

2024

**Mário Rui  
Gonçalves Pires**

**Lusitânia: A redescoberta de um Panteão  
esquecido**



2025

Mário Pires

## **Lusitânia: A redescoberta de um Panteão esquecido**

Projeto apresentado à Faculdade IADE da universidade europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Doutor Hugo António Bernardo Santa Barbara Passarinho, *Professor Auxiliar* do IADE

Dedico este trabalho aos meus pais, aos meus irmãos.



## **agradecimentos**

Começo por agradecer ao meu orientador, Hugo Passarinho, porque sem ele a investigação não teria tomado o rumo que tomou. O professor foi incansável no que toca às minhas dificuldades ao longo processo da investigação.

À minha família académica, à Mafalda e ao Abner, por terem sido presentes ao longo do desenrolar da investigação e por me terem acolhido e aos meus nervos nos momentos mais conturbados.

Aos meus pais, que apesar de não terem sido presentes, sempre me apoiaram na investigação.

Aos meus irmãos, Rita e Mauro.



**palavras-chave**

Banda-desenhada; Lusitânia; Mitologia;

**resumo**

Esta investigação, realizada no âmbito do mestrado em Design e Cultura Visual, visa trazer de volta à memória a mitologia dos ascendentes etnográficos do povo português, os Lusitanos, os seus Deuses e as suas características únicas.

A seguinte dissertação está dividida em duas fases: Uma primeira fase de pesquisa, na qual revemos a origem dos Lusitanos, das suas influências e o seu enquadramento histórico, acompanhada de um rastreio da sua mitologia, onde encontramos reflexões da individualidade e características de cada uma das divindades deste panteão; Seguido de uma segunda fase, onde se realizou uma banda-desenhada de tema histórico baseada nos costumes deste antigo povo. A banda-desenhada serviu como suporte prático a esta investigação e conta com personagens originais e adaptações personificadas dos Deuses Lusitanos. Aqui construímos uma narrativa que roda à volta de dois irmãos que, por acidente, acabam envolvidos em peripécias com este panteão esquecido.

A banda-desenhada foi desenvolvida num meio híbrido entre o suporte tradicional e a pintura em formato digital com o uso de tons de cinza, e tem como objetivo promover e despertar a curiosidade do leitor sobre os Deuses Lusitanos.



**Keywords**

Comics; History; Mythology

**abstract**

This research, conducted as part of the Master's in Design and Visual Culture, aims to revive the mythology of the ethnographic ancestors of the Portuguese people, the Lusitanians, their Gods, and their unique characteristics. The following dissertation is divided into two phases: A first research phase, in which we review the origins of the Lusitanians, their influences, and their historical context, accompanied by a tracing of their mythology, where we find reflections on the individuality and characteristics of each of the deities of this pantheon; followed by a second phase, in which we created a historically themed comic book based on the customs of this ancient people. The comic book served as a practical support for this research and features original characters and personified adaptations of the Lusitanian Gods. Here, we construct a narrative that revolves around two brothers who, by accident, become involved in adventures with this forgotten pantheon. The comic was developed in a hybrid medium between traditional support and digital painting using shades of gray, and aims to promote and awaken the reader's curiosity about the Lusitanian Gods.

# Índice

## Índice de Figuras

1- Introdução.....	5
1.1 – Estrutura e Metodologia.....	5
1.2 – Propósito, Objetivo e Características do projeto.....	6
2– Lusitânia e os Celtas.....	7
2.1 - Viriato, o Ícone Lusitano.....	12
3-De Hércules a São Miguel Archanjo.....	16
3.1 – Hércules, o pai de Iber.....	17
3.2 – O exemplo da Lusitânia.....	21
3.2.1 – O culto de Endovélico.....	22
3.2.2 – Aetegina.....	27
3.2.3 – Nabia e divindades aquosas.....	26
3.2.4 – Trebaruna e Victoria.....	33
3.2.5 – Entidades menores.....	35
3.2.6 – A romanização e celtinização de génios.....	37
3.4 – O santuário de São Miguel e o fim do culto luso .....	39
4- Banda-desenhada.....	40
4.1 – A origem da banda-desenhada.....	41
4.2. - Géneros e estilos regionais.....	41
4.3– O caso português na banda-desenhada.....	43
4.4 – BD histórica.....	45
5- O desenvolvimento do projeto.....	54
5.1 – Construção da Narrativa.....	54
5.2.1 – Flavius.....	55
5.2.2 – Grumius.....	56
5.2.3 – Ares Lusitano.....	56

5.2.4 – Bormânico.....	57
5.2.5- Navia.....	57
5.2.6 – Endovélico.....	58
5.3 – Conceitos Celtas.....	59
5.3.1 – Conceitos dos Deuses Lusitanos.....	62
5.4 – Estilo e justificações.....	65
5.5 – Artes Finais.....	68
5.5.1 – <i>Thumbnails e Layout</i> .....	68
5.5.2 – Esboços.....	70
5.5.3 – <i>Inking</i> .....	71
5.5.4 – Páginas Finais.....	74
6- Considerações finais.....	75
7- Referencias bibliográficas.....	76
8- Anexo.....	80
Anexo A.....	80
Anexo B.....	104
Anexo C.....	105

## Índice de Figuras

Figura 1.....	8
Figura 2.....	10
Figura 3.....	15
Figura 4.....	19
Figura 5.....	25
Figura 6 .....	26
Figura 7.....	28
Figura 8.....	29
Figura 9.....	31
Figura 10.....	32
Figura 11.....	35
Figura 12.....	37
Figura 13.....	39
Figura 14.....	40
Figura 15.....	43
Figura 16.....	44
Figura 17.....	47
Figura 18.....	51
Figura 19.....	58
Figura 20.....	59
Figura 21.....	59
Figura 22.....	60
Figura 23.....	61
Figura 24.....	62

Figura 25.....	63
Figura 26.....	63
Figura 27.....	64
Figura 28.....	65
Figura 29.....	66
Figura 30.....	66
Figura 31.....	68
Figura 32.....	69
Figura 33.....	70
Figura 34.....	72
Figura 35.....	74

# 1. Introdução

O projeto prático aqui apresentado pretende a produção e criação de uma banda-desenhada (BD) de tema histórico, estabelecendo uma interseção entre mitologia e factos históricos, com a inclusão de elementos fantasiosos baseados na pesquisa realizada por nós sobre o tema. No desenvolvimento deste trabalho realizou-se uma contextualização teórica sobre os temas a abordar e as suas principais evidências. Procuraremos concluir este trabalho elaborando uma descrição sobre o processo da criação da banda-desenhada e a sua pertinência no contexto particular da banda-desenhada histórica.

## 1.1 Estrutura e Metodologia

O presente documento divide-se em duas secções distintas, a primeira que apresenta o porquê deste projeto e a sua fundamentação teórica em conjunto com todas as questões levantadas ao longo do processo de investigação, e uma segunda onde é relatado o projeto e a sua fase de criação até à sua finalização. No final do documento declaramos as nossas considerações finais onde é dado um resumo e expectativas iniciais e também a bibliografia.

O ser humano tem como tendência a procura pela origem de todas as coisas, de onde veio e para onde irá após o seu percurso na terra. Este buscar constante levou ao longo dos séculos da evolução humana a criação de mitos e lendas visando justificar os vários “porquês” do quotidiano. Destas lendas e mitos surgem explicações. Como a origem das estrelas e dos mares, cada povoado isolado de seres humanos foi, ao longo do tempo, desenvolvendo crenças pessoais e de carácter próprio, estabelecendo um sentido para o seu contexto. Este projeto pretende expor um conjunto de lendas e contos milenares dedicados ao caso Lusitano, por meio de uma banda-desenhada.

A nossa investigação inicia-se com uma pesquisa sobre quem foram os antepassados etnográficos do povo português, tendo como foco principal os “Lusitanos” quais foram as histórias que tinham

para contar, quem veneravam e o que resta das suas ideias, tal como estas chegaram até à idade contemporânea. Procurado responder à identidade mitológica deste povo, o projeto avança com uma pesquisa do remanescente dos Lusitanos e das ocorrências desta identidade ao longo da história de Portugal e assim como da imagética nacional onde os voltamos a encontrar.

De modo a ser possível estabelecer uma narrativa histórica sequencial é necessário pesquisa e recolha de dados sobre o tema, no que diz respeito às suas vertentes, géneros e estilos. E não é de sumenos importância o tratamento de personagens, história e modelos de narrativa e a sua demonstração via planos. É também importante observar todos os recursos necessários para o desenvolvimento de uma banda-desenhada histórica abordando os mitos Lusitanos e no que é hoje Portugal.

## 1.2. Propósito, Objetivo e Características do projeto

Procuramos com o presente projeto a disseminação de cultura, nomeadamente a Lusitana, tal como as suas lendas e mitos do período compreendido entre a formação de tribos indígenas que posteriormente foram denominadas Lusitanas e Celtiberas e as conquistas romanas. Dentro deste período observamos transformações e transferências de significados entre as mitologias presentes na Península Ibérica, desde a mitologia Grega até à Celta. Procuramos também aprofundar e valorizar o que se pode considerar como cultura ancestral etnográfica do povo português através da exploração destes temas por meio de uma banda-desenhada para tornar mais acessível este conhecimento que não se encontra no repertório intelectual e histórico comum.

Assim esta banda-desenhada, inserida no subgénero da banda-desenhada histórica focada nos mitos e lendas mais conhecidos das tribos celtibéricas, procura retratar com alguma proximidade histórica eventos e costumes documentados da época, contudo, o seu principal foco é a mitologia da qual pouco conhecimento factual foi estabelecido, com o passar dos anos, tornou-se em algo semelhante a um complexo ‘puzzle’ feito de fragmentos distintos. Iniciando-se com o culto do Endovélico, o deus pai do seu panteão que como figura principal, possui mais evidências comparando com os restantes deuses menores tais como Trebaruna, Bromonicus e Ares Lusitani divindades que também tem lugares de culto conhecidos. A banda-desenhada (BD) procurará usar estes elementos e construir um manancial narrativo ao redor deste universo antigo de forma clara e simples de entender.

A perspectiva que ambicionamos com esta narrativa posiciona-se na história de 2 irmãos, Flavius e Grumius que são originários da província de Olissipo. Devido a ações repreensíveis perante o deus pai, Endovélico são alvo de uma praga que os persegue, sendo a sua única salvação a fuga da cidade natal procurando abrigar-se longe do poder e olhar desta divindade. Ao longo da sua jornada a país a fora, encontrarão outras divindades deste panteão fantástico que os ajudam a corrigir os erros cometidos no princípio desta história.

O fascínio que nutrimos por este tema deriva das questões teóricas impostas no início do mestrado em ‘Design’ e Cultura Visual. Na disciplina de Arte e Cultura Visual, foram apresentadas temáticas sobre valores estéticos, mitologia e as suas expressões no comportamento contemporâneo. Valores somente de influência greco-romana, de onde ficou em aberto a questão de “Se somos influenciados pelos nossos antepassados, onde se refletem os valores Lusitanos?” Isto fora o catalisador para crescer em nós o interesse sobre a mitologia dos Lusitanos, a sua cultura e sobre os seus achados. Nestas lições abordou-se a profundidade das crenças coletivas e como esta se revela na arte. Assim o nosso questionamento sobre outras civilizações foi crescente, até que no final escolhêssemos para investigar a civilização Lusitana. O percurso académico teve influência na decisão também, sobretudo as disciplinas da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias. Nas disciplinas de carácter artístico sempre fora incitado a realizar uma investigação em prol da realização artística. No decorrer destes projetos artísticos, iniciou-se a admiração por temas tais como a teologia e a história das religiões. A crítica à religião foi o principal tema dessas nossas produções artísticas. Este histórico em conjunto com as questões abordadas no Mestrado de Design e Cultura Visual contribuíram para a decisão do tema.

## 2- Lusitânia e os Celtas

A história mitológica do povo que atualmente consideramos como “Lusitanos” é escassa e um pouco confusa em comparação com outras sociedades contemporâneas as mesmas, tais como os Romanos ou Gregos. Isto deve-se à falta de registos escritos da tribo. Grande parte do conteúdo que terá sobrevivido até à atualidade é resultado de manuscritos de escritores de civilizações clássicas tais como os de Estrabão e de Plínio, o velho.

Os Lusitanos são um grupo populacional que sofreu diversas absorções e influências das tribos Celtas que com o decorrer das migrações teriam lentamente descido até à Península Ibérica, ao decorrer do processo foram sofrendo de contágio. Emerge um conjunto de novas culturas derivada da Celta com influências dos locais, resultando nas tribos dos Lusitanos, Célticos, Vetões, Celtiberos e Calaios.



