que seria importante ter definido um contorno nos ícones, mas, após o envio, não foram solicitadas alterações.



**Figura 6** Segunda, terceira e quarta propostas de *redesign* da infografia “Economia Circular”.

Para a segunda infografia, as alterações mais significativas prenderam-se com o *redesign* dos ícones e o alargamento da espessura da seta, para aumentar a área e, desse modo, facilitar a centralização dos ícones nas setas. Duas pequenas alterações que realizaria atualmente seriam no “Reduzir” e “Reutilizar”, dando mais espaçamento entre os elementos (texto e símbolo). Não coloquei uma imagem do planeta no círculo central, pois a minha supervisora Isabel informou-me que, para me facilitar, e ficar no estilo da *Anyforms*, iria ser acrescentado um globo no local adequado após o envio da minha proposta.



**Figura 7** Proposta de *redesign* da infografia “5R”.

# ÍCONES MAPAS ILUSTRADOS

## Introdução

Os trabalhos de folhetos e brochuras da empresa *Anyforms* são disponibilizados para todo o país, podendo ser encontrados em municípios, institutos, monumentos, museus, parques e fundações. Os trabalhos que realizei destinavam-se a clientes que pretendiam mapas que servissem de orientação para os visitantes explorarem monumentos, cidades, entre outros. Têm um estilo muito particular, individualizando a *Anyforms*, pois a forma como representam visualmente a informação é incomparável a outras empresas.

Neste capítulo irão estar apresentados os ícones e outros elementos que realizei para mapas de diversos locais, e para clientes distintos, e uma explicação de como foi aprender este estilo tão próprio da empresa.

<b>ALMADA</b> .....	<b>31</b>
<b>VALENÇA</b> .....	<b>34</b>
<b>EXPRESSO - LISBOA</b> .....	<b>36</b>
<b>GUARDA</b> .....	<b>37</b>
<b>OEIRAS</b> .....	<b>38</b>
<b>MINHO E ALDEIAS</b> .....	<b>40</b>
<b>AROUCA</b> .....	<b>42</b>
<b>VALE DE CAMBRA</b> .....	<b>43</b>
<b>SEVER DO VOUGA</b> .....	<b>44</b>

# PASSO A PASSO

## CRIAÇÃO DE UM ÍCONE

Os ícones para mapas foram todos realizados do mesmo modo, excetuando um trabalho em específico (a ilustração de fachadas de alguns elementos de Oeiras), mais à frente apresentado.

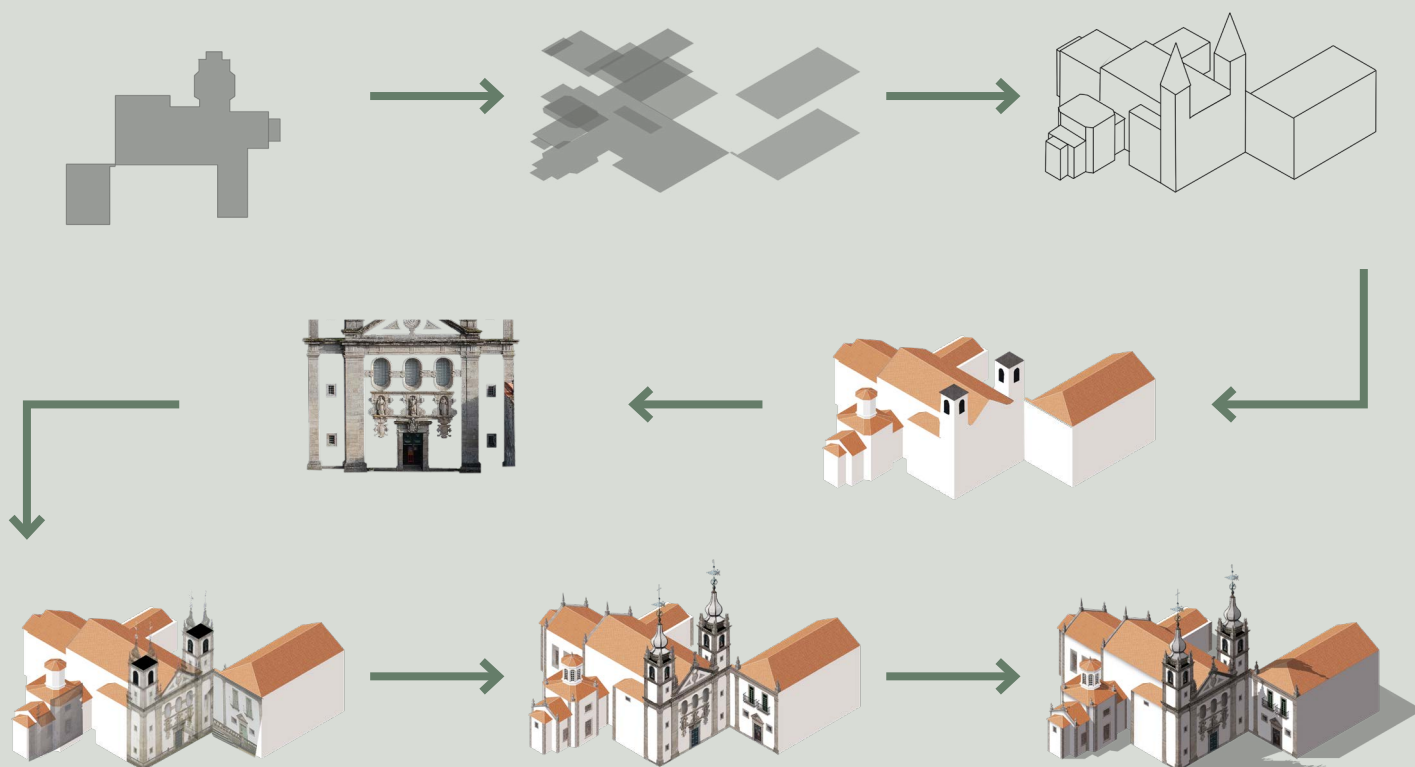
O primeiro passo consiste em observar e analisar as imagens do edifício em questão. Se for necessário, procuro mais fotografias ou procuro-o no *Google Maps*, conseguindo, assim, uma melhor percepção das proporções e da localização das partes integrantes do edifício.

De seguida, crio retângulos na perspetiva do mapa onde o ícone estará inserido, para criar os planos do monumento, em altura.

Posteriormente, o ícone começa a ganhar mais forma. Crio os telhados com texturas do *Photoshop* enviadas pela supervisora e planifico as fotografias trabalhadas e recortadas na base tridimensional criada (janelas, pilares, portas entre outros elementos).

Por fim, altero as cores de certos lados da forma para alcançar um efeito 3D. Crio as sombras próprias (sombra do próprio edifício), as sombras projetadas e posiciono, no mapa, o ícone final no cubo  $\frac{1}{2}$  designado para esse edifício.

**1 CUBOS SÃO REFERÊNCIAS TEMPORÁRIAS DA POSIÇÃO DE ÍCONES NOS MAPAS.**



**Figura 8**

Passo a passo, criação de um ícone para mapas ilustrados.

# ALMADA

Este projeto teve como cliente a Câmara Municipal de Almada.

De todos os **MAPAS ILUSTRADOS**, este foi a minha primeira experiência. Comecei por criar dois quarteirões (várias casas, em zonas dos mapas que me foram atribuídas pela supervisora Isabel) e só depois concebi os ícones (monumentos, igrejas ou outros pontos de referência dos mapas em questão).

Como foi o primeiro trabalho, demorou mais tempo do que o previsto, em comparação com o desempenho dos elementos da equipa, face à capacidade, aos conhecimentos e à experiência que têm por já realizarem projetos desta natureza, e no estilo da *Anyforms*, há algum tempo.

Os dois quarteirões demoraram cerca de seis dias a realizar, enquanto os seis ícones levaram cinco dias, havendo a salientar que uns eram mais fáceis de representar do que outros.

Após sair do estágio, o trabalho já se encontrava na fase final, pronto a ser enviado para a gráfica. No entanto, na altura, a disponibilização do projeto nos postos de turismo ainda não era do conhecimento da supervisora.

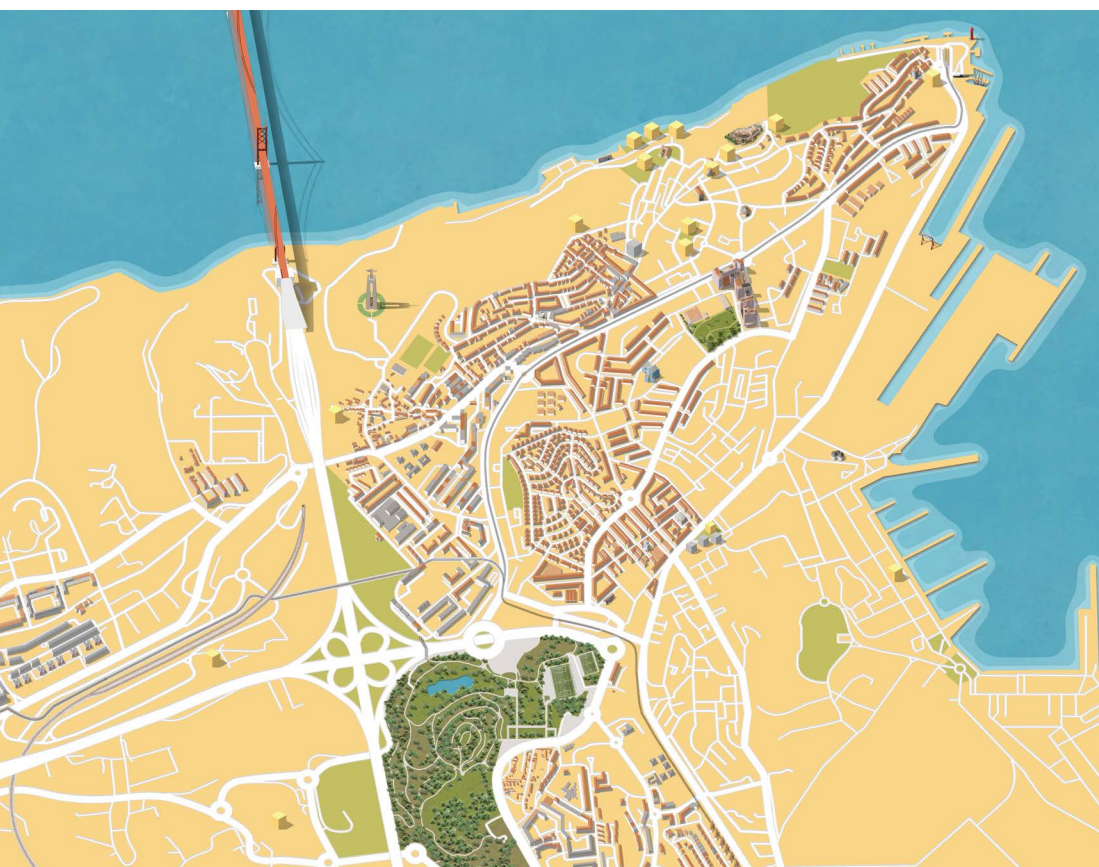
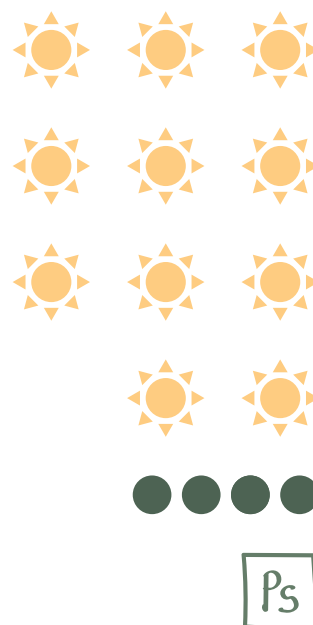


Figura 9

Mapa ilustrado — Almada.

Aqui, na figura 10, estão apresentadas as duas primeiras zonas que me foram atribuídas.

Foi necessário alterarem o peso do ficheiro, uma vez que o meu computador não o conseguia suportar e começou a dar problemas, o que me impedia de trabalhar no projeto.

Após a análise dos vídeos que me foram disponibilizados (como realizar estas casas tão típicas do trabalho da *Anyforms*), procedi à elaboração dos dois quarteirões. No total, demoraram cerca de quatro dias a realizar: três dias no primeiro (metade superior) e um dia no segundo (metade inferior).

Informaram-me que a média de tempo despendido nestes quarteirões, para pessoas experientes neste tipo de trabalho, varia de um dia a dia e meio, dependendo da complexidade do quarteirão.

No caso de casas com telhados partidos (ruínas), optam ou por ilustrar só muros ou com telhado, isto porque não é agradável ver as casas nesse estado, assim não apresentam um ar de abandono.

De certo modo, foi um trabalho desafiante.

Diferiu muito do tipo de trabalhos que já realizei, mas estava muito entusiasmada para corresponder às expectativas e aproximar-me o melhor que pudesse dos exemplos da empresa.

Aqui, na figura 11, está apresentada a terceira zona que me foi atribuída.

Demorou cerca de dois dias a concluir.

Quando recebi o ficheiro, já se encontravam outras áreas residenciais feitas, o que me deu uma ideia do possível aspeto final dos quarteirões.

O ícone azul não foi realizado por mim, pois já tinha sido feito por outro elemento da equipa.

Informaram-me que existem dois tipos de mapas feitos pela empresa. Neste caso, que foi Almada, o que influenciou a escolha do mapa foi a dimensão do local. Como é uma área grande, embora o mapa fosse para uma dimensão A2, as casas, no final, iriam ficar sempre pequenas. É por esta razão que não colocam muito detalhe nas áreas residenciais, pois não as representam ao milímetro.



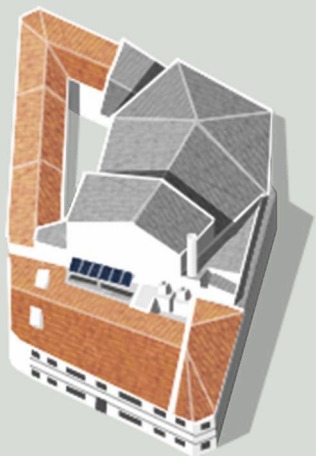
**Figura 10**

Primeira e segunda zonas — Almada.



**Figura 11**

Terceira zona — Almada.



**Figura 12**

Academia Almadense.

Algo que foi importante ajustar após a realização destes primeiros ícones foi a sua dimensão. Até ao momento, estava a representá-los em conformidade com a medida final para o mapa, o que levou a resultados de menor qualidade, pois muitos detalhes dos edifícios ficavam perdidos. Assim, tive de os criar num tamanho maior, que mais tarde foram redimensionados para a medida correta.

Na figura 14, a ponta do lado esquerdo do edifício foi previamente realizada por outro colega. Coube-me completar o monumento com a Igreja da Misericórdia e o quarteirão.



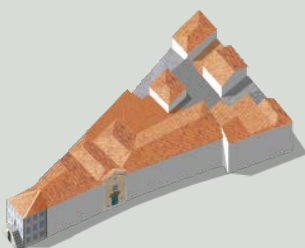
**Figura 13**

Paróquia de Cristo Rei.



**Figura 16**

Igreja Paroquial de Nossa Senhora da Assunção.



**Figura 14**

Igreja da Misericórdia.



**Figura 15**

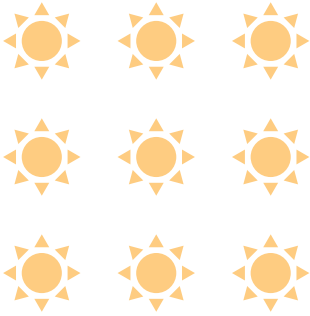
Igreja de Santiago.



**Figura 17**

Seminário de São Paulo.

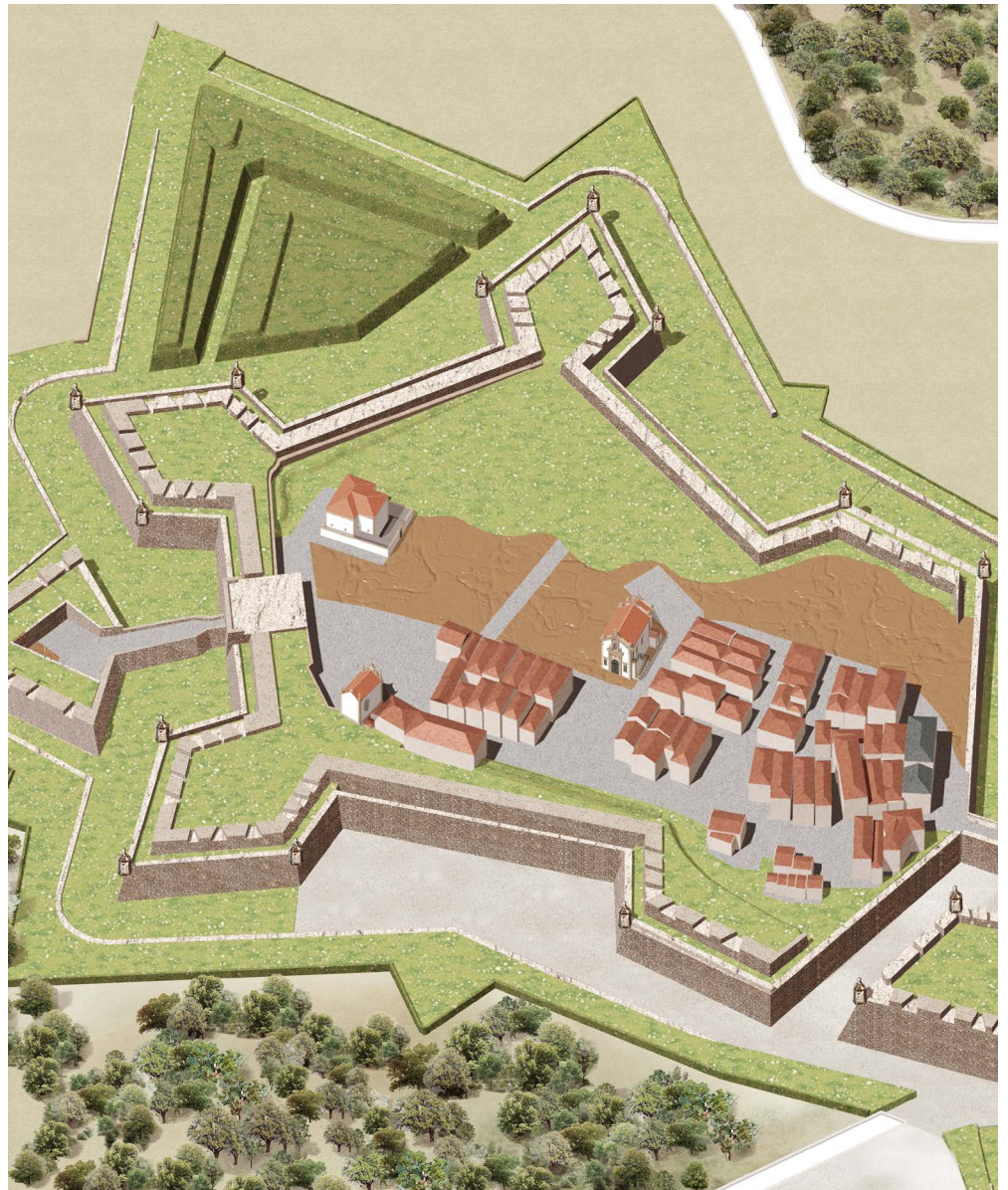
# VALENÇA



Este projeto teve como cliente a Câmara Municipal de Valença.

Mais tarde informaram-me que o cliente deste trabalho pediu para alterar o ângulo do mapa, por esta razão a equipa viu-se obrigada a recomençar o projeto.

Analisando agora o resultado final, consigo identificar quatro sombras projetadas em três edifícios que poderiam ter sido melhor conseguidas: na figura 21 – a Capela Bom Jesus, e os dois edifícios na figura 24 – o fontanário e a Capela do Senhor do Encontro. O ângulo na sombra da parte de trás dos edifício não está correta, devia de ter mantido a direção das paredes e telhados, como vão

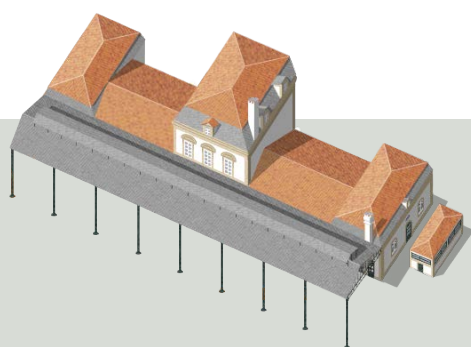


**Figura 18**

Mapa ilustrado — Valença.

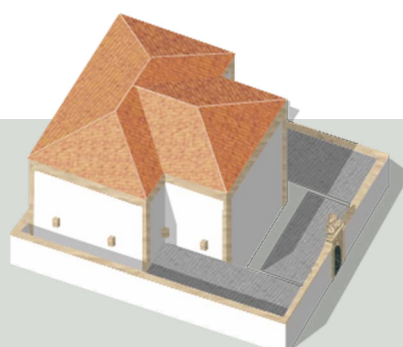
poder verificar nos próximos trabalhos. A Capela Bom Jesus foi desenhada, ao invés do uso de fotografia. Analisando posteriormente, concluí que a perspetiva dos elementos da fachada poderia ter tido um melhor resultado se tivesse ajustado a imagem com a respetiva ferramenta no *Photoshop*.

Deste mapa, o ícone cujo resultado foi o meu preferido é a estação de comboios (figura 19). Apesar de ser bastante simples, quando aplicado no seu contexto (com o comboio), enquadra-se bem (figura 20).



**Figura 19**

Estação de comboios.



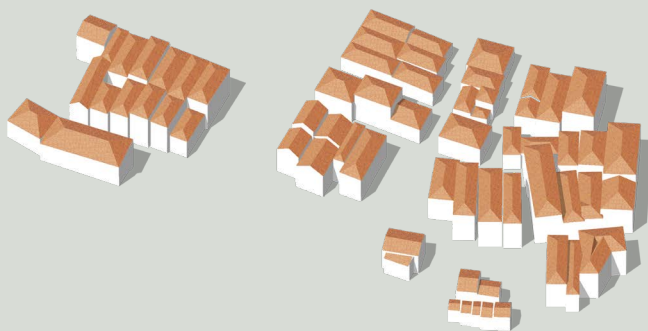
**Figura 22**

Paiol do Campo de Marte.



**Figura 20**

Estação de comboio aplicada no mapa.



**Figura 23**

Zona — Valença.



**Figura 21**

Capela Bom Jesus e Estátua de Santo Teotónio.



**Figura 24**

Fontanário e Capela do Senhor do Encontro.



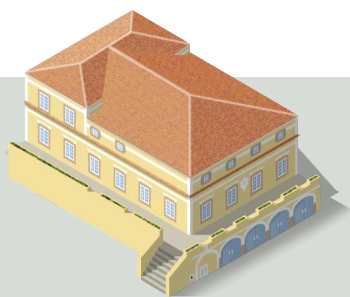
# EXPRESSO - LISBOA



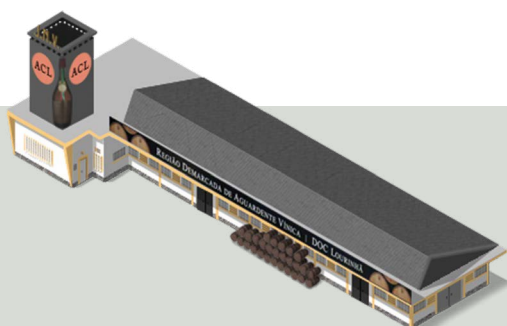
Este trabalho teve como cliente o Jornal Expresso e consistia num mapa sobre as adegas de Lisboa. O projeto terá começado em setembro e planeavam terminar em outubro, mas, na realidade, no final do meu estágio, em abril, ainda não tinha sido disponibilizado ao público.

Destes ícones, as maiores dificuldades com que me deparei foram realizar os barris nas perspetivas pretendidas, pois não encontrava fotografias na *internet* que me possibilitassem algum apoio (figuras 26 e 27), e a parede de azulejos (figura 29), pois, pela mesma razão, foi difícil obter uma fotografia que me facultasse a perspetiva que queria. Recorri ao programa *Photoshop* para remover a varanda e os corrimões da imagem dos azulejos, e também para criar os barris da figura 27 (usei uma foto do *Google* e editei de modo a ficar coerente com o ícone quanto às suas sombras e ótica). Quanto aos barris, da figura 26, usei uma fotografia recortada da própria adega com edição na perspetiva.

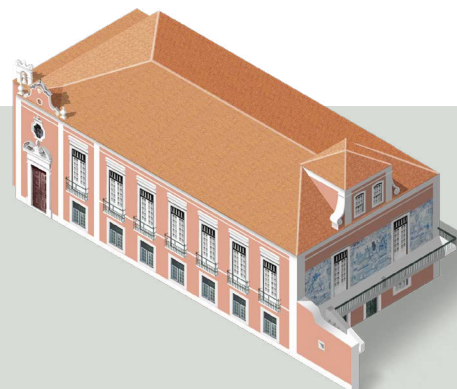
Com um novo olhar, consigo identificar duas sombras projetadas em dois edifícios que poderiam ter sido melhor conseguidas (figura 25 e 26). O ângulo da sombra projetada na parte de trás do edifício não está correta, pois devia de ter mantido a direção dos telhados, como realizei nos restantes ícones.



**Figura 25** Casal Sta Maria.



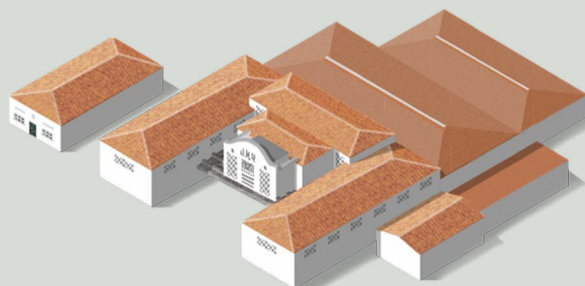
**Figura 27** Adega Cooperativa da Lourinhã.



**Figura 29** Quinta das Carrafouchas.



**Figura 26** Sociedade Agrícola Quinta do Garrido.



**Figura 28** Adega de S. Mamede.

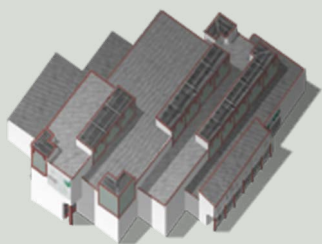
# GUARDA

O cliente do projeto seguinte foi a Câmara Municipal da Guarda.

Identifico este trabalho como o projeto mais simples. Só me encarregaram de um ícone — o Mercado Municipal da Guarda (figura 30) que, por si, tem uma estrutura muito básica, e de duas zonas do mapa (figura 31). Foi a segunda vez que tive a oportunidade de usar as texturas de flora que me tinham disponibilizado no início do estágio. A minha supervisora Carla deu-me “luz verde” para criar dois jardins que se encontram nos quarteirões, no entanto, aconselhou-me a não criá-los com efeito tridimensional, pois não se tratavam de ícones, mas, sim, de elementos da zona que poderiam ser usados como referência para os leitores se localizarem.

O edifício do Mercado tinha algumas saliências e, inicialmente, foi um pouco confuso compreender a estrutura, pois as imagens disponibilizadas pelo *Google Maps* não pareciam ser suficientes.

Após uma boa análise das imagens, consegui criar o produto final.



**Figura 30**

Mercado Municipal da Guarda.



**Figura 31**

Primeira e segunda zona — Guarda.

# OEIRAS

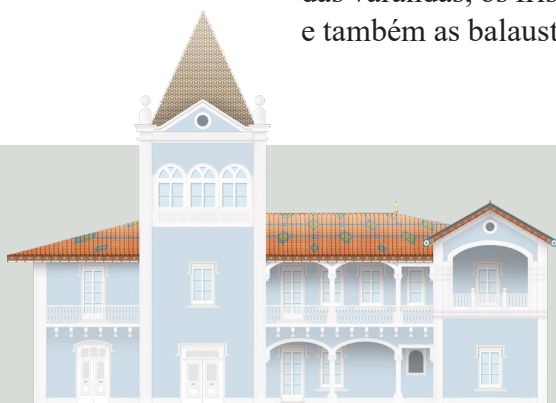


Este mapa teve como cliente a Câmara Municipal de Oeiras. Tendo em conta a informação que me foi facultada, este projeto ainda não se encontra disponibilizado ao público.

Foi um projeto diferente dos anteriores, pois apenas illustrei as fachadas transmitindo bidimensionalidade e não tridimensionalidade.

Primeiramente, entregaram-me um ficheiro com um edifício, como exemplo, que usei como base para o Palácio Ribamar (figura 36), o primeiro ícone que realizei para este mapa. Comecei pelo telhado, parede, janelas, a porta e, por fim, as escadas. Criei um padrão no *Photoshop* (figura 39) para facilitar o desenho do rendilhado que o edifício tem no telhado e outro para os corrimões. Mesmo a veracidade da cor pode ser um problema, tanto pelo *Google Maps* como pelas fotografias, a cor alterava-se entre muitos tons. Por isto, e após validação da Carla, utilizei uma cor intermédia. Os dois andares não eram simétricos, por isso tive de ajustar as janelas de forma a que as inferiores não ficassem perfeitamente alinhadas com as superiores.

Criei mais padrões (figura 37, 38 e 40), como é o caso de todos os corrimões das varandas, os frisos e padrões dos telhados do Palácio dos Anjos (figura 32) e também as balaustradas da Quinta Real de Caxias (figura 34).



**Figura 32**

Palácio dos Anjos.



**Figura 35**

Adegas do Palácio Marquês de Pombal.



**Figura 33** Adegas Casal Manteiga.



**Figura 34**

Quinta Real de Caxias.



**Figura 36**

Palácio Ribamar.

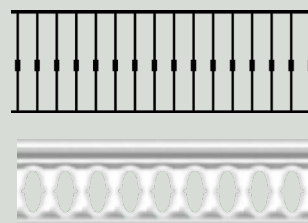
Para a Adega do Palácio Marquês de Pombal (fig. 35), após a entrega da ilustração, só me pediram para alterar o arbusto. Usei um pincel que criasse efeito do corte da relva, para não parecer apenas um retângulo com textura de “relva”. Também apliquei brilho e sombra nas pedras, para apresentar um aspeto de relevo, e sombra interna no arco, visto apresentar uma saliência. Estas técnicas foram usadas em todos os ícones deste projeto.

Para a maioria destes edifícios, não usei fotografias, quase todos foram ilustrados, pois seria mais rápido do que trabalhar imagens retiradas da *Internet*, por não estarem nos ângulos indicados. O único onde usei fotografia foi a Quinta Real de Caxias (fig. 34). Inicialmente, tentei ilustrar, mas aconselharam-me a não o fazer na sua totalidade, pois tem muitos pormenores que não conseguiria representar na pintura. Assim, procurei uma fotografia mais frontal do monumento para a poder recortar e alterar a sua perspetiva de modo a que ficasse com linhas horizontais. Deste modo, já foi possível ilustrar as paredes, tal como a vegetação e a janela.

As estátuas foram recortadas e editadas de diversas fotografias para resultar num produto final o mais coerente possível.



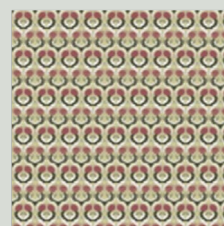
**Figura 37** Padrões dos corrimões | Palácio dos Anjos.



**Figura 39** Padrões dos corrimões | Palácio Ribamar.



**Figura 38** Padrões do friso e detalhe | Palácio dos Anjos.



**Figura 40** Padrão do telhado | Palácio dos Anjos.

# MINHO E ALDEIAS



Este foi um dos projetos dos **MAPAS ILUSTRADOS** com o qual trabalhei mais. Teve como cliente o “Consortio Minho In – Amar o Minho”.

Na última vez que comuniquei com a minha supervisora, desconhecia-se a data da publicação do projeto, no entanto, encontrei os mapas disponíveis no site oficial do cliente (<https://minhoin.com/pt/comunicacao/publicacoes/>).

Os ícones mais simples deste projeto foram a Igreja Matriz e o Padrão do Tratado de Tagilde (figuras 43 e 47) e também os prédios, Sapataria Vimar, Pereira das Violas (Retrosaria), J. Dantas (Loja de Ferragens), a Cafezeira de Barcelos, na figura 42, e a Galeria de Artes e Ofícios de Amares, figura 48. Para os realizar, na maioria, illustrei as janelas ou pintei e editei fotografias, pois as imagens, muitas vezes, não eram suficientes para uma apresentação final, digna do trabalho da empresa. Para as varandas, criei uma série de linhas e coloquei-as em perspetiva como faço com as paredes e, para os corrimões da Sapataria Vimar, criei um padrão para as varandas ficarem simétricas e coesas.



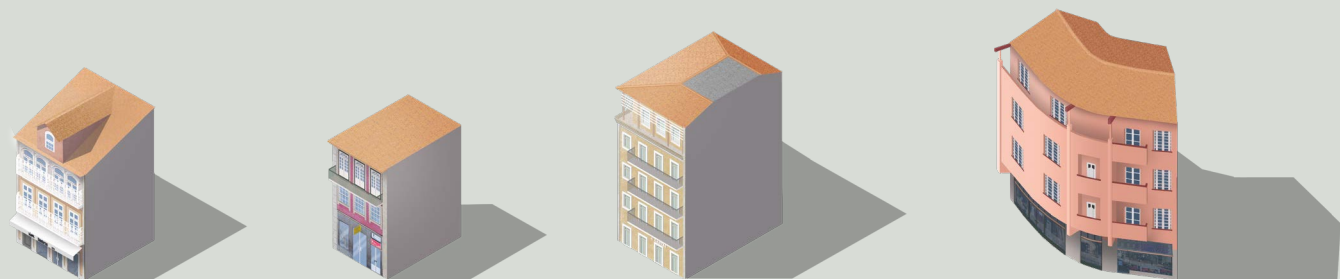
**Figura 41**

Mosteiro de Stº André de Rendufe.



**Figura43**

Igreja Matriz de Tagilde.



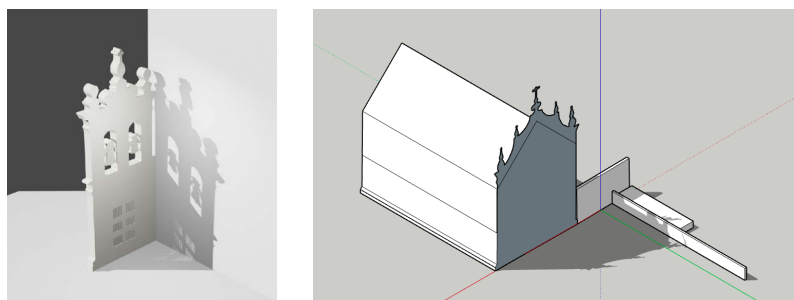
**Figura 42**

Sapataria Vimar, Pereira das Violas (Retrosaria), J. Dantas (Loja de Ferragens) e Cafezeira de Barcelos – Casa Pias.