Figura 1- Mapa etnográfico e linguístico da Península Ibérica, cerca de 300 a.C. O mapa ilustra as principais tribos e línguas presentes na região durante esse período. Adaptado de Lusitânia, por Wikiwand, n.d., recuperado de <https://www.wikiwand.com/pt/articles/Lusitânia>

Para a nossa investigação é importante rever o termo “Celta”, para assim podermos entender melhor de onde vêm as influências dos Lusitanos. O termo Celta é dado de forma geral a um grupo de tribos descendentes de agricultores de Danubianos neolíticos e de pastores oriundos das estepes. O seu dialeto tem como origem a família linguística indo-europeia. Devido ao fluxo migratório, de acordo com M. Monteiro (2014), teriam partido desde o centro europeu até ao limite do continente, chegando até à Ásia Menor. São identificados como povos Celtas as tribos dos: Bretões, Gauleses, Escotos; Eburões, Batavos,

Belgas, Gálatas, Trinovantes, Caledónios, Celtiberos e Lusitanos. Segundo algumas evidências existiram duas ondas migratórias do povo Celta, que se associou mais tarde aos seus movimentos artísticos. *Hallstatt* foi a primeira manifestação que se estendeu aproximadamente entre 1200 a.C. até cerca de 500 a.C. sendo dividida em quatro fases. Dentre estas quatro fases, a primeira e a que se destaca mais é a origem e evolução da língua “Celta” denominada como gaélico mais tarde. A segunda fase, conhecida como de *La Tène*, em sequência à primeira, no período compreendido entre 450 a.C. até ao século I a.C. terminando com as conquistas romanas. O segundo período é

consideravelmente diferente do primeiro, pois as influências tornam-se mais marcantes em termos linguísticos e também no requisito religioso marcado pelo início das influências do druidismo nas civilizações clássicas. Tanto que foi neste período que começaram a existir registos relevantes sobre estas novas tribos conhecidas para os Gregos e Romanos como Keltoi e Galli (M. Monteiro: 2014).

Iremos recuar um pouco, a primeira migração das tribos Celtas que decorrerá entre os finais do século VI a. C. e inícios do século V a. C., esta iniciou-se na região dos Alpes aproximadamente entre o Reno e o Danúbio. O grupo de tribos que teria chegado à Península Ibérica depara-se com uma região que já tinha sido povoada. Uma Península Ibérica separada em tribos indígenas. No caso da Lusitânia ainda é possível dividir as tribos em três grupos existentes em território nacional: Neo, Megalíticos e os Ebro. Este último que terá dado origem aos ibéricos, assim nomeado em honra ao rio mais próximo da sua vizinhança (Estrabão: 7 a. C.). Os Ebro desacatam-se em relação aos demais povos ancestrais do extremo ocidental da península pela sua forte economia. De acordo com Carlos Fabião (2002), depois de se aperceberem das riquezas do Atlântico, existiu um grande investimento nas regiões do atual Algarve e da região da Beática ao longo da costa de Andaluzia por ser uma zona economicamente rica. Representando a sua presença através de um grupo de ânforas descobertas ao longo do terreno, estas que dispõem de motivos de influência Celta (C. Fabião: 2002).

A influência Celta deu-se na maioria da região peninsular, um pouco mais marcada a norte do que a sul, da qual emergiam novas tribos, tais como os Celtiberos, Lusitanos e Célticos. Como os nomes indicam, sofreram modificações através dos Celtas nómades. Os Celtibéricos representam um grupo populacional muito grande para a época, pois o seu território atravessa a península, porém haveria maior concentração no centro. Os Celtas misturados com os Ebro ocuparam a região abaixo do Tejo até ao limite alentejano. Sobre os Lusitanos sabemos haver alguma controvérsia quanto ao título, uma vez que existem textos romanos posteriores ao domínio da península, já que os Lusitanos são mencionados como povo megalítico ou como tribos menores tanto em tamanho como em potência. Também é através destes relatos romano que é possível ter conhecimento dos seus povoados e das regiões onde habitavam. “Os Lusitanos centralizavam-se na região dos tais denominados Montes Hermínios, atualmente Serra da Estrela. Mais

concentrados ainda na região a norte do Rio Douro aonde era comum o contacto com os Calaicos “(R. Santos). Nome, este que de acordo com Esteves (2008) era o nome de uma tribo antiga, que após verificar registos linguísticos das tribos da atual Galécia, sendo por correspondência ascendentes etnográficos dos atuais Galegos (Esteves: 2008).

Tendo como ponto de partida os clássicos<sup>1</sup>, como Estrabão e Lívio, procuraremos observar como teria sido o estilo de vida destes povoados indígenas, assim como as limitações geográficas e as suas qualidades como tribo. Um exemplo disso é enaltecido do seguinte modo, “constitui a mais poderosa das nações ibéricas, e entre todas foi aquelas que por mais tempo deteve as armas de Roma” (Estrabão: 7 a.C.), através destas informações podemos perceber melhor o carácter resiliente dos Lusitanos. Ainda sobre os relatos, são descritos o estilo de vida destas tribos, que de acordo com Tito Lívio, ou somente Lívio, (27 a.C.) “além de habitarem somente o litoral, eram designados bárbaros e rudes não possuindo um modelo homogéneo de população, pois o litoral era mais urbanizado em comparação com as montanhas. Quanto ao seu estilo de vida, também está documentada a sua dualidade semelhante aos povos escandinavos de uma dualidade entre



Figura 2 – Falcata Lusitana de 46cm, encontrado em <https://lojadasfacas.pt/falcata-lusitana-46-cm-portuguesa>

---

<sup>1</sup> Gregos e Romanos.

guerreiro e trabalhador (Tito Lívio, 27 a.C.). Respetivamente sobre os officios, atividades agropecuárias eram de facto algo comum, “(...) semeiam pouco trigo e cevada, vivendo mais do seu gado e dos produtos da caça. Alimentam-se de também bolotas, que secam e trituram, fazendo delas um pão (...)” (Estrabão, 20 a.C.) e mais tarde trabalham como ferreiros pelas palavras de Lívio (27 a.C.) enquanto mantinham praticas marciais e de estratégia. Priorizavam as atividades comuns, tais como a pesca e os seus derivados tais como as salinas que para a época era um recurso importante. A agricultura e o comércio seguem o mesmo caminho no qual os agricultores teriam animais bovinos e suínos e as trocas comerciais possivelmente seriam ao longo do Atlântico (Tito Lívio, 27 a.C.).

Tal como a sociedade céltica, os Lusitanos seguiam os moldes das tribos Celtas, as suas. Os Tuatha seriam um grupo populacional semelhante a uma tribo, somente com a diferença, de que os seus membros costumam ter laços de sangue. Assim são uma tribo familiar composta por pessoas com costumes, línguas, religião e hábitos semelhantes. Seguiam um modelo semelhante à aristocracia como forma de se organizarem possuindo uma hierarquia bem definida. Druida, guerreiro, nobre, cidadão livre e escravo seriam as classes que compunham uma sociedade.

O druida teria o lugar correspondente ao da classe social mais alta, seguindo a pirâmide social desta forma: druida, nobre/guerreiro, mercador ou homem-livre e escravos. As mulheres neste modelo social eram completamente iguais aos homens, com direito a lutar em batalha com o resto da tribo. Contudo, era bastante comum seguirem o caminho do comércio. Os Tuatha Celta eram bem restritos sobre a sua alimentação, pois a sua dieta era maioritariamente vegetariana, reservando as carnes para banquetes e festividades. Como curiosidade, no que diz respeito à dimensão humana é-lhe atribuída alguma repugnância ao feio (R.Zutin).

A imagem de guerreiros bárbaros, é a mais conhecida sobre estes indígenas Celtas, pois era a dimensão mais relevante da perspectiva romana, a iconografia de guerreiros de cabelos e barbas compridos, sem cuidados aparentes, soltos ao vento, fugindo aos padrões da época. Em termos visuais o vestuário partilha os padrões da Era do Bronze, túnicas de linho grosso acompanhadas

pela ausência de calças no qual as saias e o sagum<sup>2</sup> dominavam a moda da tribo. No que diz respeito a material bélico, possuíam técnicas e armas diferentes como, por exemplo, o seu ilustre escudo pequeno e redondo suspenso pelo pescoço que protegia o peito, usavam no braço um escudo ligeiramente maior e côncavo que permitia uma maior facilidade de transporte tanto por ser leve tanto por ser pequeno e bastante móvel, em comparação com o infame escudo romano que diferia quer a função, quer quanto à dimensão e peso de modo a constituir a formação de uma falange. Acompanhavam o escudo com armas de pequeno porte nomeadamente adagas de forma antropomórfica presas a um cinturão, lanças também eram comuns, construídas com pontas ferro ou bronze. Contudo, a principal forma de um Lusitano atacar era com a espada falcata, comum para a época era uma espada média com a ponta curvada ideal para ataques rápidos, seriam fabricadas pelos ferreiros ao combinarem diferentes tipos de ligas como, o ferro e a grafite (R. Santos).

A guerra era algo constante e os Lusitanos eram engenhosos nas suas táticas de combate. A tribo era versátil, combatendo em terrenos abertos, fechados, arenosos e/ou de difícil movimentação. A tática de guerrilha era a principal usada por si em conjunto com as tribos da Meseta ou Litoral, graças a esta forma de combate que era usada como tática defensiva tornaram-se oponentes terríveis para qualquer exército, principalmente o romano, este método paralisava as legiões e obrigava à sua reorganização (R. Santos). Os penhascos e desfiladeiros eram o local perfeito para esta estratégia na qual lançavam lanças, pedras e pequenos pedaços de árvore aos inimigos. Também era comum realizar emboscadas durante o dia organizando-se e reorganizando em grupos menores utilizando com frequência a política “terra queimada”, que consistia na destruição de qualquer coisa que possa ser útil ao inimigo enquanto este avança ou recua, como casas, pontes e terrenos agrícolas.

## 2.1- Viriato, o Ícone Lusitano

Viriato à luz desta investigação torna-se um herói de destaque em relação aos seus contemporâneos. Existem dois motivos pelos quais este personagem é de interesse para este

---

<sup>2</sup> Sagum – Vestimenta típica do período republicano romano semelhante a uma capa, era frequentemente usado por membros do exército

estudo, em primeiro lugar, é uma das figuras históricas com mais pesquisa, dentro do seu período, uma vez que na maioria das investigações sobre os Lusitanos, Viriato é recorrentemente mencionado. Em segundo lugar, a sua história serve como referência cultural para a banda-desenhada. Os costumes e conflitos que esta figura histórica passou, servem como exemplo para as personagens apresentadas nos pontos que estudamos seguidamente.

O mais conhecido dos Lusitanos, Viriato é o ícone que atrai investigadores e historiadores, ao ser a principal referência do seu período da história peninsular, como o mestre guardião do povo luso na guerra contra a máquina de Roma na sua expansão. É com frequência idolatrado no mesmo sentido que Rómulo e Remo foram para os Romanos no início do seu grande império. Viriato representa o mesmo para ambos os povos da Península Ibérica. Os espanhóis identificaram Viriato como a definição de patriotismo durante a dinastia dos Habsburgos, ao transformara o passado peninsular em algo nostálgico. No período do iluminismo Viriato chegou a ser incorporado como uma lenda militar, representando valores de resiliência e de destreza no campo de batalha (Elena C. Asín, David, R. George, Jr., 2013). O fundador e inspiração dos povos que ocupariam o seu território. Camões, no seu grande texto épico, <sup>3</sup> faz referência à proximidade entre Rómulo e Viriato,

“Deixo, Deuses, atrás a fama antiga,  
Que co a gente de Rómulo alcançaram,  
Quando com Viriato, na inimiga  
Guerra Romana, tanto se afamaram;  
Também deixo a memória que os obriga  
A grande nome, quando alevantaram  
Um por seu capitão, que, peregrino,  
Fingiu na cerva espírito divino.”  
(L. Camões: 1572.)

As informações que nos chegaram sobre este pastor guerreiro do passado distante, advêm de

---

<sup>3</sup> “Os Lusíadas”, obra de poesia épica e primeira epopeia portuguesa. Narra a descoberta do caminho marítimo para a Índia.

escritores latinos, relatando a sua origem e partes pequenas da sua jovem vida além dos seus feitos contra os exércitos de Roma. Possidônio (sec. II a.C.) construiu alguma parte dos resumos biográficos sobre a vida do chefe Lusitano, classificando-o como um modelo de sobriedade, resistência e de equidade. Sabe-se pouco sobre o seu nascimento, presume-se que nascera algures no litoral no ocidente peninsular e que terá vindo de famílias humildes, ou estrangeiras, possivelmente Celtas em busca de melhores condições de vida, tal como a maioria das tribos peninsulares da época. Pelas palavras de A. Schulten (1920) a maioria dos seus episódios descritos teriam acontecido supostamente depois dos seus 20 anos.<sup>4</sup> Um destes chama a atenção para o contexto da época, Viriato encontrava-se na sua cerimónia de casamento<sup>5</sup>, na qual estavam Romanos entre os convidados, isto devia-se ao seu cunhado, Astolpas, que era a favor da causa romana e de que da qual beneficiara. Isto evidenciando-se através do seu nome que pertence ao grupo de antropónimos em “-as “que se tem geralmente tem identificação com a antiga Turdetânia. Supostamente pelas dissertações de Diodoro, este cunhado fora morto para que ele não se rendesse aos Romanos (A. Schulten, 1920).