Isto porque se trata de uma varanda com “arabescos” e torna-se mais fácil criar um padrão do que repeti-lo à mão, um a um.

O Centro Escolar, lavadouro comunitário e jardim (figura 45) também foram fáceis de representar e foi o único ícone onde usei as imagens de árvores fornecidas no início do estágio.

O Mosteiro de Stº André de Rendufe e a Igreja de São Frutuoso (figuras 41 e 44) foram os ícones mais complexos deste projeto. Foi necessário realizar uma análise exaustiva para compreender todos os detalhes e elementos destes dois edifícios. Como na Igreja de São Frutuoso as sombras não eram projetadas em superfícies planas, mas, sim, sobre partes do próprio edifício, inicialmente, tive alguma dificuldade em compreender qual seria a melhor forma de as representar. Por esta razão, experimentei utilizar o programa *Sketchup Online* e o *Blender* (figura 46) para poder retratá-las como pretendido.



**Figura 46** Partes Igreja São Frutuoso | *Blender* e *Sketchup*.



**Figura 44**

Igreja de São Frutuoso.



**Figura 47**

Padrão do Tratado de Tagilde.



**Figura 45**

Centro Escolar, lavadouro comunitário e jardim.



**Figura 48**

Galeria de Artes e Oficinas de Amares.

# AROUCA



“Montanhas Mágicas” foi a entidade cliente deste projeto, que incluiu, também, os mapas Vale de Cambra e Sever do Vouga. Informaram-me, em junho, dois meses após o término do meu estágio, que o trabalho naquele momento se encontrava estagnado. Aguardavam por informações e validação do cliente.

Para o mapa “Arouca” realizei apenas um ícone, a Igreja Matriz de Castelo de Paiva (figura 49). A secção mais complicada de realizar terá sido a balastrada no topo da torre, isto devido ao grande tratamento e edição necessários nas fotografias do mesmo, para uma melhor representação tridimensional.

Tal como nos outros ícones, não é possível obter fotografias dos elementos do edifício desta vista apresentada, por isso foi preciso alterar as imagens das janelas de modo a que se visse o seu peitoril e a sua lateral esquerda, tal como no arco do sino.

Em todos os projetos tentei representar cada ícone o mais próximo possível da realidade, tal como sucedeu neste caso.



Figura 49

Igreja Matriz de Castelo de Paiva.

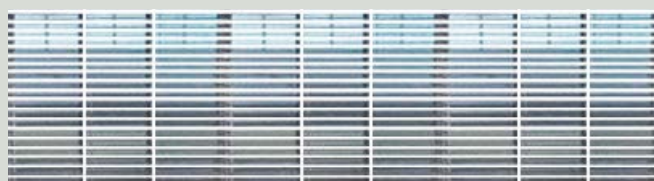


Figura 50

Padrões da textura de madeira e janela | Piscinas Municipais.

# VALE DE CAMBRA

“Montanhas Mágicas” foi a entidade cliente deste projeto, que incluiu, também, os mapas Arouca e Sever do Vouga.

Dos ícones a seguir apresentados, apenas a Capela da Nossa Senhora da Ouvida (fig. 54) foi simples de realizar. Todos os outros ícones continham alguma saliência ou pormenor que se tornava mais difícil de realizar no *Photoshop*, tanto pela sua forma como pela sombra projetada, sem recurso a algum programa 3D. Os constrangimentos surgiram com as janelas na estrutura cilíndrica e com as paredes desalinhadas do lado direito da Igreja Matriz de Cepelos (fig. 53) e, também, com a estrutura da fachada principal e do topo da torre da Capela da Senhora do Desterro (fig. 51). Estes pormenores exigiram mais tempo do que o previsto. A estrutura das piscinas (fig. 52) foi a mais complexa, com muitos detalhes e elementos. Criei dois padrões no *Photoshop* (fig. 50) para me facilitar o processo — um foi a textura de madeira de alguns edifícios e outro foi as janelas do segundo andar do edifício da entrada.

A minha maior dificuldade foi criar a sombra projetada da prancha.

No decorrer da realização destes ícones, a supervisora Isabel esclareceu que, de vez em quando, em certos ícones, recorriam a programas de modelação para facilitar o processo. Segui esse conselho com outros projetos.



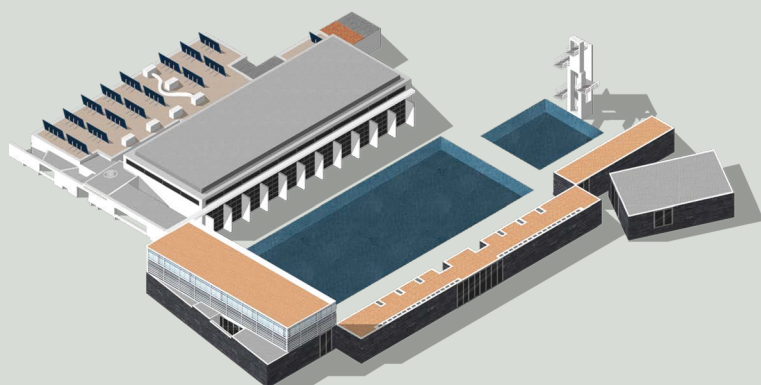
**Figura 51**

Capela da Senhora do Desterro.



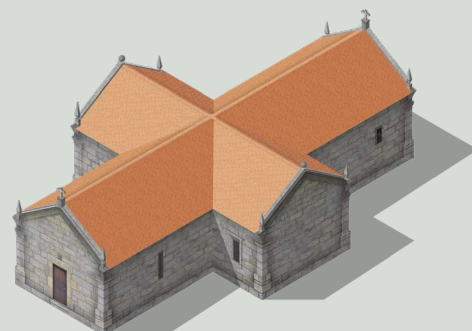
**Figura 53**

Igreja Matriz de Cepelos.



**Figura 52**

Piscinas Municipais.



**Figura 54**

Capela da Nossa Senhora da Ouvida.

# SEVER DO VOUGA



“Montanhas Mágicas” foi a entidade cliente deste projeto, que incluiu, também, os mapas Arouca e Vale de Cambra.

A Igreja Matriz do Cedrim e a Igreja Matriz de Rocas do Vouga (figuras 55 e 57) tiveram um grau de dificuldade muito semelhante. Realizei-os tal como noutros ícones como explicado na página 28 “Passo a passo, criação de um ícone”. Acredito ter conseguido um melhor resultado nos pináculos da Igreja da figura 55 do que na figura 57. Em contrapartida, as janelas apresentam maior profundidade nesta última igreja do que na Matriz do Cedrim. Para a Igreja Matriz de Rocas do Vouga, que realizei antes da última mencionada, senti a necessidade de utilizar o programa *Sketchup Online* (figura 61) para poder compreender melhor as suas sombras projetadas.

O ícone mais complicado deste projeto foi a Igreja Matriz e Cruzeiro do Adro (figura 56), pela complexidade dos telhados desalinhados e assimétricos. Foi necessário observar a igreja em diversas perspetivas no *Google Maps* para poder compreender bem as suas posições e ângulos.



**Figura 55**

Igreja Matriz do Cedrim.



**Figura 57**

Igreja Matriz de Rocas do Vouga.

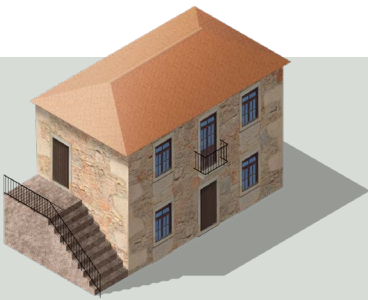


**Figura 56**

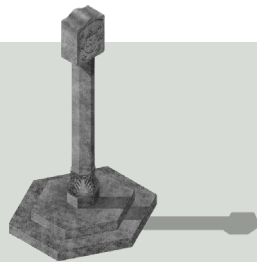
Igreja Matriz e Cruzeiro do Adro.

Para esta igreja, da figura 56, realizei uma textura a partir de uma fotografia da fachada principal do edifício para, deste modo, conseguir uma apresentação mais harmoniosa (figura 62). Apliquei-a por toda a parede principal que criei, tal como na torre e nas suas arestas, como observei nas fotografias do edifício.

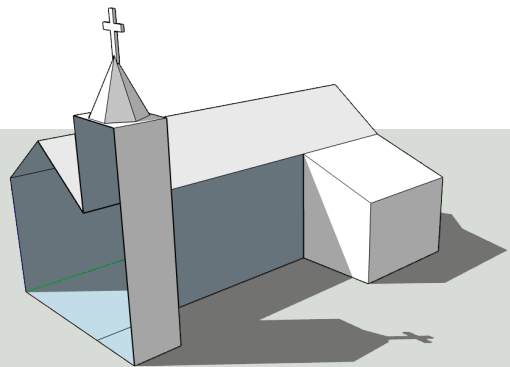
Os ícones mais fáceis de realizar neste projeto foram a Casa do Artesão (figura 58) e o Pelourinho (figura 60). Para a Casa do Artesão só foi necessário edificar um retângulo, portanto uma base muito simples e projetar os elementos que recortei de algumas fotografias do edifício. As escadas e corrimões na sua lateral também não apresentaram qualquer dificuldade, principalmente após fachadas e ícones realizados ao longo do estágio. Para os corrimões, criei, simplesmente, as linhas e coloquei-as em perspetiva até alcançar o resultado pretendido. Quanto ao Pelourinho, o meu único contratempo foi compreender como a sombra seria afetada nos degraus que o circulam na base. Eu tinha uma vaga ideia da possibilidade, mas, para confirmar, voltei a recorrer ao *Sketchup Online* (figura 59) e, assim, pude finalizar o ícone sem grandes preocupações. Para o efeito de pedra pintei o Pelourinho com textura, o mais semelhante às fotografias, até criar o efeito pretendido.



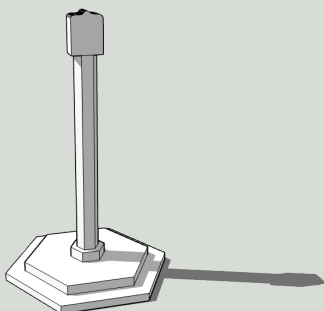
**Figura 58** Casa do Artesão.



**Figura 60** Pelourinho.

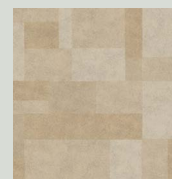


**Figura 61** Igreja Matriz de Rocas do Vouga | *Sketchup*.



**Figura 59**

Pelourinho | *Sketchup*.



**Figura 62**

Textura | Igreja Matriz e Cruzeiro do Adro.

# ILUSTRAÇÕES

## TEATRO | BD | POVOS DO MUNDO

### Introdução

Os três projetos mencionados (**TEATRO**, **BANDA DESENHADA** e **POVOS DO MUNDO**) foram todos realizados para o mesmo cliente, a “Audácia”, uma publicação mensal de cariz missionário, destinada ao público juvenil. Esta revista divulga a realidade dos países de missão, o encontro de povos e culturas e procura promover os direitos humanos, a cooperação, a solidariedade e, portanto, a justiça social e a paz.

# MISSIONÁRIOS COMBONIANOS

A congregação dos Missionários Combonianos do Coração de Jesus – MCCJ – foi fundada por Daniel Comboni, no dia 1 de junho de 1867, em Verona.

Inicialmente constituída por sacerdotes e leigos de diversas nacionalidades, sem votos religiosos, a instituição foi transformada em congregação religiosa, em 1885, tendo recebido o nome de Filhos do Sagrado Coração de Jesus.

Em 1910, foram aprovadas as primeiras Constituições que estabeleciam como finalidade do instituto a "conversão dos povos da África Central e de outros povos que fossem confiados ao Instituto".

O período de maior expansão na Europa ocorreu após a II Guerra Mundial, mas o trabalho missionário também se estendeu ao continente americano.

Em 1988, dando resposta aos apelos da Ásia, os Combonianos enviaram o primeiro grupo de cinco missionários para as Filipinas. Os Missionários Combonianos chegaram a Portugal em 1947 e a primeira casa foi construída em Viseu. Seguiram-se as de V. N. de Famalicão, Maia, Lisboa, Coimbra e Santarém. Em setembro de 2010, assumiram o cuidado pastoral das paróquias de Camarate e Apelação, situadas no concelho de Loures, às portas de Lisboa.

Entre muitas outras atividades, editam as revistas “Além-Mar”, “Audácia” e o jornal “Família Comboniana”. Dedicam-se também à animação missionária das igrejas locais, à pastoral juvenil e à promoção de vocações.

Segundo as estatísticas do Anuário Católico, entre os Combonianos a residir em Portugal encontram-se 28 padres e 13 irmãos e, no estrangeiro, residem 27 padres Combonianos portugueses e 8 irmãos portugueses.

# TEATRO

Para o tema **TEATRO** realizei um grupo de trabalhos que consistia na ilustração de textos recebidos via *email*, em formato *word*, concebidos em duas páginas.

Os trabalhos foram preparados de modo a que as caixas de texto fossem idênticas ao longo de todos os projetos, havendo, deste modo, coesão entre eles.

<b>A FESTA NO CÉU .....</b>	<b>50</b>
<b>O TAMBOR ENCANTADO .....</b>	<b>54</b>
<b>O RATO E O CAÇADOR .....</b>	<b>58</b>
<b>O PASTORZINHO AFRO AMERICANO .....</b>	<b>62</b>
<b>DEUS ENTROU NA COZINHA .....</b>	<b>66</b>

# A FESTA NO CÉU



A primeira ilustração que me solicitaram foi a representação do texto “A festa no Céu”, uma pequena peça de teatro adaptada a partir de um conto tradicional do Brasil.

Confesso que foi um desafio, pois no momento em que me confiaram este trabalho, não tinha a mesa gráfica na minha posse. Felizmente, consegui ultrapassar este constrangimento mediante o empréstimo de um dispositivo substituto. Não sendo o mesmo modelo nem da mesma marca, o nível de dificuldade aumentou, contudo, consegui superá-lo e realizei o trabalho que tinha ao meu encargo e que considero ter sido bastante desafiante uma vez que foi o primeiro projeto de ilustração a realizar no estágio.

Antes de proceder ao desenho, fiz uma leitura atenta do texto que me foi entregue para me apropriar da mensagem.

Analisei e defini os elementos importantes que deveriam constar na ilustração, neste caso, o sapo, o abutre e a guitarra. Optei por desenhar uma das cenas do texto: a viagem do sapo na guitarra, às costas do abutre, a caminho da festa no céu. Esta cena decorria durante a noite, na altura em que o sapo ainda não tinha sido descoberto pelo abutre.

Tal como fiz com todos os projetos de ilustração que me foram pedidos ao longo do estágio, realizei um croqui do que pretendia ilustrar. Desenhei as personagens à mão, já que este é o método a que me habituei e, portanto, torna-se mais prático e mais fácil chegar a uma personagem.



**Figura 63**

Esboço do Sapo e do rosto do Urubu.

Os esboços apresentados representam duas experimentações de duas expressões diferentes para o abutre. Concluí que a que expressava uma atitude mais descontraída e “aborrecida” seria a que se enquadrava melhor na cena retratada. O sapo foi desde logo desenhado com o intuito de levar o leitor a fazer uma inferência, por essa razão, apenas metade do corpo estaria visível, a restante estaria na guitarra onde viajou.

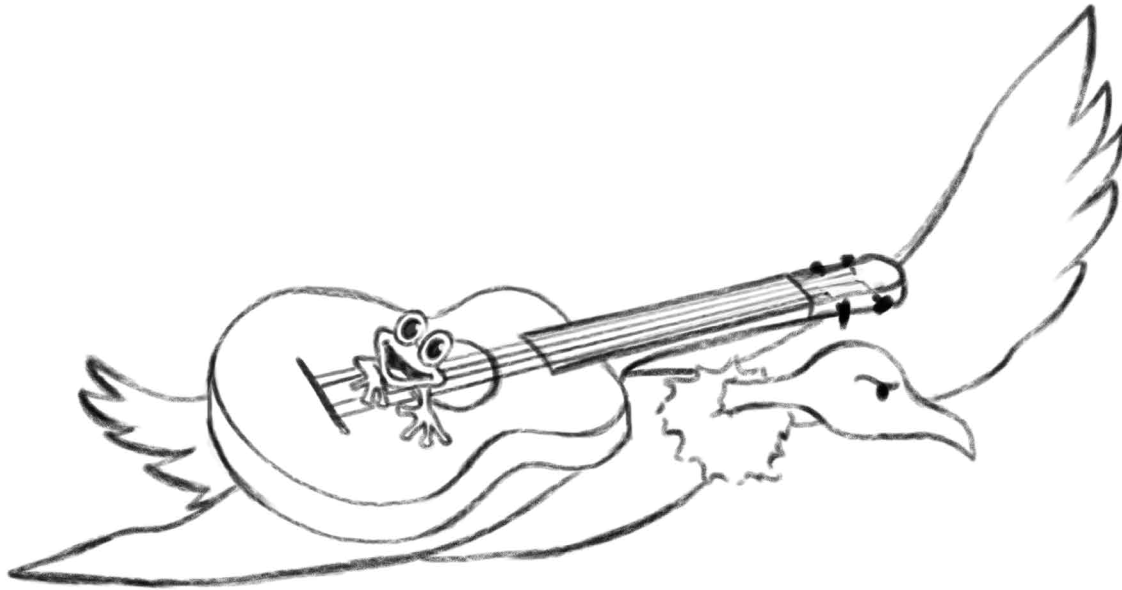


Figura 64

Esboço do Sapo na guitarra do Urubu a voar.

De seguida, podem ser observados alguns dos fundos inicialmente pensados (figura 65). No primeiro, à esquerda, quis transmitir um ambiente mais tranquilo, com um pôr do sol mais rosado e dar a ideia de que estava a voar realmente bem alto, sobre as nuvens. Para a segunda, pediram-me mais elementos e outras cores, visto ser para crianças. Consideraram a primeira proposta demasiado escura. Assim, criei um novo cenário com o céu azul mais vivo que o anterior e a ver-se algumas montanhas verdes, também acrescentei uma lua e alterei as nuvens. Para a proposta final (figura 66), acrescentei mais silhuetas de árvores nas montanhas e duas copas de árvores diferentes, uma em cada canto inferior da ilustração, mais próximas do leitor, em primeiro plano.



Figura 65

Primeira e segunda propostas de cenário | A Festa no Céu.



Chegada a hora da festa,o urubu pegou a sua viola, amarrou-a em seu pescoço e vôou em direção ao céu.

Ao chegar ao céu, o urubu deixou sua viola num canto e foi procurar as outras aves. O sapo aproveitou para espiar e, vendo que estava sozinho, deu um pulo e saltou da viola, todo contente.

As aves ficaram muito surpresas ao verem o sapo dançando e pulando no céu. Todos queriam saber como ele havia chegado lá, mas o sapo esquivando-se mudava de conversa e ia se divertir.

Estava quase amanhecendo, quando o sapo resolveu que era hora de se preparar para a "carona" com o urubu. Saiu sem que ninguém percebesse, e entrou na viola do urubu, que estava encostada num cantinho do salão.

O sol já estava surgindo, quando a festa acabou e os convidados foram voando, cada um para o seu destino.

Figura 66



O urubu pegou a sua viola e vôou em direção à floresta. Voava tranqüilo, quando no meio do caminho sentiu algo se mexer dentro da viola. Espiou dentro do instrumento e avis-  
tou o sapo dormindo , todo encolhido, parecia uma bola.  
- Ah! Que sapo folgado! Foi assim que você foi à festa no Céu? Sem pedir, sem avisar e ainda me fez de bobo!  
E lá do alto, ele virou sua viola até que o sapo despencou direto para o chão.  
A queda foi impressionante. O sapo caiu em cima das pedras do leito de um rio, e mais impressionante ainda foi que ele não morreu.  
Nossa Senhora, viu o que aconteceu e salvou o bichinho. Mas nas suas costas ficou a marca da queda; uma porção de remendos. É por isso que os sapos possuem uns desen-  
hos estranhos nas costas, é uma homenagem de Deus a este sapinho atrevido, mas de bom coração.

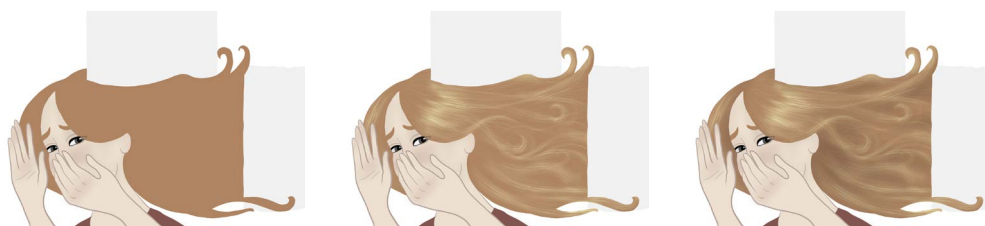
# O TAMBOR ENCANTADO



O trabalho apresentado é uma ilustração de duas páginas e retrata uma cena do texto “O tambor encantado”, o qual corresponde a uma adaptação, para teatro, de uma lenda do Japão.

Após a leitura do texto, recorri à mesa gráfica para começar o da ilustração. Decidi criar uma cena do conto, tal como tinha imaginado enquanto o lia. Para conseguir organizar todos os elementos na página como pretendia, tive de pedir autorização à minha supervisora Carla para desalinhar os blocos de texto. Após receber o sinal positivo, procedi à ilustração da cena. Em primeiro plano, como se estivesse mais perto do leitor, desenhei Kira, personagem feminina do conto, com uma mão a tapar o nariz que “cresceu”, devido ao bater do tambor, e com a outra mão a tentar esconder a cara de olhares curiosos. Fiz com que os cabelos dela intercalassem com as folhas de texto, criando assim uma maior harmonia dos elementos.

Ilustrei a cena numa paisagem natural, pois, pela leitura do conto, foi a primeira interpretação que fiz, pelo facto de Taro e o Guengoro, personagens da história, se terem escondido atrás de um arbusto. Após várias possibilidades, optei pela primeira ideia, face ao tempo que dispunha para realizar este trabalho. Com prazos apertados não há muito espaço para variadas experiências e croquis de alternativas. Sendo só uma ilustração de duas páginas, acreditei que o mais importante seria representar, pelo menos, as três personagens e o tambor. Mantive, então, esse ponto em consideração na ilustração do conto. Usei diversos pincéis para criar a textura no cabelo de Kira, com o objetivo de mostrar uma aparência mais luxuosa e brilhante, sabendo que a personagem era descendente de família rica, como indicado no texto. Também usei uma boa quantidade de pincéis diferentes para criar a vegetação que integra todo o cenário. Preocupe-me em criar uma sensação de profundidade com as sombras projetadas das árvores no chão e ilustrando volume nos ramos de árvores que emolduram toda a ilustração.



**Figura 67**

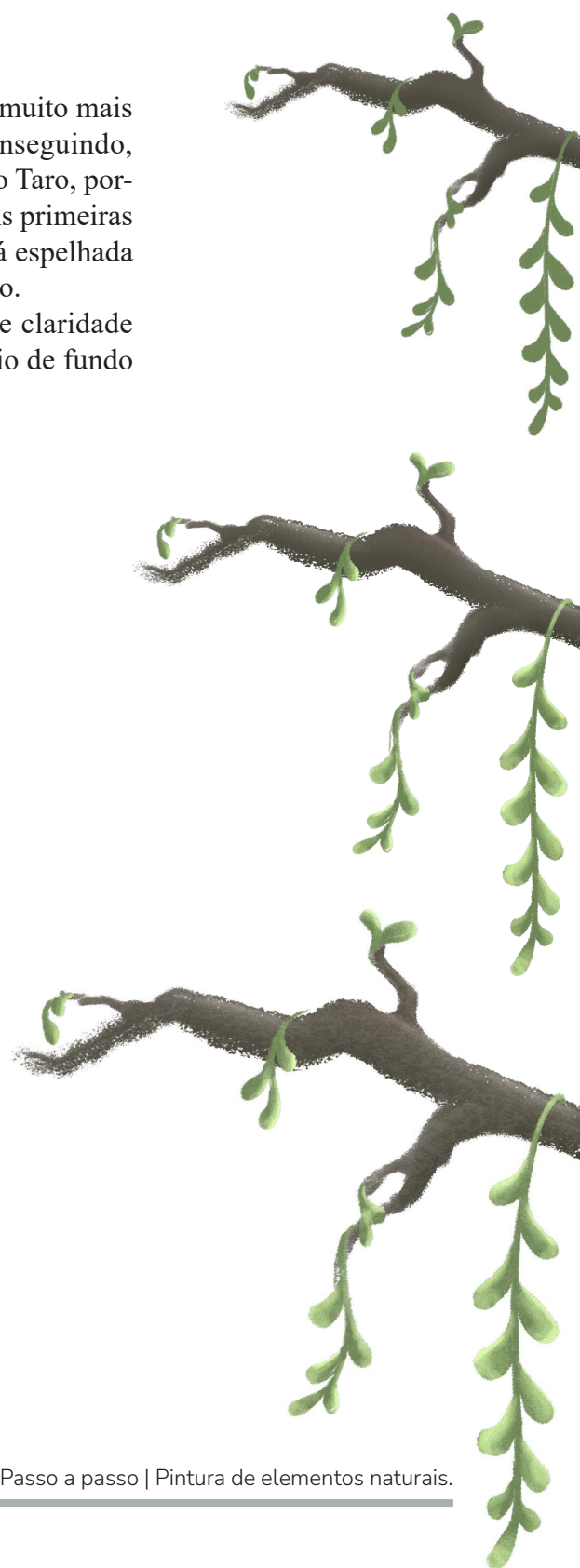
Passo a passo | Pintura do cabelo de Kira.

Quanto ao Guengoro e ao Taro, ilustrei-os atrás de um arbusto, muito mais pequenos que a Kira, pois representei-os em segundo plano, conseguindo, assim, transmitir a sensação de profundidade. Refiz o Guengoro e o Taro, porque o resultado inicial não correspondeu às minhas expectativas. As primeiras versões dos dois rapazes não transmitiam a personalidade que está espelhada no conto, nem se manifestavam tão apelativas como a última versão.

Considerando o resultado final, poderia ter dado mais textura e claridade na vegetação em primeiro plano, de modo contrastar com o cenário de fundo conferindo, assim, uma maior profundidade.



**Figura 68** Primeira e segunda versões de Guengoro e Taro.



**Figura 69** Passo a passo | Pintura de elementos naturais.

## O TAMBOR ENCANTADO

Hiroshi: O Guengoro é muito curioso. Encontra um estranho tambor e surpreende-se, quando este começa a falar com ele.

Tambor: Guengoro, eu tenho poderes mágicos que te podem ser úteis. Experimenta! Bate-me e diz «nariz cresça e apareça»...

Guengoro: Está bem! (Bate no tambor) Mas o que é que se passa, tambor? (Aponta para o nariz) O meu nariz cresce cada vez que te bato!

Tambor: Agora, bate novamente e diz «nariz diminui e desaparece».

Guengoro (bate no tambor): O meu nariz diminuiu e voltou ao tamanho normal!

Tambor: Estás satisfeito e convencido?

Guengoro: Sim, és realmente um tambor com poderes mágicos. Agora, tenho de arranjar uma maneira de o teu poder me ser útil.

Hiroshi: Pensando nisso, o Guengoro vai procurar o seu amigo Taro. E enquanto caminham, cruzam-se com uma linda menina, ricamente vestida.

Guengoro: Beleza, qual é o caminho mais rápido para chegar ao teu coração?

Kira: Como te atreves a dirigir-me palavra, plebeu insolente?!... Eu sou filha do governador. Põe-te no teu lugar e fica longe de mim.

Taro: Rapariga tão linda e nada delicada!

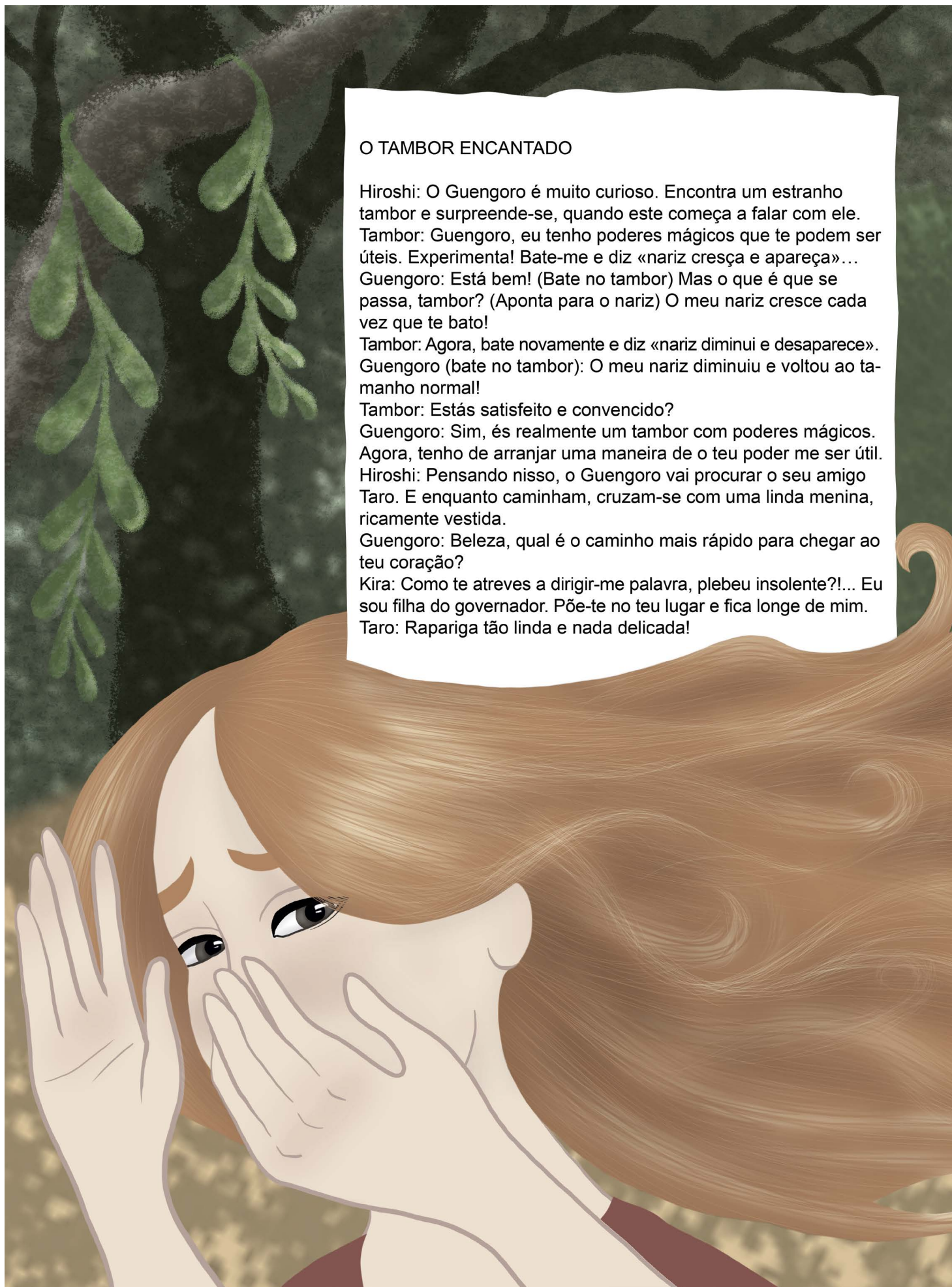


Figura 70



Guengoro: Mereces uma lição! (Afasta-se com Taro, escondem-se num arbusto, e bate no tambor). Nariz da menina bonita, cresça e apareça...

Kira (corre a chorar): O que me está a acontecer? Este nariz horrível deforma o meu rosto angelical! Tenho de me esconder.

Hiroshi: Então, Guengoro e Taro vão a casa dos pais milionários de Kira.

Guengoro: Com esse nariz, não tens qualquer hipótese de casar com o príncipe, Kira!

Taro: E o sonho do teu pai de se tornar um nobre da corte vai por água abaixo.

Kira: Vieram alegrar-se com o meu infortúnio e fazer troça de mim?

Guengoro: Não! Eu tenho a solução para o teu problema.

Kira: A sério?

Taro: Só precisas de pedir desculpa pelas palavras rudes que nos dirigiste.

Kira: Está bem! Desculpem!

Guengoro (batendo no tambor): Nariz da menina bonita, diminui e desaparece!

Kira: Obrigada! Foram muito meus amigos e gentis!

Guengoro: Sabem os dois?!... Eu aprendi a lição: a maldade é a mãe de todas as desgraças, mas a bondade é a mãe de todos os milagres!

# O RATO E O CAÇADOR



1 ADAPTADO DE  
[HTTPS://WWW.TODAMATE-  
RIA.COM.BR/LEAO/](https://www.todamate-ria.com.br/leao/)

Esta é a ilustração de duas páginas para o texto “O rato e o caçador”, uma pequena peça de teatro adaptada a partir de uma lenda de Moçambique.

Assim que li o texto, imaginei o cenário de imediato. Sendo um leão uma das personagens, percebi que era necessário que a paisagem se apresentasse árida, com algumas árvores, isto porque a maioria destes animais selvagens, que vivem na natureza, encontram-se nas savanas de África e demais regiões semi-desérticas.<sup>1</sup> Ilustrei algumas árvores autóctones destes locais anteriormente referidos (acácias africanas), tendo como base fotografias procuradas no *Google Imagens*. Tal como nos outros projetos de **TEATRO**, retratei uma parte do conto. A cena ilustrada relata a altura em que Tembe chega ao local onde Nilza, a sua esposa cega, encontra-se presa numa armadilha – um buraco no chão, por ter procurado por comida. Ilustrei esta cena aos olhos de Tembe. Neste sentido, representei-a apenas pelos braços a pedir ajuda. Como a sua etnia não estava explícita no texto, colori-a com tom representativo de Moçambique, isto visto que 99% da população corresponde a africanos. Mantive o cuidado de desenhar uma mão a segurar-se à extremidade do buraco e a outra a acenar, em sinal de alerta, de braço esticado, conseguindo, assim, representar a profundidade do buraco e a dificuldade em sair dele.