Por muito pouca a informação que tenhamos sobre as origens de Viriato, alguns romances atribuem o nome de Comínio ao pai do herói ibérico. Chefe de uma tribo no vale de Guadalquivir, deixará Viriato com 5 anos para ir para a guerra e entregou a sua família à proteção da tribo dos Igeditanos, que viviam na cidade de Egitânia, mais tarde assim denominada pelos Suevos e Visigodos. Como Viriato era o terceiro filho da família, não teria acesso a nenhum tipo de herança. Viu-se obrigado a tomar o caminho da pastorícia e de salteador quando necessário. A sua infância ao atingir a vida adulta teria sido educado na formalidade dos guerreiros Igeditanos. Treinaram-no nas artes da guerra como no arremesso de lanças e com espadas. Estes dados, contudo, poderão ter lapsos, uma vez que tem como ponto de partida lendas e mitos. Porém, a maioria dos trabalhos neste âmbito tiveram pesquisa por detrás e a contaminação literária é uma hipótese provável uma vez que as fontes são as mesmas (R. Santos).

---

<sup>4</sup> Adolf Schulten, (1870-1960) arqueólogo, historiador e geógrafo alemão, especializou-se no estudo da Península Ibérica na antiguidade

<sup>5</sup> Decerto que não se compara ao casamento contemporâneo, não obstante teria o mesmo significado para os dias de hoje, a união de famílias.

Viriato destaca-se a meado das “Guerras do Fogo”. Um conflito entre legiões romanas e as tribos indígenas na península entre o período de 155 a.C. e 139 a.C. A disputa tinha raízes anteriores, pelo que Apiano de Alexandria<sup>6</sup> (35 a.C.) documentou, este período delimita o intervalo mais crítico destes embates. Roma estava no início do seu império na época com alguns territórios conquistados. Em paralelo, os conflitos pelo norte de África em Cartago, estaria a decorrer. De início, Roma envia os generais Manílio e Calpurnio Pisão acompanhados das suas legiões inferiores aos Luso. O conflito levou a uma união entre as tribos da Península Ibérica, como os Vetões e Lusitanos. Como resposta, mais generais e tropas foram enviados, tal como o Pretor Mummio que, com a sua armada, retomou os conflitos. Como general reconquistou territórios, porém lentamente, pois estava constantemente a cair em emboscadas. Os Lusitanos emboscavam os Romanos visando desorganizar e a colocá-los em condições nas quais a única alternativa seria lutar frente a frente. O conflito não tinha previsão de fim, e o Pretor Servio Sulpício Galba foi enviado para mitigar as baixas pelo lado romano e terminar a guerra. Chegou a um acordo de paz com os Lusitanos, para mais tarde os assassinar após se renderem e largarem as suas armas. (Apiano, 35 a.C.).



Figura 3. *A Morte de Viriato*. Pintura de José Villegas Cordero que retrata o momento em que Viriato, líder dos Lusitanos, é assassinado pelos seus próprios aliados a mando dos romanos. Adaptado de MeisterDrucke, por José Villegas Cordero, n.d., recuperado de <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/José-Villegas-Cordero/678780/A-morte-de-Viriato.html>

Nem todos os Lusitanos caíram na cilada de Galba, os que sobreviveram fugiram e reorganizaram-se. Viriato, tomou a posição de liderança na resistência contra Roma. O porte físico, derivado dos anos de agricultura e pastorícia, dava a estes guerreiros um corpo ideal para a luta corpo-a-corpo quase como se

<sup>6</sup> Apiano de Alexandria (95 d.C. – 165 d.C.), foi outro grande historiador do período clássico conhecido pela sua obra de 24 livros, a “História Romana”

fosse um treino natural para as dificuldades da vida (Tristão: 2013). Pretores iam e vinham perante a resistência encontrada nestas terras, as ditas “Guerras do Fogo” acabaram logo após o término da guerra em Cartago, pois a República já dispunha de mais recursos para se focar neste problema. Em 141 a.C., durante a retomada de vilas próximas do Tagus, os Lusitanos tiveram de recuar até à cidade *Erisona*<sup>7</sup>, onde os Romanos elaboraram um cerco, de curta duração. Na noite em que o cerco começara, Viriato e os seus companheiros fugiram e apoderaram-se do acampamento romano. Terá sido neste momento impôs o reconhecimento do seu território como independente de Roma. Logo após o líder recebeu o título de *Amicus Populi Romani*”<sup>8</sup>(Matyszak, 2013).

É aqui que se inicia o ocaso de Viriato como herói, no ano seguinte dando início à paz entre Roma e a Lusitânia, esta não estava para durar, as diferenças entre os povos eram em demasia e o conflito reviveu logo após o ano 140 a.C. Ambas as tropas tinham a sua moral em baixo e os soldados de Viriato abandonaram a causa dia após dia, quase deixando de haver tropas nem exército. Contudo, o pastor-guerreiro acreditava na paz e não voltou a incitar o conflito. Por parte de Roma, a linha de pensamento era inversa, bastava somente matar o líder e os territórios seriam facilmente conquistados. E assim foram subornados por Roma os três confidentes: Audax, Ditalco e Minuro retornaram de uma reunião com a intenção de negociar a paz, mas invés disso teriam sido enviados de volta ao campo para assassinar o seu amigo. Viriato tinha por hábito ser visitado na sua tenda durante a noite e de dormir vestido com a sua armadura e espada para estar preparado para qualquer problema que aparecesse, pois somente teria de se levantar da cama (R. Santos). Aproveitando-se do facto de que ninguém iria desconfiar da sua entrada na tenda, os três amigos desferiram um golpe no único sítio desprotegido pelas suas vestes, a garganta.

Na aurora do dia seguinte todos se questionavam o porquê da demora do líder a sair da sua tenda, até descobrirem o seu corpo vestido jaz morto. Relativamente aos três traidores, que teriam regressado para junto dos Romanos, somente encontraram a morte já que, os Romanos não pagam a traidores e com a moral alta prosseguiram com a conquista das terras Lusitanas. Terá sido posteriormente apontado um sucessor para Viriato, mas com os poucos soldados e ainda com sentimento de luto os Lusitanos encontrariam o fim da sua independência (Matyszak, 2013).

---

<sup>7</sup> Cidade perdida da antiguidade.

<sup>8</sup> *Amicus Populi Romani* – Aliado do povo romano, título formal dado a indivíduos aliados da aristocracia romana.

### 3 - De Héracles a São Miguel Archanjo.

Todos os mitos e lendas possuem um ponto de origem, uma história fantasiosa que procura explicar algo ou transmitir algum tipo de moral. Contos estes que estão em constante alteração e evolução. O ponto de partida para a mitologia em estudo, a Lusitana, são os contos Helenísticos<sup>9</sup>. Dentre o universo mitológico Grego, existe uma figura de importância para o nosso estudo, Herakles <sup>10</sup>para os Gregos e Hércules para os latinos. É a figura de destaque e o ponto de origem para os mitos ibéricos. Os seus alegados filhos teriam conforme as lendas teriam dado início aos Celtas e aos Lusitanos.

Além do fator mitológico, Herakles é apresentado em muitas histórias que servem como referência para a narrativa a desenvolver na banda-desenhada. A mais icónica, será abordada com destaque no ponto que se segue, os seus 12 trabalhos. Narrativas estas que colocam uma personagem mítica ou heroica na posição viajante em busca de obter ou destruir algo, no caso do Hércules a maioria das suas lendas são algo a destruir. Elementos estes que serão referenciados na secção sobre a BD.

#### 3.1 – Hércules, o pai de Iber

Iniciamos o nosso estudo pela vida deste herói mitológico e pelas suas aventuras. Herakles teria sido mais um dos vários filhos bastardos do Deus pai do panteão Grego, Zeus<sup>11</sup>. A meio das suas aventuras com humanos teria trazido ao mundo mais uma criança <sup>12</sup>fora da sua relação com Hera<sup>13</sup>. O seu nome heróico é de carácter místico que lhe foi imposto por Apolo<sup>14</sup>, por intermédio de Pítia <sup>15</sup>quando começou os seus infames trabalhos para a Deusa Hera, o seu nome traduz-se para “Gloria

---

<sup>9</sup> Termo utilizado para nomear civilizações que usavam o grego como língua mãe, o termo tornou-se mais amplo após as conquistas de Alexandre, o Grande em 336 a.C.

<sup>10</sup> Nome em Grego: Ἡρα (Hera) κλέος (gloria)

<sup>11</sup> Zeus (Ζεύς), é o mais importante Deus Helenístico, Deus da Luz e dos céus. Normalmente é ilustrado com um trovão ou menção ao uso de luz/raios.

<sup>12</sup> Zeus era conhecido por copular fora do seu compromisso com Hera, sendo pai de figuras como Apolo, Artemis e Perseu, etc...

<sup>13</sup> Hera (Ἡρα) é outra figura importante do panteão Grego, deusa do matrimónio e da maternidade. Desempenha um papel importante como irmã e esposa de Zeus.

<sup>14</sup> Apolo (Ἀπόλλων), filho de Zeus com Latona e irmão gémeo de Artemis. Identificado como a Luz e a Verdade.

<sup>15</sup> Sacerdotisa do templo de Apolo em Delfos.

de Hera”. Antes destes eventos o jovem era conhecido por Alcides, que em grego refere-se a força no sentido físico, dado em homenagem ao seu avô. Filho de Anfitrião e de Alcmena, descendentes de Perseu e Andromeda, Herakles era de raça Argiva apesar de ter nascido em Tebas por acidente, considerava Argolis <sup>16</sup>a sua verdadeira pátria e toda a região do Peloponeso<sup>17</sup>. Herakles estava destinado ao trono de Argolis. No mesmo dia em que Herakles viera a este mundo, estava anunciado que iria também nascer dentre os descendentes de Perseu, o futuro imperador daquelas terras. O parto de Alcmena atrasou-se e o rapaz perdeu a oportunidade de governar (William Smith, Ed., 1848).

Sobre a sua infância, alguns mitos descrevem a origem da imortalidade como herói. Alegadamente, com algum engenho do Deus Hermes teria sido deixado no colo de Hera para poder beber o seu leite. Ao acordar, Hera repelira a criança ao espalhar o seu leite pelos céus, assim criando a Via Láctea. Contudo, era demasiado tarde e a criança já teria bebido o seu leite e adquirido os seus benefícios, evento que teria as suas consequências, uma vez que mais tarde Hera tentaria dar um fim à vida do jovem herói.

Alguns anos mais tarde, depois de algumas aventuras e desavenças, encontramos Herakles adulto e completamente capaz das suas forças. Hera aproveitando-se de um acordo que havia feito com Zeus no tempo da Guerra de Troia, submetera Herakles a realizar algumas tarefas para o seu primo Euristeu <sup>18</sup>. Os Doze Trabalhos, assim denominados nos mitos helenísticos, foram um conjunto de tarefas que Herakles fizera ao redor do mundo conhecido até então, tal como a sua visita no Egito e as suas aventuras até ao limite ocidental do continente europeu. O décimo ofício, conhecido como o “Os Bois de Gérion<sup>19</sup>” destacam-se em relação aos demais à luz desta investigação.

---

<sup>16</sup> Cidade de Grécia antiga, Náuplia era a sua capital.

<sup>17</sup> Península grega nomeada em honra a Pélope, um herói lendário e descendente de Tântalo. Nas obras literárias de Homero é frequentemente referida como Argos.

<sup>18</sup> Euristeu, rei de Tirinto e de acordo com Homero e Eurípides foi governante de Argos.

<sup>19</sup> Um dos 12 trabalhos de Herakles, levar o rebanho de bois vermelhos de Gérion para Euristeu em nome de Hera e sacrificar à mesma.

Nesta tarefa, Herakles já longe de casa, teria como objetivo roubar o rebanho de bois a Gérion.<sup>20</sup> Este que se encontrava na ilha de Eriteia, situada no extremo ocidental da Europa, possivelmente na região de Cádiz na Espanha. Durante o seu caminho ao passar o deserto da atual Líbia, após sofrer com as altas temperaturas e condições climáticas, o herói ameaçou o Sol com uma flecha



Figura 4 - Hércules a roubar o gado de Gerião. Adaptado de *Stealing the Cattle of Geryon*, por Greek Myths & Greek Mythology, s.d., <https://greekmyths.com/stealing-the-cattle-of-gerion/>. Copyright por Greek Myths & Greek Mythology.