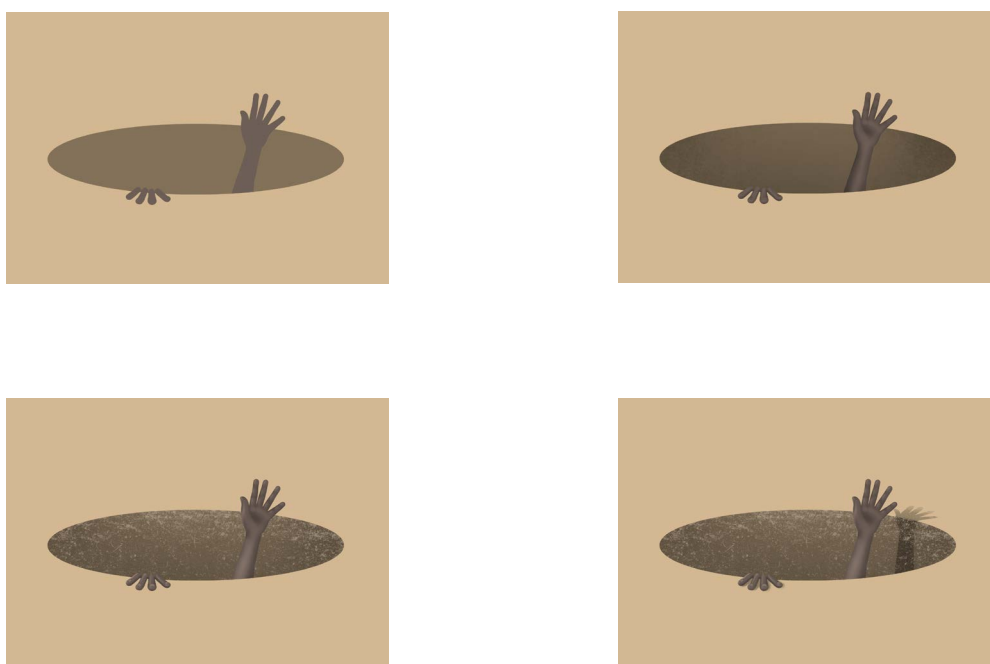


Figura 71

Passo a passo | Pintura do leão.

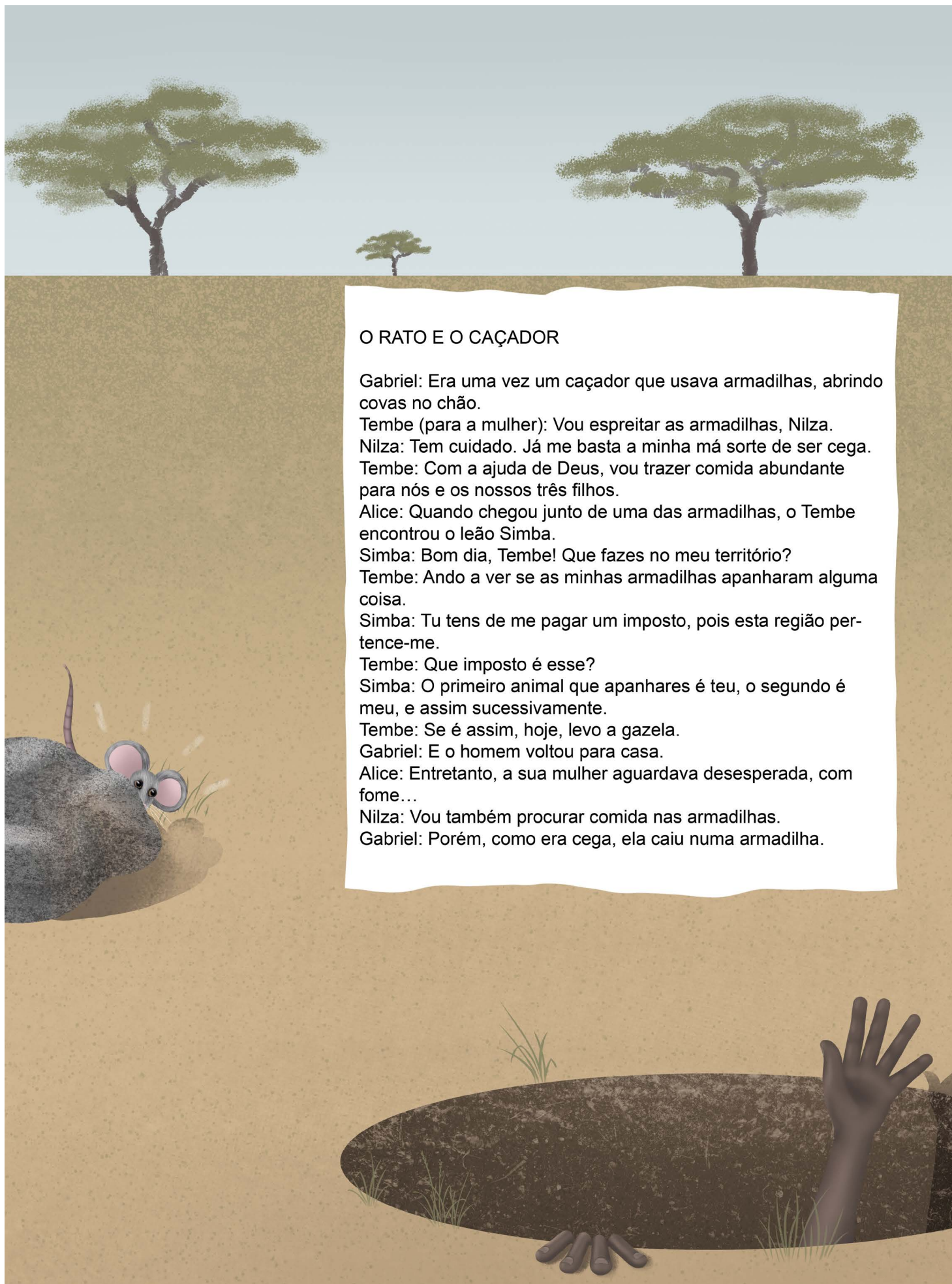
Pelo tipo de trabalho onde se enquadra – ilustração para crianças, não achei adequado desenhar o leão realista. Assim sendo, inspirei-me nos leões que vi em criança, como o filme “Rei Leão”, por exemplo. Optei por transmitir uma expressão mais desagradada, pela conversa que o leão e o humano se encontram a ter naquele momento (o leão a pedir a mulher dele como imposto, como refeição). Nesse mesmo momento, Magaua, o rato, espreita e escuta, escondido atrás de uma rocha. Não está indicada a posição dele no texto, portanto assumi alguma liberdade criativa e illustrei-o deste modo.

Pelo facto de a paisagem não ter muitos pormenores, foi um projeto que me deu tempo para prestar mais atenção a detalhes, como as texturas e sombras das personagens e as suas sombras projetadas.



**Figura 72**

Passo a passo | Pintura de Nilza.



### O RATO E O CAÇADOR

Gabriel: Era uma vez um caçador que usava armadilhas, abrindo covas no chão.

Tembe (para a mulher): Vou espreitar as armadilhas, Nilza.

Nilza: Tem cuidado. Já me basta a minha má sorte de ser cega.

Tembe: Com a ajuda de Deus, vou trazer comida abundante para nós e os nossos três filhos.

Alice: Quando chegou junto de uma das armadilhas, o Tembe encontrou o leão Simba.

Simba: Bom dia, Tembe! Que fazes no meu território?

Tembe: Ando a ver se as minhas armadilhas apanharam alguma coisa.

Simba: Tu tens de me pagar um imposto, pois esta região pertence-me.

Tembe: Que imposto é esse?

Simba: O primeiro animal que apanhares é teu, o segundo é meu, e assim sucessivamente.

Tembe: Se é assim, hoje, levo a gazela.

Gabriel: E o homem voltou para casa.

Alice: Entretanto, a sua mulher aguardava desesperada, com fome...

Nilza: Vou também procurar comida nas armadilhas.

Gabriel: Porém, como era cega, ela caiu numa armadilha.

Figura 73

Alice: Ao chegar a casa, o Tembe não encontrou a mulher. Seguiu as pegadas que ela tinha deixado e chegou à armadilha, onde o leão o esperava.

Simba: Tembe, a armadilha apanhou um animal. Tens de mo entregar, conforme o combinado.

Tembe: Simba, conversemos. A presa é a minha mulher.

Simba: Não quero saber. O que foi ajustado é lei.

Gabriel: De repente, apareceu o rato Magaua, que era sábio, por ser também curioso.

Magaua: Olá, bom dia! Passa-se alguma coisa?

Simba: Este homem recusa-se a pagar o seu tributo em carne, segundo o combinado.

Magaua: Se concordaram assim, porque não cumpres, Tembe? Deixa a tua mulher e vai-te embora.

Tembe: Se não tenho outra escolha...

Magaua: Agora, ouve-me, ó Simba! Deves mostrar-me como é que a mulher foi apanhada. Há ali outra armadilha. Ensina-me, para experimentar também eu.

Simba (cai na cova): A mulher aproximou-se da cova e caiu dentro dela, assim... aaaaiiii.

Magaua (para a mulher): Nilza, estás livre!

Nilza: Como prova de gratidão, vem viver na minha casa.

Alice: E, assim, o rato passou a viver na casa das pessoas, roendo tudo que existe.



# O PASTORZINHO AFROAMERICANO



Segue a ilustração de duas páginas para o texto “O pastorzinho afroamericano”. O texto que seguia no documento enviado, para além do conto, era o seguinte: “O Negrinho do Pastoreio é uma personagem do folclore brasileiro muito conhecida no sul do país. De origem africana e cristã, a lenda surgiu, provavelmente, no século XIX.”

Este desenho levantou-me algumas questões relativamente ao seu estilo. Fiquei indecisa entre uma ilustração que apresentasse mais textura, ou uma ilustração mais *“flat”*, apenas com cor e sombras. A minha decisão inicial foi o segundo estilo e, se sobrasse tempo antes da data limite, realizaria posteriormente as texturas. Assim se veio a concretizar.

Após a leitura do conto, defini como prioridade a representação de todas as personagens na ilustração.

Na minha interpretação, haveria uma segunda mensagem e um sentido implícito, no final do texto. Da leitura que fiz, trata-se de um final trágico, para quem esteja atento, mas, para as crianças, a morte surge camuflada com um ensinamento e milagre de Virgem Maria. Assim, entendi que seria importante representar esta figura feminina, sem a revelar totalmente. Decidi ilustrar

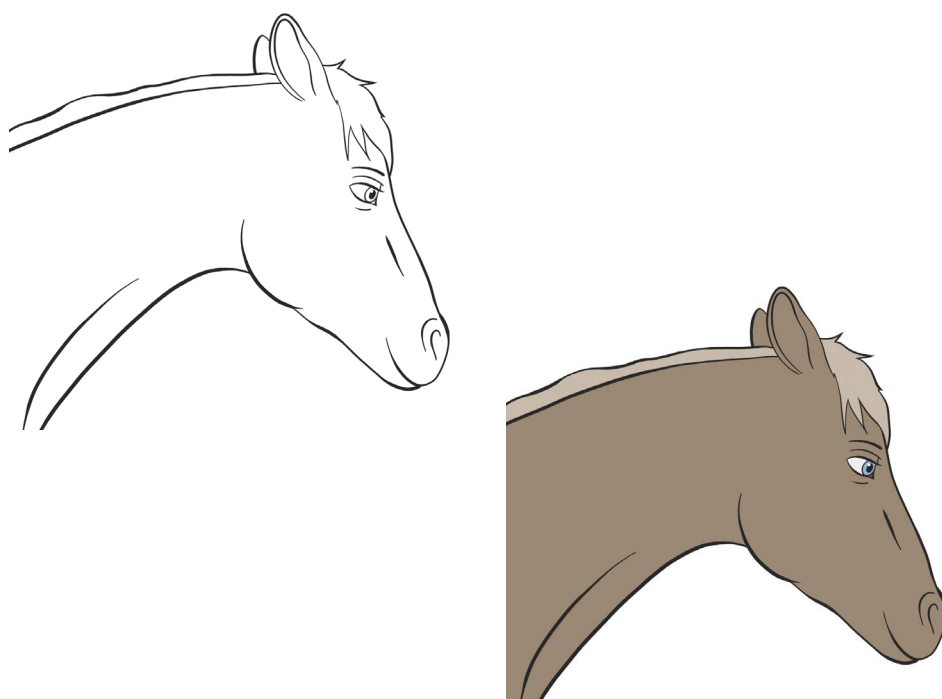


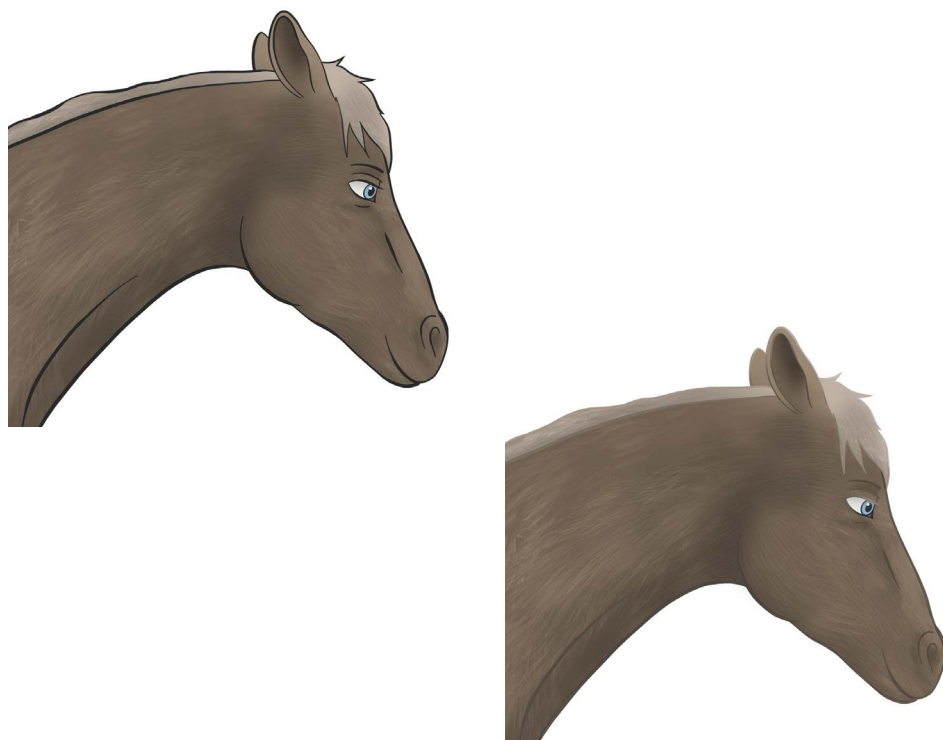
Figura 74

as suas mãos, iluminadas, abertas com as palmas para cima, a meio da margem superior, prontas a ajudar o Miguel, o pastorzinho.

Achei que seria importante dar foco ao Miguel, ao seu amor pelos cavalos e à sua inocência. Assim, illustrei-o a meio da página, tendo o cuidado de, se este projeto fosse impresso, o rosto dele não ficar separado pelas duas páginas. Ilustrei-o com uma expressão calma e pacífica, em comunhão com os cavalos que o rodeiam.

A casa foi desenhada com o método dos ícones que me foi ensinado no estágio, assim dando alguma tridimensionalidade e tendo como preocupação não destoar do resto do cenário.

Representei o fazendeiro a observar o pastorzinho perto de casa, portanto estando mais pequeno e “ao longe”, e illustrei também ovelhas para criar a atmosfera e deixar clara a identidade da personagem da casa.



Passo a passo | Pintura do cavalo.



### O PASTORZINHO AFRO-AMERICANO

Narrador: Em certa região do sertão brasileiro, trabalhavam muitas pessoas, entre elas um menino muito esforçado.

Fazendeiro: Miguel, já sabes o que tens de fazer hoje?

Miguel: Tenho de levar os animais a pastar no campo. Mas o que eu gostaria de fazer era lidar com os cavalos.

Fazendeiro: Gostas muito de cavalos?

Miguel: Sim, e tenho facilidade em treiná-los.

Fazendeiro: Muito bem. Então, hoje vais cuidar dos meus 30 cavalos. Mas ai de ti se perdes algum!

Miguel: Estarei muito atento, senhor!

Narrador: Tudo corria bem ao Miguel...

Miguel: A manada de cavalos está entretida a comer. Vou aproveitar para descansar nesta sombra e tomar o meu mate chimarrão.

Narrador: Mas aconteceu um percalço...

Miguel: Oh, não! Falta-me um cavalo. Desapareceu o cavalo preferido do patrão. O que vou fazer?!... Vou regressar....

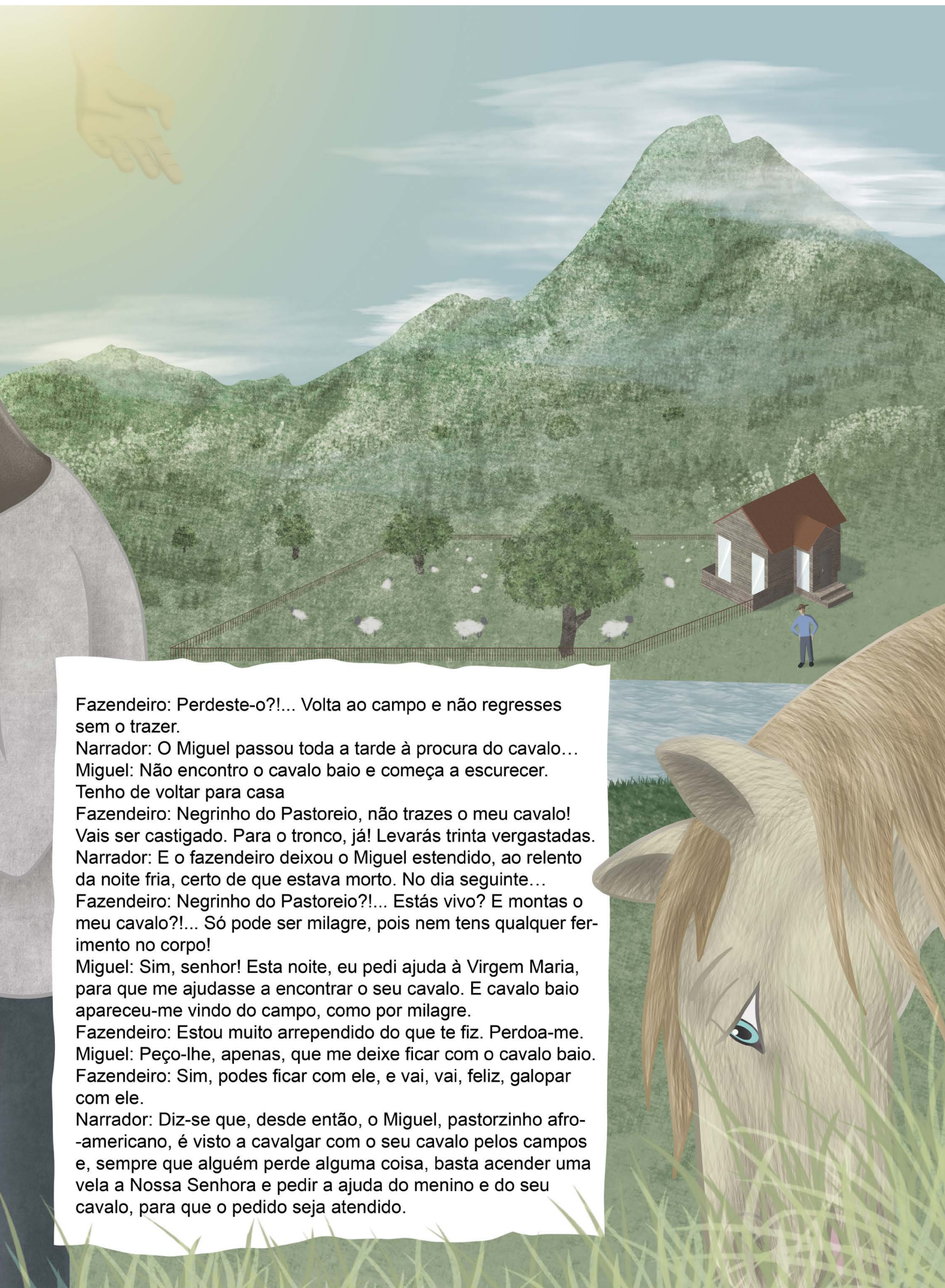
Talvez não dê pela falta do cavalo baio.

Narrador: E o resultado foi doloroso.

Fazendeiro: Negrinho do Pastoreio! Onde está o meu cavalo baio?

Miguel: Não sei, senhor! Perdi-o!

Figura 75



Fazendeiro: Perdeste-o?!... Volta ao campo e não regresses sem o trazer.

Narrador: O Miguel passou toda a tarde à procura do cavalo...

Miguel: Não encontro o cavalo baio e começa a escurecer.

Tenho de voltar para casa

Fazendeiro: Negrinho do Pastoreio, não trazes o meu cavalo!

Vais ser castigado. Para o tronco, já! Levarás trinta vergastadas.

Narrador: E o fazendeiro deixou o Miguel estendido, ao relento da noite fria, certo de que estava morto. No dia seguinte...

Fazendeiro: Negrinho do Pastoreio?!... Estás vivo? E montas o meu cavalo?!... Só pode ser milagre, pois nem tens qualquer ferimento no corpo!

Miguel: Sim, senhor! Esta noite, eu pedi ajuda à Virgem Maria, para que me ajudasse a encontrar o seu cavalo. E cavalo baio apareceu-me vindo do campo, como por milagre.

Fazendeiro: Estou muito arrependido do que te fiz. Perdoa-me.

Miguel: Peço-lhe, apenas, que me deixe ficar com o cavalo baio.

Fazendeiro: Sim, podes ficar com ele, e vai, vai, feliz, galopar com ele.

Narrador: Diz-se que, desde então, o Miguel, pastorzinho afro-americano, é visto a cavalgar com o seu cavalo pelos campos e, sempre que alguém perde alguma coisa, basta acender uma vela a Nossa Senhora e pedir a ajuda do menino e do seu cavalo, para que o pedido seja atendido.

# DEUS ENTROU NA COZINHA



Esta ilustração de duas páginas foi criada para o texto “Deus entrou na cozinha”. Esta pequena peça de teatro é uma adaptação de um conto do padre Aristides Neiva, missionário espiritano português.

Neste trabalho a mesa gráfica deixou de funcionar a meio do processo, pelo que me vi obrigada a desenhar o cenário e personagem com recurso ao rato e a efeitos e pincéis do *Photoshop*.

No início, após a leitura do conto, não tinha a certeza da perspetiva que iria realizar para esta ilustração. Comecei por um esquisso rápido e quis dar prioridade às personagens referidas no texto. Tinha terminado as folhas da planta, quando a minha mesa gráfica deixou de funcionar. Perdi algum tempo a tentar resolver o problema, mas não foi possível solucioná-lo, por isso, decidi desenhar com o rato, usando texturas e formas, pincéis, texturas e efeitos do *Photoshop* e, deste modo, consegui atingir o resultado que tinha pretendido.

Já tinha realizado algumas ilustrações com o rato, quando ainda não tinha uma mesa gráfica. Não é tão fácil para ilustrações mais ornamentadas e orgânicas, mas para este tema seria possível.

Faltava a corda no vaso da planta, então criei um círculo com contorno num ficheiro à parte. Defini a forma como pincel e assim criei o objeto pretendido.

A profundidade não era uma prioridade para esta ilustração. Mesmo sem a mesa gráfica, consegui a tridimensionalidade dos objetos a partir de formas e efeitos de camada.



**Figura 76**

Passo a passo | Pintura da balança e da frigideira.

Quando chegou a hora de saída do estágio ainda estava em falta o *tupperware*, uns pormenores nos armários que seriam rápidos de realizar e, se houvesse tempo, ainda queria desenhar o cozinheiro a aparecer do lado direito, onde está o frigorífico. Seria uma personagem muito simples, com poucas formas, sendo possível ilustrar sem precisar da mesa gráfica.

Ilustrei a personagem do cozinheiro primeiramente à mão, no meu caderno, só depois de tirar fotografia e pintar por cima no *Photoshop* é que ela ganhou forma e marcou a sua presença no desenho. Defini os seus traços muito minimalistas, sem olhos nem boca. Apenas um bigode, sobrancelhas e nariz, e chegou para lhe oferecer alguma personalidade. Como realizei com os outros elementos deste trabalho, dei uso à ferramenta de efeitos de camada e, assim, ficou em conformidade com toda a ilustração.

Apesar dos precalços, fiquei com orgulho deste projeto, principalmente porque consegui aplicar métodos e conhecimentos antigos para este tipo de trabalho, mais ilustrativo.

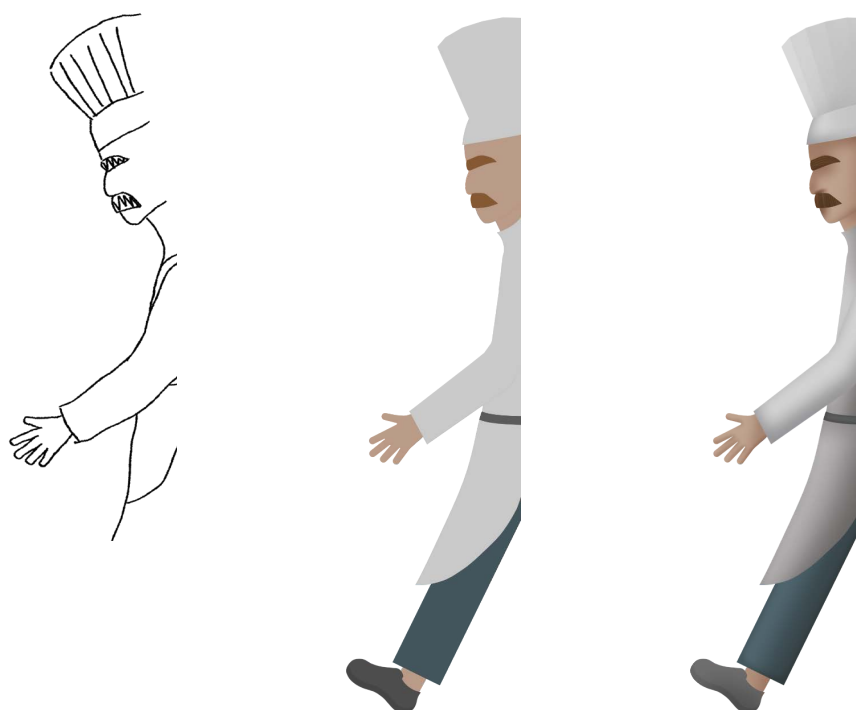


Figura 77

Passo a passo | Pintura do cozinheiro.



## DEUS ENTROU NA COZINHA

Narrador: Era uma vez uma cozinha, onde os equipamentos e utensílios se envolveram numa discussão acerca de quem devia ocupar a chefia daquela república...

Fogão: O mais importante aqui sou eu. E reivindico o título de chefe. Se não fosse o meu fogo, pelo qual os alimentos são cozinhados, isto nem o nome de cozinha merecia.

Panela: Tu, o mais importante?!... Pelo contrário. Todos te dispensávamos, porque ninguém se pode aproximar de ti sem se queimar.

Faca: Eu e a minha família é que somos as principais ferramentas de trabalho...

Mesa: Tu?! Com uma língua afiada dessas?! Estás sempre a cortar e a separar! Aqui o que é preciso é alguém que una. E para isso estou cá eu.

Frigorífico: Porém, mesa, o que é depositado em ti depressa é levado embora. Eu, ao contrário, conservo os alimentos e as bebidas comigo.

Taparuere: Só que és muito frio. Quem quer um chefe assim? Eu conservo naturalmente quem se confia a mim.

Figura 78



Balança: Vocês discutem, discutem!... Aqui, quem é estável e tenta manter o equilíbrio sou eu...

Cadeira: Mas tens a mania das leis, sempre a avaliar os outros. Um chefe tem de ser compreensivo, não ter os rigores que tu tens. Eu e a minha família somos o assento humilde de quem usufrui deste espaço...

Narrador: E, nesse instante, entra o cozinheiro na cozinha...

Cozinheiro: Tiro do frigorífico o que preciso e ponho na mesa. Peso as doses com a balança. Guardo o que não preciso na taparuere. Com esta faca, corto e divido as porções. Preciso de uma panela... Cá está! E, agora, é só esperar sentado que o fogão cozinhe.

Narrador: Terminada a refeição, o cozinheiro retirou-se. Os habitantes da cozinha iam recomeçar a discussão, mas o relógio-de-parede, interveio:

Relógio: Não aprenderam a lição que o cozinheiro acabou de nos dar? Ele serviu-se das qualidades de cada um e preparou uma bela refeição.

Cadeira: Tenho para mim que ele não quer ser chefe, mas é, realmente o nosso líder. Será Deus?

# BANDA DESENHADA

A **BANDA DESENHADA** foi um grupo de trabalhos que realizei. Consistia em várias ilustrações, organizadas em vinhetas ao longo de quatro páginas, tendo por base guiões, com cenas e falas, enviados pelo cliente, em formato *Word*.

Em anexo, recebi algumas imagens referentes ao tema, tendo sido a minha supervisora, do respetivo trabalho, a intermediária.

Primeiramente, realizei o esboço, tendo o cuidado de definir a organização dos balões de fala e elementos, como personagens e cenários. Depois de aprovado seria a altura de desenhar os contornos finais, colorir todo o projeto e definir as sombras (do elemento e projetadas, se necessário).

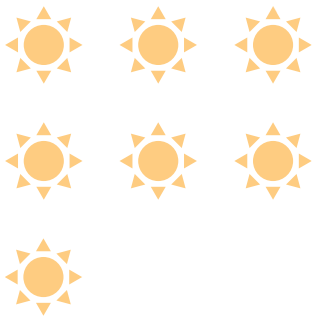
Na grande maioria das vezes, para criação de cenários, de personagens ou outros elementos, foi necessário realizar uma nova procura de referências, conseguindo, assim, alcançar um melhor resultado.

**CARLOS ACUTIS ..... 72**

**JOÃO PAULO II ..... 78**

**PRINCESA NO REINO DO AMOR ..... 84**

# CARLOS ACUTIS



Segue o meu primeiro trabalho de **BANDA DESENHADA**.

Para os projetos subordinados a este tema, a minha supervisora enviava os textos e imagens necessários para os concretizar. Visto que seria a minha primeira experiência de ilustração em BD, anexaram exemplos de outros projetos que já realizaram para este cliente, a revista católica “Audácia” dos Missionários Combonianos.

Após a leitura do texto, realizei o delineamento inicial e ajustei os balões de fala. Tendo em atenção o tempo e complexidade do projeto, e querendo entregar no prazo estipulado, defini, assim, um tipo de ilustração mais simples. Inspirei-me numa banda desenhada que lia, quando era mais nova, “Quim e Filipe” do autor belga Hergé, também criador das “Aventuras de Tintim”. Enviei os esboços realizados à minha supervisora Carla para aprovação e informou-me que poderia prosseguir com a ilustração.

A realidade é que não tinha noção do tempo que iria demorar a realizar os delineados de todas as personagens e elementos que queria. Considerei, portanto, delinear apenas as personagens, mas para todos os fundos iria criar formas, colori-las e sombreá-las até alcançar a aparência pretendida.

Nesta fase do estágio, a motivação para prosseguir foi afetada de forma notória pela perda de todo o trabalho que tinha realizado, pois não tinha guardado cópias do ficheiro. Tinha terminado a BD e ia enviar, quando ocorreu um problema. Apareceu-me a famosa *Blue screen of death* (Tela azul da morte), é um ecrã apresentado nos sistemas operativos *Windows* em caso de erro grave de sistema. Reiniciei o portátil e ligou com alguma lentidão, mas, ao que me parecia, sem mais problemas. Quando fui abrir novamente o meu ficheiro *Photoshop*, fiquei sem palavras, perdera o trabalho todo. Só mostrava uma tela preta com umas linhas e barras vermelhas na horizontal e todas as camadas desapareceram. Devia ter guardado cópias do ficheiro, como por vezes faço.

Sem alternativa, apesar de todos os esforços para recuperar o documento, usei, como base, as capturas de ecrã que tinha enviado à supervisora e redesenhei tudo no fim de semana de Natal, por iniciativa própria. Preocupei-me com o prazo estipulado para a entrega do projeto, com a responsabilidade que tinha em mãos e procurei a melhor solução, lutando contra o tempo e sacrificando-me para não comprometer o trabalho.

Apesar de todos os contratemplos, após o envio do projeto, o diretor da empresa mostrou-se agradado com o trabalho.

Esta ilustração fez-me compreender melhor a definição de prioridades e procurar melhores métodos de desenho e pintura, para me facilitar nos futuros projetos de **BANDA DESENHADA**.

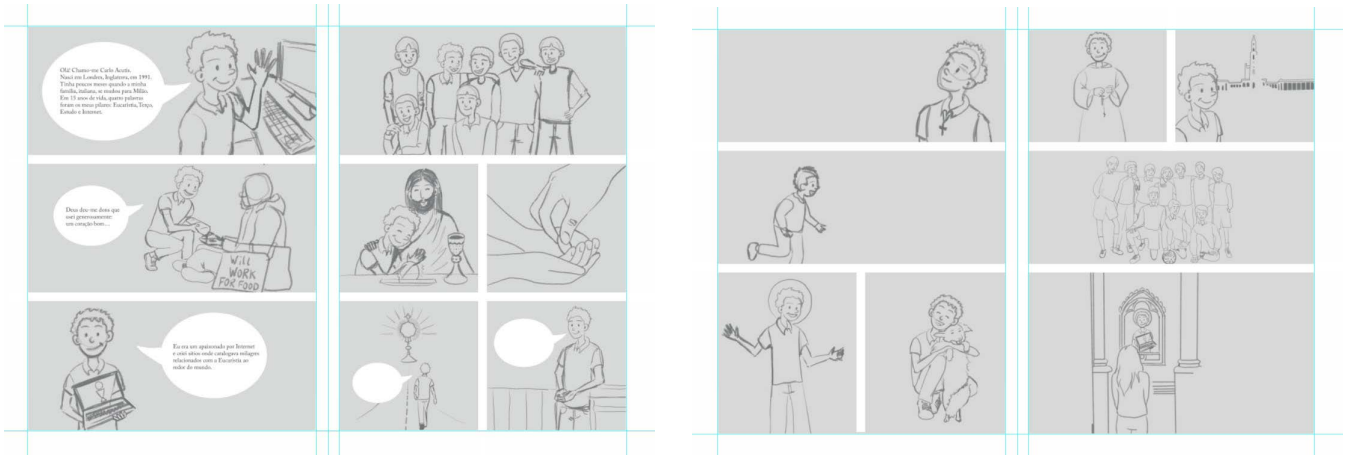


Figura 79

Esboços | BD Carlos Acutis.