O astro era contra a violência e fizera um acordo com Herakles, iria emprestar a sua taça e diminuir o calor se as flechas continuassem na aljava do mesmo. Assim foi e o herói fez então uso do seu novo meio de transporte para rapidamente chegar à ilha. Deste modo chegara a ilha fora avistado pelo cão Orto, que se lançou sobre ele sendo este de imediato abatido. A

seguir o seu dono, Erítion, que viera em socorro do seu cão, pegara nos bois e teria se preparado para partir até ao seu mestre, o Gérion teria chegado para o impedir. Segue-se uma batalha e para a infelicidade do dono do rebanho, também teria sofrido com as flechas do semideus. Com Gérion morto, Herakles partira em direção a casa atravessando as costas da Espanha, da Gália, de Itália e da Sicília até o seu retorno à Grécia (P. Grimal, 1951).

Durante a sua travessia pelas costas europeias, histórias e lendas foram associadas ao filho de Zeus, uma destas acontecera enquanto atravessava o litoral espanhol. Depois de um ataque de bandidos, o gado tinha se dispersado entre o norte de África e o sul de Espanha. Os bois do lado da Líbia foram facilmente recuperados, contudo, no caminho pela região chegou ao extremo sul da Península Ibérica, lugar onde edificou duas colunas, conhecidas como as Colunas de Hércules. Procurava o resto do grupo que teria voltado a dispersar devido a um esquema de Hera para

---

<sup>20</sup> Gérion era um gigante de 3 cabeças que habitava no final do oceano do mundo, Espanha. Neto de Posídon com Medusa, pode-se dizer que Herakles era seu primo afastado.

dificultar o trabalho. Enquanto caçava fora avistado por uma princesa, conhecida como Celtina. A princesa apaixonara-se pelo herói à primeira vista e como forma de lhe chamar a atenção, capturara o gado que o semideus tanto procurava. Eventualmente o herói soube de tal coisa e visitara a princesa, ela tinha os animais guardados num esconderijo e revelaria se ele se deitasse com ela (J. Mark: 2014). E assim foi, Herakles obedeceu e naquela noite duas crianças foram concebidas e mais tarde conhecidas como Celtus e Iber.<sup>21</sup> No caminho de volta à Grécia mais aventuras decorreram já que em quase todos os seus trabalhos, nada acontecia em linha reta.

Estas crianças, conforme as lendas, foram os progenitores tanto dos Celtas, tanto dos Ebro. Mitologicamente seria essa a origem destes povos que antecedem os Lusitanos, contudo há diferenças nestas lendas, possuindo alterações conforme a fonte. Possivelmente foi a forma de explicar como os Celtas e os Ebro eram um povo cheio de qualidades. Uma vez que Herakles ou Herakles para os clássicos era considerado o senhor da Hispânia, tal afirmação teria o seu sentido” (J. Carlos Fernández). Deste modo podemos ver a ligação entre os mitos Gregos para os Celtas e Lusitanos, existe uma ponte por via de Herakles que seria senhor e pai de península. Sobre uma devoção em particular a Herakles, ela era visível na região litoral e sul da península, isto devido à chegada dos Fenícios. Como refere L. Vasconcelos (1981) Herakles e/ou Melkart juntamente dos Fenícios vieram da Ásia para a Ibéria, contudo é na fundação da colónia de Gades que a colonização teria tomado início (L. Vasconcelos, 1981). Assim observamos a presença do culto de Herakles na península. Contudo, nas regiões tribais não é muito visível o culto do herói, mas sim uma transformação de valores e apropriações que possivelmente deu origem a outras divindades de diferentes panteões. Pelo lado dos relatos helenísticos, os Lusitanos são sobretudo representados como heróicos e violentos, características estas que possivelmente fundamentaram algumas analogias com o pai da Ibéria, já dizia Estrabão (20 a.C.) Os Lusitanos são definidos como hábeis em emboscadas, astutos, rápidos, ágeis e facilmente disciplinados como soldados (Estrabão, 20 a.C.).

---

<sup>21</sup> Supostos filhos de Herakles, que mais tarde teriam dado origem aos povos, Ibéricos e Celtas

### 3.2 – O exemplo da Lusitânia

Mitologicamente, a Lusitânia é apresentada como a terra dos filhos Herakles, como foi revisto no ponto anterior, contudo também o seu nome tem raízes na cultura greco-latina. Segundo a mitologia de criaturas fantásticas e de tradições romanas construída por Plínio, o velho (77 d.C.) Baco, o ilustre Deus do vinho, teria como seu acompanhante, o seu filho de sexualidade incerta, Lusos ou Lisa”, teria sido o fundador da Lusitânia como nação. Nos Lusíadas, Luís de Camões também se refere a este mito, contribuindo para a construção no espaço mitológico,

"Esta é a ditosa pátria minha amada,  
A qual se o Céu me dá que eu sem perigo  
Torne, com esta empresa já acabada,  
Acabe-se esta luz ali comigo.  
Esta foi Lusitânia, derivada  
De Luso, ou Lisa, que de Baco antigo  
Filhos foram, parece, ou companheiros,  
E nela então os Íncolas primeiros.”  
(L. Camões ,1572)

Lusus também pode remeter para o termo Lusum, que em latim refere-se a jogos e brincadeiras realizadas em honra a deus Baco<sup>22</sup>, existe outra via relacionada com o nome da Lusitânia, uma via menos relacionada com os mitos de Roma.

Em concordância com alguns dicionários, como no Dicionário Etimológico (2008) esta palavra numa dimensão etnológica é um derivado do antigo nome e variante latina. Dos "lusitani", povo provavelmente de origem Celta, das palavras "lus" e "tanus", "tribo dos lusos". O sufixo “lus-” repete-se muito nos povos influenciados pelos Celtas, tal como Lugdunum <sup>23</sup> e Lucus Augusti<sup>24</sup>. Este nome poderá ter como influência um antigo deus Celta Lugh ou Lugus, que consoante a Porto Editora (2025) esta personagem mitológica do panteão Celta era o Deus do Sol, Lugos era o

---

<sup>22</sup> Baco (*Bákchos*), Deus do vinho, dos excessos e do vinho.

<sup>23</sup> Antiga cidade celta, atualmente chamada de Lyon na França

<sup>24</sup> Atual cidade de Lugo, Galiza

protetor da cidade de Lugdunum. Lugos era filho de Beli e de Danu, apesar de que em algumas versões também é filho de Cian com Ethlinn. Este deus teve um nascimento trágico, pois existia uma profecia sobre o seu avô, Balor, em que um dia seria morto pelo seu próprio neto. Este prendera a sua filha numa torre para evitar que tal sucedesse, contudo, a profecia acabaria por se concretizar e Lugos matou o seu avô em batalha mais tarde. O nome de terra dos Lusitanos não é apresentado aqui ao acaso, ele serve como exemplo do que veremos com o caso da mitologia em si. Os mitos Lusitanos sofrem igualmente do mesmo problema que o seu nome. Um espectro entre influência Celta ou Greco-Latina no qual as divindades conforme o período oscilam ao longo do dito “espectro”. O primeiro caso, o que possui mais evidências é o deus principal desta mitologia ancestral, Endovélico.

### 3.2.1 – O culto de Endovélico

A nossa investigação toma como ponto de partida, o Endovélico, a divindade central do panteão Lusitano, que se destaca como a figura mais proeminente na religiosidade indígena pré-romana da Península Ibérica. Além de ser o deus indígena com mais vestígios epigráficos, relatos e ex-votos, Endovélico também desempenha o papel de antagonista na narrativa deste projeto de banda-desenhada, o que justifica que seja a primeira divindade a ser estudada e caracterizada de forma mais aprofundada.

O Endovélico constitui, assim, uma referência essencial para a compreensão da religião Lusitana, sendo frequentemente representado como entidade superior dentro do panteão. Tal protagonismo deve-se à quantidade de inscrições dedicadas ao seu culto. Nas palavras do J. Saraiva (2002) os Lusitanos primitivos, como seria de esperar não sabiam ler nem escrever e por isso não há monumento com letras da sua autoria, a sua forma de acreditar no divino era diferente. Eles acreditavam nas águas, nas fontes e rios. As grandes montanhas que infundiam respeito e terror. Os bosques imensos cobertos por árvores seculares em que quando os visitamos é possível sentir de imediato algo de tenebroso. Era assim que denominavam os seus numina, os seus espíritos das coisas. Não teria sido até à chegada dos Romanos altura em que começaram por dar nomes e registar e personificar os seus deuses. O conceito de numina ou numén mencionado por José

Saraiva<sup>25</sup> é definido atualmente como “um génio ou espírito, como uma vontade divina ou vontade de Deus (Porto Editora, 2025). Assim podemos inferir que a religiosidade indígena ibérica se baseava num culto voltado para as forças da natureza e os seus espíritos tutelares. Em contraste com as religiões clássicas greco-romanas, que tendiam a antropomorfizar as divindades. Esta visão é apoiada por Leite de Vasconcelos (1981) que já dizia a respeito ao númen de Endovélico, “O deus que nela se alude é claramente o da montanha, uma espécie de génio local ou númen local”. Endovélico, no entanto, pertencia a um conjunto de deuses indígenas romanizados. Como aponta J. Saraiva (2002) caso flagrante entre a cultura local e a romana, é o caso do culto ao deus Endovélico. Todas as pedras encontradas pertencem ao culto de Endovélico, ele era indígena e curava doenças. Pertence a um grupo e não é apenas um caso isolado, pois como veremos mais tarde, todos os registos encontrados de divindades indígenas ocorreram depois da romanização. Assim é possível que os restantes deuses que temos conhecimento pertencem ao período pós-romano, tudo isto já é escultura romana, a divindade essa é que era Lusitana.

O santuário dedicado a Endovélico estaria situado no que hoje é o Alentejo, em S. Miguel da Mota, que atualmente se resume a um conjunto de ruínas. No entanto, esse local teve grande importância religiosa para as comunidades do passado peninsular. Um dos registos mais antigos que menciona este espaço e a sua função é datado do século XVIII, num texto publicado pela Academia dos Humildes e Ignorantes (1759) Portugal estava sobre domínio Cartaginense, e certo dia um navio grego vindo do Chipre tinha dado à costa, o governador então aprisionara o navio grego e teria dado um passeio por Elvas. Durante o incidente o tal governador teria adoecido de forma quase fatal e ao pedir conselho aos sábios, disseram que a enfermidade era castigo de Cupido por aprisionar os Gregos. Estes que no seu navio tinham abordado ídolos de Cupido e de Vénus. Assim, o governador mandara edificar um templo a Cupido deixando um ídolo de prata no centro do território que hoje é Portugal templo como forma de se desculpar pelas ofensas aos Gregos e aos seus deuses. Este templo construído pelos cartagineses seria mais tarde o mesmo local onde Endovélico seria cultuado. As conexões ou associações com Cupido e Endovélico ainda são algumas tendo repercussões na poesia:

---

<sup>25</sup> José Hermano Saraiva (1919 - 2012) foi um professor, historiador, político, diplomata e ex-Ministro da Educação.

“Onde hoje está, antigamente estava  
Aquele templo sumptuoso e rico  
Do Deus Cupido, e que então chamava  
O romance vulgar Endovélico”

(B. Garcia de Mascarenhas, 1695, citado por L. Vasconcelos et. al., 1981, p. 115)

A análise das origens e da evolução do culto do Endovélico revela algumas correlações com tradições religiosas anteriores e divindades estrangeiras. Um exemplo desta mesma continuidade pode ser observado na reutilização de espaços sagrados. O local do templo, que originalmente seria dedicado ao deus romano Cupido, acabou por se transformar no mesmo espaço em que, o culto religioso a Endovélico se estabeleceria. Apesar desta transição de espaço de culto, a conexão entre Cupido e Endovélico termina, já que não há evidências de influências diretas entre eles. Por outro lado, o Deus Pai Lusitano foi influenciado por outras tradições religiosas externas, tais como as Celtas, Gregas e Romanas, que tiveram um papel crucial na evolução da religião.

As escavações, lideradas pelo professor Leite de Vasconcelos, revelaram um conjunto significativo de materiais relacionados ao culto de Endovélico. Entre os achados, destacam-se algumas inscrições em Latim, onde são referidas oferendas e louvores à divindade, além de representações escultóricas de estilo romano, atribuindo-lhe características humanas, face e corpo. Essas inscrições demonstram algumas variações no nome, como Endovelicus ou Andevelicus, gravadas em pedras próximas aos locais de culto. Segundo Leite de Vasconcelos (1981), a etimologia de Andevelicus pode ser de raízes célticas, onde “Ande” – atua como um intensificador da palavra “Velicos”, se refere ao adjetivo “melhor”, que provém da palavra “gwell”, ainda presente em dialetos Bretões e Célticos modernos. Desta forma, o nome da divindade poderia traduzir-se para “muito bom” em português. No entanto, essa interpretação não esclarece o carácter divino atribuído a Endovélico. Todavia, existe outra variante onomástica, Enobolico, mencionada por G. (1878) pode-se afirmar que as diferentes nomenclaturas não devem ser vistas como erros

ortográficos, mas sim como variantes legítimas, que refletem a prática romana de latinizar nomes e adaptar formas indígenas ao seu sistema epigráfico latino. Embora



Figura 5 Gaia Paganus. (2017, julho 5). Endovélico – O Curador [Imagem]. Projeto Gaia Paganus. <https://gaiapaganus.wordpress.com/2017/07/05/endovelico-o-curador/>

Enobolico possa ser apenas uma versão latina de Endovélico, ainda se mantém a dúvida do seu atributo.