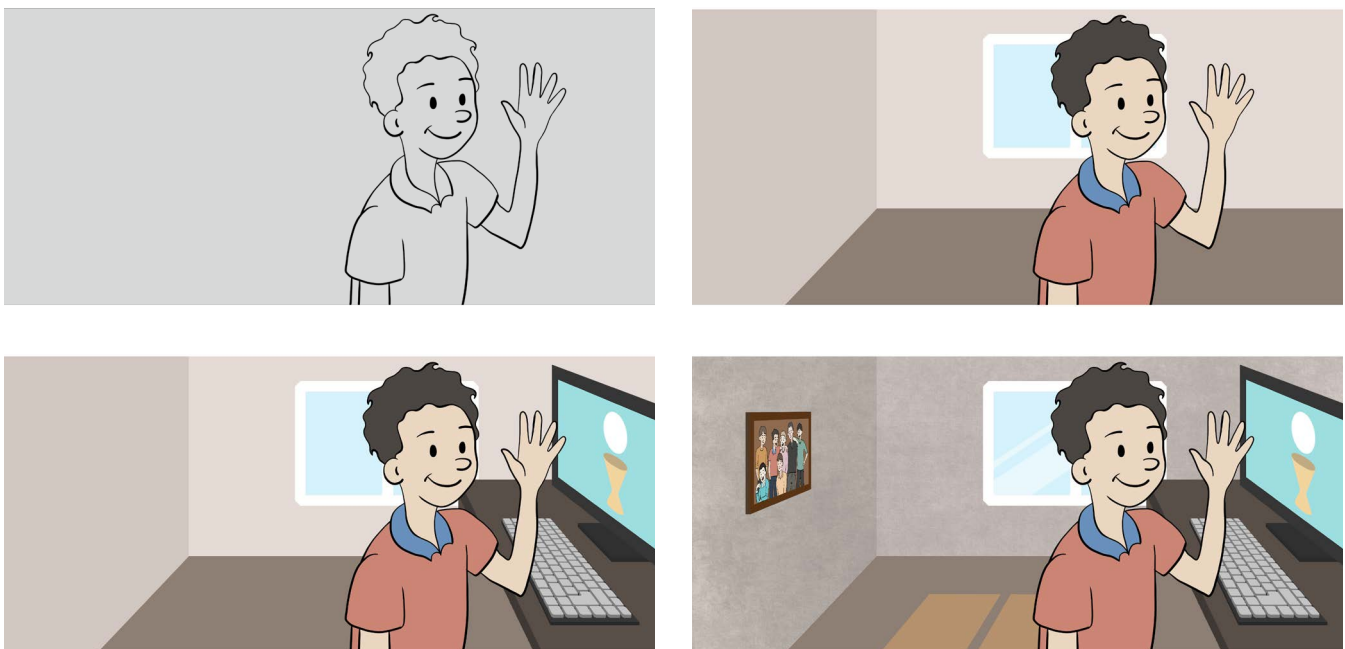


Figura 80

Passo a passo | Pintura da primeira vinheta.

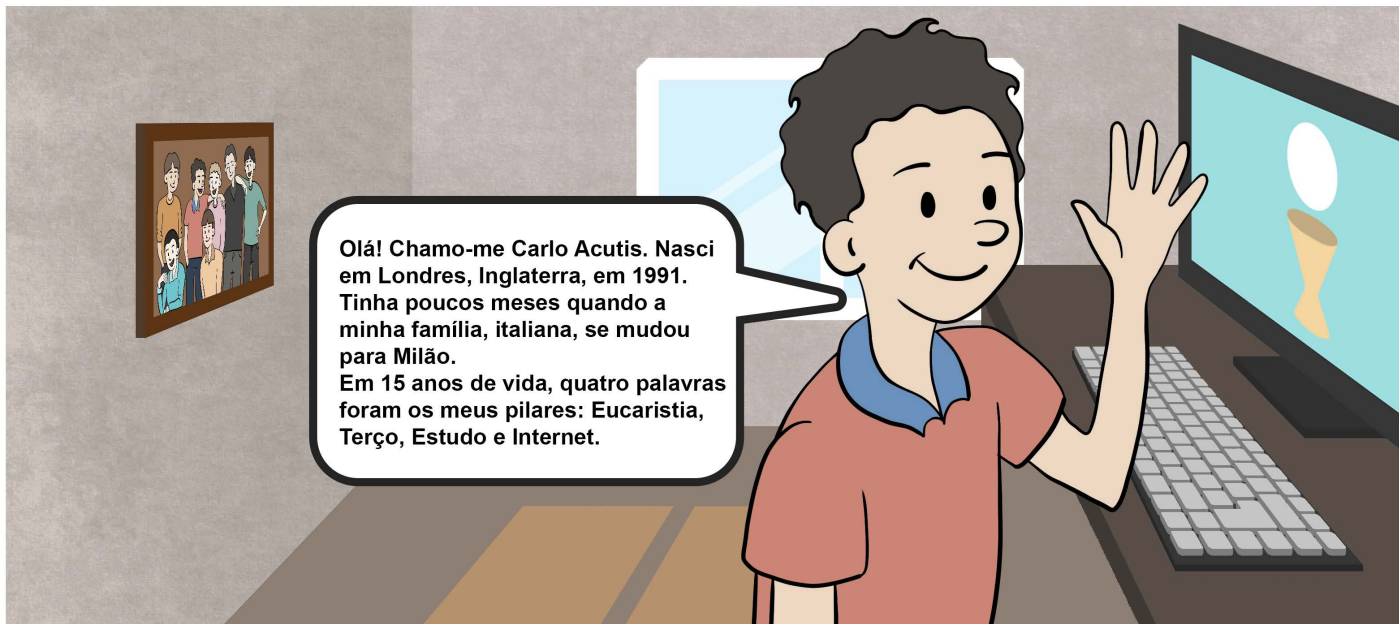


Figura 81



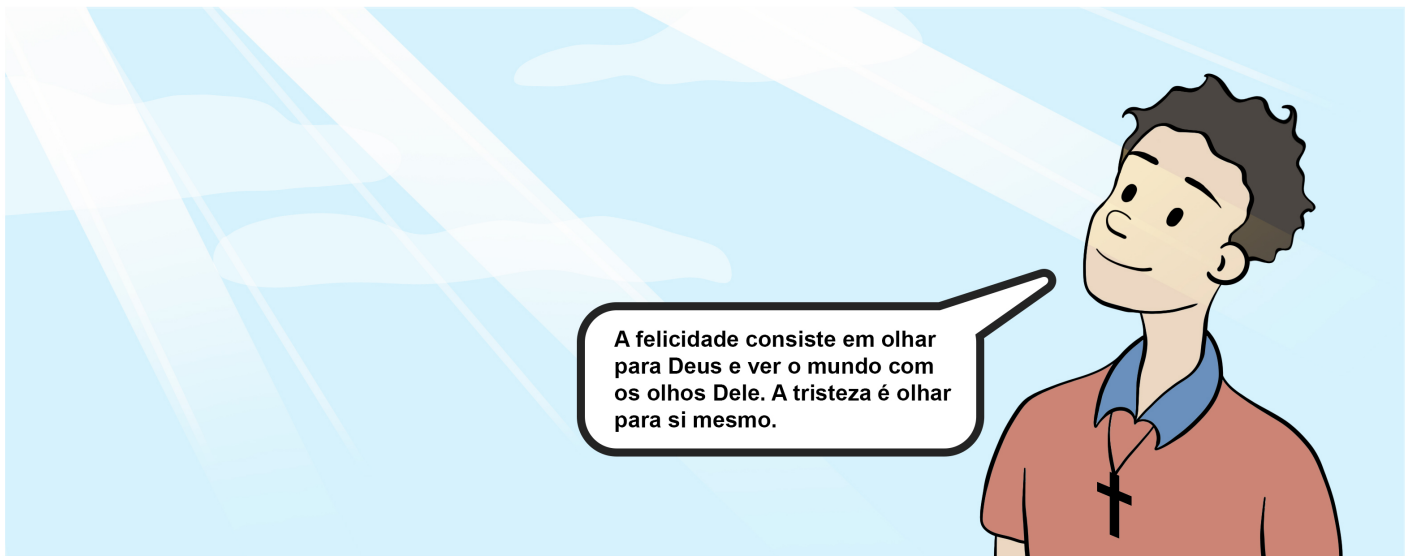


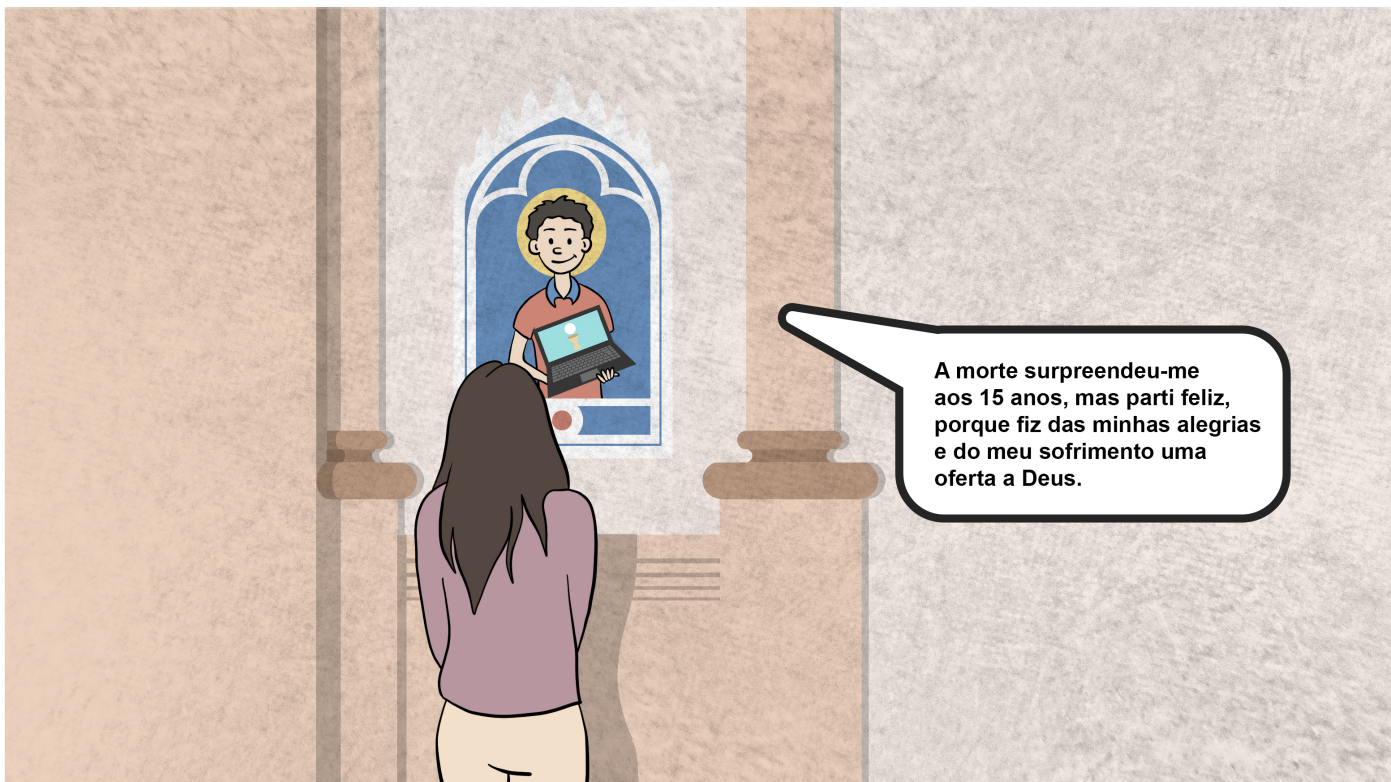
Figura 82

O coração é um balão aerostático que se eleva para Deus. Se pecamos, ele cai por terra. A reconciliação é o fogo que faz o coração levantar-se. É importante confessar-se.



A Eucaristia e o Terço ajudam a aderir ao bem e a lutar contra o mal.

Com Jesus no coração, fui um jovem normal: amava estudar, jogar futebol e estar com os outros.



A morte surpreendeu-me aos 15 anos, mas parti feliz, porque fiz das minhas alegrias e do meu sofrimento uma oferta a Deus.

# JOÃO PAULO II



Esta foi, sem dúvida, a BD que mais prazer me deu fazer. Com base nas falas que me foram dadas, criei os cenários e as personagens.

Para esta Banda Desenhada de quatro páginas, foi necessária uma vasta pesquisa de fotografias da vida e família do Papa João Paulo II.

Representei cada elemento da sua vida, tendo alguma liberdade na criação de alguns cenários e vestuários. Na quarta vinheta da segunda página, illustrei o papa João Paulo II com um grupo de amigos de modo a representar o grupo de teatro a que pertencia, cada um com um acessório de cabeça, para se aproximar de imagens de referência enviadas pelo cliente, relativas ao tema. O painel que tentei desenhar o mais próximo da realidade é o que se encontra na primeira vinheta da terceira página, o edifício que era o local designado para o seminário clandestino, em Cracóvia. Ao contrário da técnica e inspiração usada no trabalho anterior, esta banda desenhada é mais pormenorizada em elementos importantes, como o edifício anteriormente referido e as próprias personagens desenhadas mais aproximadas da realidade, não totalmente realista, mas apresentando uma maior singularidade e distinção entre elas.

Arrisquei desenhar fora das vinhetas, para criar um maior dinamismo, como já tinha verificado noutras bandas desenhadas.

Quando se cria e/ou se representa uma personagem é necessário ter o cuidado de a desenhar sempre do mesmo modo, mantendo as suas características singulares, o mais idênticas possível, em qualquer dos momentos em que esta está retratada, sendo assim fácil de a identificar sem qualquer dificuldade. Penso ter conseguido alcançar esse objetivo, mesmo que a personagem seja representada ao longo da sua vida, em idades diferentes.

Quando se fala da morte do pai, criei um cenário mais intimista, criando, assim, um momento de pausa na leitura da banda desenhada. Para criar ambiente e apelar ainda mais às emoções do leitor, “joguei” com a cor dos *backgrounds* dos quadros. Dependendo da mensagem de cada um, quando é um assunto mais alegre, como as duas primeiras janelas sobre a família, usei cores mais saturadas (foi utilizado roxo, amarelo e verde) e quando se passa por algo mais triste, como a guerra ou a morte da mãe e do irmão, usei cores mais sombrias e pesadas, em escalas de cinzentos e pretos.

No último quadro, que é sobre a sua morte, decidi ilustrá-lo com elementos representativos do seu papel: a sua mitra e a sua cruz.

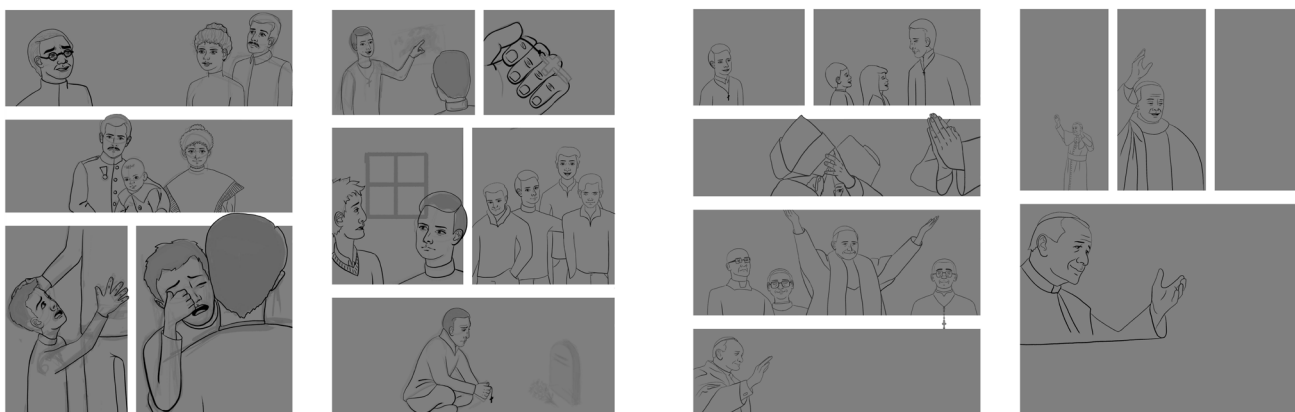


Figura 83

Esboços | BD João Paulo II.

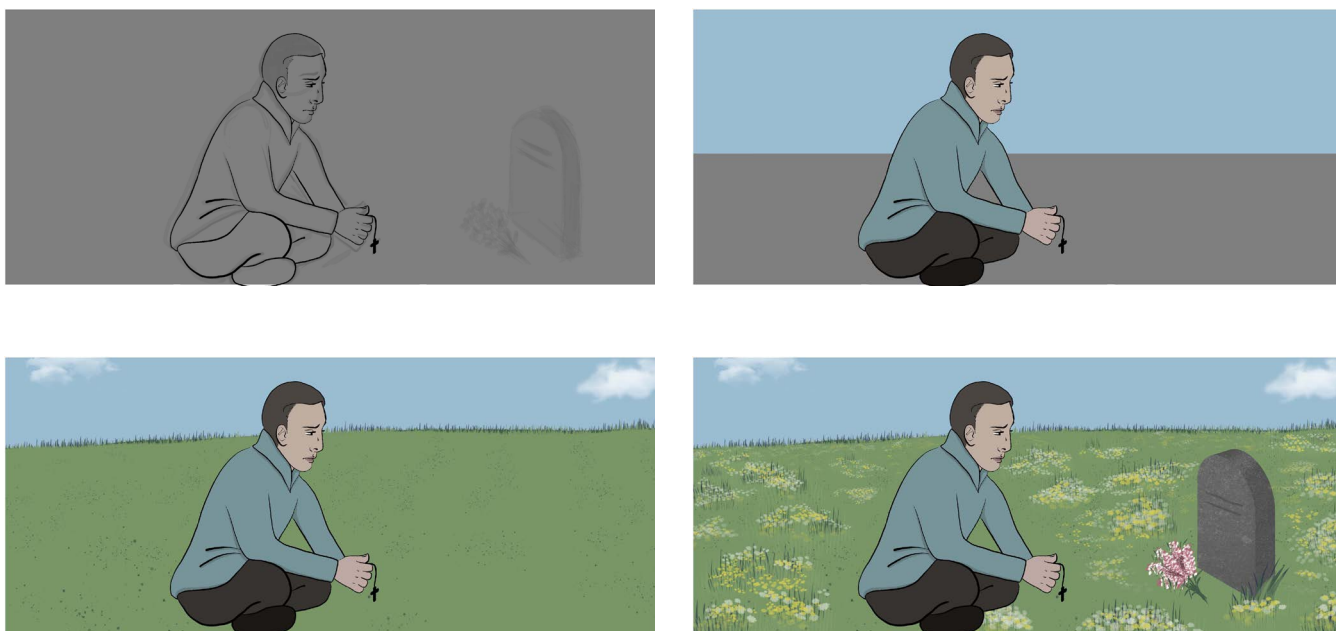


Figura 84

Passo a passo | Pintura da nona vinheta.



Figura 85



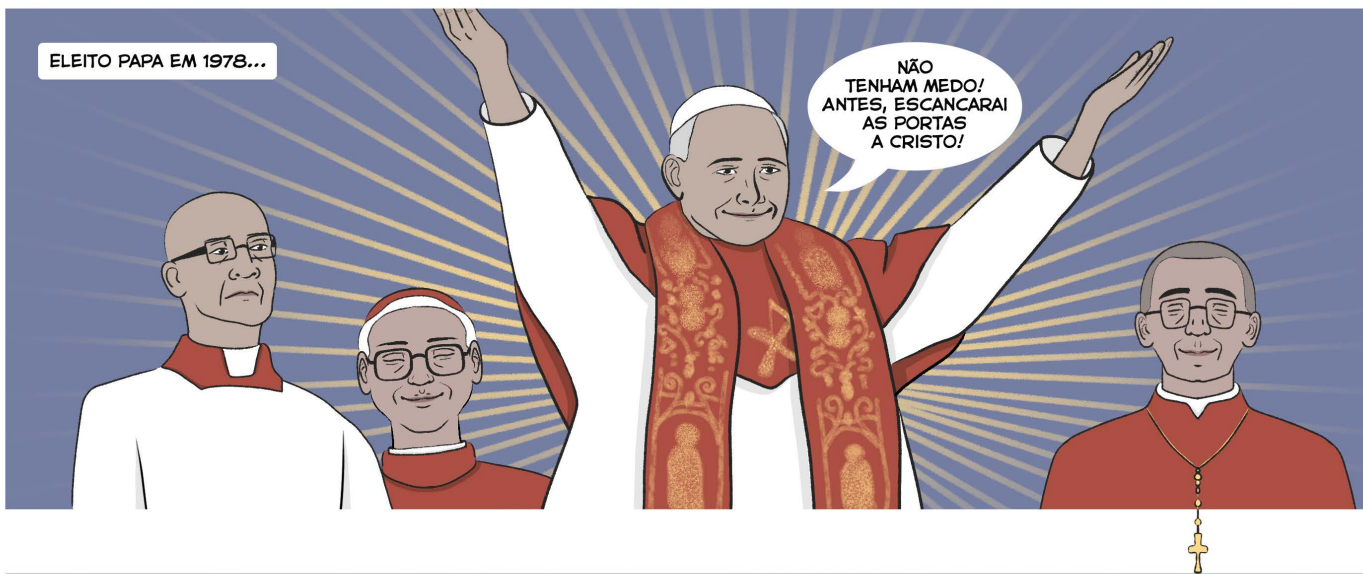


Figura 86

A PRIMEIRA JORNADA, ROMA 1986



QUERIDOS JOVENS, CONFESSAI CRISTO COMO SENHOR, SEMPRE DISPOSTOS A DAR A RAZÃO DA VOSSA ESPERANÇA A TODO AQUELE QUE VO-LA PEÇA.

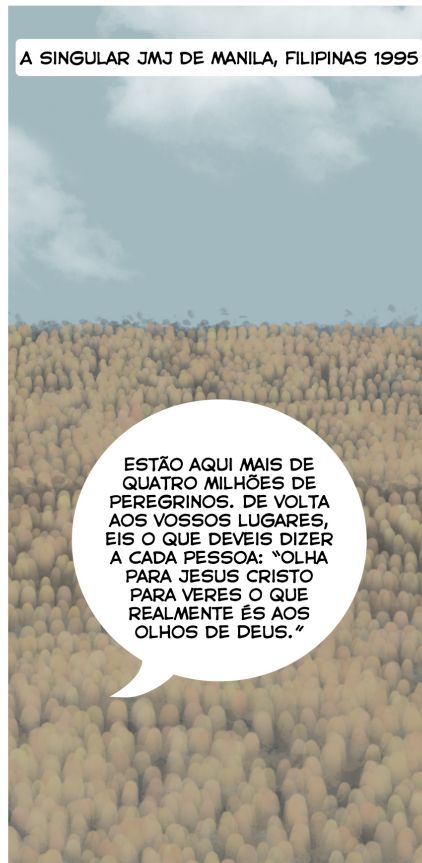
BUENOS AIRES, ARGENTINA, 1987



ESTA É A PRIMEIRA JMJ INTERNACIONAL. QUERIDOS JOVENS - ESTÃO AQUI 900 MIL -

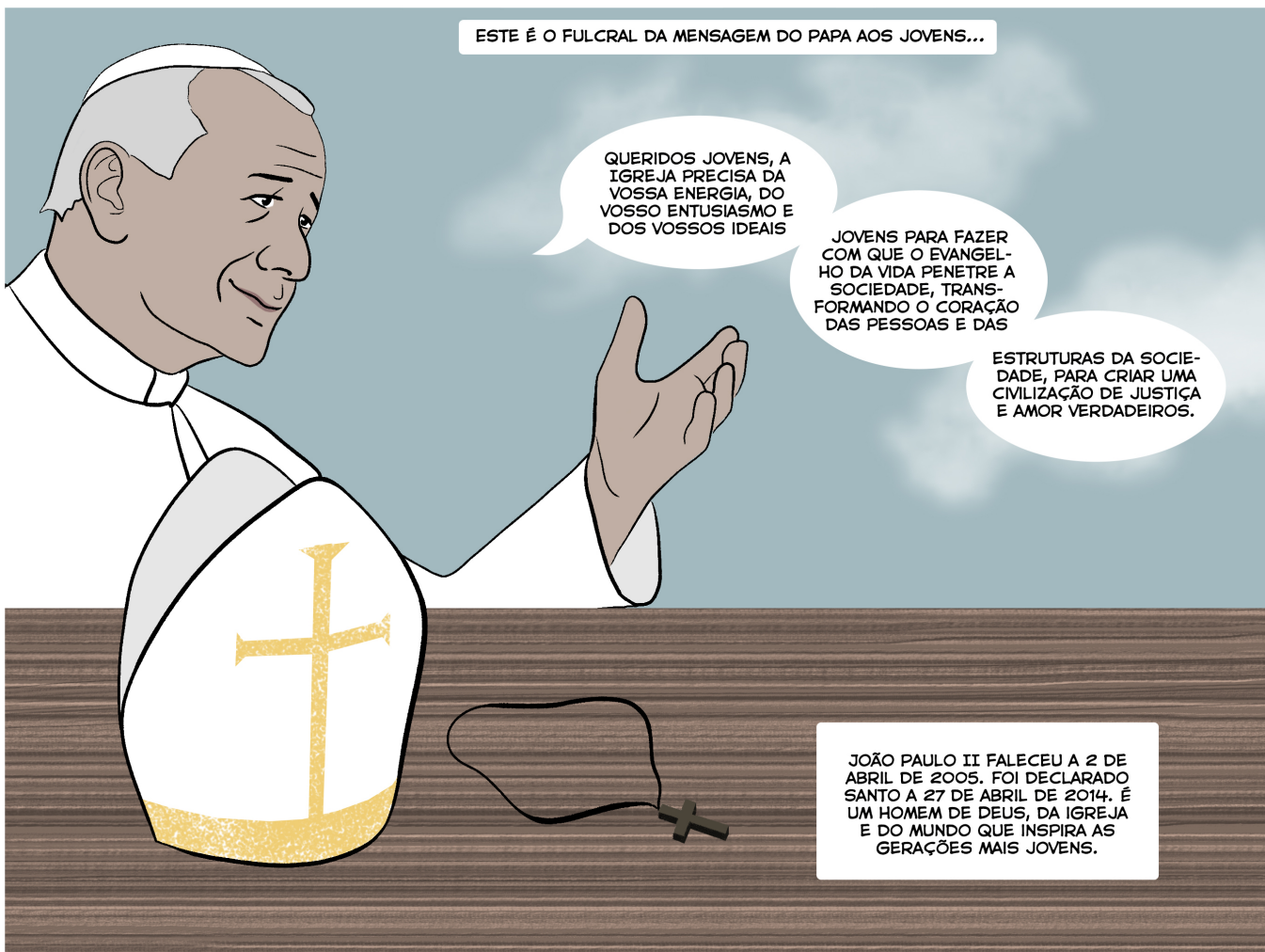
PEÇO-VOS QUE SEJAM TESTEMUNHAS DO AMOR DE DEUS. COMPROMETAM A VOSSA ENERGIA JUVENIL NA CONSTRUÇÃO A CIVILIZAÇÃO DO AMOR.

A SINGULAR JMJ DE MANILA, FILIPINAS 1995



ESTÃO AQUI MAIS DE QUATRO MILHÕES DE PEREGRINOS. DE VOLTA AOS VOSSOS LUGARES, EIS O QUE DEVEIS DIZER A CADA PESSOA: "OLHA PARA JESUS CRISTO PARA VERES O QUE REALMENTE É AOS OLHOS DE DEUS."

ESTE É O FULCRAL DA MENSAGEM DO PAPA AOS JOVENS...



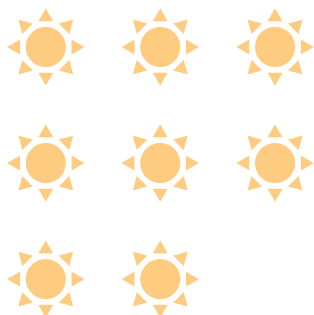
QUERIDOS JOVENS, A IGREJA PRECISA DA VOSSA ENERGIA, DO VOSSO ENTUSIASMO E DOS VOSSOS IDEAIS

JOVENS PARA FAZER COM QUE O EVANGELHO DA VIDA PENETRE A SOCIEDADE, TRANSFORMANDO O CORAÇÃO DAS PESSOAS E DAS

ESTRUTURAS DA SOCIEDADE, PARA CRIAR UMA CIVILIZAÇÃO DE JUSTIÇA E AMOR VERDADEIROS.

JOÃO PAULO II FALECEU A 2 DE ABRIL DE 2005. FOI DECLARADO SANTO A 27 DE ABRIL DE 2014. É UM HOMEM DE DEUS, DA IGREJA E DO MUNDO QUE INSPIRA AS GERAÇÕES MAIS JOVENS.

# PRINCESA NO REINO DO AMOR



Esta BD demorou cerca de oito dias a ser criada – seis dias na sua primeira versão e mais dois dia para melhoramentos pedidos pelo cliente (sombras nas personagens e sombras projetadas).

Os primeiros três dias, após a leitura do texto, análise das imagens e pesquisa de mais algumas, foi o tempo dispendido na elaboração do esquisso e delineados. Depois, passei à coloração das páginas todas. Foram tantos os elementos e alguns cenários mais detalhados que o tempo tornou-se escasso para sombrear as personagens. Assim elas apresentaram-se com um estilo minimalista em contraste com a textura do cenário. Já li algumas bandas desenhadas que se apresentam exatamente dessa forma, com cenários mais elaborados e personagens mais simplificadas.

Aguardava por um novo projeto, quando a minha supervisora me informou que o trabalho ainda não estava terminado. O cliente ligara e pediu alguns ajustes. Seriam necessárias sombras no chão, nas pessoas e objetos e também um pouco mais de contraste entre as personagens e o fundo.

Não realizei todas as janelas da mesma forma. As três primeiras vinhetas da segunda página relatam os pedidos de casamento realizados por três homens. Achei oportuno “brincar” com o formato das janelas e definir diagonais, criando assim simetria e chamando a atenção para aquele momento da história. Cria-se, desta forma, uma sensação de aperto, referente ao que a jovem sentia ao ser forçada a casar, pela corte.

Para não sobrecarregar as páginas com personagens e facilitar o meu trabalho, analisei o texto e compreendi que havia duas vinhetas onde não seriam necessários rostos: a cena de Santa Joana a entregar comida numa cadeia e a última vinheta sobre a sua morte, na qual illustrei a gravura e pintura da lateral do seu túmulo, que se localiza em Aveiro.

As duas últimas páginas desta BD foram as mais complicadas, não pelo facto do trabalho ser difícil, mas pela quantidade de detalhe e complexidade de elementos que foram necessários para criar uma atmosfera que representasse bem a história da Santa Joana.



Figura 87

Esboços | Princesa no reino do amor.

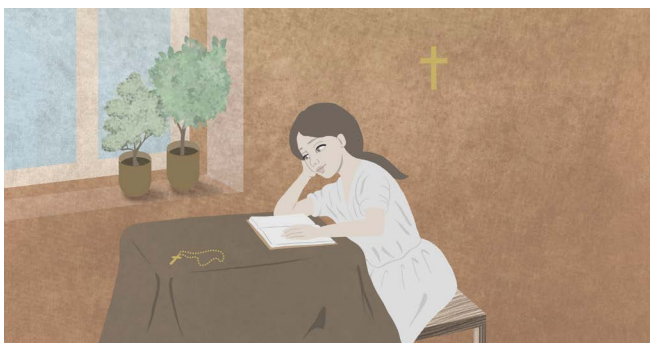
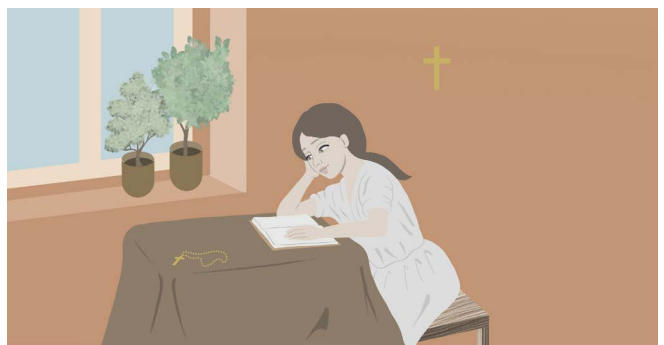
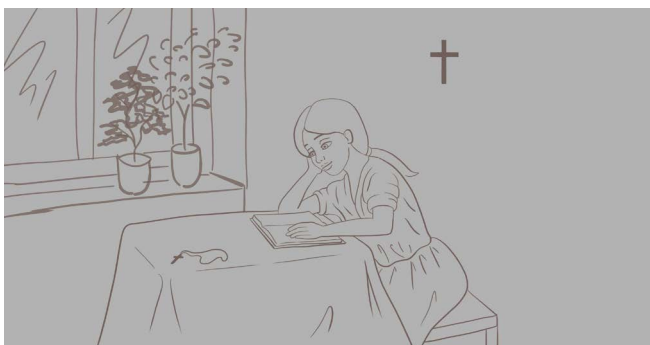


Figura 88

Passo a passo | Pintura da terceira vinheta.

# PRINCESA NO REINO DO AMOR

NA CORTE DO REI D. AFONSO V, EM 1452...

SUA MAJESTADE, TEM  
UMA MENINA LINDA!

AFONSO, O NOME  
DELA SERÁ JOANA,  
EM DEVOÇÃO A SÃO  
JOÃO EVANGELISTA.

A MINHA IRMÃ  
FILIPA DE LENCASTRE  
PODE DAR-LHE FORMAÇÃO  
RELIGIOSA E ACADÊMICA.

SERÁ A HERDEIRA  
AO TRONO. TEMOS  
DE CUIDAR DA SUA  
EDUCAÇÃO, ISABEL!

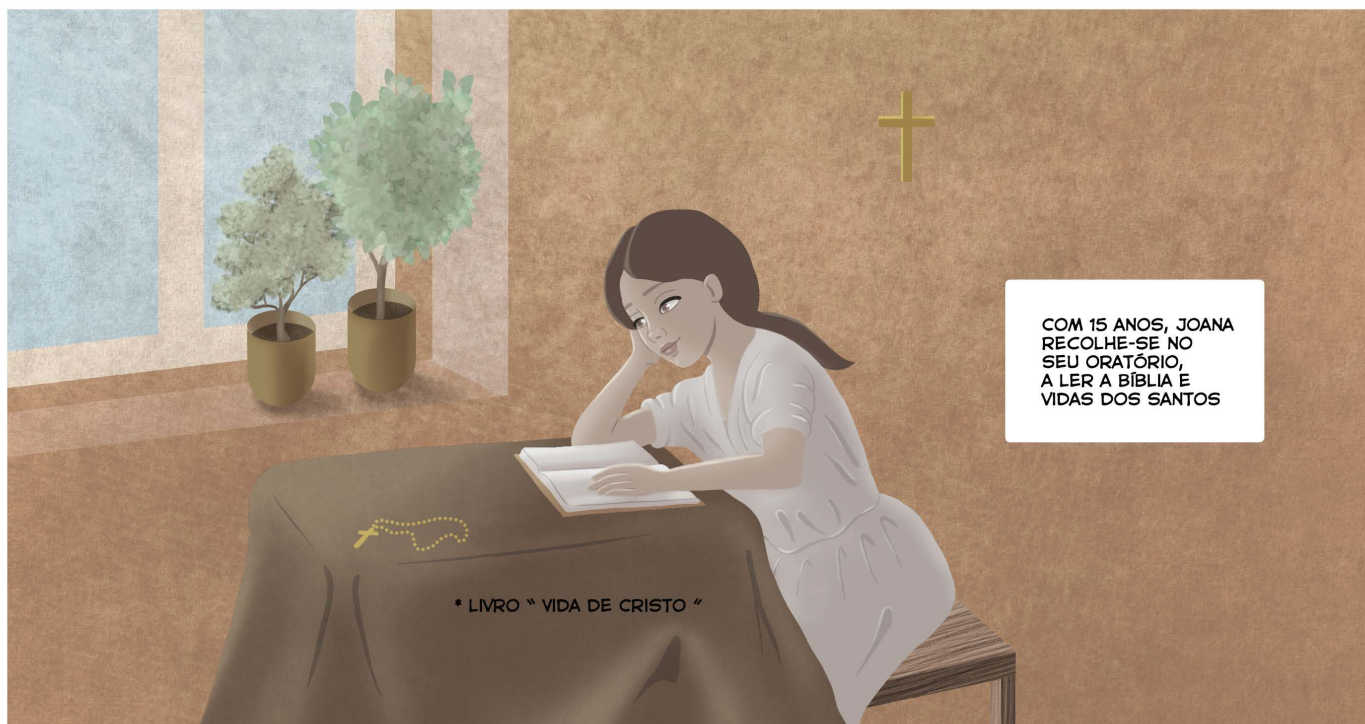
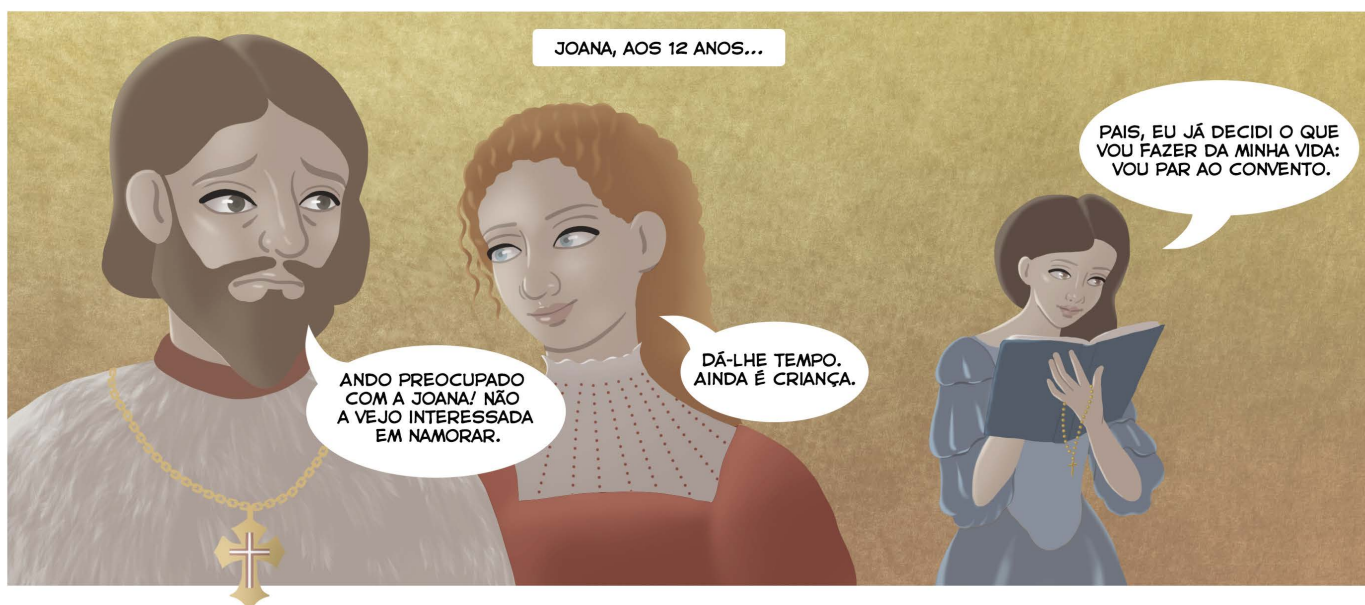
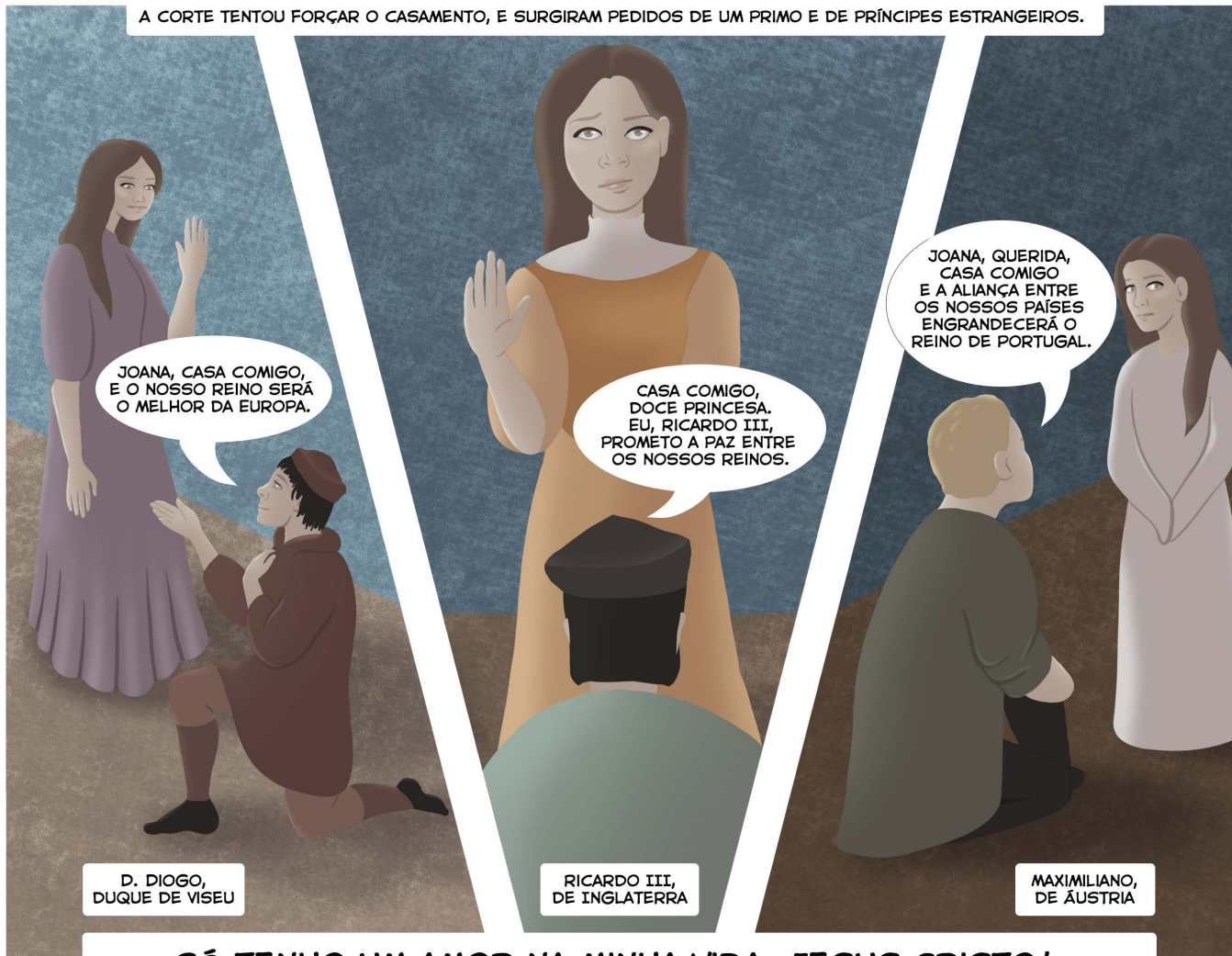


Figura 89

A CORTE TENTOU FORÇAR O CASAMENTO, E SURTIRAM PEDIDOS DE UM PRIMO E DE PRÍNCIPES ESTRANGEIROS.



JOANA, CASA COMIGO,  
E O NOSSO REINO SERÁ  
O MELHOR DA EUROPA.

D. DIOGO,  
DUQUE DE VISEU

CASA COMIGO,  
DOCE PRINCESA.  
EU, RICARDO III,  
PROMETO A PAZ ENTRE  
OS NOSSOS REINOS.

RICARDO III,  
DE INGLATERRA

JOANA, QUERIDA,  
CASA COMIGO  
E A ALIANÇA ENTRE  
OS NOSSOS PAÍSES  
ENGRANDECERÁ O  
REINO DE PORTUGAL.

MAXIMILIANO,  
DE ÁUSTRIA

**SÓ TENHO UM AMOR NA MINHA VIDA: JESUS CRISTO!**

E JOANA MANTÉM-SE FIRME NA SUA DECISÃO



VOU PARA O MOSTEIRO  
DE ODIVELAS, ONDE ESTÁ A TIA.  
MAS O MEU DESEJO É IR PARA  
O MOSTEIRO DE JESUS, EM AVEIRO.

\* TIA FILIPA DE LENCASTRE

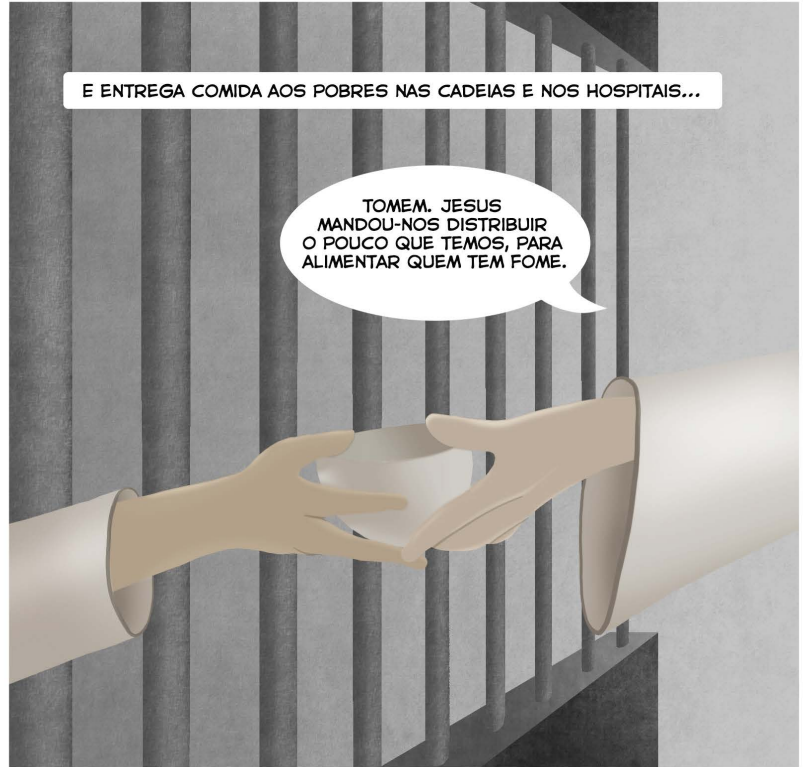


Figura 90

A FAMA DA SANTIDADE DE JOANA ESPALHA-SE POR TODA A PARTE:

A NOSSA PRINCESA  
JOANA É SANTA.

REPAREM:  
NA MÃO ESQUERDA,  
ELA SEGURA O CRUCIFIXO  
E, NA MÃO DIREITA, O PÃO.

SIM, JESUS AMOU-NOS  
ATÉ AO EXTREMO NA CRUZ.  
É ESTE AMOR QUE ME  
INSPIRA. O PÃO REPARTIDO  
É AMOR PARTILHADO.



A PRINCESA JOANA TINHA 38 ANOS QUANDO MORREU A 12 DE MAIO DE 1490.

VIVEU PARA DEUS E OS POBRES, DEPOIS DE ABDICAR À VIDA ABASTADA, DE LUXO, QUE TINHA NA CORTE PORTUGUESA.

ESTÁ SEPULTADA NO CORO DE BAIXO DA CAPELA DO MOSTEIRO DE JESUS, EM AVEIRO.

EM 1693, O PAPA INOCÊNCIO XII BEATIFICOU-A, APRESENTANDO-A COMO JOVEM QUE VIVEU OS VALORES DO EVANGELHO.

# POVOS DO MUNDO

Para os **POVOS DO MUNDO**, ao contrário do que acontecia nos grupos de trabalhos anteriormente referidos, já não me eram enviados textos nem guiões, pois este tipo de ilustração de duas páginas não continha nenhum texto nem balões de fala em si. Era-me enviada uma pasta que continha referências fotográficas dos povos, um globo com a região do povo em destaque e um documento de texto somente com a respetiva identificação: do povo e da localidade.

Após uma pesquisa e seleção de diversos objetos, edifícios, pessoas, costumes, trajes e paisagens a representar na ilustração, criava o esboço, organizando todos esses elementos o melhor possível.

Tal como nos projetos de ilustração anteriores, depois de aprovado pelo/a supervisor(a), desenhava os contornos finais, coloria e definia as sombras (dos elementos e projetadas, se necessário).

<b>OS SARAS</b> .....	<b>92</b>
<b>OS LENCAS</b> .....	<b>94</b>
<b>OS CAZAQUES</b> .....	<b>96</b>
<b>OS MANDINGAS</b> .....	<b>98</b>
<b>OS MACUXIS</b> .....	<b>100</b>
<b>OS XUÉNS</b> .....	<b>102</b>

# OS SARAS



**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://WWW.COMBO-  
 NIANOS.PT/AUDACIA/ARTI-  
 GO/9/1259/OS-SARAS/](https://www.combo-nianos.pt/audacia/artigo/9/1259/os-saras/)

“Os saras vivem no sul do Chade e do Sudão, bem como na região noroeste da República Centro-Africana.

Os saras compõem um povo de 289 mil pessoas, provenientes de diversas tribos que viviam ao longo do rio Nilo, no Egito, e buscaram refúgio para sul contra as invasões árabes do norte de África. Vivem no sul do Chade e do Sudão, bem como na região noroeste da República Centro-Africana.

A designação Sara deriva, aparentemente, do árabe Sa-Ra e significa «Filhos de Ra», o deus sol do Antigo Egito.”<sup>1</sup>

Este foi o meu segundo projeto de ilustração e o primeiro desenho para os **POVOS DO MUNDO**.

Procurei referências de paisagens típicas. Optei por uma fotografia da aldeia Mataya onde está representada uma cabana africana. Pelo facto de a ilustração ser horizontal, recriei mais cabanas, criando assim uma aldeia. O telhado e parede da cabana foram criados com pincéis texturados para facilitar a sua pintura. Quanto à vegetação, pelas fotografias que encontrei, as paisagens aparentam ter algumas árvores, sendo escassa a sua presença.

Para as vestes das personagens, após a pesquisa de trajes comuns à tribo, optei por ilustrar um padrão repetitivo com cores chamativas.



**Figura 91**

Um dos maiores problemas com que me deparei foi o tempo despendido com cada personagem e elemento. Demorei muito em pormenores, portanto não consegui desenhar tudo o que queria para poder entregar no prazo estipulado. Um elemento importante que não consegui colocar no produto final foi uma personagem masculina, que ficou em falta e que, na minha opinião, era importante para mostrar a diversidade de vestes e tatuagens da tribo, tanto masculina como feminina. A pedido da minha supervisora deste projeto, realizei uma mudança na representação das personagens. O cliente enviara apenas duas imagens de mulheres desta tribo, pelo que deveria dar-lhes destaque na ilustração. Assim estas surgiram em primeiro plano, uma vez que foi a referência do cliente, e o homem em segundo.

A personagem feminina que eu illustrei em primeiro plano já estava terminada. Seria prioritário mostrar mais costumes da tribo, neste caso, o transporte de alguidares na cabeça sobre um pano enrolado. Estes elementos estariam presentes na segunda personagem feminina.

Tendo escasseado o tempo para desenhar a personagem masculina, esta acabou por não estar representada no trabalho.



**Figura 92**

Passo a passo | Mulher.

# OS LENCAS



“Os indígenas de El Salvador representam 10% da população. Os lenças são uma das três etnias do país, junto com os nahuapíles e os cacaoperas.

O povo lença é, segundo o historiador Rodolfo Barón Castro, de El Salvador, descendente direto dos maias. Dividiu-se entre a região sudoeste das Honduras e o leste de El Salvador, na América Central, depois de ter deixado de ser nómada.

Na época colonial (1525-1841), e de acordo com escritos de padres espanhóis, cada grupo vivia num território bem definido e organizado, regido por um cacique. Estima-se que nessa altura houvesse à volta de 500 aldeias lenças. Hoje, calcula-se que a sua população seja de aproximadamente 100 mil indivíduos, distribuídos por cerca de 100 comunidades, entre vilarejos e aldeias.”<sup>1</sup>

Após as dificuldades surgidas no último projeto dos **POVOS DO MUNDO**, decidi experimentar um estilo diferente para este novo desafio. Ou seja, realizei a ilustração à luz de um estilo mais minimalista, não deixando de manter um estilo de *cartoon*.

Tal como no projeto anterior, procurei por mais referências do que as que foram enviadas para poder ilustrar o melhor possível o povo Lenças.

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://WWW.COMBO-  
 NIANOS.PT/AUDACIA/ARTI-  
 GO/9/1293/OS-LENCAS/](https://www.combo-nianos.pt/audacia/artigo/9/1293/os-lencas/)



Figura 93

Devido ao que expliquei anteriormente, não requereu fundos muito complexos. Usei um estilo mais simples e desenhei menos pormenores no cenário para poder entregar todas as personagens pretendidas na ilustração.

Concluo que poderia melhorar alguns pormenores, tais como as sombras projetadas, as sombras das personagens e das roupas. Estas poderiam ter um estilo mais *flat* em vez de estarem esfumadas. Mas o que pretendia era que o fundo apresentasse alguma textura e foi essa a razão para ter criado sombras nas personagens para ficarem mais coesas com esse cenário.

As vestes da tribo não eram algo muito diferente do que vemos à nossa volta, mas representei o melhor que consegui para cada uma das personagens, tendo como base as fotografias enviadas pelo cliente. O traje mais demorado a representar foi, de facto, o do rapaz mais velho, pelo desenho de cada linha na camisa, até formar o todo, tendo o cuidado de transmitir o enrugado na cintura, provocado pelo aperto do cinto.

Neste projeto penso ter alcançado tudo o que pretendia. Fui mais rápida, ilustrei um maior número de personagens e simplifiquei o processo, mudando só o estilo.



**Figura 94**

Passo a passo | Mulher e bebé.



Ilustração | Povo Lencas.

# OS CAZAQUES



“Os cazaques de hoje descendem de povos que habitavam a Ásia Central e se instalaram no território do atual Cazaquistão desde a Idade da Pedra.

O Cazaquistão é o maior país sem litoral do mundo. No entanto, o Oeste é banhado pelo mar Cáspio, o mais extenso corpo de água interior que existe. Nele, abunda o esturjão, peixe do qual provém o tão famoso caviar.

O nome «Cazaquistão» deriva do termo persa stan, que designa «terra» ou «nação», e de cazaque, que quer dizer «andarilho», «aventureiro». Assim, Cazaquistão é a «terra dos andarilhos», ou seja, dos nómadas. Os cazaques de hoje descendem de povos que habitavam a Ásia Central e se instalaram no território do atual Cazaquistão desde a Idade da Pedra.”<sup>1</sup>

Apesar da simplicidade que este projeto aparenta ter, há muitos pormenores e bastante textura, tanto no fundo como nas personagens.

Sinto que consegui transmitir a ideia de que a ilustração conta uma pequena história. O estilo que criei divergiu do que tinha realizado até ao momento no estágio, por ser uma ilustração um pouco mais realista.

Tive o cuidado de representar a vegetação e paisagem o mais semelhante à realidade, dando uso às ferramentas de pincéis e máscaras de *Photoshop*.

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://WWW.COMBO-NIANOS.PT/AUDACIA/ARTIGO/9/1342/OS-CAZAQUES/](https://www.combo-nianos.pt/audacia/artigo/9/1342/os-cazaques/)



Figura 95

Os trajes desta tribo resumiam-se ao uso de peles com pelagem e o que não era nesse material apresentava uns apontamentos com uns arabescos.

Para além disso, em muitas fotografias que pesquisei no *Google*, verifiquei que a grande maioria dos cazaques usa estes gorros de pele e pelagem e que, portanto, seria importante representar.

Para realizar esta ilustração, em vez de desenhar o croqui em contornos, este foi feito pintando o preenchimento das personagens, como realizei na primeira ilustração dos **POVOS DO MUNDO**.

Se pudesse melhorar algo seria o cavalo, que veio a revelar-se o elemento menos tridimensional desta ilustração. Terá sido o último elemento que realizei e sinto que destoa do resto pela cor ser mais vibrante do que aquilo que o rodeia e por não ter realizado mais sombras na sua forma, principalmente nas pernas do animal.

O resultado da paisagem ficou exatamente como o pretendido.

Concluí que gostaria de repetir o estilo deste projeto, futuramente.



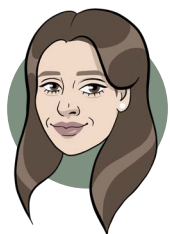
**Figura 96**

Passo a passo | Menina e ave.



Ilustração | Povo Cazaques.

# OS MANDINGAS



“Os mandingas da Costa do Marfim representam 40 por cento da população. Esse povo, que nasceu no Mali, expandiu-se também pela Gâmbia, Senegal, Guiné-Bissau, Guiné, Serra Leoa e Libéria. A palavra «mandinga» é uma corruptela de «mandenka», palavra da língua mandinga que quer dizer «habitante de Manden», a casa histórica do Império do Mali. Curiosamente, na floresta da Costa do Marfim, os membros deste povo são conhecidos como julas, o que significa «comerciante».

No idioma mandinga, a mesma palavra ou expressão tem significados diferentes, consoante o som ou tom reproduzidos. A oralidade assume grande importância na sociedade mandinga, uma vez que parte significativa da sua cultura foi composta e transmitida apenas oralmente, sem ajuda da escrita. O poema épico Sundiata é disto um exemplo impressionante: através de mais de 3000 versos de tradição oral, relata a história de Sundiata Queita, o fundador do Império do Mali.”<sup>1</sup>

Tal como nos projetos anteriores, após receber as imagens de referência, realizei uma nova investigação para recolha de mais fotografias de paisagens, pessoas e trajes do povo Mandingas.

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://WWW.COMBO-  
 NIANOS.PT/AUDACIA/ARTI-  
 GO/9/1368/OS-MANDINGAS/](https://www.combo-nianos.pt/audacia/artigo/9/1368/os-mandingas/)



Figura 97

No dia em que me encarregaram deste projeto, tive uma consulta, portanto, para não perder tempo, comecei por desenhar o delineado inicial no meu caderno na sala de espera. Primeiramente, criei a senhora que se encontra em primeiro plano. Voltei a seguir um estilo mais minimalista do que o último desenho feito para esta coleção. Usei uma foto como referência direta para a banda musical, devido ao tempo apertado para terminar a ilustração. Para o desenho dos instrumentos musicais, usei formas e pincéis para os colorir e ilustrar os detalhes de cada um. Não os contornei para dar destaque às personagens, em detrimento dos instrumentos e do fundo.

As cabanas eram muito idênticas às do povo Saras, mas não podia usar exatamente as mesmas, então redesenhei-as. A palha do telhado tem uma cor mais quente e realizei-a mais definida e não tão sumida, como as cabanas do projeto anteriormente referido.

O resultado final manifesta contraste de estilo entre o fundo e as personagens, pelos elementos humanos estarem contornados e as paisagens não.

Para além disso, nesta ilustração criei sombras mais definidas e não esfumadas e realizei sombras projetadas nas personagens, melhorias que gostaria de ter feito no primeiro desenho dos **POVOS DO MUNDO**.



**Figura 98**

Passo a passo | Mulher.



Ilustração | Povo Mandingas.

# OS MACUXIS



“A Guiana, país da América do Sul, alberga 9500 membros da etnia macuxi, a maior das nove populações nativas aqui existentes.

Macuxis distribuem-se por 27 comunidades indígenas localizadas a sul, mas também estão presentes no norte do Brasil e na região oriental da Venezuela.

A língua macuxi insere-se na família linguística das Caraíbas.”<sup>1</sup>

Para este projeto comecei por pintar todo o fundo. Usei, como referência, imagens que foram enviadas pelo cliente à minha supervisora. Para a paisagem e cabanas usei fotografias de uma aldeia macuxi como inspiração. Queria ter como “história” secundária uma senhora a preparar mandioca em plano de fundo, portanto tive o cuidado de a representar numa das casas abertas presentes na paisagem. As vestes das personagens foram baseadas em trajés do folclore macuxi, típico do povo. Tentei mostrar diferentes roupas femininas e masculinas, por isso desenhei dois casais, um mais velho, em primeiro plano, e outro mais jovem, em segundo plano, mostrando, assim, alguma diversidade das combinações feitas.

Para o fundo, usei pincéis de diversas cores e feitios para criar a relva, tanto a parte mais seca como a vegetação densa. As casas foram feitas com formas e pintadas com pincéis de modo a criar efeito de madeira e palha para o telhado.

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://WWW.COMBO-  
 NIANOS.PT/AUDACIA/ARTI-  
 GO/9/1394/OS-MACUXIS/](https://www.combo-nianos.pt/audacia/artigo/9/1394/os-macuxis/)



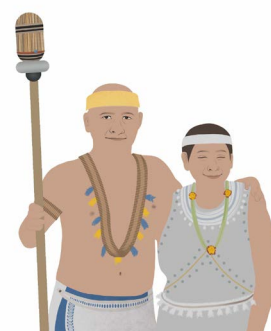
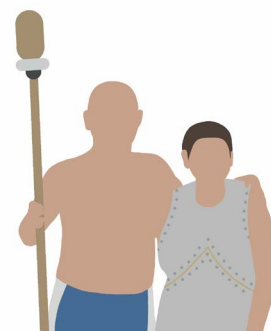
Figura 99

Procedi do mesmo modo para as personagens, criando a forma do corpo e pintando com diversos pincéis e cores, até obter o resultado desejado.

Segui um estilo muito detalhado, mas coeso. Não tive tempo para desenhar tudo o que tinha planeado. Pretendia desenhar, num terceiro plano, casais jovens em fila para representar a dança folclórica. O tempo tornou-se escasso e tive de dar prioridade às outras personagens que já tinham sido começadas.

Foi um trabalho que me deu muito prazer criar. Usei diversos pincéis diferentes e máscaras para criar todos os elementos dos fundos e as personagens.

Alguns pincéis fui eu que criei de forma a desenhar padrões para me facilitar no processo como é o caso do colar e da pulseira do senhor em primeiro plano. Ao invés de desenhar forma a forma até conseguir o resultado que queria, desenhei só uma e criei um padrão. Assim foi mais rápido criar estes elementos.



**Figura 100**

Passo a passo | Casal.



Ilustração | Povo Macuxis.

# OS XUÉNS



“O povo xuém (zhuang) representa o maior dos menores grupos étnicos da China. São 56 no total. O Povo xuém vive no Sul do país, para onde foi empurrado pelo avanço do império controlado pela dinastia Han, cuja população constituiu 91,5 por cento do total de chineses.

De acordo com uma descoberta arqueológica, acredita-se que a origem dos xuéns remonta a 770-475 a.C. Embora fossem dos povos mais assimilados na cultura Han, eles mantiveram características culturais muito próprias, entre as quais a língua, o método de cultivo do arroz húmido, a instalação em terrenos próximos de rios ou ribeiros e a permissão para que os jovens contraíssem matrimónio sem a participação de intermediários. As raparigas permanecem com a família de origem até ao nascimento do primeiro filho, pois só aí se dá o casamento por consumado. Outros elementos distintivos da cultura xuém passam por rituais mágicos, feitiçaria com estatuetas humanas e veneração dos antepassados.” <sup>1</sup>

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://WWW.COMBO-  
 NIANOS.PT/AUDACIA/ARTI-  
 GO/9/1428/OS-XUENS/](https://www.combo-nianos.pt/audacia/artigo/9/1428/os-xuens/)

Este foi o meu último trabalho dos **POVOS DO MUNDO**. Realizei uma ilustração com muito pormenor. Tentei aproximar do estilo que realizei para Os Macuxis e para Os Cazaques. Tentei pintar a água o mais realista possível,



**Figura 101**

deixando uma cor mais escura perto da linha de horizonte e clareando à medida que se aproxima da margem, transmitindo, assim, profundidade.

Para as montanhas procedi tal como fiz no povo Macuxi. Criei formas e pinte com diversos pincéis, criando uma textura semelhante às paisagens das fotografias que usei como referência, tendo o cuidado de criar planos diferentes para dar a sensação de profundidade, também com baixa opacidade, criando o efeito de estar mais longe da “visão” do espectador.

Como no projeto anterior, usei padrões para facilitar o processo da ilustração. Tal aconteceu para conseguir os resultados que queria na camisola da senhora mais velha, à esquerda, em algumas zonas do lenço da senhora em primeiro plano, no decote da sua camisola e, por fim, nas abas do “casaco” da menina mais nova, à direita. No lenço da senhora em primeiro plano, para além dos padrões, tive de criar diversas formas para representar o lenço constituído por variados elementos, incluindo medalhas.

Este projeto foi muito desafiante. Tanto as personagens como a paisagem ficaram como eu pretendia e o cenário ficou muito semelhante à fotografia de referência usada do rio Li, na China.



**Figura 102**

Passo a passo | Menina.

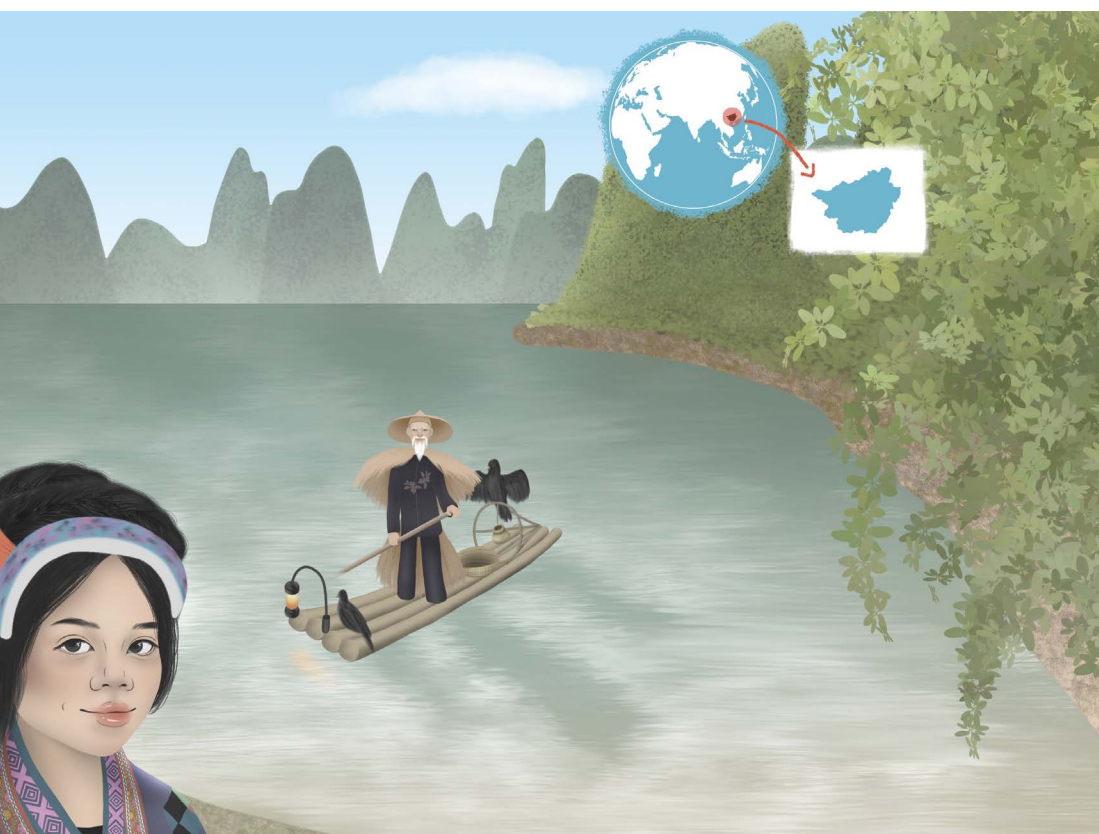


Ilustração | Povo Xuéns.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo realizado um estágio remoto, decisão tomada conscientemente, é claro que a minha experiência poderia ter sido mais rica. Seria mais vantajoso ter escolhido um estágio presencial, ou híbrido, se fosse possível, pois senti falta do contacto com os colegas da empresa, partilha de ideias, de opiniões e de esclarecimento de dúvidas ao vivo... Privei-me destas inúmeras vantagens que teriam sido enriquecedoras para o meu crescimento a nível profissional. Um estágio presencial não foi a minha escolha por diversos fatores, como o conforto de trabalhar em casa e, sobretudo, evitar despesas em viagens e em estadia. O conhecimento que já tinha acerca do trabalho da empresa foi mais um aspeto que teve o seu peso nesta escolha.

Arrependi-me, em parte, uma vez que o dia a dia rotineiro, a falta de socialização, o estar fechada em casa a trabalhar, desmotivou-me bastante, algo que não estava à espera que acontecesse. Acreditei que não seria um problema, mas veio a revelar-se o contrário.

Como mencionei anteriormente, senti falta do contacto físico, de estar frente a frente com alguém, de ter colegas com quem conversar e com quem colaborar e partilhar boas práticas em presença. O contacto que tinha era somente com as minhas duas supervisoras via plataforma *Discord*.

A minha maior dificuldade foi cumprir os prazos estipulados para a entrega dos trabalhos. Pessoalmente, senti que as *deadlines* eram muito apertadas para o que estava habituada e para o tipo de projeto que exigia análise, pesquisa e inspiração para a criação artística. Para além destes aspetos, reconheço que tenho um ritmo de trabalho mais lento em comparação com artistas mais experientes. Por esta razão, houve alguns trabalhos que tive de entregar fora do horário de trabalho ou posteriormente à data indicada (cerca de meio dia ou vinte quatro horas depois). Também realizei alguns projetos “noite dentro”, por iniciativa própria, ou um trabalho do grupo **BANDA DESENHADA** no fim de semana de Natal, pois senti que tendo sido um erro meu, por demorar a realizar os desenhos e ícones no tempo devido (e a perda do trabalho devido a anomalias por parte do meu portátil), não queria prejudicar a equipa e a empresa para com o cliente. As supervisoras aconselharam-me a não voltar a realizar os trabalhos durante a noite, pois não pretendiam que tal acontecesse e queriam que eu priorizasse o meu descanso, o que valorizei. Ambas me ajudaram e me esclareceram sempre que surgiram dúvidas no decorrer dos trabalhos. Quando comecei o estágio, também me enviaram vídeos com dicas e métodos de trabalho da realização dos ícones e de projetos anteriores como exemplo de cada grupo de trabalhos (**TEATRO**, **BANDA DESENHADA** e **POVOS DO MUNDO**).

Ao longo de todo o estágio fui sentindo que ainda não defini um estilo de ilustração pessoal. Gosto de experimentar diferentes técnicas e métodos de desenho e pintura, e estilos variados, dependendo do tema, seja algo mais *cartoon* ou ligeiramente mais realista. Tenho prazer em experimentar na minha ilustração e, felizmente, deram-me liberdade para isso.

Trabalhar na *Anyforms* deu-me ferramentas essenciais para desenvolver projetos futuros e abriu-me os horizontes em vários campos, nomeadamente, na utilização de fotografia para um fim ilustrativo e possibilitou-me a atualização dos meus conhecimentos em modelação 3D, ainda que num nível médio.

De todos os projetos, os que mais me agradaram foram os que se inserem nos temas **TEATRO**, **BANDA DESENHADA** e **POVOS DO MUNDO**, sendo este último o meu favorito e foco deste relatório de estágio.