Quanto à sua natureza e funções divinas de Endovélico, é possível que tenha sido originalmente adorado como um númen das montanhas, ou seja, uma divindade naturalista ligada a áreas montanhosas, “Se por este era, pois, uma divindade naturalística, e mais particularmente da montanha (...)” (L. Vasconcelos, 1981, p. 130). Contudo, as suas evidências materiais que sustentam estas facetas também são escassas. Esta face de gênio montanhoso possui poucas evidências e a função terapêutica é mais comum dentre os testemunhos relacionados com ele.

Foi somente no Período Romano que Endovélico, foi progressivamente assimilando características de Esculapio, divindade greco-romana da medicina e da cura. Como observa Correia (1928), Endovélico teria sido uma divindade assimilável a Esculapio, que mais tarde terá sido sucedida por São Miguel como Arcanjo da Medicina. Os paralelos entre ambas as figuras são reforçados pela descoberta, junto de um dos locais de culto a Endovélico, uma lápide. Esta lápide contém uma representação de um animal de semelhança canina – símbolo tradicionalmente associado com o deus Esculapio (L. Vasconcelos, 1981). José Encarnação (1995) reforça esta leitura sincrética, ao defender que seria pouco plausível que uma divindade estrangeira tivesse, subitamente, substituído uma deidade indígena amplamente venerada.

A hipótese mais provável seria a de um processo gradual de fusão religiosa, em que ambas as

figuras mitológicas teriam coexistido e absorvido mutuamente, dando assim origem a uma nova identidade divina resultante desta interceção.

Este conjunto de evidências aponta, portanto, para uma maior complexidade do culto Endovélico, cujo resultado seria uma articulação entre práticas religiosas indígenas com misturas locais. O culminar destas figuras religiosas reflete o condicionamento peninsular da época. Com um deus adaptativo entre o original indígena e as influências romanas.

Ainda sobre o Endovélico, é fundamental mencionar tanto as evidências sobre o seu local de culto como as suas práticas. Com base nas evidências disponíveis, o culto aconteceria nos santuários, onde deveria existir uma estatueta ou figura representativa da divindade. Era um espaço de adoração disponível a todos, desde os nobres até aos escravos. Assim como hoje, faziam-se votos e promessas aos deuses. No caso de Endovélico, que estava associado à cura de doenças, era mais

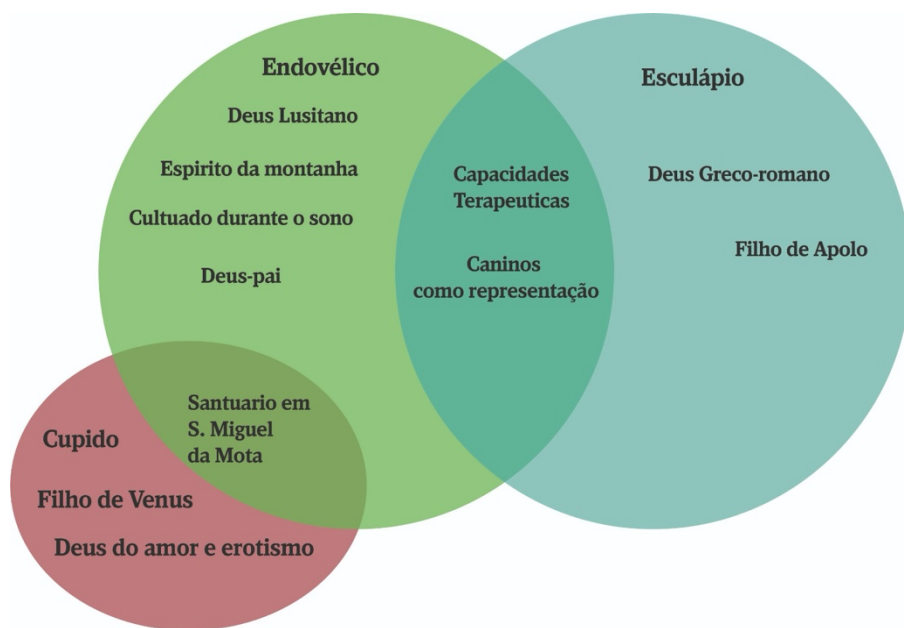


Figura 6 - Resumo da investigação de Endovélico

evidente, por um costume peculiar, que o contacto com o deus fosse realizado do seguinte modo: uma consulta era feita através dos sonhos. Aqueles que buscavam auxílio procuravam dormir no santuário, e nas suas proximidades para assim estabelecer um contacto mais direto com Endovélico (L. Vasconcelos, 1981).

### 3.2.2 – Aetegina

Após a análise de Endovélico, o próximo númen indígena Lusitano a ser explorado na nossa investigação é Aetegina. Apesar de, no contexto da banda-desenhada, ela ter uma presença narrativa mais tardia em comparação com Endovélico, é a que em sequência tem mais achados, ex-votos e registos. Em seguida, para os propósitos da pesquisa, os deuses seguiram uma ordem de importância no culto indígena, ao invés de seguir a ordem de presença na banda-desenhada.

Assim como Endovélico, Aetegina aparenta ocupar um lugar na religiosidade indígena. De acordo com algumas interpretações, que observaremos em seguida, a deusa teria funções complementares e até de certo ponto semelhantes às do Deus Pai Endovélico. No entanto, essa função não é claramente comprovada pelas fontes epigráficas e literárias disponíveis.

Esta hipótese baseia-se no lugar que ela ocupa no panteão mitológico, que se assemelha à de algumas deusas de outras religiões politeístas. É possível extrair algumas informações sobre o seu carácter mitológico a partir de Endovélico, pois o mesmo método de atribuição terá sido usado, ou seja, uma análise etimológica do seu nome. O estudo do seu nome permite perceber algumas considerações. Iniciamos pelas inscrições, que mencionam de várias formas o seu nome, tais como “Attaegina”, “Adegina” e “Adecina” (O Moledro, 2017). Contudo, ao contrário do caso do Endovélico, estas variantes ortográficas não têm correspondência com as funções atribuídas à deusa. De tal modo que existem evidências que criam uma relação direta entre as diferentes nomenclaturas. É importante destacar que, em várias destas inscrições e ex-votos, o nome de Aetegina surge associado ao de Proserpina, a divindade romana da primavera e do inferno, o que demonstra outro caso de sincretismo entre divindades indígenas e romanas (L. Vasconcelos, 1981). Etimologicamente, existem algumas propostas de interpretação, tal como do nome Aetegina ser também um derivado do Celta, em que “Ate” e “Gena” teriam o significado, de “renascimento” ou outro conceito semelhante (R. Alves, 2012). No entanto, esta interpretação é alvo de controvérsia pelos investigadores. Bláyquez (2006), por exemplo, questiona a viabilidade desta tradução ao propor que Aetegina estira mais próximo da palavra “adaig”, que remete para a noção de noite. O termo Proser aparece em algumas lápides, cujas origens poderiam ter origem em



Além da anteriormente mencionada ligação entre Aetegina e a deusa romana Prosérpina, outra conexão aproxima Aetegina com Endovelico. A ideia de que Aetegina e Esculapio tivessem associados e por si transmitiria os atributos de cura e terapia a Aetegina que tem como origem L. Vasconcelos (1981).

Na análise de quatro ex-votos dedicados à deusa, criou esta hipótese. Nos quatro ex-votos analisados, todos eles remetem para a cura. Ex-votos em forma de cabrita, que em simbologia clássica remete para Esculapio, que novamente esta conectado com os valores da cura e terapia (L. Vasconcelos, 1981). Por último é importante destacar onde era realizado o seu culto, que de acordo com R. Alves (2012), teria sido cultuada em diferentes santuários. Destacando-se a regiões de Elvas, Mérida e Cáceres. Também era venerada no Sul na península, nas proximidades do Rio Guadiana.

A cidade de Turóbriga<sup>26</sup>, teria sido um dos locais-chave de culto da deusa, pois aparecem vinte e cinco inscrições relacionadas a Aetegina (O Moledro, 2017). Deste modo, Aetegina destaca-se como uma figura feminina divina da antiga Lusitânia, mas também como deusa dual, da cura e do inferno. Aetegina é um exemplo do constante diálogo entre mitologias Celta, Grega e Romana.



Figura 8 – Resumo da investigação de Aetegina

<sup>26</sup> Antiga cidade romana no sul espanhol, pertence a Aroche, na Extremadura espanhola.

### 3.2.3 – Nabia e divindades aquosas

Após a análise das duas divindades indígenas Lusitanas mais proeminentes, Endovélico e Aetegina – cujas evidências arqueológicas e epígrafias são relativamente abundantes -, encontramos-nos num território fragmentado quando se trata de entender o panteão Lusitano. Assim, a partir deste ponto, as referências e evidências físicas sobre as outras divindades começam a tornar-se cada vez mais escassa e menos consensuais nas suas interpretações. Entre essas entidades, destacam-se as de natureza aquática, como Nabia, Tongoenabiagus e Bormanicus, cujo culto e atribuições serão estudados em ordem decrescente de registos e evidências disponíveis.

Nabia destaca-se como uma poderosa divindade, especialmente na região norte da antiga Lusitânia e Galécia, com um foco particular nas proximidades do rio Douro, onde teriam sido encontrados vários testemunhos epigráficos (Olivares Pedreño, 2002). A sua natureza mística é ambígua, associando-se a diferentes interpretações e conexões com divindades do panteão Greco-Romano.

Neste contexto, surgem propostas que equiparam a Júpiter e Coronus, baseadas na descoberta de um altar onde Nabia e Júpiter são mencionados em conjunto, com as inscrições dedicadas a “excelente virgem protetora e ninfa dos Dànigos” (O Moledro, 2017).

A possível identificação com Coronus vem de uma ara encontrada em Cerzedelo, embora esse mesmo espaço sagrado também possuísse testemunhos epigráficos de outra divindade, Tongoenabiagus (Olivares Pedreño, 2002). Essa partilha de espaço de culto levanta questões sobre a individualidade funcional de cada divindade e uma potencial simbiose entre elas. Assim sendo, Nabia teria sido uma divindade proeminente mais a norte, entre a Lusitânia e a Galiza. Os seus achados arqueológicos em território nacional têm como foco a região do rio Douro (Olivares Pedreño, 2002).

Relativamente à origem etimológica do nome Nabia, Leite de Vasconcelos (1981) propôs que poderia existir algum tipo de conexão com o termo *navya*, que alude para algo como “curso da

água”. Ideia que foi rejeitada pela professora Prósper (2002) ao afirmar que a sua nomenclatura derivaria de nawa, que se compreende como vales aquíferos ou correntes. A conclusão mais recente sobre a explicação da sua designação é de Jorge de Alarcão (2009) em que concluiu que o seu nome se refere para a “Senhora do Vale” ou “A que mora no Vale”, assim reforçando a sua ligação aos ciclos naturais e às ribeiras. Possui algumas interpretações, contudo orbitam sempre num conceito aquífero. L. Vasconcelos.

A respeito de Tongoenabiagus, o estudo do seu nome revelou-se difícil, tendo em conta a escassez de testemunhos materiais. Leite de Vasconcelos (1981) propôs a segmentação do nome em “Tongus-nabia-cus” onde “Tongo” poderia significar “juramento” e “Nabia” remeteria para a associação hídrica. Assim, esta divindade seria a protetora dos juramentos realizados junto de fontes ou locais sagrados relacionados ao elemento aquoso. Por outro lado, Prósper (2002) defendeu que a leitura poderia derivar do termo de “Teng”, com o significado de “húmido”, ao sugerir uma natureza fluvial ou ainda marítima. O número reduzido de dados sobre o deus



*Figura 9* - O Moledro. (s.d.). Fonte do Ídolo, Braga: escultura rupestre dedicada a Tongoenabiagus e Nabia [Fotografia]. O Moledro. <https://omoledro.wordpress.com/deuses-ibericos/nabia/>

Tongoenabiagus permite apenas teorizar a possibilidade de que tratasse de uma vertente de Nabia ou uma variante regional, ou uma divindade complementar a esta (O Moledro, 2017).