Neste momento é difícil definir qual o caminho profissional que quero seguir, pois reconheço que existem inúmeras possibilidades que gostaria de abraçar e tenho vontade de experimentar todas as áreas de arte e design.

# ILUSTRAÇÃO 2



## Introdução

“Uma imagem vale mais que mil palavras”.

A ilustração, do latim *illustratiōne*, “ação de esclarecer”, é dos meios mais antigos que se conhece de transmissão de informação de forma simplificada. Surgiu nas paredes rochosas das cavernas, na pré-história, durante o período Paleolítico.

De acordo com o Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, a ilustração é

- 1 – imagem (desenho, gravura, fotografia, esquema, etc.) que complementa texto.
- 2 – arte ou técnica de criação e/ou seleção de imagens para complemento de texto.
- 3 – breve narrativa ou exemplo que ajuda a compreender ou a esclarecer algo.
- 4 – soma de conhecimentos; instrução; sabedoria.”

# A ILUSTRAÇÃO

## THE PICTURE SUPERIORITY EFFECT

Quem descobriu o princípio *The picture superiority effect* (em português, o efeito de superioridade da imagem) foi o professor e psicólogo Allan Paivio. Este efeito está subjacente ao modo como as imagens permanecem mais tempo na memória das pessoas do que as palavras correspondentes. Ou seja, quando se trata de recordar e reconhecer informação, as imagens prevalecem em relação às palavras.

Paivio desenvolveu este princípio com a sua teoria da “dupla codificação”: enquanto que as palavras são armazenadas uma vez na nossa memória (a própria palavra), as imagens são duas (1 – como uma imagem; 2 – como uma palavra ou frase que descreve a imagem), e é por isso que as retemos melhor. O psicólogo esclarece que as nossas memórias captam a informação através de dois códigos diferentes: códigos “verbais” e códigos de “imagem”.

As pessoas recordam-se melhor das imagens do que das palavras, especialmente após longos períodos de tempo.

O efeito de superioridade da imagem, ou efeito de superioridade pictórica, é o termo que resultou de experiências que revelaram que as imagens superam indiscutivelmente o texto na recuperação da memória humana.

Quando uma informação é transmitida oralmente, ou apenas por texto, a grande probabilidade é que apenas 10 % permaneça retida três dias mais tarde. Por outro lado, se a informação for apresentada como texto em conjunto com uma imagem, que seja relevante, três dias após a recebermos, provavelmente recordar-nos-emos de 65 %. Além disso, Aditi Lule, professor na IDEAS College, afirma que o tempo necessário para entender um recurso visual é 1/10 de segundo e é processado 60 mil vezes mais rápido que o texto.

Por conseguinte, esta teoria afirma que é possível fomentar a aprendizagem e expandir a forma de reter conhecimentos por meio de associações verbais e imagens visuais e, assim, reconhecer a importância da ilustração.

“

A simple text message combined with a relevant image can make a lasting, memorable impression on your audience.

**Uma mensagem de texto simples em conjunto com uma imagem relevante pode promover um resultado duradouro e memorável no público.**

Randy Krum

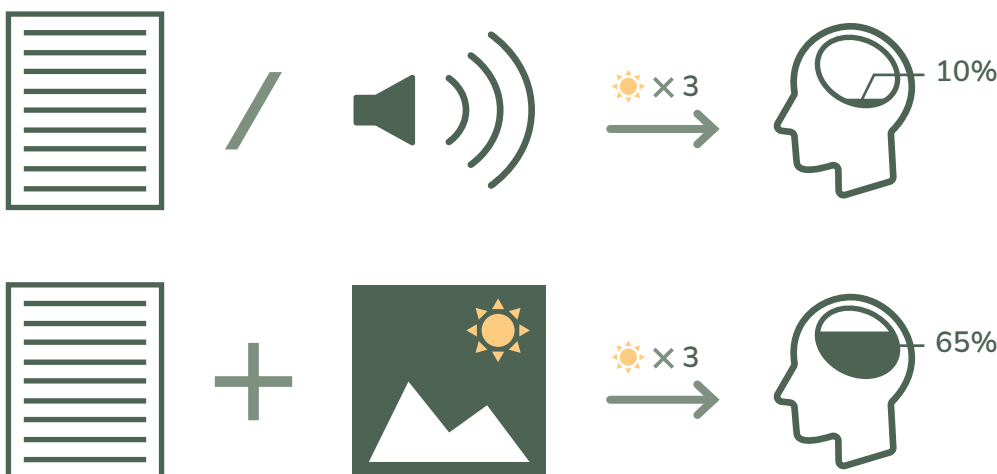


Figura 103

Infografia | *The picture superiority effect*.

# A ILUSTRAÇÃO

## COMO EDUCADOR SOCIAL

Numa altura em que diversidade cultural, étnica, racial, religiosa, de identidade de género, orientação sexual, entre outros, está cada vez mais presente nas nossas comunidades, torna-se imprescindível a importância quanto ao respeito pelo próximo.

A ilustradora e educadora, Jhinuk Sarkar, cujos trabalhos estão profundamente enraizados e inspirados em comunidades, acredita que a ilustração pode ter um papel preponderante na luta pela justiça social.

A ilustração é uma ferramenta poderosa para a comunicação e para a narrativa, uma vez que tem a capacidade de transmitir conceitos profundos e emoções complexas de uma maneira que o texto não consegue expressar.

Acredito que há uma preocupação crescente em apresentar diversidade na ilustração, e isso é, de facto, importante, porque há representatividade, quebra de estereótipos, empatia e cria oportunidades para artistas oriundos de grupos minoritários poderem ser reconhecidos e conceituados na sua área profissional. Um bom exemplo neste contexto é o caso de Gilda Barros, ilustradora do obra “Raízes Negras”, como se pode confirmar na página 128.

Marc Schenker (*copywriter* e profissional de *marketing* que dirige a *The Glorious Company*, uma agência de *marketing*) realizou um artigo no *site creativemarket.com*, intitulado *Showcasing Diversity in Illustration: Advice From 10 Artists* (em português, “Apresentando a diversidade na ilustração: conselhos de 10 artistas”), cujo início passo a citar:

*“Diversity is a topic on many people’s minds these days. For designers and illustrators, the question they often ask themselves is how they can meaningfully contribute to this urgent discussion on equality and diversity. Through the visual arts medium, designers and illustrators have more power and influence than they may realize.”*<sup>1</sup>

A diversidade é um tema bastante atual e presente na mente das pessoas. Para os *designers* e ilustradores, a questão que frequentemente se coloca é a de como podem contribuir significativamente para a discussão urgente sobre igualdade e diversidade. Através das artes visuais, os *designers* e ilustradores têm mais poder e influência do que imaginam.

Também acrescenta que não devemos ilustrar diferentes etnias, ou outras minorias, baseando-nos nos nossos estereótipos, isto porque, deste modo, vai colidir com o principal propósito. O que precisamos, efetivamente, é reservar um tempo para pesquisar e investigar essas diferentes culturas (ou o tema a ser representado na ilustração), para, assim, as conhecermos melhor e as poderemos retratar fielmente, tal como o mundo as apresenta.

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://CREATIVEMAR-](https://creativemarket.com/blog/showcasing-cultural-diversity-illustration)  
[KET.COM/BLOG/SHOW-](https://creativemarket.com/blog/showcasing-cultural-diversity-illustration)  
[CASING-CULTURAL-DI-](https://creativemarket.com/blog/showcasing-cultural-diversity-illustration)  
[VERSITY-ILLUSTRATION](https://creativemarket.com/blog/showcasing-cultural-diversity-illustration)

De seguida apresento uma infografia que criei com base nesse artigo, apresentando a opinião dos 10 ilustradores (Alona Savchuk, Anna Minkina, Irina Mir, Franzi Paetzold, Beatriz Gascón, Lana Elanor, Jerome - Dedraw Studio, Antonio Santos, Svetlana Vasilkovskaya, Mary Long) sobre como criar ilustrações e *designs* mais inclusivos.



Figura 104

## REPRESENTAÇÕES POLÉMICAS RELATIVAS AO PRECONCEITO NA ILUSTRAÇÃO

Nesta parte do capítulo, apresento algumas ilustrações descritas, muitas vezes, como preconceituosas, de diferentes representações predominantemente de raça negra ou indígena e em aplicações diversas.

### ANGELFOOD MCSPADE — ROBERT CRUMB

Esta é uma personagem de banda desenhada criada pelo artista de contracultura e BD underground da década de 1960, Robert Crumb.

Apareceu pela primeira vez na segunda edição da Zap Comix, lançada em junho de 1968, e é uma representação satírica de uma mulher negra africana estereotipada, ilustrada tipicamente “hiper-sexualizada”.

“

*I only feel 'misunderstood' when people react to my work as if I were advocating the things I drew: the crazy, violent sex images, the racist images. I did not draw those images with the intention to hurt or insult anyone.*

**Só me sinto 'incompreendido', quando as pessoas reagem ao meu trabalho como se eu defendesse o que desenhei: as imagens sexuais loucas violentas, as imagens racistas. Não as desenhei com a intenção de magoar nem de insultar ninguém.**



**Figura 105** Angelfood McSpade e a sua primeira aparição na 2ª edição da Zap Comix.

É retratada como uma mulher tribal de corpo voluptuoso, usando apenas uma saia de folhas de palmeira e sem qualquer roupa na metade superior do corpo, muitas vezes com o peito exposto. De lábios absurdamente grandes e demasiado claros para o seu tom de pele, anéis dourados à volta do pescoço e nas orelhas. O seu nome faz referência ao bolo *Angelfood* (bolo originalmente da América do norte) e ao insulto racial, “spade”.

Como descrito pelo *Comic Collector Geek* (nome de canal de youtube), o objetivo de Robert Crumb era levar os estereótipos de uma mulher africana ao limite. Com esta personagem, o criador pretendia “provar” que os estereótipos sobre mulheres africanas estavam errados, que seriam “ridículos” e que esta personagem era a versão delas levada ao extremo.

Contudo, o resultado esperado pelo artista foi bem diferente. Foi fortemente criticado. Esta caracterização foi muito mal recebida pela grande maioria dos leitores e do público. Assim sendo, *Angelfood*, que se mostrava presente em diversas BDs do criador, desapareceu, aos poucos, silenciosamente.

## CHEFE ÍNDIO | PETER PAN — DISNEY

No filme de animação da Disney, *Peter Pan*, de 1953, a tribo representativa de índios americanos apresenta estereótipos na sua caracterização, como o nariz grande e pele vermelha do povo. Curiosamente, apenas a filha do chefe índio não apresenta esse tom de pele, estando tanto o seu pai como o resto da tribo com um tom avermelhado, visualmente mais saturado.



Figura 108

Chefe índio de *Peter Pan*.

## CENSORED ELEVEN — WARNER BROS

“Censored Eleven” é um termo não oficial para onze curtas de *Merrie Melodies* e *Looney Tunes*, séries de curtas-metragens de animação americanas, produzidas entre 1931 e 1944, que foram retiradas da televisão dos Estados Unidos pela *United Artists*, em 1968, devido a estereótipos raciais.

Como se pode observar, os desenhos apresentam traços exagerados e características que refletem os estereótipos da altura da raça negra, sendo um deles, mais uma vez, os lábios “ridiculamente” grandes, ocupando quase metade do rosto, e demasiado claros para a sua cor de pele. Na terceira imagem, quase que aparenta ser um animal e não uma pessoa.

*Coal Black and de Sebben Dwarfs*, de 1943, foi criado após o diretor Bob Clampett ser abordado pelo elenco de uma produção musical *off-broadway*, totalmente negra, chamada *Jump For Joy* e questionado sobre a razão de não haver nenhum desenho animado da Warner com personagens negras. Criaram, então, esta animação – uma paródia de “Branca de Neve da Disney”.

Esses artistas forneceram as vozes (creditadas, por obrigação contratual) e, nos *designs* das personagens, Clampett prestou homenagem a músicos de *jazz* reais que ele conhecia da *Central Avenue*. Mesmo que tenha sido bem intencionada, esta animação continua a revelar estereótipos da raça negra.



Figura 106

Ilustrações de *Censored Eleven*.



Figura 107

Ilustrações de *Coal Black and de Sebben Dwarfs*.

# ANATOMIA & COR

## ANATOMIA SOBRE “GÉNERO”

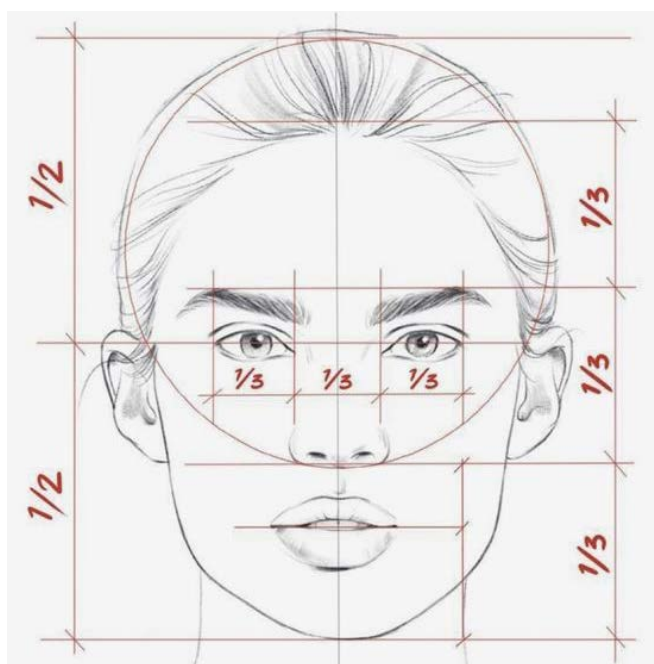
A ilustração sobre género desempenha um papel fundamental na educação e na compreensão das diferenças na anatomia humana.

É possível promover a inclusão no que diz respeito às variáveis de género na anatomia, através da ilustração. De facto, os caracteres sexuais secundários e as diferentes fases de crescimento podem ser visíveis no desenho e pintura. Essas representações visuais podem ajudar a desmistificar preconceitos e a promover uma compreensão mais rica e abrangente do corpo humano.

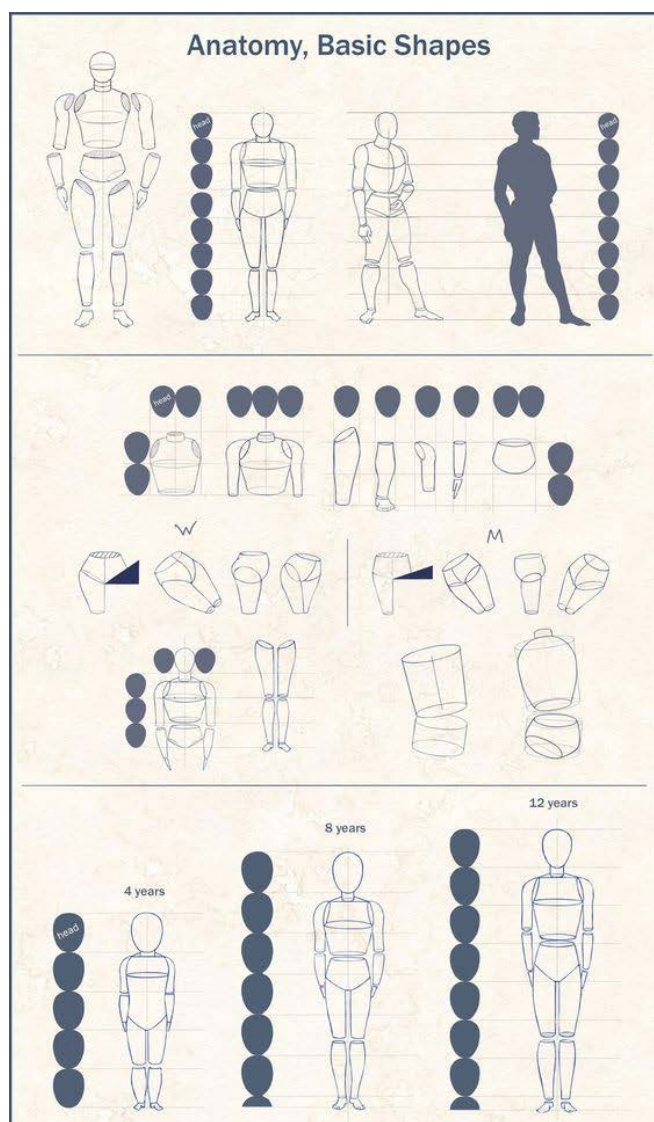
Do lado direito, na figura 110, encontra-se uma imagem que contempla diversas técnicas de como ilustrar um corpo com base em formas simples (círculos, ovais, cilindros, entre outros) e utilizando a medida da cabeça para a construção dos restantes elementos do corpo de uma forma dita “proporcional”.

Na imagem abaixo, figura 109, está apresentado um rosto com as suas medidas relativas à distância entre os próprios elementos do rosto e proporções. Diz-se que, para um rosto desenhado de frente, nas suas medidas “corretas”, os olhos devem de estar a meio do rosto e a distância entre eles deve de ser o comprimento do próprio olho. A testa deve de ter a mesma altura que a distância do queixo ao início do nariz e que do nariz às sobrancelhas.

Seguindo este guia, consegue-se criar um rosto com os elementos proporcionais entre si.



**Figura 109** Técnicas de ilustração | Rosto – Nadia Ispwich.



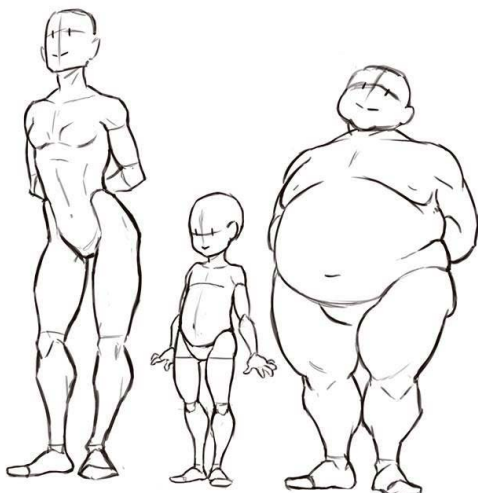
**Figura 110** Técnicas de ilustração | Anatomia do corpo – Azot.

É importante compreender que ilustrar um corpo feminino é diferente de ilustrar um masculino (figura 112), mas esta imagem generaliza. Mesmo que queiramos desenhar uma mulher, há que ter em conta que há muitos formatos de corpo nos quais nos podemos basear. Numa rápida pesquisa na internet ou observando à nossa volta, depressa verificamos que não temos todos o mesmo formato de corpo. Há semelhanças e elementos que nos identificam com um género, em termos biológicos, mas em certas situações, como o caso dos transexuais, não é tão linear.

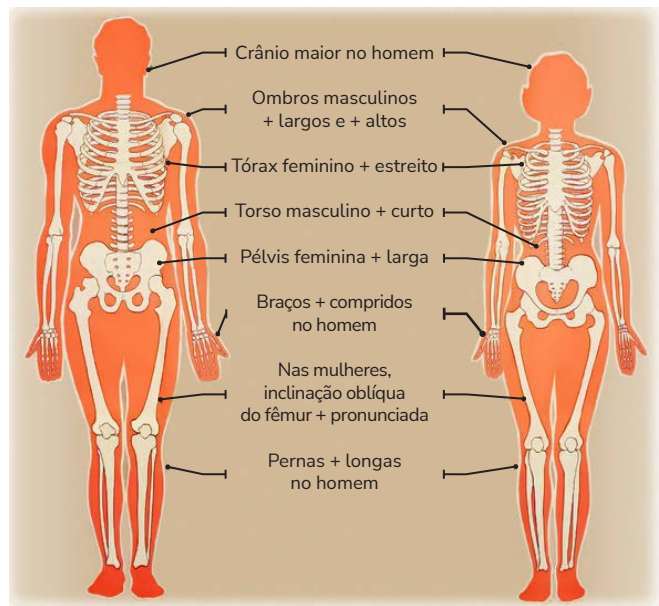
O melhor método que temos, e que eu utilizo pessoalmente, é a observação e a análise, e acredito que um bom ilustrador deve de saber usar ambos. Treinar usando referências é outro método muito importante para aperfeiçoar a anatomia de diferentes corpos (figura 113) e eliminar estereótipos, pois há muitos formatos, alturas e tipos de corpo, como: magro, atlético, curvilíneo, voluptuoso...

Desafiamos, assim, as percepções existentes sobre o que é considerado “normal” ou “aceitável”.

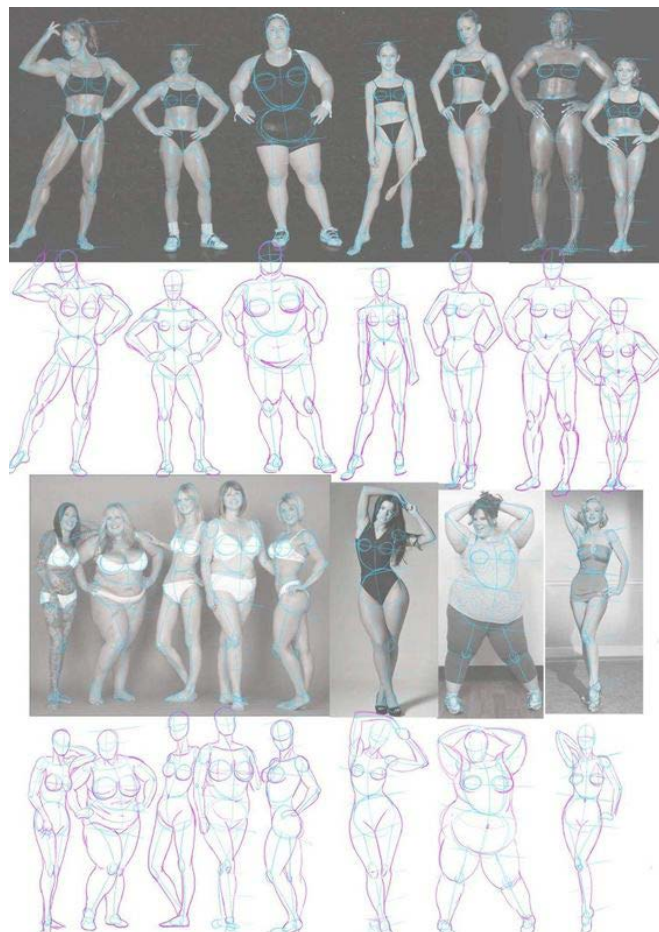
Uma ilustração baseada no respeito pelos diferentes tipos de corpos e anatomicamente correta não apenas educa, mas também valida e promove a diversidade, contribuindo para uma sociedade mais consciente e respeitadora em relação às complexidades de género.



**Figura 111** Ilustração | Diferentes tipos de corpo – Kibbitzer.



**Figura 112** Anatomia | Homem e Mulher – Anónimo.



**Figura 113** Técnicas de ilustração | Referências – Anónimo.

## ANATOMIA E COR EM DIFERENTES ETNIAS

### ANATOMIA EM DIFERENTES ETNIAS

Duas coisas que se devem ter em consideração, quando se ilustra etnias diferentes da nossa, é a representação de traços faciais e tons de cor das raças a serem caracterizadas, de forma respeitadora e que corresponda à realidade. Se não conhecemos bem a etnia a ilustrar, é muito importante o uso de fotografias de referência. Se estamos a tentar representar de forma realista um indígena americano, por exemplo, seria errado colori-lo de cor vermelha, como já foi feito por alguns artistas. Não existem pessoas com essa cor de pele. Pode haver subtons de pele, mas não será a cor final. Muitas vezes, as pessoas que se veem representadas de formas que não estão em conformidade com a realidade podem sentir-se desrespeitadas.

*“Illustrations are accurate without being stereotypical.*

*Characters from different races, ethnicity, and cultures are not drawn the same but with different skin colors. For example, if a White, African American, and Hispanic characters all look the same but with different skin color, it would not be appropriate. This strips the different races, ethnicities, and cultures of their individuality.*

*Includes specific physical attributes associated with the race, ethnicity, or culture without dramatizing these features.*

*Example: People from black and/or of the African Diaspora have different hair textures to those from White descent. It would be appropriate to give an African American character an afro but inappropriate to make the afro comically large. This depiction could signify African American hair is something to laugh and make jokes about due to the illustration.”<sup>1</sup>*

As ilustrações devem de ser precisas sem serem estereotipadas.

Personagens de diferentes raças, etnias e culturas não são desenhadas da mesma forma, mas com cores de pele diferentes. Por exemplo, se personagens de pele branca, afro-americanas e hispânicas tivessem a mesma aparência, mas com cores de pele diferentes, isso não seria apropriado, uma vez que retiraria a sua individualidade.

Deve-se incluir atributos físicos específicos associados à raça, etnia ou cultura sem caricaturizar essas características.

Exemplo: Pessoas de ascendência negra e/ou africana têm texturas de cabelo diferentes das de ascendência branca. Seria apropriado dar um afro a uma personagem afro-americana, mas seria inadequado torná-lo exageradamente grande. Esta representação pode significar que o cabelo afro-americano é algo para rir e fazer piadas, devido à ilustração.

A anatomia corporal não é o foco desta secção, pois os corpos variam de pessoa para pessoa, não entre diferentes etnias. As características que mais nos distinguem de uma ou outra raça encontram-se presentes nos elementos do nosso rosto: formato de olhos, de nariz, de lábios e o próprio rosto.

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://LIBRARY.WCUPA.EDU/C.PHP?G=1390919&P=10288760](https://library.wcupa.edu/c.php?g=1390919&p=10288760)

Quando um ilustrador desenha uma etnia que não corresponde à sua, torna-se muito fácil cair em estereótipos. É importante fazermos uma pesquisa para as podermos representar tal como são.

Uldis Zarins ensina anatomia na Academia de Arte da Letónia e é um escultor premiado, com mais de 25 anos de experiência.

Criou um livro intitulado *Anatomy of Facial Expressions* (em português, “Anatomia de expressões faciais”). Na figura 115, está uma página do seu livro, onde podemos observar como a estrutura do nariz varia bastante entre diferentes pessoas de determinada região. Mesmo se analisássemos nesse mesmo local, conseguiríamos encontrar narizes dos mais variados formatos.

Como foi dito anteriormente, a melhor forma de desenhar corpos é treinar a observação e analisar a sua estrutura e os seus elementos, compreendendo o que distingue uma pessoa de outra e como cada característica a torna única. Como se pode observar na imagem da figura 115, de uma forma generalista, a cana do nariz de uma pessoa africana não é tão alta como a de um europeu. No entanto, as narinas de um europeu não são tão largas como as de um africano. Para uma ilustração mais realista deve-se ilustrar de forma mais fiel possível.

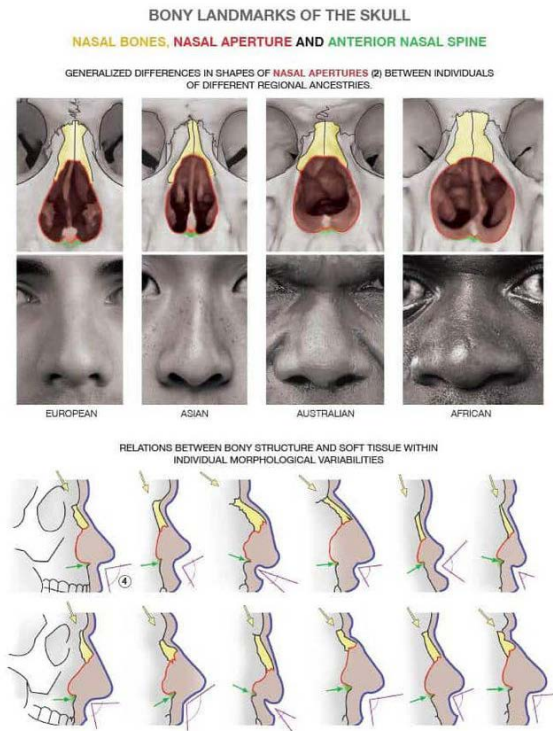


Figura 115 Anatomia | Nariz – Uldis Zarins.

HaNjiHye (Nome criativo no site a Deviant Art), artista digital, criou um “guia” para ajudar a ilustrar olhos de diferentes raças. Seguem as suas ilustrações de referência e as características que a artista tem em consideração, quando pinta diversas etnias. Começando pelos olhos asiáticos, a artista afirma que tendem a ter sobrancelhas e pálpebras mais grossas. De seguida, são apresentados os olhos caucasianos e africanos. É crucial lembrar que há sempre exceções a estas “diretrizes”.

PÁLPEBRA ÚNICA — OLHO ASIÁTICO — PÁLPEBRA DUPLA

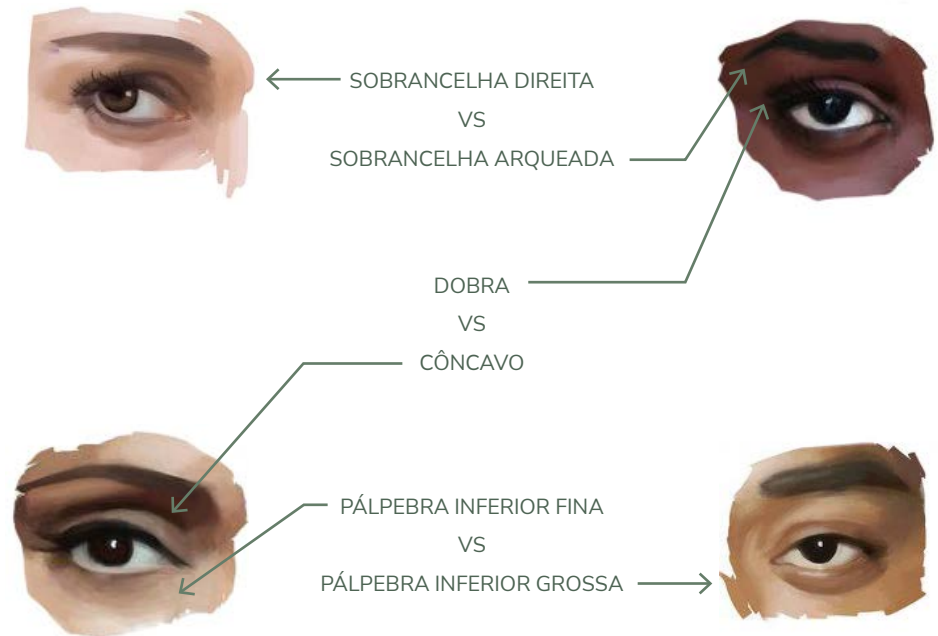


Figura 114

Anatomia | Olhos – HaNjiHye.

**OLHO CAUCASIANO**

**OLHO AFRICANO**

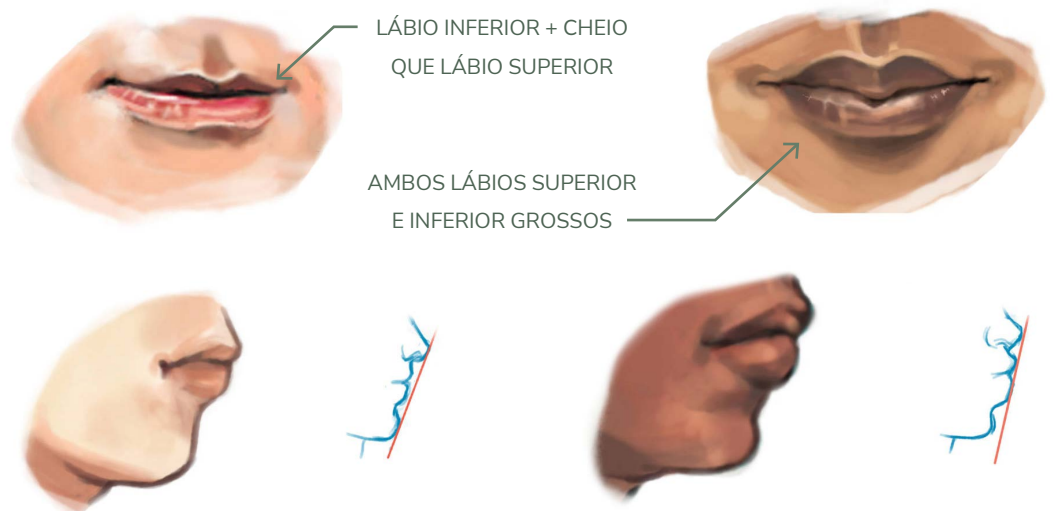


**Figura 116**

Anatomia | Olhos – HaNjiHye.

**LÁBIOS CAUCASIANOS**

**LÁBIOS AFRICANOS**



**Figura 117**

Anatomia | Lábios – Mellissa Xadrea.

Existe um variado formato de lábios, mas a imagem acima, na figura 117, de Melissa Xadrea, apresenta apenas um exemplo de duas raças para espelhar as características mais comuns que as distinguem.

As imagens anteriores são generalistas, sendo que devemos recorrer sempre a fotografias como referência apropriada ao tema a ser representado.

## COR EM DIFERENTES ETNIAS

Nataliia Kulish, artista que se foca em pintura digital, criou o vídeo *Color Theory for Painting Skin Tones* (em português, “Teoria das Cores para Pintar Tons de Pele”) <sup>1</sup>, onde explica, com clareza, formas de pintar diferentes etnias. Apresenta-se, de seguida, o resumo de parte do conteúdo do vídeo:

**1 DISPONÍVEL EM**  
[HTTPS://YOUTU.BE/\\_YFDP3R-P2OQ?SI=APOP5IVMKZD3EAXJ](https://youtu.be/_YFDP3R-P2OQ?si=APOP5IVMKZD3EAXJ)

1

### MATIZ



É a cor pura, não adulterada. Sem quaisquer alterações no brilho (valor) ou intensidade (saturação). Refere-se às cores básicas como vermelho, azul e amarelo. É imprescindível compreendê-la ao pintar tons de pele, já que a mesma abrange uma ampla gama de tons, “desde pêssegos quentes até azeitonas frias”.

### SATURAÇÃO



“É a intensidade ou pureza de uma cor. Em termos de tons de pele, alterações subtis na saturação, podem transmitir diversas emoções. É importante encontrar o equilíbrio certo. Um nível de saturação alto pode parecer pouco natural, enquanto que um nível baixo pode fazer com que a pele pareça sem vida.”

### VALOR



“Refere-se à claridade ou escuridão de uma cor. Tal como acontece com os tons de cinzento, em que o branco representa o valor mais claro e o preto o mais escuro, compreender o valor ajuda a criar profundidade nos retratos. Sombras e realces desempenham uma função crucial na definição dos contornos de rostos.”

Estes são os pilares da teoria das cores, formando a base para representar tons de pele.

2

### TONS QUENTES

Transmitem uma sensação de calor como o fogo. Habitualmente, estão presentes em zonas expostas diretamente ao sol, como:



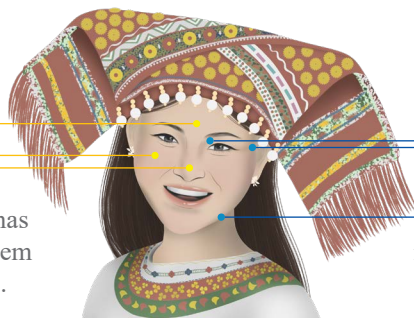
Tons rosados ou dourados nas bochechas e nariz, transmitem uma sensação de vitalidade.