Para além destas duas divindades, importa referir Bormanicus – ou Bormaniana –, cuja relevância cultural se revela inferior em comparação às anteriores, mas que ainda partilha funções semelhantes com as de Nabia e Endovélico. Conforme a Irmandade Druídica Galaica (2016), Bormanicus apresenta-se como divindade tutelar das águas termais, associada em simultâneo a capacidades curativas. As principais evidências do seu culto em território Lusitano correspondem, a duas inscrições localizadas nas Caldas de Vizela, próximo de umas termas romanas, onde o nome da divindade surge associado ao controlo das águas e ao carácter terapêutico destas (Leite de Vasconcelos, 1981). Etimologicamente, Bormanicus segundo Leite de Vasconcelos (1981), pode derivar de “Borm-”, com o significado de “ferver” ou “quente”, e o sufixo “-icus”, indicaria o seu título como divindade. Esta designação aproxima a divindade de outras congéneres termais, como Bormanus, Bormo e Borvo, evidenciando um possível sincretismo ou uma possível ancestralidade comum. Tal como outras divindades indígenas Lusitanas, Bormanicus também foi alvo de aproximações com deuses clássicos, particularmente com Herakles e Apolo (Adkins, 2000). Contudo, a analogia mais consistente parece ser a que a relaciona com Apolo, que ocorre por afinidade com a sua faceta como divindade médica e oracular, reforçada pela semelhança com o deus Celta gaulês Bormo, outro deus médico associado com fontes termais.



Figura 10 – Resumo da investigação das divindades aquosas

Estas divindades de natureza húmida terão alguma influência para a nossa BD, pois tal com as deusas seguintes, as deidades da guerra, em conjunto elas compõem um grupo de deuses aliados

para os protagonistas da história. Aliados e guias que através dos dois irmãos expõem a mitologia ao leitor.

### 3.2.4 – Trebaruna e Victoria

Em continuidade com a nossa análise das divindades aquáticas, o segundo grupo de númenes que compõem a narrativa da banda-desenhada corresponde às entidades relacionadas à guerra. Embora as fontes e testemunhos sobre estas divindades guerreiras sejam escassas tal como as anteriores, dentre elas destacavam-se duas figuras de relevo: Trebaruna e Victoria.

A estas figuras também juntar-se-á outra figura guerreira, o Ares Lusitano, cuja caracterização resulta de uma reinterpretação das evidências históricas e epigráficas. Tal como no ponto anterior, as divindades serão apresentadas por ordem decrescente consoante os registos e testemunhos disponíveis.

Trebaruna possui um papel importante no panteão indígena Lusitano, de tal forma que ainda na atualidade o seu nome sobreviveu via tradição oral. Um exemplo a título de curiosidade é o caso da banda de metal portuguesa Moonspell, que reviveu o nome no seu álbum *Wolfheart* (1995). A letra da música, dedicada a Trebaruna, demonstra as suas qualidades guerreiras:

“Trebraruna filha da Dor  
Guerreira sagrada, Deusa do Amor  
Trebraruna teu leito semente  
Acolhe-nos agora num mui doce abraço  
Trebraruna és Vida és Morte  
da Lua és filha, dos Lobos consorte  
Trebraruna pagão é teu ventre  
Ansiado refúgio de quem ainda te sente  
Viva!”  
(Moonspell, 1995)

Música esta que é composta maioritariamente por um instrumental forte e duas estrofes, procurando transmitir os simbolismos desta entidade antiga. Contudo, pouco se pode afirmar relativamente à veracidade da letra, pois menciona aspetos não comprovados pela epigrafia.

Na etimologia, o nome de Trebaruna apresenta diversas variações, entre as quais Trebaronne e Tribarunni, versões ortónimos diferentes do nome que revelam a evolução da onomástica ocorrida durante o processo de romanização (Härger, 2023). Leite de Vasconcelos (1981) foi um dos primeiros investigadores a propor a decomposição do nome em dois elementos: “Treba”, com o significado de “casa”, e “Runa” remetendo para “segredo”. Esta interpretação sugere que Trebaruna seria uma deusa protetora do espaço doméstico e dos segredos da vida privada. No entanto, a atribuição envolta em controvérsia e tem sido debatida à luz de novas investigações e abordagens linguísticas.

A primeira das mais recentes significações viria do teónimo “trebar-” do irlandês, remetendo para a palavra “sábio”. Trebaruna assim transpunha-se para “sabedoria do povo” (Freitas Ferreira, 2012). O termo “-aruna” também sofrerá alguma revisão e chegou-se a uma conclusão, “-aruna” proveniente de “arunis” compreende-se do indo-europeu para “movimento”, deste modo abre possibilidades novas de interpretações, como “fonte da aldeia” ou “ribeira da aldeia”. Apesar destas novas possibilidades, Härger (2023) reforça que a interpretação mais consensual permanece a de uma deusa associada aos segredos domésticos e privados, e à tecelagem do destino, função esta que a aproxima de dignidades caseiras tais como Loki que ao longo das gerações foi a acumular valor e significados.

A dimensão guerreira de Trebaruna também se encontra confirmada, mediante dedicatórias e testemunhos epigráficos. Um caso paradigmático é o de Tongius Tongetani, um soldado indígena romanizado que terá, segundo Härger (2023), realizado uma dedicatória a Trebaruna e, anos mais tarde, outro voto sob o nome de Victoria, indicando uma possível assimilação cultural entre ambas as divindades no contexto da romanização. Leite de Vasconcelos (1981) decerto já havia referido a mesma hipótese, ao estabelecer a possibilidade de Trebaruna ter sido progressivamente associada à deusa romana Victoria, tal como sucedeu com Endovélico e Esculapio.

A respeito de Ares Lusitano, como mencionado anteriormente esta entidade resulta da sistematização e interpretação de referências clássicas e epigráficas. Segundo Leite de Vasconcelos (1981), a existência de um deus guerreiro venerado pelos Lusitanos é real, baseando-se em relatos de Estrabão e de Tito Lívio, que descreveram rituais a este deus, tal como o de sacrifício de bodes e cavalos, em honra a uma divindade da guerra.



*Figura 11 – Resumo da investigação sobre os deuses da guerra*

Este deus, cuja designação original

pouco se sabe, aparece mais tarde romanizado sobre o epíteto de Mars Cariociecus. Esta divindade surge associada a práticas e rituais que incluíam sacrifícios de membros humanos, tais como a prisioneiros de guerra, cujas mãos direitas eram consagradas aos deuses antes das batalhas (Vasconcelos, 1981). A escassez de dados objetivos e físicos sobre esta divindade permite, contudo, a sua apropriação e reconstrução criativa no âmbito da narrativa proposta. Deste modo, Ares Lusitano será apresentado como o representante dentre as divindades guerreiras, servindo Trebaruna e Victoria ao se aliar com a dupla de protagonistas apresentada na banda-desenhada.

### 3.2.5 – Entidades menores

Dando continuidade à exposição das divindades cultuadas pelos antigos Lusitanos, este ponto e o seguinte incidem sobre númenes de funções e dimensões mitologicamente reduzidas. Embora estas divindades possuíssem decerto um papel relevante no contexto religioso Lusitano, a sua relevância em relatos e tradições é discreta. Na narrativa proposta, estas divindades assumiram um papel secundário, próximas da figuração, mas relevantes no simbolismo do clímax narrativo, sendo representantes dos seus âmbitos religiosos.

O primeiro deste grupo de deuses secundários a considerar inclui as restantes facetas da guerra. Entre estas destacam-se Cosus e Quangeio. Segundo a Assembleia da Tradição Druídica Lusitana (2017), Cosus seria mais uma entidade de carácter marcial, integrando o conjunto de deuses guerreiros Lusitanos. Reconhecido por ambos os géneros, era invocado em batalha sob a dignação de “Cossunea”, evidenciando assim a sua importância ritual e simbólica no contexto bélico e religioso. Já Quangeio representa uma divindade de âmbito distinto, embora também fosse associado à guerra. Maier (1997) equipara a sua função à de divindades nórdicas como Freyr, ao destacar a sua ligação a formas animais e ao domínio natural. De acordo com Prósper (2002), o nome Quangeio derivaria de “kuwon”, termo indo-europeu relacionado com o conceito de “cão”, indicando uma provável ligação um animal guia ou “espírito-guia”, prática consideravelmente comum em tradições célticas.

Outro grupo menor de divindades presentes na narrativa são as chamadas de “Mães”. Conhecidas por vários nomes – Mães, Matre ou Matronae – essas figuras divinas são comuns em mitos Célticos, desempenhando o papel de beneficiárias da fertilidade, proteção e à agricultura. No contexto da Península Ibérica, embora sejam mais frequentes nas regiões ao norte, entre os Calaios, há registos que sugerem a possibilidade do seu culto ou influências em terras Lusitanas, como aponta Leite de Vasconcelos (1981). Essas entidades refletem a importância feminina na imaginação religiosa indígena.

Apesar de existirem vários testemunhos de númenes e génios locais associados aos Lusitanos, a documentação sobre a grande maioria destes é ainda fragmentada.

Como observa Saraiva (2002), essa falta de documentação é compreensível, ao considerar o carácter oral das culturas religiosas pré Roma e a consequente perda de registos após a romanização. Neste sentido, mesmo que algumas entidades pequenas sejam reconhecidas tais como - Arantia Arenitus, Aernus, Endovius, Carneos, Toga (Leite de Vasconcelos, 1981), Nemedus, Drusuna, Luru, Tarina e Neton (Assembleia da Tradição Druídica Lusitana, 2017) - a presença delas na narrativa limita-se a referências secundárias, para não desviar do tema.



Mães  
Fertilidade  
Proteção

Härger (2023) destaca que o número de génios, espíritos e divindades locais venerados ao longo da Lusitânia seria praticamente infinito. Muitos deste númenes estariam ligados a elementos como paisagens, rios, fontes e montes, cujos nomes forma adaptados posteriormente. Esta evidência reforça a

Figura 12 - Resumo da investigação sobre divindades menores.

natureza animista e profundamente regional da religiosidade Lusitana, onde casa elemento seria sagrado.

Em síntese, os númenes secundários da mitologia Lusitana apesar de pouco documentados, decerto de que teriam funções essenciais para a simbologia do seu panteão senão a sua importância não era justificada. O modo como associam rios, e florestas ao divino reforça a sua crença na natureza.

### 3.2.6 – A romanização e celtinização de génios

Como mencionado anteriormente, com a chegada de diferentes povos à Península Ibérica novas influências e ideias começaram a surgir no território, tanto por parte dos Romanos como por parte das tribos Celtas. Assim iremos fechar o nosso estudo dos númenes Lusitanos ao destacar algumas entidades cuja influência é ainda de relevar. Referimo-nos a Bandua e de Reve, as adaptações aculturadas da divindade Júpiter.

Começemos por Bandua, que entre os dois é caracterizado por um histórico arqueológico menos claro. As principais evidências sobre o seu culto na Lusitânia advêm de um conjunto de aras

dedicada a ele ou ela, já que não há consenso quanto ao seu género, poderia ser um deus ou uma deusa, nestas aras constam algumas variantes, Bandia, Band e Bandu a Bane, Bandue e Bandua.

Devido a estas grandes diferenças nos registos, levantou-se a hipótese de estarmos diante de uma divindade suprarregional do ocidente peninsular, pois estas aras onde é possível encontrar referência a ele, englobam as áreas geográficas identificadas com os Lusitanos, galaicos, Vetões, Celtas e Celtiberos (O Moledro). Com uma área geográfica tão vasta, as associações tornam-se bastante variadas.

No entanto, as duas hipóteses mais credíveis parecem ser a identificação com o deus Marte ou deus Júpiter. A relação com Marte é menos debatida e é provinda de um achado galego (Hutardo, 2004). Por outro lado, o de Bandua reconhecimento como Júpiter peninsular é a hipótese mais consensual, pois como afirma J. Encarnação (1984) Bandua teria sido o Deus tutelar de algumas comunidades na Lusitânia, sendo mais tarde identificado por Júpiter pelos Romanos como deus protetor e soberano. A maioria das opiniões tende para este lado, já que Bandua tinha a função de protetor da comunidade e de núcleos urbanos, tal papel identificado com o de Júpiter na visão romana (Silva, M, 1995).

Quanto a Reve, as aproximações com Júpiter são claramente mais significativas. Os seus achados têm alguma relação com os de Ategina e Bormânico (A. Redentor, 2013), mas ainda assim apresentam evidências mais robustas do que o candidato anterior.