### TONS FRIOS

Criam uma sensação fresca como o oceano. Tipicamente, estão presentes em zonas sem luz direta do sol, como:



Tons azuis ou roxos, nas sombras, dão dimensão e profundidade ao retrato.



Para pintar a pele humana é muito importante compreender os atributos dos tons quentes e frios, isto porque ela apresenta uma vasta gama de tonalidades.

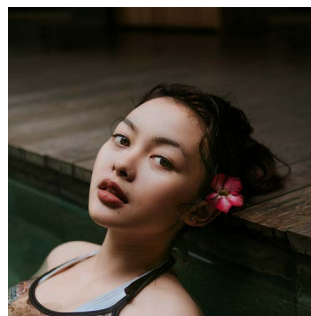
**Figura 118**

Infografia sobre Cor | Pele – Adaptado do vídeo da artista Nataliia Kulish.

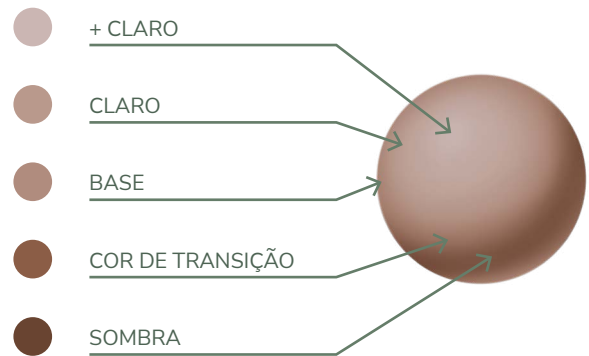
Na figura 122, está apresentada uma infografia, criada por mim, com a finalidade de demonstrar um método de pintura de pele de diferentes raças, com recurso a fotografias de referência.

3

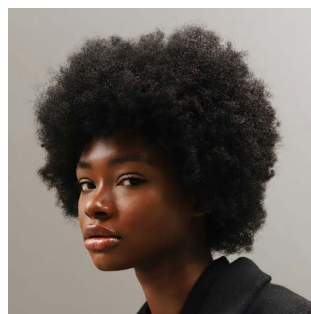
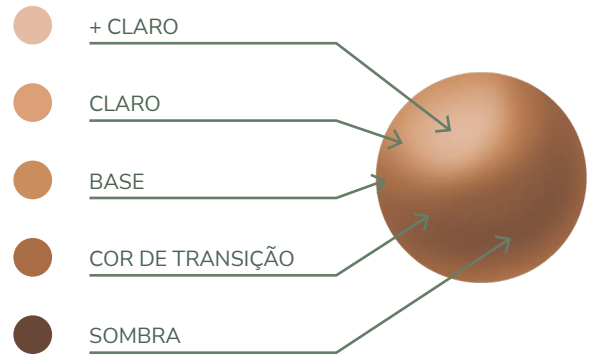
**ILUSTRAR PELE A PARTIR DE FOTOGRAFIAS**



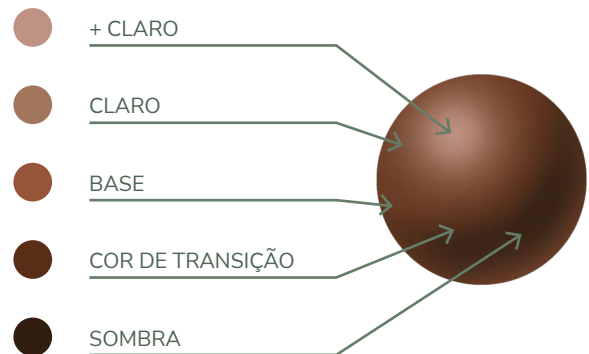
**Fig. 119** Foto | Landovan.



**Fig. 120** Foto | J.Gonzalez.



**Fig. 121** Foto | GoodFaces.



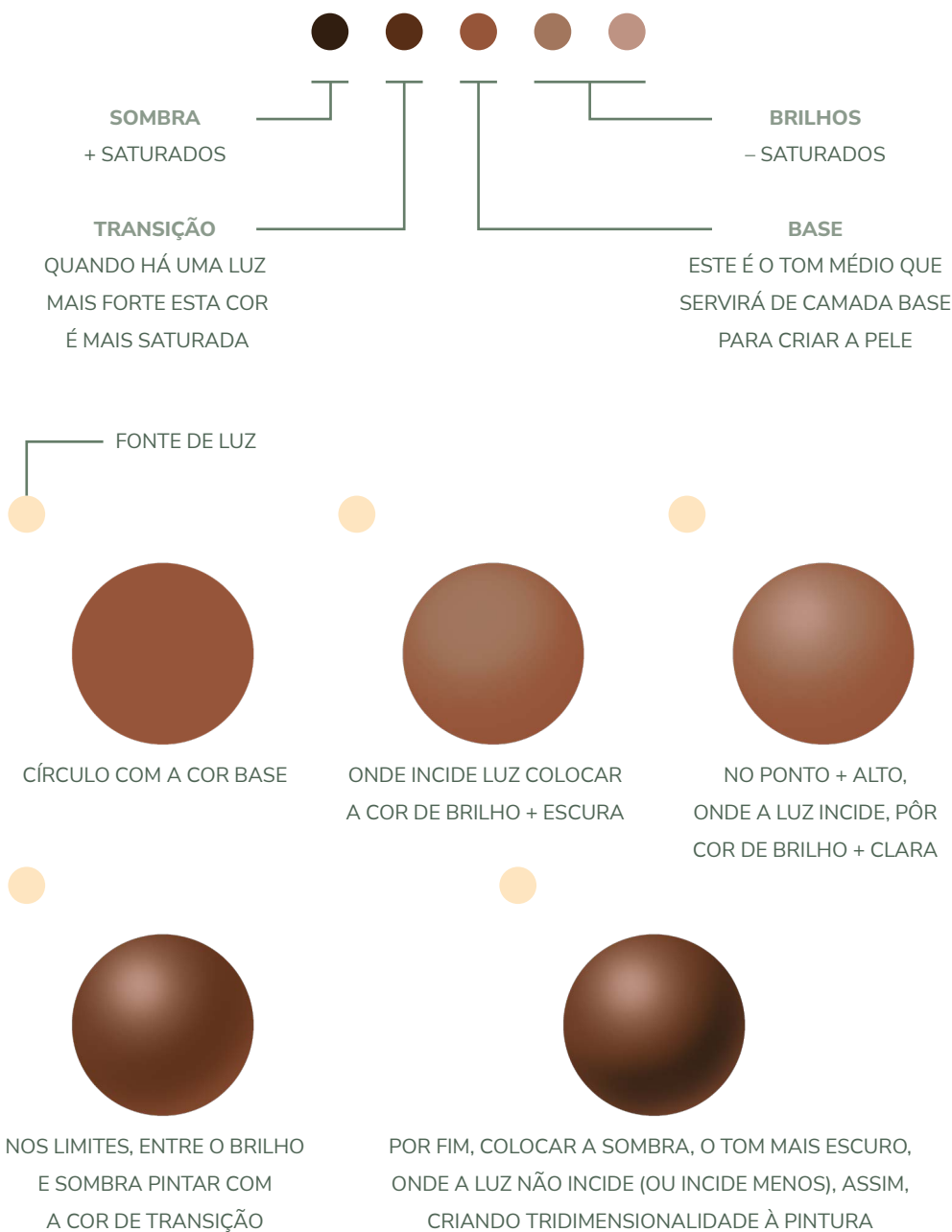
**Figura 122**

Infografia sobre Cor | Pele.

De seguida, passo a explicar como se pode pintar uma cor de pele de uma forma simplificada, tal como realizei e foi apresentado na figura anterior, “Ilustrar pele a partir de fotografias”.

4

## ILUSTRAR PELE — PASSO A PASSO



**Figura 123**

Infografia sobre Cor | Ilustrar pele — Passo a passo.

# METODOLOGIAS <sup>3</sup>

## Introdução

Os métodos de investigação são procedimentos de recolha de dados que contemplam modelos de trabalho ou sequências lógicas, utilizando várias técnicas, para uma interpretação da informação recolhida e registo de conclusões, de modo a obter conhecimento científico.

A investigação científica é um método que visa obter informação relevante e fidedigna, através da pesquisa, exploração, observação, questionamento, formulação de hipótese, realização de experiências, aceitação e/ou rejeição da(s) hipótese(s) previamente formulada(s) e conclusão, com vista à obtenção de respostas.

Alguns dos métodos de investigação são: Estudos de Caso, Entrevista, Grupos de discussão virtuais ou presenciais, Inquéritos em linha ou físicos, Observação, Documentos e registos.

A sua escolha depende dos objetivos gerais da investigação, dos aspetos práticos e dos recursos disponíveis.



# ESTUDOS DE CASO

## Introdução

O Estudo de Caso é um método de investigação que tem por base o planeamento – aspetos relacionados com a conceção da investigação, recolha de dados e a sua análise. Os dados podem ser recolhidos de múltiplas fontes e o seu estudo pode recair sobre um ou mais elementos. As questões de investigação referem-se ao “Porquê?” ou ao “Como?” e os resultados estão dependentes da capacidade de integração do investigador.

De que forma são representadas as pessoas de minorias na ilustração?  
Será que a ilustração representa, de forma ética, as diferentes comunidades?

Estas são questões para as quais quero encontrar respostas, neste capítulo, analisando livros de diferentes temas.

# AS OBRAS

## IDENTIDADE DE GÉNERO, LGBTQ+ E MULTICULTURALIDADE

Antes de mais, para a escolha das obras a serem analisadas defini temas para facilitar a seleção dos livros. Assim, estarão organizados de acordo com as seguintes temáticas: Identidade de Género, LGBTQ+ e Multiculturalidade. Acredito que estas abrangem diversos tópicos importantes a analisar, desde a pintura e anatomia à multiculturalidade e identidade de género.

Alguns livros poderiam estar associados a uma categoria diferente da escolhida, mas organizei-os pelo tema central da história e da mensagem que o escritor e ilustrador pretendem transmitir.

Para o tema “Identidade de Género”, o livro selecionado foi “O Jaime no casamento”, escrito e ilustrado por Jessica Love.

“O casamento do meu tio” de Sarah S. Branne e ilustrado por Lucia Soto foi a obra selecionada para o tema “LGBTQ+”.

"Multiculturalidade" foi um tema que me causou alguma indecisão na escolha entre o livro “Endireita-te”, do autor e ilustrador Rémi Courgeon, e o livro “Raízes Negras”, da escritora Lúcia Vicente e ilustrado por Gilda Barros. O último título mencionado foi o escolhido pelo facto de a autora ser portuguesa, por ter sido ilustrado por uma artista cabo-verdiana e porque valorizei a história da criação do livro. Lúcia Vicente, também autora de “Portuguesas com M Grande”, quando planeava a obra, apercebeu-se que, da lista de mulheres que tinha organizado, não havia nenhuma negra. Foi esta a razão que a levou a escrever o livro “Raízes Negras” e a contactar uma artista negra, a Gilda Barros, para ilustrar o livro.

# ANÁLISE DA OBRA

TEMA — IDENTIDADE DE GÊNERO  
LIVRO — O JAIME NO CASAMENTO

## CATEGORIA

Literatura infantil

## DATA DE LANÇAMENTO

abril de 2021

## DIMENSÕES

255 mm de largura

237 mm de altura

9 mm de espessura

## ENCADERNAÇÃO

Capa dura

## PÁGINAS

32



Figura 124

Capa do Livro “O Jaime no casamento” – Jessica Love.

“O Jaime no casamento” foi ilustrado e escrito por Jessica Love, encontra-se no Plano Nacional de Leitura e é aconselhado dos 6 aos 8 anos de idade. É o segundo livro desta coleção, sendo o primeiro “O Jaime é uma sereia”, que ficou disponível em março de 2020. Ambos foram publicados pela mesma editora, Fábula.

Trata-se de uma obra com muito pouco texto e uma arte visual muito rica e colorida.



Figura 125

Ilustrações de “O Jaime no casamento”.



Figura 126

Ilustração de "O Jaime no casamento".

As ilustrações apresentam a narrativa de uma forma muito apelativa e clara. Mantendo equilíbrio, variam entre ilustrações de duas páginas (como a fig. 126 e 127), tendo estas muito mais elementos, e de uma página (fig. 125), menos pormenorizadas, mas mantendo a sua qualidade e riqueza.

A história relata o dia do Jaime, que foi a um casamento com a sua avó, a sua amiga Marisol e a avó dela. No meio da festa, o Jaime e Marisol aventuraram-se e brincam juntos, usando a sua imaginação.

Desde o primeiro contacto do leitor com a personagem principal que se percebe que o Jaime é um menino com o lado feminino mais acentuado. Esta leitura é feita não pelo texto, mas pela ilustração da personagem, através das expressões e poses, como se vê na capa e na figura 125, quando a Marisol lhe coloca uma coroa de flores na cabeça. Se compararmos as pestanas entre o Jaime e a Marisol, na figura 126, podemos verificar que as do menino

são significativamente maiores. São pormenores subtis como estes que enriquecem a obra.

A maioria das personagens aparenta ser negra. Este facto aliado ao casamento entre duas mulheres fez deste livro uma escolha perfeita para analisar.

Quanto à pintura da pele das personagens, está muito bem conseguida, pois apresenta volumetria e vitalidade. A avó do Jaime é a personagem mais extravagante quanto aos seus traços faciais, quase que está caricaturizada, na figura 126, mas, pela minha pesquisa, é apenas o estilo próprio de J. Love, que, tendo uma enorme qualidade, e complementando a história que é "aberta" socialmente, decerto, não terá recebido críticas.

Este livro veicula muitos valores e abre os horizontes para o leitor se compreender melhor, para aceitar a diversidade na identidade de género, de etnia, de orientações sexuais ou, até, criar empatia com o outro, através da ilustração.



Figura 127

Ilustração de "O Jaime no casamento".

# ANÁLISE DA OBRA

TEMA — LGBTQ+

LIVRO — O CASAMENTO DO MEU TIO

## CATEGORIA

Literatura infantil

## DATA DE LANÇAMENTO

janeiro de 2022

## DIMENSÕES

219 mm de largura  
286 mm de altura  
7 mm de espessura

## ENCADERNAÇÃO

Capa dura

## PÁGINAS

32



Figura 128

Capa do Livro "O casamento do meu tio" – Sarah Brannen e Lucía Soto.

Este livro infantil é recomendado a crianças entre os 6 e os 10 anos, foi publicado pela editora Booksmile e ilustrado por Lucia Soto.

Apesar de, na minha opinião, a história ser muito simples (embora adequada ao público-alvo), as ilustrações enriqueceram bastante a obra.

Retrata a ligação próxima de uma menina, Camila, e do seu tio, Miguel, que vem a ser perturbada, quando ele a informa que se vai casar. Camila receia tornar-se menos importante na vida do tio, mas vem a compreender que não há razão para medos, pois passará a ter dois tios que irão estar sempre presentes na sua vida.

Apesar de ser uma ilustração mais estilizada, portanto não realista, e adequada a crianças, apresenta uma certa tridimensionalidade pela presença de sombras nas personagens e cenários. A arte deste livro é muito colorida e de fácil interpretação.

Na minha perspetiva, a representação do casal está muito bem conseguida, pelas ilustrações anatomicamente corretas, percebendo-se, claramente, que se trata de dois homens homossexuais.

O número de mulheres e homens apresentados nesta obra não varia muito, espelhando igualdade de género com a sua presença, porque nenhum dos géneros prevalece em relação ao outro.

Quanto à anatomia entre homens e mulheres, as suas representações são de fácil distinção. As mulheres apresentam linhas mais sinuosas, enquanto os homens foram desenhados com linhas mais direitas, à exceção de um senhor, na segunda imagem da figura 129, que foi ilustrado com maior volume que as outras personagens, estando, assim, representados mais formatos de corpo.

Algo a salientar é que, para além do tema secundário, o casamento entre dois homens (como se pode observar na segunda ilustração, do canto superior direito, na figura 129), há a representação de diversas personagens com cores de pele diferentes e com diversos formatos de corpo, expondo, desta forma, a diversidade da população humana. Do mesmo modo, também podemos observar a representação de uma bailarina de raça negra, na figura 130, fugindo ao estereótipo da bailarina de pele e olhos claros.

Estas representações visuais são muito pertinentes para fomentar a aceitação e o respeito pela diferença, quer a nível de orientação sexual quer de multiculturalidade, como, também, para promover a empatia e a inclusão.

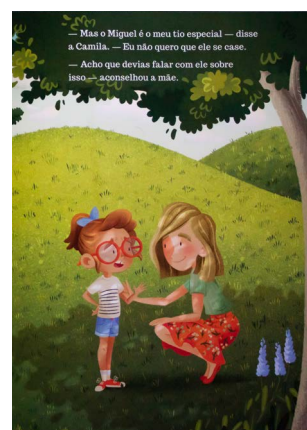


Figura 129

Ilustrações de “O casamento do meu tio”.

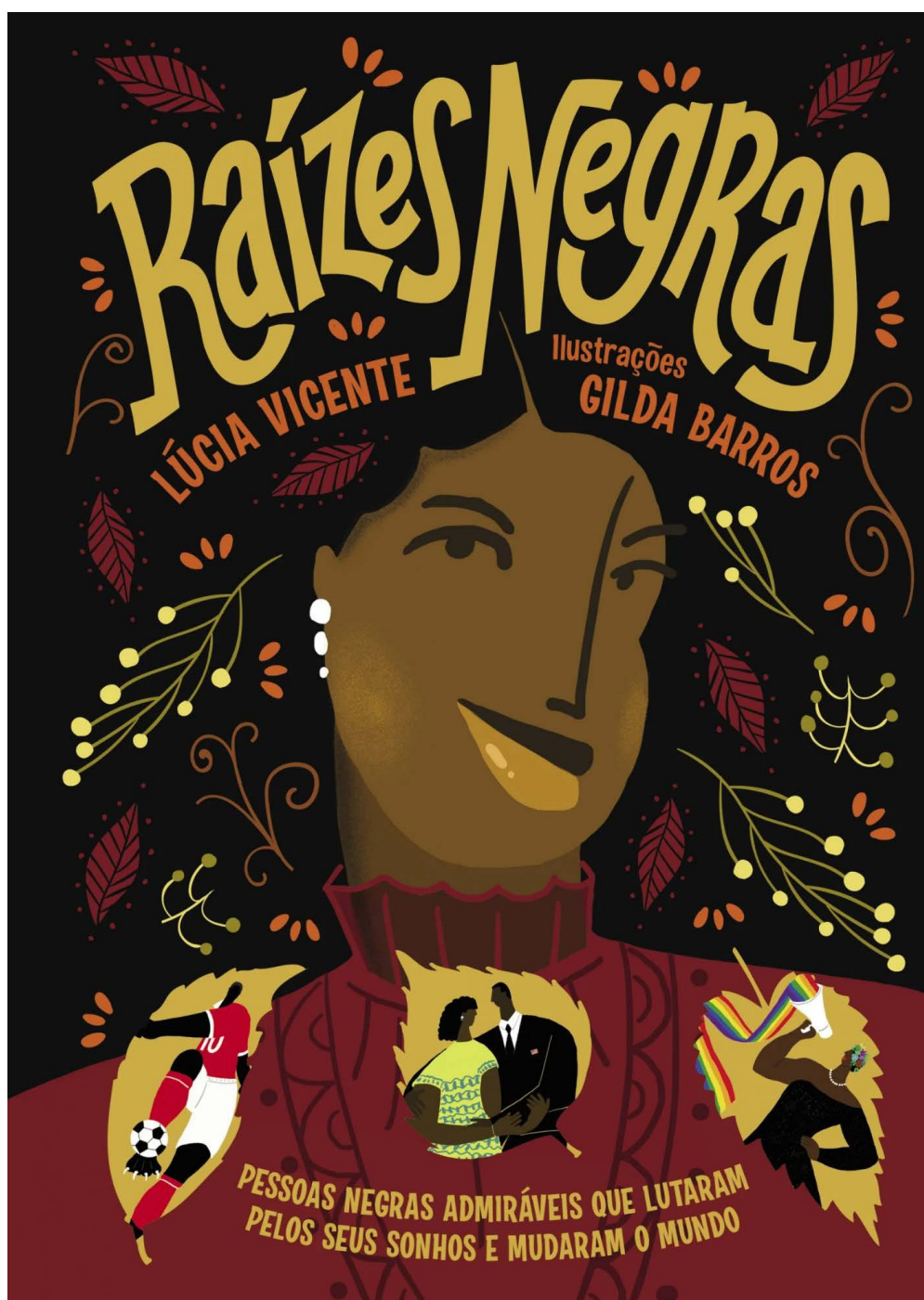


Figura 130

Ilustração de “O casamento do meu tio”.

# ANÁLISE DA OBRA

TEMA — MULTICULTURALIDADE  
LIVRO — RAÍZES NEGRAS



**CATEGORIA**

Literatura juvenil

**DATA DE LANÇAMENTO**

julho de 2021

**DIMENSÕES**

174 mm de largura  
245 mm de altura  
16 mm de espessura

**ENCADERNAÇÃO**

Capa dura

**PÁGINAS**

144

**Figura 131**

Capa do Livro "Raízes Negras" – Lúcia Vicente e Gilda Barros.

“Raízes Negras” é um livro informativo com mais de 50 biografias de homens e mulheres de raça negra, pessoas “excepcionais e pioneiras, algumas, icônicas, outras, menos conhecidas”.

Ao folhear este livro, achei curioso que havia retratos que tinham os elementos integrantes do rosto e outros não. Mesmo omissos, Gilda Barros ilustrou as pessoas de forma a conseguirmos identificá-las pelos objetos, cenários ou outros constituintes que são representativos da pessoa retratada, tal pode ser observado, como exemplo, nas imagens à direita, nas figuras 132 e 133. Passo a explicar:

1º imagem - Dandara e Zumbi dos Palmares, guerreiros e líderes políticos lideraram uma revolta pela liberdade do seu povo contra colonizadores portugueses. Esta luta está representada na ilustração pelas setas nas costas de Zumbi. O texto relata a forma como partiram deste mundo e a ilustração acrescenta que ambos permanecem juntos “no céu”, com “a sua alma eternamente em liberdade”.

2ª imagem - Eusébio, futebolista e conhecido como “Pantera negra”. O fundo listrado vermelho, a bola e o equipamento de futebol com o número 10 remetem para a sua ligação ao Clube Benfica. Em vez de pés, a artista ilustrou-os como patas de uma pantera, alusivas à sua alcunha.

3ª imagem - Katherine Johnson, matemática, física e integrante da NASA como “computador humano” (profissão existente na altura). Encontra-se na base da ilustração como um pilar imprescindível para a NASA, na “luz” que sai do foguetão e na qual percebemos o modo como ela vê o mundo, através de apontamentos matemáticos.

4ª imagem - Muhamad Ali, pugilista, ativista social e poeta. “Flutua como uma borboleta” assim descrito e retratado na ilustração. As luvas remetem para a sua profissão de pugilista.

5ª imagem - Nzinga Mbandi, rainha guerreira, estratega militar, anticolonialista e diplomata. Lê-se, no texto, que “os soldados de Ndongo seguiam-na cegamente no campo de batalha”, o que acredito que tenha sido retratado na imagem.

As ilustrações são minimalistas, têm pouca textura, transmitem movimento pelas suas linhas sinuosas e estão isentas de tridimensionalidade, em conformidade com o estilo de Gilda Barros. Embelezaram toda esta obra, ilustrada por uma artista negra, a convite da autora.

Na minha opinião, a cor e vivacidade das imagens transmitem claramente a cultura e os traços característicos da raça representada.



Figura 132

Ilustrações de “Raízes Negras”.



Figura 133

Ilustração de “Raízes Negras”.

# INCLUSÃO | LIVROS INFANTIS E JUVENIS

## MUNDO

Em 2022, a CCBC — *Cooperative Children's Book Center da University of Wisconsin–Madison* realizou uma análise a milhares de livros infantis e adolescentes, focada na diversidade social.

A cientista social, Anjali Adukia, da Universidade de Chicago, examinou, com os seus colegas, 1.130 livros premiados. Usaram um programa de inteligência artificial treinado para detetar rostos e determinar a idade, raça e género de cada personagem retratada. Este recurso permitiu-lhes captar pormenores que teriam escapado se tivessem feito esta análise manualmente.

Concluiu-se que, em média, os jovens foram retratados com pele mais clara do que os adultos da mesma raça e que as personagens femininas eram representadas com mais frequência em imagens do que no texto.

De acordo com os autores do estudo, a grande maioria das pessoas famosas mencionadas nos livros vencedores de *Newbery* e *Caldecott* — considerados os prémios de maior prestígio na literatura infantil — são brancas.

Na altura em que o resultado do estudo foi divulgado, surgiram tentativas de proibição de lançamento de livros que abordassem questões de raça e identidade de género e orientação sexual enquanto decorriam, simultaneamente, campanhas a favor da diversidade. Isto sucedeu um pouco por todo o mundo, em particular nos Estados Unidos da América, segundo o artigo de onde foi retirada esta informação. <sup>1</sup>

1 ADAPTADO DE  
[HTTPS://WWW.SCIENTIFICAMERICAN.COM/ARTICLE/ARE-CHILDRENS-BOOKS-IMPROVING-REPRESENTATION/](https://www.scientificamerican.com/article/are-childrens-books-improving-representation/)



*Racial and gender disparities persist in award-winning kids' literature despite recent gains in representation.*

**Disparidades raciais e de género persistem na premiada literatura infantil, apesar dos recentes ganhos na representação.**

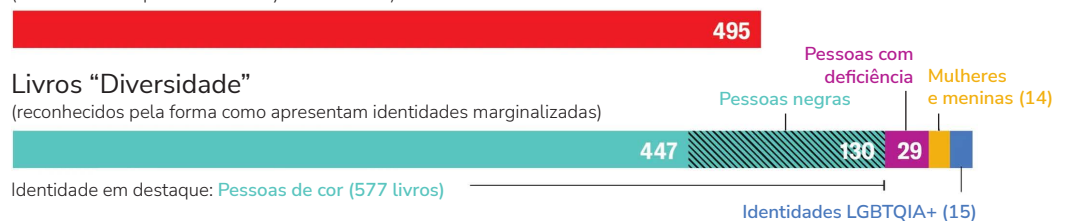
Jesse Greenspan

### QUANTIFICANDO A DIVERSIDADE EM 1.130 LIVROS INFANTIS

#### LIVROS INCLUÍDOS NO ESTUDO

##### Livros “Convencionais”

(Vencedores do prémio Newbery ou Caldecott)



**Figura 134**

Infografia | Representação em livros infantis (traduzida) – Amanda Montañez.

## REPRESENTAÇÃO EM LIVROS “CONVENCIONAIS” E DE “DIVERSIDADE”

As barras mostram o quão fortemente cada grupo demográfico foi representado em cada categoria de livros incluída no estudo, de acordo com a análise baseada na pesquisa em IA (inteligência artificial).

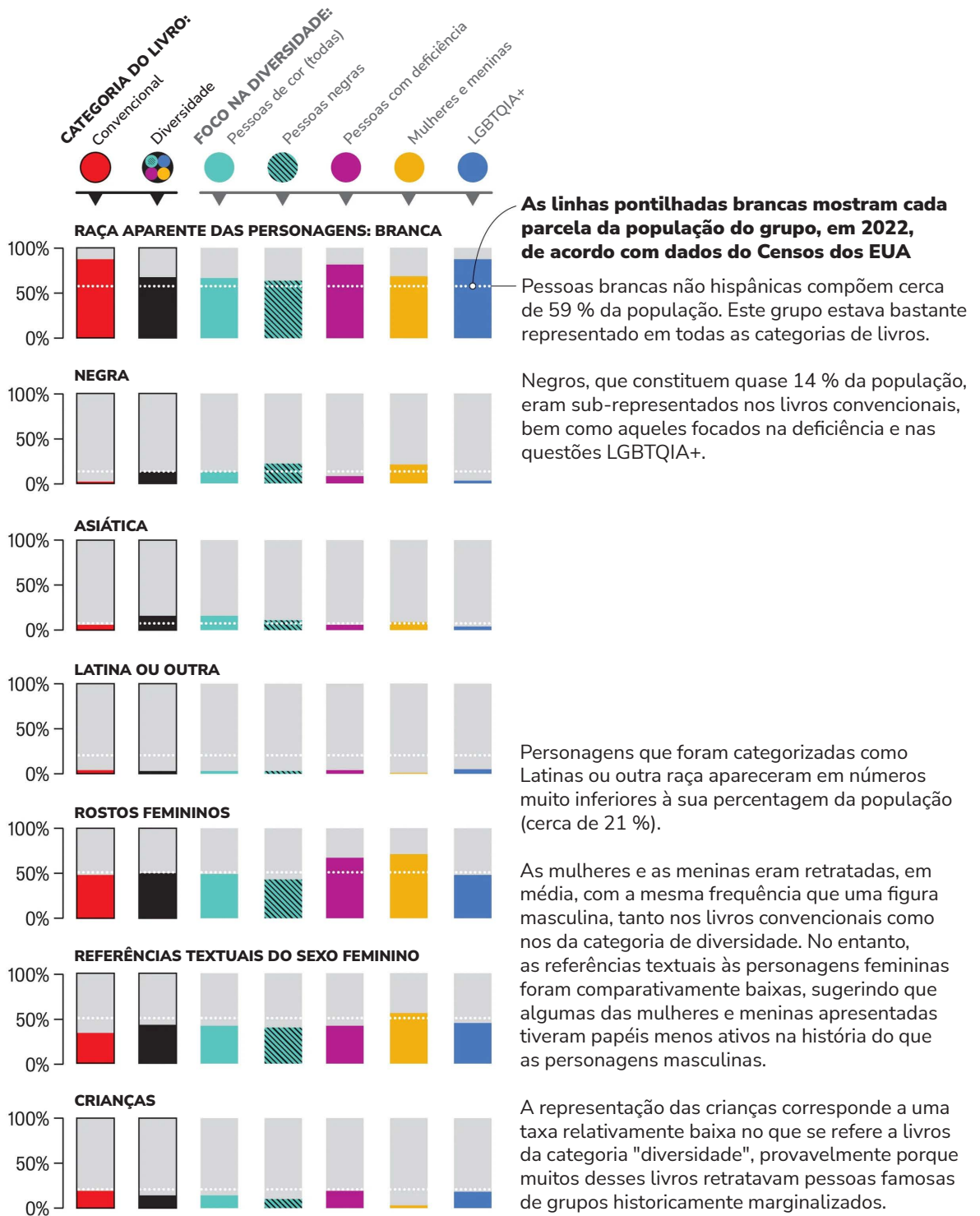


Figura 135

# INQUÉRITO

## **Introdução**

O inquérito é uma técnica de recolha de informação com vista à sondagem da opinião pública sobre uma questão política, social ou económica. Neste caso específico, incidirá na vertente social já que o presente relatório visa investigar o papel da ilustração na construção de valores e perceber como influencia cada indivíduo na forma como percebe o mundo que o rodeia, cria preconceitos ou respeita a individualidade de cada um.

De modo a enriquecer e credibilizar este relatório, analisou-se um inquérito realizado pelo INE – Instituto Nacional de Estatística, intitulado “Inquérito às condições de vida, origens e trajetórias da população residente 2023” e realizou-se uma série de infografias, de forma a facilitar a leitura a partir dos documentos facultados publicamente na sua plataforma.



**“Grupo étnico, cor da pele, orientação sexual e território de origem constituem os fatores mais relevantes na discriminação percebida e testemunhada.”**

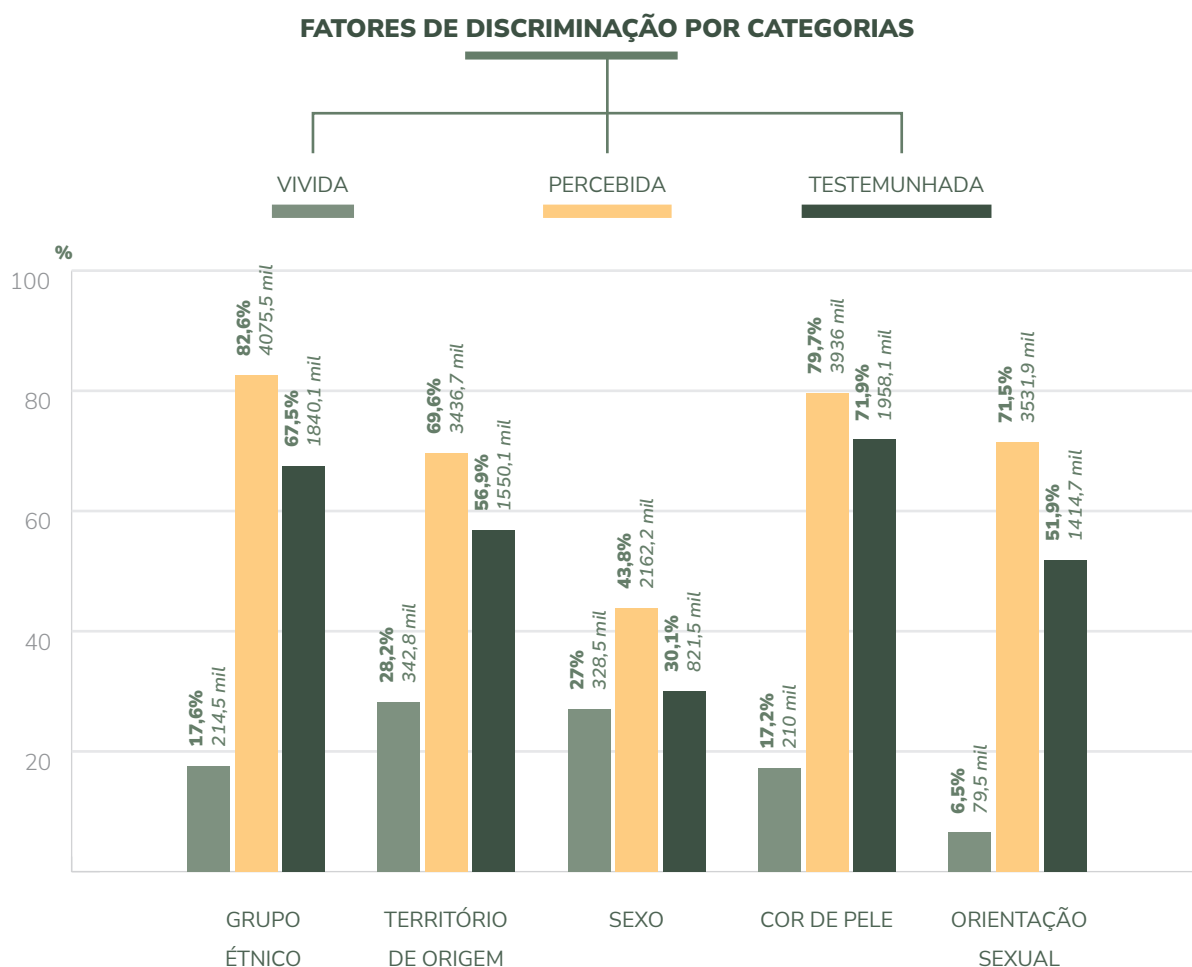
Cerca de 4,9 milhões de pessoas consideram existir discriminação em Portugal, sendo que 2,7 milhões já testemunharam esse tipo de situações.