A primeira destas, é uma ara na fronteira Galego-Portuguesa, onde forma de escrita assemelha-se à de registos em honra ao Deus Júpiter, “*O (ptimo) Max (imo)*” (Monteiro Teixeira 201). Outra prova interessante é um altar sacrificial que parece ter sido usado para sacrificar um boi a Reve. No contexto indo-europeu estes animais eram reservados para sacrificios a deidades celestiais, apesar de não ser o único tipo de propósito do uso destes animais (C. Ribeiro, 2010). A hipótese atualmente mais consensual seria de que “Reve representava uma divindade tutelar, possivelmente

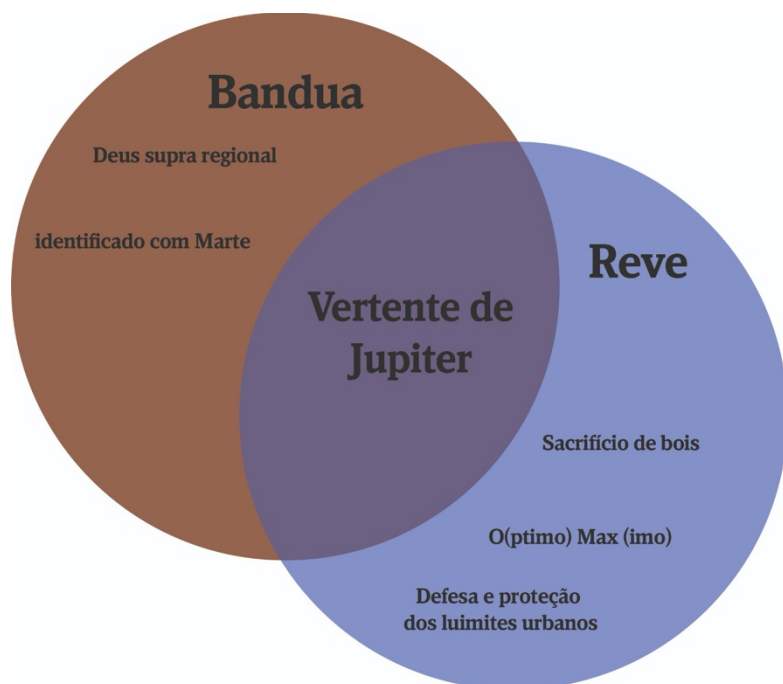


Figura 13 – Resumo da instigação sobre divindades romanizadas.

associada à defesa e proteção dos limites de certas comunidades castrejas, justificando a sua aproximação conceptual ao Júpiter romano em termos de função social e religiosa (García Quintela, 2006, pp 163).

Com a romanização, Reve e Bandua foram assimilados a Júpiter, Endovélico a Esculápio, e Aetegina a Proserpina. Estes exemplos das divindades mais reconhecidas do panteão indígena

Lusitano demonstram como ao longo do tempo Roma assimilou estas crenças. A cultura não foi perdida, mas reinventada.

### 3.4 – O santuário de São Miguel e o fim do culto luso

O antigo templo do Deus Endovélico serve como exemplo da evolução e cristalização das crenças do ser humano. Deste modo, o santuário apresenta-se não só como um espaço de culto, mas como achado. Como um local de testemunho, “As transformações dos santuários indígenas em locais de culto cristão são evidentes no Alentejo, sendo o caso de Endovélico/São Miguel da Mota particularmente bem documentado, tanto pela epigrafia como pela tradição oral” (Gomes. V. M., 2000, pp. 67–69). Assim, o fim, apesar de realmente nunca existir um fim definitivo, seria relacionado com a transformação do templo do presumível maior Deus Lusitano. Este espaço de culto será um local sobejamente relevante para o contexto narrativo, passamos a explicar nos pontos abaixo.

O santuário de S. Miguel da Mota, como afirma o nome, terá sido um espaço de culto religioso de diferentes âmbitos. Se ao investigarmos o Endovélico percebemos o porquê de ter um espaço de culto no interior do Alentejo, ao exaltar o seu santuário de S. Miguel é perceptível o avanço da



Figura 14- Portugal num Mapa. (s.d.). Vista parcial do Santuário de Endovélico na Rocha da Mina, Alandroal. Recuperado a 5 de maio de 2025, de <https://www.portugalnummapa.com/santuاريو-de-endovelico-de-rocha-da-mina/>

história real e mitológica peninsular. Isto, já que na sua medida é um local paradigmático da reocupação cristã na Península Ibérica. Um espaço de origem espiritual indígena, em que se praticava o culto do Deus curandeiro e em que este tomava lugar e que com a transição para o período visigótico terá alterado a figura religiosa. Porém, conservando as suas práticas espirituais e curativas do dono de dito local (J. Encarnação, 1984).

#### 4 - Banda-desenhada

Em seguimento aos mitos Lusitanos iremos abordar a banda-desenhada. Uma vez que o resultado desta nossa investigação é uma banda-desenhada, faz todo o sentido rever as noções da banda-desenhada. Tal como a sua origem no mundo e em território nacional, e também perceber os grandes estilos da BD. O principal foco desta revisão, porém, é no estilo histórico ou de narrativa histórica, ao ser o género em que se insere o resultado desta investigação mitológica-etnográfica.

## 4.1 – A origem da banda-desenhada

A banda-desenhada e a sua origem é um tópico ambíguo entre os especialistas. Se formos a mapear ao redor do globo as incidências em que histórias são demonstradas em sequência acompanhadas por texto ou não texto e pensamentos que constroem uma narrativa, a linha do tempo seria vasta (Porto editora, 2025). Contudo, a termo mais consensual, o título de inventor da banda-desenhada é dado a Rodolphe Topffer. Em 1833 publicou a primeira proto-bd através de estampas que concebiam em conjunto uma história (Luís Caetano, 2007). Além de receber o título de “pai” no que diz respeito à arte moderna da banda-desenhada, também foi o primeiro teórico no assunto.

Escreveu um ensaio a que chamou de “Essai de Physiognomie” que em português se traduz para “Ensaio sobre Fisionomia” (M. Silva). Daqui em diante o médium que conhecemos como banda-desenhada foi a tomar forma. No início do século XX, devido às condições sociais e a crescente procura e oferta dos mercados, proporcionou um aumento de públicos através da comunicação social, não somente de notícias, mas também de outras formas de informação, tal como BDs e tiras.

Nos anos trinta do século passado deu-se início a uma disseminação em massa de baixo custo para o cidadão comum. Tal coisa gerou um aumento de publicações ilustradas na Europa e nos Estados Unidos (Gil, F. B., 2024). Em território europeu, o maior crescimento foi entre as décadas de cinquenta e sessenta por meio de autores franco-Belgas. Foi neste período surgiram revistas especializadas em banda-desenhada, tal como Tintin e Spirou (M.Silva).

## 4.2. – Géneros e estilos regionais

A banda-desenhada, tal como outras formas de arte, possui vários géneros. Dependendo da região encontramos diferentes estilos de como fazer banda-desenhada. Os principais estilos de BD que investigámos foram o europeu, a manga e americana (Javis, 2024). Cada um destes estilos funciona como um termo “chapéu” pois, dentro de cada um, existem estilos semelhantes ao cinema, tal como ação, aventura, terror, ‘suspense’, fantasia e mistério (BBC Maestro, 2023).

Iniciemos com o estilo que mais marcou a banda-desenhada como um meio artístico, o estilo americano. Associada a uma mitologia própria, a dos heróis e de supervilões e popularizadas no final dos anos 30 do século XX com o aparecimento de heróis como o Super-homem, Batman e Capitão América, heróis estes com capacidades acima da média (BBC Maestro, 2023). Este estilo que ainda pode ser chamado “estilo americano” é caracterizado por poses dinâmicas e forçadas. Cores vivas, linhas fortes e narrativas baseadas em ação são o que torna este estilo diferente (Javis, 2024).

A manga pode considerar-se um estilo particular de banda-desenhada. Bastante diferente ao estilo americano, que usa cores e/ou linhas fortes para demonstrar dinamismo, este estilo japonês tem algumas peculiaridades. Ao contrário do anterior, o seu género não se distingue por assunto, mas sim por demográfica, entre os quais existem shonen, shojo, seinen para mencionar alguns. Visualmente rejeita cor na maioria das páginas e usa traços negros e simplificados. As personagens apresentam exageros anatómicos, especialmente no rosto com olhos grandes e silhuetas fora do comum (Javis, 2024).

Por último temos o estilo europeu, que para a nossa investigação é o mais relevante. Isto deve-se ao subgénero do nosso projeto, que segue por este caminho. O estilo europeu é vasto, possuindo bastantes variações estilísticas em comparação com os anteriores. Desde traços simples da “ligne claire” até figurações realistas de “Blueberry”, a banda-desenhada europeia foca-se na atmosfera e em narrativas fortes que façam pensar. Sobre géneros, também esta é também bastante variada, ao possuir um conjunto de géneros como fantasia, humor, biografia e relatos históricos (Peeters, B., 2012). O tema histórico será a categoria no qual a nossa investigação pertence, ao utilizar a história do povo Lusitano como plano de fundo para desenvolver o seu argumento.

### 4.3 – O caso português na banda-desenhada

A banda-desenhada em Portugal aparece não muito tempo depois do período que se assume ter sido a sua invenção.

No caso português, uma das primeiras aparições de arte nos moldes da banda-desenhada é com Raphael Bordalo Pinheiro e a sua obra “Apontamentos sobre a picaresca viagem do Imperador de Raslib pela Europa” de 1872. No início do século XX, surge uma das primeiras revistas de banda-desenhada em Portugal, a revista “Gafanhoto” que tem a sua primeira publicação em 1903 com foco em narrativas de índole infantil. No seguimento da mesma apareceram mais publicações com o mesmo foco, tais a “Tic tac”, “O Mosquito” e “O Papagaio” (M. Calci, 2023). Em 1929 foram publicadas algumas das mais importantes revistas de banda-



Figura 15 - anos. Público. <https://www.publico.pt/2011/01/14/culturaipsilon/noticia/o-mosquito-nasceu-ha-75-anos-1475267>

desenhada franco-belga, como a de Tintin de Georges Remi, mais conhecido como Hergé, que através das suas histórias influenciou bastante a forma visual da banda-desenhada. Na década de cinquenta as propostas editoriais aumentam com uma grande variedade de estilos, de tal modo que promove uma redução nos preços de impressões. Por consequência, as produções amadoras tornaram-se uma realidade cada vez mais viável e comum, o que abriu caminho para a criação das Fanzines (Gil, F. B., 2024).

As Fanzine, como refere a Porto editora (2025), são uma manifestação cultural de qualidade amadora produzida por fãs. Neste contexto representam um coletivo de artistas com objetivo de divulgar o seu trabalho através desta nova “subliteratura” no género da banda-desenhada.

A inovação e a experimentação define este género de publicações semiprofissionais, uma vez que procuraram transformar a sua arte em algo crítico e reflexivo (Gil, F. B., 2024). A marginalidade também fazia parte da cultura do género, no qual era comum criar sobre temas fora do comum, tais como poesia, música e experimentação gráfica. As Fanzines deram voz a alguns setores e expressões artísticas desvalorizadas pela comunicação social da época e as Fanzines simbolizavam uma procura de intercâmbio cultural e ideias dos mais diferentes grupos sociais (Magalhães, 1993).

Em 1944 surge “O Melro” de José Garcês, considerada a primeira Fanzine, um exemplar de quatro páginas colorido manualmente que era dado de mão em mão. Somente anos mais tarde fora impresso numa tiragem de 50 exemplares (Magalhães, 2020).

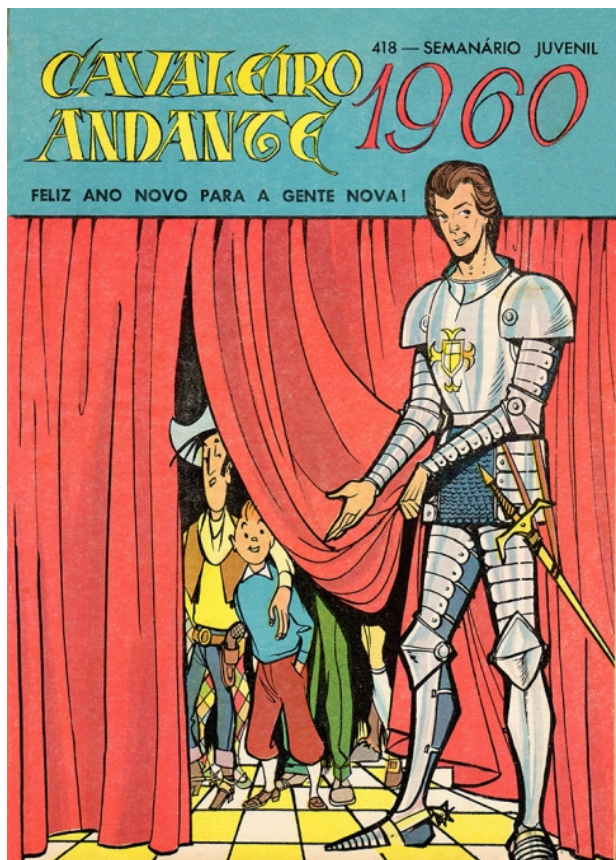


Figura 16 - Capa do Cavaleiro Andante, ilustrada por Fernando Bento, publicada originalmente a 5 de janeiro de 1952. Imagem disponível em O Gato Alfarrabista (2017, 5 de janeiro). <https://ogatoalfarrabista.wordpress.com/2017/01/05/cavaleiro-andante-uma-revista-de-bd-que-fez-historia-entre-a-gente-nova/>

Em paralelo ao surgimento das fanzines, algumas das principais revistas de BD viram o seu fim no final da década de 1950, apesar do preço acessível. Neste período também foram surgindo novas revistas que tinham pouca duração (M. Calci, 2023).