Alguns dos espaços físicos onde a discriminação é mais sentida são o local de trabalho e a escola.

De todas as etinas mencionadas, apenas a população que se autoidentifica como branca apresenta uma proporção abaixo da média na “discriminação vivida” (13,9%), como se pode observar na figura 137 (página anterior).

Pela minha interpretação do inquérito, acredito que há alguma relutância por parte de quem sofre discriminação de a reconhecer perante outras pessoas. No gráfico abaixo, pode ser observada alguma discrepância quanto a quem confirma tê-la experienciado e quem testemunhou ou supõe.

Com estes dados, conseguimos reconhecer que é necessário tomar medidas para resolver os problemas relativos à discriminação em Portugal.



**Figura 138**

Infografia | Fatores de discriminação | Discriminação vivida, percebida e testemunhada.

## COMUNIDADE LGBTQ+ EM PORTUGAL | IPSOS

A homossexualidade só foi retirada da lista de doenças mentais a 17 de maio de 1990 por parte da Organização Mundial de Saúde. <sup>1</sup> Faz apenas 34 anos, tempo que é muito reduzido para o assunto em questão. Mas acredito que é cada vez mais crescente a preocupação na representação e respeito em relação à comunidade LGBTQ+.

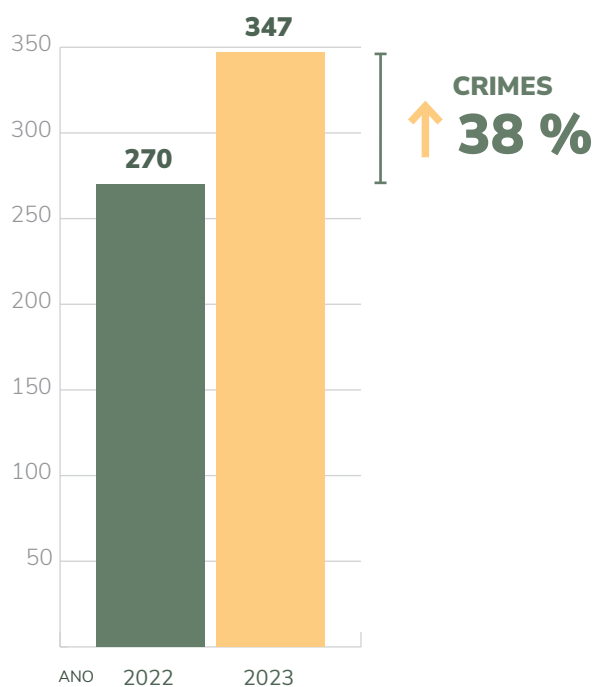
Não foi fácil encontrar dados estatísticos relativamente à orientação sexual e/ou identidade de género em Portugal. A pouca informação que encontrei no inquérito anterior não foi suficiente para compreender a estimativa de percentagem de população da comunidade LGBTQ+ no país.

Em abril de 2021, o jornal “Público” destacava a “invisibilidade das pessoas lésbicas, gay, bissexuais, ‘trans’ e intersexo” no inquérito do Censos 2021. Questões relacionadas com a identidade de género e a orientação sexual não constavam no levantamento de dados. Isso provocou observações negativas por parte da “ILGA — Intervenção lésbica, gay, bissexual, trans e intersexo”, e do partido Bloco de Esquerda.

Realizou-se um estudo de mercado, da autoria da IPSOS (empresa multinacional que realiza este tipo de estudos e outras estatísticas), a 22.514 inquiridos, com idades compreendidas entre os 16 e os 74 anos, em 30 países. Através desse estudo, estima-se que 6% da população portuguesa se identifica como gay, lésbica, bissexual e pansexual.

**1 ADAPTADO DE**  
[HTTPS://ILGA-PORTUGAL.PT/FICHEIROS/PDFS/OBSERVATORIO/ILGA\\_RELATORIO\\_DIS-CRIMINACAO\\_2019.PDF](https://ilga-portugal.pt/ficheiros/pdfs/observatorio/ilga_relatorio_dis-criminacao_2019.pdf)

### NÚMERO DE CRIMES DE ÓDIO EM PORTUGAL — 2022 A 2023



FONTE JORNAL PÚBLICO

**Figura 139**

Infografia | Crimes de ódio em Portugal.

# ENTREVISTA

## Introdução

A entrevista é um tipo de texto que consiste num diálogo entre duas ou mais pessoas: entrevistador(es) e entrevistado(s) e cuja finalidade é dar a conhecer ao público algum acontecimento social, alguém ou as ideias e opiniões do entrevistado em relação a um determinado tema ou assunto.

As entrevistas são muito utilizadas pelos jornais, *sites*, revistas, rádios e TV, com o intuito de passar conhecimento para a população.

# ESCOLHA

## PERGUNTAS E ILUSTRADORA

Optei por realizar uma entrevista para enriquecer mais o meu relatório e para complementar a investigação realizada.

Ao pesquisar obras literárias para analisar no contexto deste relatório, descobri que já houve algumas apresentações de livros sobre LGBTQ+ e identidade de género que foram alvo de invasão por parte de grupos de direita radical e anti-LGBT. A autora de um desses livros, Mariana Jones, sofreu ameaças e intimidação a nível digital. Perante este facto, nas minhas entrevistas, achei que seria pertinente perguntar se já sofreram de ameaças, enquanto ilustradoras, ou se sentiram alguma preocupação em ilustrar sobre aqueles temas.

Foram contactadas cinco ilustradoras diferentes, de diversos países e localidades, no entanto só uma me respondeu, o que, apesar de ficar abaixo das minhas expectativas, não me preocupou tanto, por ser uma das artistas que mais me interessava conhecer como entrevistada — Gilda Barros.

Todas as ilustradoras que contactei foram selecionadas por terem algum livro relacionado com o tema deste relatório e adaptei as entrevistas a quem eram destinadas.

A artista que entrevistei tem valores que se encaixam no tema deste relatório de estágio, conforme se pode constatar nas suas respostas e na biografia infra.

O contacto foi efetuado por *email* e apesar da ilustradora se encontrar com muito trabalho em mãos, disponibilizou-se para me responder.

A entrevista encontra-se em anexo, no final deste relatório.

## ILUSTRADORA

### GILDA BARROS

Gilda Silva Barros nasceu a 28 de Setembro de 1994, na Cidade do Mindelo, ilha do Monte Cara, em Cabo Verde.

No ensino secundário, frequentou o curso de Construção Civil na Escola Técnica na ilha de São Vicente, em Cabo Verde. Contudo, ao frequentar o curso de Design no “MEIA — Instituto Universitário de Arte, Tecnologia e Cultura”, apercebeu-se do seu interesse pelo Design Gráfico e pela Arte Urbana, principalmente a pintura mural.

Em agosto de 2018, após terminar a sua Licenciatura em Design, decidiu pintar o seu primeiro mural, uma forma de intervenção no espaço público nas ruas do Mindelo. O seu trabalho começou a ficar cada vez mais conhecido



**Figura 140** Gilda Barros.

e surgiram mais oportunidades. Assim cresceu o seu percurso como Artista Mural, que se mantém até aos dias de hoje.

Realizou um estágio no “CNAD — Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design”, no âmbito da “Feira de Artesanato e Design URDI”, em 2017. Concluiu diversos trabalhos de pintura mural, destacando-se o que foi realizado no “CCP — Centro Cultural Português”, no Quintal das Artes, entre outros murais espalhados pela cidade, no âmbito do “Cabo Verde Ocean Week”.

Participou no “Kriol Urban Fest” na cidade do Porto Novo, ilha de Santo Antão, nos anos 2018 e 2019, e no “Xalabas di komunidadí” na cidade da Praia, ilha de Santiago, em 2019 e 2021. Estes foram alguns *workshops* e eventos de arte urbana que fizeram parte do seu percurso.

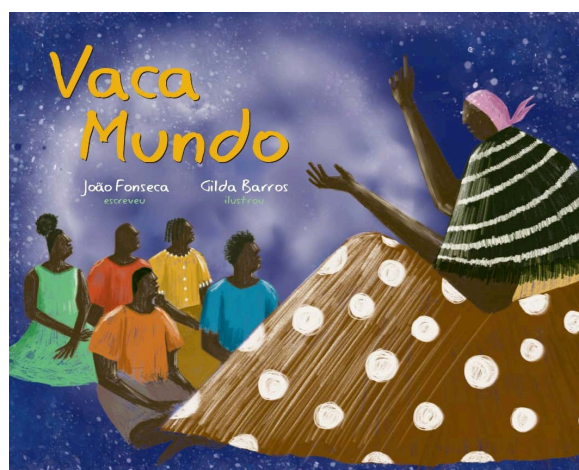
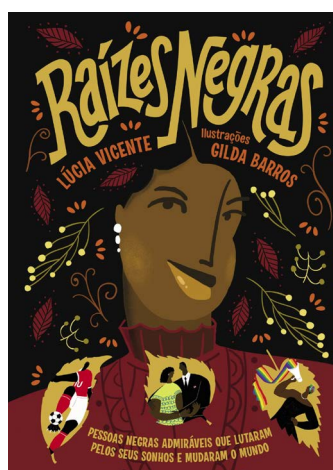
Também realizou trabalhos na área audiovisual. Criou uma curta-metragem sobre uma personagem emblemática da cidade do Mindelo, o Sr. Tetex, em intercâmbio com alunos e professores da “Universidade César Manrique”, no Tenerife. Para além disso, participou na realização do documentário “Chã das Caldeiras”, na ilha do Fogo, divulgado em 2019.

Venceu diversos concursos, nomeadamente o “Arte Pública”, lançado pela “Fundação Amílcar Cabral”, em 2018, e o “Design dos Cartazes” para o “Kriol Jazz Festival”, na cidade da Praia e na ilha do Sal, em 2019 e 2021.

No seguimento do concurso realizado pelo “CNAD” na “URDI”, teve trabalhos expostos no “Salão de Design Created in Cabo Verde”, em 2020.

Em colaboração com outros colegas artistas, participou no projeto “Uma parede de cada vez” que consistia na remodelação e pintura de alguns jardins-infantis e escolas da cidade do Mindelo.

Ilustrou dois livros: “Vaca Mundo”, de João Fonseca, e “Raízes Negras”, em co-autoria com a escritora portuguesa Lúcia Vicente, no ano 2020, para o qual foi desafiada a ilustrar mais de 50 pessoas negras, que foram e ainda são uma inspiração para muitos, com as suas histórias de luta e superação.



**Figura 141**

Capas dos Livros “Raízes Negras” e “Vaca Mundo” – Gilda Barros.

# ANÁLISE

## ENTREVISTA - GILDA BARROS

A artista Gilda Barros afirma que é necessário um maior investimento na educação das crianças no que diz respeito à arte, ao mundo que nos rodeia “estimulando o pensamento crítico e artístico”, fomentando valores, nomeadamente o respeito pela individualidade e diversidade.

Apesar de querer conhecer a opinião da artista sobre a ilustração enquanto veículo para a educação para o respeito pelos valores acima referidos, algumas respostas não foram ao encontro da questão, fragilidade decorrente de uma entrevista *online*. Contudo, não deixou de realçar a importância do respeito pela diversidade, o papel da mulher e de mostrar o quanto é relevante, para si, a africanidade, fazendo passar essa mensagem nas suas ilustrações, nas suas pinturas e murais.

Acrescenta que é fundamental saber que a arte sempre teve um papel preponderante na história do mundo e que tal não aconteceu por casualidade.

Na opinião da artista, comparativamente há uns anos atrás, a relutância em representar certos comportamentos, etnias, orientações sexuais, entre outros, na ilustração e arte já não é tão notória, comprovando o crescimento a nível de abertura social da população, apesar de ainda existirem muitas pessoas com uma resistência acentuada face a estes temas.

Grande parte das obras de Gilda são representações do ser feminino negro, sendo a sua mãe e avó as principais inspirações. As suas obras são pintadas de acordo com o seu estado de espírito e as suas emoções do momento da criação. Os seus trabalhos são uma voz visual apelando à africanidade, à beleza, à sensualidade, ao poder na sociedade e à importância do ser feminino como ser humano.

A artista confirma que já recebeu receber ameaças devido à sua arte e ao que ela representa, no entanto, atualmente, é algo que conseguiu superar. Recusa-se a deixar de praticar a sua arte perante medos ou opiniões negativas, quando o que importa é a mensagem que quer transmitir nos seus trabalhos.

“

**A mulher que represento na minha tela é o meu reflexo e de várias mulheres da minha vida.**



**Figura 142**

Pintura da exposição “Memórias e Sentimentos” | “Por um fio” | “Acrobatas de pedra rolada” – Gilda Barros.

# CONCLUSÃO



Apesar de ainda existir discriminação em Portugal, suspeito que, infelizmente, continuará a persistir. A preocupação com esta questão tem aumentado também ao longo dos anos.

A investigação deste relatório focou-se exatamente nesse assunto, assim como os projetos do estágio realizado, que são um excelente exemplo. De facto, as ilustrações para os Missionários Combonianos tinham como foco a transmissão de valores, o respeito, a empatia e a partilha de informação sobre diferentes etnias, para além da sua componente religiosa.

A cada ano que passa, vejo mais livros nas prateleiras de bibliotecas e livrarias relativos aos temas abordados neste relatório – multiculturalidade, comunidade LGBTQ+, igualdade e identidade de género.

Pela análise de obras literárias e de opiniões de diversos ilustradores que vêm mencionados neste relatório, podemos compreender que, realmente, um passo essencial para uma sociedade mais justa, respeitadora e inclusiva é investir na educação dos mais jovens, principalmente através da ilustração, por ser um meio de comunicação visual do seu agrado e que permite que a informação permaneça mais tempo na sua memória.

Durante a minha pesquisa, várias vezes vi referido que nenhuma criança nasce com preconceitos, que “nascem puras, simples, amáveis e repletas de vontade de aprender o que o mundo tem para oferecer”. Aprendem com o que observam em casa, com os pais, educadores, irmãos, pela repetição dos modelos apresentados na sua vida, na sua rotina diária e seio familiar. “São os seus responsáveis e figuras de autoridade, modelo e espelho na construção da educação das crianças.”<sup>1</sup>

Muitos dos pais com preconceitos sociais hoje foram também crianças cujos ambientes não deixaram espaço para uma educação com base na empatia e aceitação das diferentes pessoas que habitam este mundo. É necessário quebrar o “efeito de dominó”. É nossa missão, também, como artistas, *designers* e ilustradores, educar através dos nossos trabalhos, promovendo a igualdade, aceitação da diferença, o respeito pelo outro.

Quando iniciei a minha pesquisa, procurei livros antigos portugueses e constatei que, apesar de termos colonizado regiões do mundo, a representação dos povos era praticamente nula, pois a maioria dos livros apresenta textos, e as poucas ilustrações que existiam retratavam a raça branca.

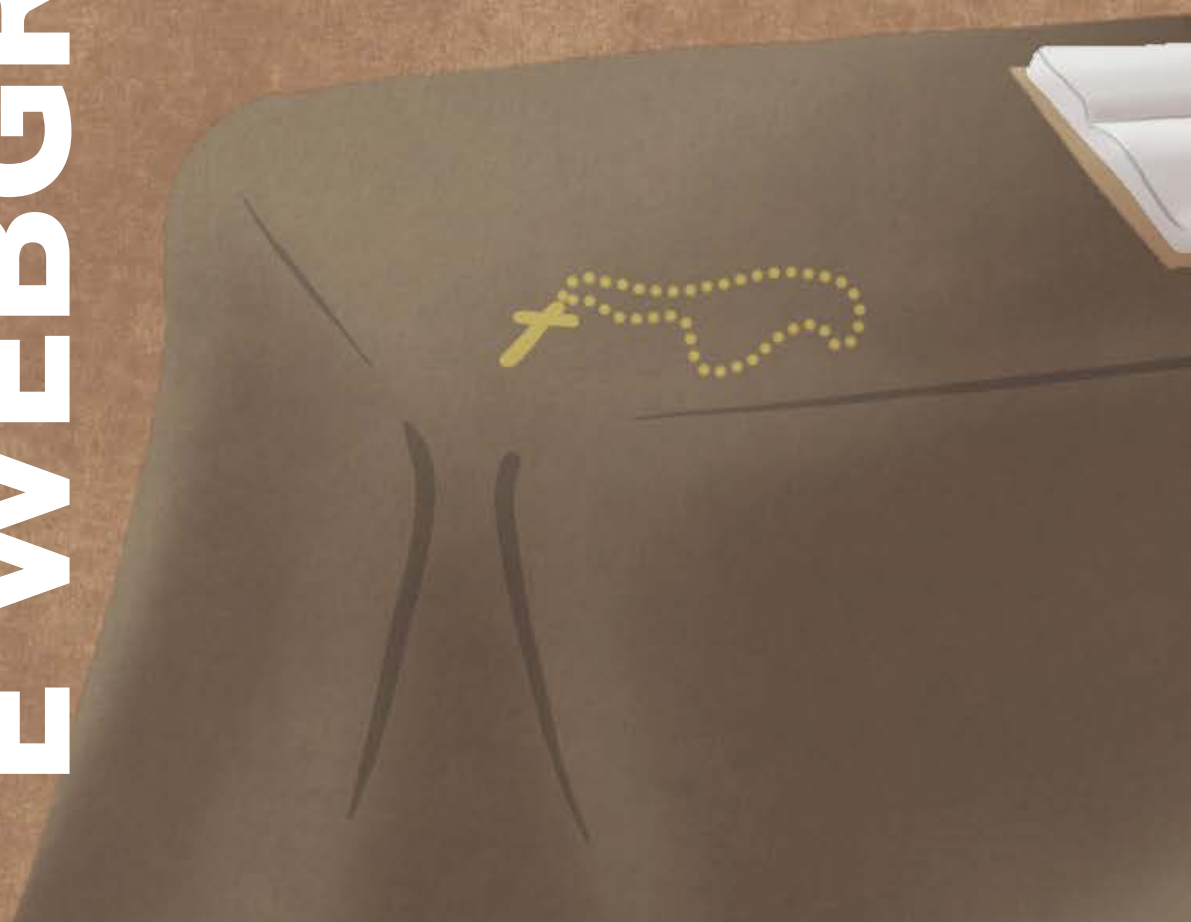
Atualmente, há uma preocupação crescente em ilustrar diferentes povos, culturas e identidades, com rigor, contribuindo para a construção de valores e de uma cidadania ativa. Desde cedo, as crianças familiarizam-se com a diversidade, permitindo que cresçam sem preconceitos e assumindo, com naturalidade, as diferenças “de qualquer espécie, seja de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento, ou qualquer outra condição.”<sup>2</sup>

A elaboração deste documento e a realização do estágio foram experiências muito enriquecedoras, não apenas na preparação para o meu futuro profissional, mas também para o crescimento a nível pessoal, principalmente pela investigação realizada.

**1 ADAPTADO DE**  
[HTTPS://ESCOLADEPAISGRAN-  
DEFLOPWA.ORG.BR/CRANCA-  
-NAO-NASCE-RACISTA/](https://escoladepaisgran-defloripa.org.br/crianca-nao-nasce-racista/)

**2 ADAPTADO DE**  
[HTTPS://WWW.UNICEF.ORG/  
BRAZIL/DECLARACAO-UNIVER-  
SAL-DOS-DIREITOS-HUMANOS](https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos)

# BIBLIOGRAFIA E WEBGRAFIA



## REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

Twain, M. *Quote - The secret of getting ahead is getting started*. Disponível em <https://www.goodreads.com/quotes/219455-the-secret-of-getting-ahead-is-getting-started-the-secret> [Consultado a 27 de agosto de 2024]

Joseph, P. *Was Mark Twain an Antiracist?* Disponível em <https://alumni.berkeley.edu/california-magazine/2022-fall/was-mark-twain-an-antiracist/> [Consultado a 27 de agosto de 2024]

*Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Disponível em <https://ods.pt/ods/> [Consultado a 25 de setembro de 2024]

*Normas regulamentares específicas do ciclo de estudos conducente ao grau de mestre em Design Editorial do IPT, 2020*. Disponível em [http://demo.lpt.pt/Cursos/202021/mestrados/M\\_-\\_de/normas\\_especificas/](http://demo.lpt.pt/Cursos/202021/mestrados/M_-_de/normas_especificas/) [Consultado a 18 de abril de 2024]

Anyforms Design. *A Anyforms*. Disponível em <https://www.anyformsdesign.com/> [Consultado a 14 de outubro de 2024]

Martins, V. *5 Serviços para enviar e partilhar "gigas e gigas" de dados*. Disponível em <https://pplware.sapo.pt/internet/5-servicos-enviar--gigas-gigas-dados/> [Consultado a 15 de outubro de 2024]

Missionários Combonianos. *Quem somos*. Disponível em <https://www.combonianos.pt/quem-somos/missionarios-combonianos/> [Consultado a 22 de maio de 2024]

Magalhães, L. *Leão*. Disponível em <https://www.todamateria.com.br/leao/> [Consultado a 18 de outubro de 2024]

CIA. *Mozambique*. Disponível em <https://www.cia.gov/the-world-factbook/countries/mozambique/> [Consultado a 12 de novembro de 2024]

Fernando, F. *À volta do mundo*. Disponível em <https://www.combonianos.pt/audacia/artigos/c/9/a-volta-do-mundo/p/4/> [Consultado a 15 de maio de 2024]

Infopedia. *Ilustração*. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/ilustração> [Consultado a 28 de março de 2024]

Rodríguez, E. *A Teoria da Codificação Dual, de Allan Paivio*. Disponível em <https://amenteemaravilhosa.com.br/teoria-da-codificacao-dual-allan-paivio/> [Consultado a 2 de novembro de 2024]

Paul, S. *The Picture-Superiority Effect: Harness the Power of Visuals*. Disponível em <https://www.nngroup.com/articles/picture-superiority-effect/> [Consultado a 2 de novembro de 2024]

Schenker, M. *Showcasing Diversity in Illustration: Advice From 10 Artists*. Disponível em <https://creativemarket.com/blog/showcasing-cultural-diversity-illustration> [Consultado a 4 de novembro de 2024]

Saunders, J. *The Importance of Diversity in Illustrations*. Disponível em <https://www.blackillustrations.com/blog/the-importance-of-diversity-in-illustration> [Consultado a 4 de novembro de 2024]

Chalabijhinuk, H. e Sarkar, J. *Theme: Who Educates? A conversation*. Disponível em <https://www.illustrationeducators.org/resources/theme-who-educates> [Consultado a 4 de novembro de 2024]

heykidscomics. *Angelfood McSpade*. Disponível em [https://heykidscomics.fandom.com/wiki/Angelfood\\_McSpade](https://heykidscomics.fandom.com/wiki/Angelfood_McSpade) [Consultado a 8 de novembro de 2024]

Comic Collector Geek. *Controversial Comics Angelfood McSpade | Most Racist Comic Ever*. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=dY4eW3BZf8I&ab\\_channel=ComicCollectorGeek](https://www.youtube.com/watch?v=dY4eW3BZf8I&ab_channel=ComicCollectorGeek) [Consultado a 8 de novembro de 2024]

Sayej, N. *Robert Crumb: 'I am no longer a slave to a raging libido'*. Disponível em <https://www.theguardian.com/books/2019/mar/07/robert-crumb-i-am-no-longer-a-slave-to-a-raging-libido> [Consultado a 9 de novembro de 2024]

Laskow, S. *The Racist History of Peter Pan's Indian Tribe*. Disponível em <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/racist-history-peter-pan-indian-tribe-180953500/> [Consultado a 8 de novembro de 2024]

Lincolins, T. **Censored Eleven: O lado racista dos Looney Tunes**. Disponível em <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/looney-tunes-racista-censored-eleven.phtml> [Consultado a 7 de novembro de 2024]

Marshall, C. **The 11 Censored Looney Tunes and Merrie Melodies Cartoons That Haven't Been Aired Since 1968**. Disponível em <https://www.openculture.com/2024/08/the-11-censored-looney-tunes-and-merrie-melodies-cartoons-that-havent-been-aired-since-1968.html> [Consultado a 8 de novembro de 2024]

McCann, E. **Horribly Racist Moments From Looney Tunes You Missed Growing Up**. Disponível em <https://www.ranker.com/list/prejudice-moments-in-looney-tunes/erin-mccann> [Consultado a 8 de novembro de 2024]

FPFW. **Biological sex differences: bones and muscles**. Disponível em <https://fairplayforwomen.com/biological-sex-differences/> [Consultado a 7 de novembro de 2024]

Kibbitzer. **Body types reference sheet**. Disponível em <https://www.deviantart.com/kibbitzer/art/Body-types-reference-sheet-641046763> [Consultado a 12 de novembro de 2024]

West Chester University. **What criteria should be used to determine if a book should be included in a classroom library?** Disponível em <https://library.wcupa.edu/c.php?g=1390919&p=10288760> [Consultado a 22 de Outubro de 2024]

Xadrea, M. **Sneak Peak: Mouth and Teeth Tutorial**. Disponível em <https://www.deviantart.com/xadrea/art/Sneak-Peak-Mouth-and-Teeth-Tutorial-607120851> [Consultado a 5 de novembro de 2024]

Lamm, E. **Visualising inclusiveness and diversity**. Disponível em <https://www.evalotta.net/blog/2018/5/8/visualising-inclusiveness-and-diversion> [Consultado a 4 de novembro de 2024]

Kulish, N. **Color Theory for Painting Skin Tones**. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Yfdp3RP2OQ&ab\\_channel=Tanalieku](https://www.youtube.com/watch?v=_Yfdp3RP2OQ&ab_channel=Tanalieku) [Consultado a 5 de novembro de 2024]

Ortega, C. **O que é a metodologia de investigação?** Disponível em [https://www.questionpro.com/blog/pt/metodologia-de-investigacao/#Principais\\_metodos\\_de\\_recolha\\_de\\_dados](https://www.questionpro.com/blog/pt/metodologia-de-investigacao/#Principais_metodos_de_recolha_de_dados) [Consultado a 9 de novembro de 2024]

João, P. **Métodos de Investigação científica**. Disponível em <https://www.monografias.com/pt/trabalhos3/metodos-investigacao-cientifica/metodos-investigacao-cientifica.shtml> [Consultado a 18 de abril de 2024]

Instituto Superior Técnico. **Investigação Científica**. Disponível em <https://bist.tecnico.ulisboa.pt/files/sites/37/Investiga%C3%A7%C3%A3o-Cient%C3%ADfica.pdf> [Consultado a 9 de novembro de 2024]

Pedron, C. **O método de investigação - Estudo de Caso**. Disponível em <https://www.iseg.ulisboa.pt/aquila/getFile.do?fileId=16421&method=getFile> [Consultado a 9 de novembro de 2024]

WOOK, S. **O Jaime no Casamento**. Disponível em <https://www.wook.pt/livro/o-jaime-no-casamento-jessica-love/24695587/> [Consultado a 6 de novembro de 2024]

WOOK, S. **O Casamento do Meu Tio**. Disponível em <https://www.wook.pt/livro/o-casamento-do-meu-tio-sarah-s-brannen/25842546/> [Consultado a 6 de novembro de 2024]

WOOK. **Raízes Negras**. Disponível em <https://www.wook.pt/livro/raizes-negras-lucia-vicente/25086459/> [Consultado a 6 de novembro de 2024]

Greenspan, J. **Are Children's Books Improving Representation?** Disponível em <https://www.scientificamerican.com/article/are-childrens-books-improving-representation/> [Consultado a 10 de novembro de 2024]

Lusa. **Crimes de ódio em Portugal subiram 38% em 2023**. Disponível em <https://www.publico.pt/2024/02/09/sociedade/noticia/crimes-odio-portugal-subiram-38-2023-2079931> [Consultado a 8 de novembro de 2024]

Lopes, A. **Entrevista**. Disponível em <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/lingua-portuguesa/entrevista> [Consultado a 16 de maio de 2024]

Voador. **Gilda Barros**. Disponível em <https://www.voador.org/gilda-barros> [Consultado a 21 de outubro de 2024]

Penguinlivros. **Gilda Barros**. Disponível em <https://penguinlivros.pt/autores/gilda-barros-2> [Consultado a 22 de outubro de 2024]

Gerador. **Gilda Barros**. Disponível em <https://gerador.eu/gilda-barros/> [Consultado a 22 de outubro de 2024]

esolidar. **O trabalho das ONGs no combate à desigualdade social**. Disponível em <https://impactosocial.esolidar.com/pt-pt/2021/03/03/o-trabalho-das-ongs-no-combate-a-desigualdade-social-2/> [Consultado a 10 de novembro de 2024]

Brani. **Criança não nasce racista!** Disponível em <https://escoladepaisgrandefloripa.org.br/crianca-nao-nasce-racista/> [Consultado a 10 de novembro de 2024]

AGNU. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Disponível em <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos> [Consultado a 10 de novembro de 2024]

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Krum, R. **Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design**. Wiley, 2014

Lule, A. **Illustration is an effective teaching aid in the Process of learning**. IDEAS - Institute of Design Education & Architectural Studies, Nagpur, 19 de maio 2022

Oliveira, M. **A Ilustração atual para uma consciência social na Educação Pré-escolar**. INVISIBILIDADES, 11<sup>a</sup> edição, janeiro 2019

Zarins, U. **Anatomy of facial expressions**. Anatomy Next, 2017

INE - Instituto Nacional de Estatística. **Inquérito às condições de vida, origens e trajetórias da população residente 2023**. 22 de dezembro de 2023

ILGA Portugal. **Relatório Anual 2019 - Discriminação Contra Pessoas LGBTI+**. Junho 2020



# ANEXO

# ENTREVISTA

GILDA BARROS



**SÍLVIA SEMEDO • De que forma a ilustração constitui um veículo para a educação para os valores e, em particular, para o respeito pela individualidade e diversidade?**

**GILDA BARROS •** Primeiramente, acredito que devemos investir mais na educação do nosso público pequeno, as nossas crianças. Ensiná-las o que é arte, qual a sua função, mostrar-lhes o sentido das coisas, como o mundo gira à nossa volta, estimulando o pensamento crítico e artístico.

Através de qualquer conteúdo ilustrativo e visual, cada um de nós, como espectador, tem o poder de permitir ou não que esse conteúdo o influencie, de modo a sentir algo de bom ou mau.

O vínculo para os demais valores, respeito, educação, individualidade e diversidade é estabelecido quando, desde criança, aprendemos a comunicar e a conhecermo-nos melhor através da pintura e do desenho e das cores que representam o mundo e as suas diversas emoções.

**Figura 143** Gilda Barros.

**• Como transmite esses valores nas tuas ilustrações?**

• Com a minha simplicidade de ver as coisas, tento transmitir esses valores através do amor, da liberdade que sinto, quando me represento e represento todas as mulheres ao meu redor, quando dou cores às minhas telas e tento passar essa mensagem.

Desde o começo da minha carreira como artista mural, a ilustração funcionou como complemento para as minhas pinturas.

Vejo a ilustração, também como uma forma de me auto representar. Quando eu pinto, eu ilustro as minhas figuras femininas em torno da minha realidade atual, do meu estado de espírito, das minhas emoções, criando, assim, uma abordagem própria que se pode refletir em outros indivíduos, ou não.

**• Porque te parece importante, ou não, educar para uma Cidadania ativa através da ilustração?**

• Desenhar ou pintar também faz parte da comunicação, da forma de nos expressarmos ao mundo e de educar uma sociedade, creio.

É importante ensinar que a arte sempre teve um papel importante na história do mundo e que isso não aconteceu por acaso. Lá no início dos inícios, alguém sentiu que poderia haver essa necessidade de se expressar através do desenho abordando as suas emoções e o seu estado de espírito do momento.

Acho importante adotarmos essa visão de que é na arte que encontraremos a nossa liberdade interna, é na arte que somos capazes de nos autoconhecer.

• **Na tua opinião, essa preocupação tem sido crescente ao longo dos tempos?**

- Sim. Acredito que se não trabalharmos hoje para preservar a nossa arte, não teremos como ensinar a nação futura sobre isso.

• **Que conselhos/técnicas sugeres para desenhar diferentes etnias de forma respeitadora?**

- Eu aconselho a não ter medo de se manifestar e de acreditar em você. Não há uma fórmula ou técnica padrão que te ensina a expressares-te corretamente. Você vai evoluindo com o tempo e vai aprendendo consoante as necessidades. Existem formas de aperfeiçoar a tua intenção para com a tua arte.

A partir do momento que você sabe quem é, que tipo de artista você se quer tornar, você vai descobrindo o mundo de outras formas e sempre vai aparecendo coisas novas que te vão estimulando e te fazem despertar cada vez mais para essa vontade de botar tudo para fora através da sua expressão artística.

Claro que há que ter um equilíbrio entre o que você quer, como e porque você vai pintar isso ou aquilo, que resultado você quer obter para você e para os outros, que influência você quer causar para a sociedade ou na comunidade. E você deverá saber defender o teu trabalho, porque quem deve acreditar nele primeiro é o próprio autor da obra, o próprio artista.

• **Consideras que ainda há alguma relutância em representar certos comportamentos, etnias, orientações (religiosas, sexuais...) com rigor?**

- Eu acho que em comparação com uns anos atrás para cá, o mundo evoluiu em algumas coisas, mas hoje em dia ainda podemos encontrar alguma resistência perante esses temas.

Há algumas pessoas que têm essa consciência, de que certos assuntos são importantes e necessários para dialogar, sempre foram e sempre serão pertinentes, mas também temos os contras. A arte, a sua função é provocar, questionar. Se não te provoca não te questiona...

• **Poderias explicar de que forma o ambiente ao teu redor influenciou a tua criatividade e narrativa?**

- Influenciou de uma forma bem natural. A minha mãe e a minha avó sempre foram as minhas principais inspirações, e posso dizer que, por elas, eu sei hoje a mulher que eu sou e a mulher que eu quero me tornar. Quando eu exploro a figura feminina me revejo e revejo as mulheres que passaram pela minha vida. Revejo a minha mãe e a minha avó, revejo as minhas sobrinhas, mulheres que irão ser no futuro, os meus amores, a mulher que vende peixe, a mulher da esquina que sempre está lutando pela sua sobrevivência, é onde mais me identifico.

Represento o corpo feminino negro, sua africanidade, sua beleza, sua sensualidade, seu poder na sociedade, sua importância como ser humano. Baseado na minha vida pessoal, meu estado de espírito, do que me rodeia a minha ancestralidade, de onde eu vim.

A mulher que represento na minha tela é o meu reflexo e de várias mulheres da minha vida.

• **Já receaste poder receber ameaças devido a desenhos de etnias ou de representação de lgbt+, ou de outras que também sofrem de discriminação?**

• Já, mas hoje em dia já não penso muito nisso, até porque não posso deixar que estes pensamentos invadam o meu subconsciente e fazer com que eu tenha medo dos outros ou do que vão falar.



[www.ipt.pt](http://www.ipt.pt)