Durante o período do Estado-Novo, banda-desenhada sofrera censura por parte do regime. Em 1951 surgiram novas publicações de revistas menores, tal como a "Titã", a da "Flecha", da

“Valente” e da “O Pimpão”. Também houve a tentativa de ligar a Mocidade Portuguesa a esta nova cultura da banda-desenhada.

A revista “Camarada” de 1947 foi uma tentativa de fazer uma publicação controlada, revista esta que terminou prematuramente em 1951 (R. Leite Pinto, 2016). A censura relativamente à banda-desenhada vinha por parte do CLEPM <sup>27</sup>e do seu presidente antiamericano João Serras e Silva. Durante a sua presidência, ele filtrava e condenava obras de BD pelos mais variados motivos, tais como os de “higiene visual e moral” proibindo vinhetas na terceira dimensão com senso de perspectiva, pois era “impróprio”, dentre das indicações que dava aos editores, era comum repreender cenas violentas e de carácter sádico.

As principais revistas a sofrer com estas instruções foram a “Cavaleiro Andante” e a “Mundo de Aventuras”, que por sua vez, eram as primeiras a tentar implementar histórias americanas nas suas publicações (R. Liete Pinto, 2016). No entanto, os conflitos com o CLEPM não impediram o crescimento de vendas e de público. Histórias de heróis europeus tais como “Tintin” e “Spirou” marcaram a “Cavaleiro Andante” que só conseguiu liberdade definitiva sobre <sup>28</sup>publicações americanas depois do final do regime (M. Calci, 2023).

Com o 25 de Abril, as Fanzines e publicações amadoras tornaram-se mais populares, devido à liberdade e a uma nova geração de jovens artistas. E com o final da censura todo o tipo de publicações poderias ser editado no continente, tal como histórias do Walt Disney e da DC Comics.

#### 4.4 – BD histórica

A banda-desenhada histórica é o subgénero em que se insere o resultado da nossa investigação. Este género é caracterizado pelo realismo e cuidado com os factos apresentados em cena. Como refere Gonçalves (2013) as bandas-desenhadas históricas são um meio artístico de duplo sentido, ao servir de fonte de pesquisa sobre a história e também como meio de aprendizagem, onde se

---

<sup>27</sup> Comissão da Literatura e Espetáculos para Menores

pode oferecer uma nova perspectiva aos leitores sobre a história real apresentada em vinhetas.

Através desta afirmação observamos o dualismo deste género, que além de servir de entretenimento ao leitor também opera como ferramenta educativa. Posto isto, a maioria da pesquisa sobre o género é na perspectiva pedagógica.

De acordo com La Croit e Andriat (1992) este género de BD é um documento que procura uma precisão histórica minuciosa em prol de uma narrativa de ficção no contexto histórico. Outras ideias concordantes são encontradas no meio académico onde a ficção deste género serve a história do mundo real e não ao contrário. Assim sendo, são consideradas um meio e não um objeto em concreto, meio este que não se apresenta como a fonte de um conteúdo histórico, mas, sim, um conteúdo aprazível que conduz o leitor em direção à aprendizagem verdadeira da história (La Croit; Andriat, 1992).

Contudo, existem outras interpretações sobre o tema, Guay e Charrette (2009) afirmam que a BD é um meio limitado para o ensino, pois, entre vinhetas, balões de fala e cenários o leitor encontra espaço para a sua imaginação vaguear, o que pode levar a uma ideia errada sobre os factos apresentados. Deste modo, a banda-desenhada enfrenta as mesmas questões que a literatura histórica, por exemplo, onde as informações são apresentadas por inteiro, mas que ainda assim continua a existir espaço para uma interpretação pessoal. Uma variante pessoal, derivada da mitologia individual, seria uma hipótese a repensar. Em oposição aos investigadores anteriores, Ramos (2012), defende que na banda-desenhada este problema é menor. Uma vez que em cada balão de fala ou pensamento aponta para o seu emissor, e que quando o narrador se demonstra presente, este indica informações adicionais, nas quais ajudam na interpretação. Deste modo a banda-desenhada seria mais fiel à história do que a literatura histórica.

A banda-desenhada de âmbito histórico tem sido alvo de investigações na questão da sua utilidade prática no ensino, pois como visto anteriormente, este género tem a possibilidade de ensinar história e/ou factos em conjunto com o entretenimento. Recentemente tem-se procurado formas de melhorar a compreensão do leitor sobre os factos apresentados. Ferturzinhas (2004) verificou, ao apresentar uma banda-desenhada e prosas sobre D. Afonso Henriques, as diferenças de

interpretação que crianças do quarto ano podem ter ao adquirir informação via BD. O mesmo reparou que as crianças que somente haviam lido a BD, apresentavam algumas dificuldades gerais em comparação com os que haviam lido em prosa. A maior dificuldade aparente foi sobre a contextualização, ainda nas palavras do professor.

Após esta contextualização teórica, iremos abordar os principais autores portugueses neste âmbito, os pioneiros do género de banda-desenhada histórica. Tal como mencionado no ponto anterior, a revista *O Mosquito* fora uma das principais publicações de banda-desenhada no início do século XX, e com ela que são publicados os primeiros trabalhos deste género.

Eduardo Teixeira Coelho foi um dos primeiros e mais marcantes artistas e argumentistas neste tópico, nascido na Ilha Terceira, fez carreira de desenhista tanto em Portugal como ao longo da Europa, ao participar em projetos na França, Espanha e Itália. Na revista *O Mosquito* a sua banda-desenhada mais reconhecida é “O Caminho para o Oriente”, publicada entre os anos de 1946 e 1948. Esta banda-desenhada destaca-se pelo desenho e pelo argumento, nela acompanhamos os acontecimentos da história de Portugal pelo ponto de vista de um pequeno marinheiro (BNP, 2019).

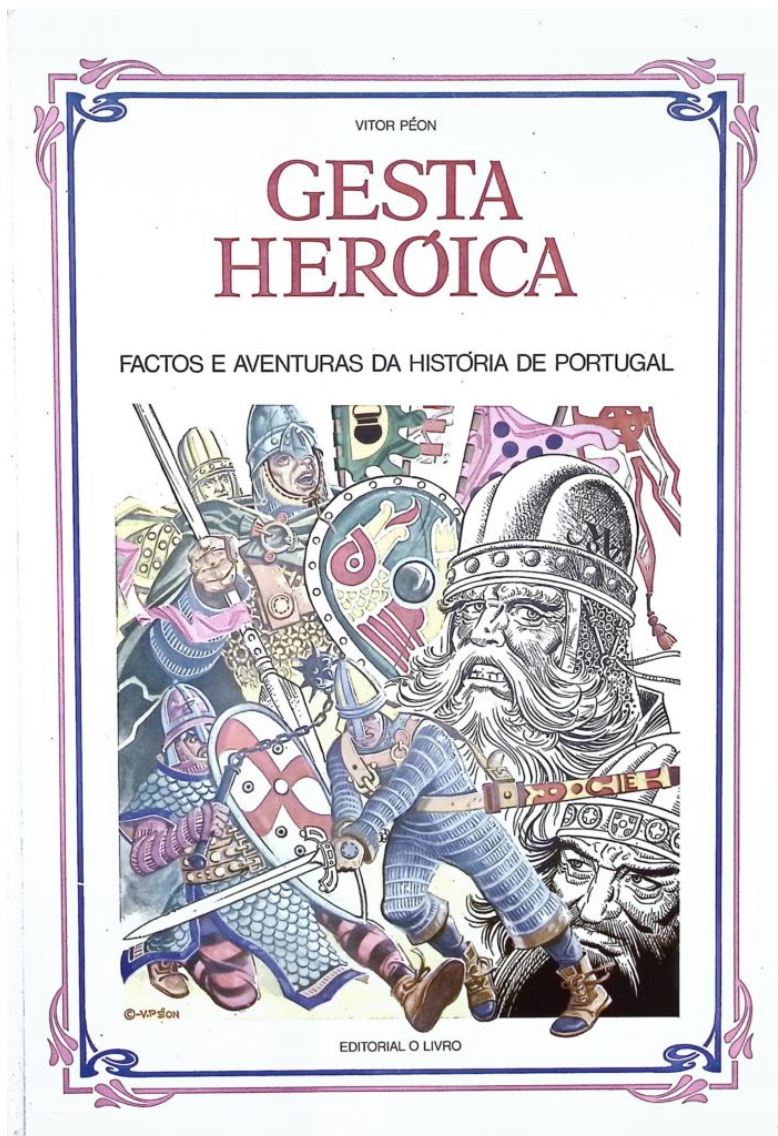


Figura 17 – *Gesta Heróica I. Cronologia da BD Portuguesa*. Vitor Péon; Editorial O Livro; sob os auspícios da XVII Exposição Europeia de Arte Ciência e Cultura; Abril de 1983. Imagem extraída de *Cronologia da Banda-desenhada Portuguesa*, sítio da Bedeteca. <https://bdportuguesa.com/1983/04/01/gesta-heroica-i/>

Foi na *O Mosquito* que os restantes autores também consolidaram a sua carreira, o próximo desenhista pertinente para esta investigação é José Garcês. Iniciou a sua carreira somente com dezoito anos na própria revista ao desenvolver BDs documentais e com acontecimentos da história de Portugal. O seu primeiro projeto deste género foi o “Inferno Verde” de 1946. Durante 20 anos colaborou com a editora ASA para publicar “A história de Portugal em BD” em conjunto com manuais escolares. Outros títulos a destacar são as suas biografias ilustradas de figuras, como Bartolomeu Dias, Cristóvão Colombo e o rei D. João V (Lusa, 2020).

Outro desenhista ligado à mesma revista foi Fernando Bento, por vezes equiparado a Teixeira Coelho, é autor de diversas obras tais como: “Beau Geste” de (1952), “Emílio e os Detetives” de 1958, “A Liga dos Ruivos” de 1958 e “Moby Dick” de 1960 (Centro Nacional de Cultura, 2011). José Ruy também contribuiu para este âmbito: embora tenha um trabalho muito vasto e com vários géneros publicados, o seu principal apoio foi com a sua adaptação de “Os Lusíadas” de 2009 (Centro Nacional de Cultura, 2009).

Outras obras importantes a mencionar são as seguintes adaptações: Aristides de Souza Mendes, Herói do Holocausto, de 2022; A Passagem Impossível, de 2024 e O Mistério dos Templários, de 2023 (Wook). Por último, iremos abordar outro autor que esteve brevemente envolvido com a “*O Mosquito*”. Victor Peon é um pintor, ilustrador e capista que deu vida a uma multitude de obras documentais. Apesar das suas publicações serem mais direcionadas no género Western, possui também obras sobre a história nacional (BDBD, 2014). Dentro as suas publicações destacamos: A Grande Aventura dos Templários (1981) Gesta Histórica I (1983), Gesta Histórica II (1983), Nos Mares da China (1995) (BDPortgueseusa).

Deste modo podemos concluir que a banda-desenhada de carácter histórico, é um subgénero diferente. Procura transformar a banda-desenhada em algo educacional com base em factos, de tal modo que usufrui dos pontos fortes da banda-desenhada e do seu carácter apelativo para despertar interesse no leitor sobre o tema abordado. Ao contrário dos géneros mais comuns da BD, este tem a falta de liberdade como limitação, uma vez que tem de seguir dados para avançar a narrativa. Os pontos seguintes procuram seguir esta metodologia de usar uma investigação e transformá-la num

conteúdo educativo. O desenvolvimento da banda-desenhada sobre os Lusitanos busca a exposição da cultura e costumes de um povo pouco lembrado.

## 5- O desenvolvimento do projeto

Após esta contextualização teórica sobre os Lusitanos e a história da banda-desenhada, iremos abordar as características do objeto construído a partir desta investigação. Assim sendo, a banda-desenhada terá, como referido anteriormente, bases na história e mitologia dos antigos Lusitanos. No que toca à narrativa e personagens originais, a banda-desenhada segue uma mistura de estilos entre a escola americana dos *comics* e a escola europeia. A banda-desenhada que iremos ver em detalhe mais abaixo encontra-se dividida em dois volumes. O primeiro volume aborda o início da narrativa, enquanto, no segundo, a história chega ao seu clímax. Cada volume possui vinte e quatro páginas ilustradas em tons de cinza com uma grelha de três tiras por página.

Os pontos seguintes assumem a forma de um relatório informal sobre o desenvolvimento de cada parte do processo da banda-desenhada, desde o guião até as páginas finais com a escala de cinzas aplicada. Ao longo dos próximos pontos iremos também abordar ideias que poderiam ter sido utilizadas. Os conceitos descartados por inteiro e todos os esboços estão incluídos no apêndice deste documento.

### 5.1 – Construção da Narrativa

Ao contrário dos projetos realizados até agora no mestrado, nunca tivemos a oportunidade de produzir uma narrativa original. No decorrer da Unidade Curricular de Narrativas Gráficas que tivera no presente mestrado, o proposto pelos docentes era sempre o desenvolvimento de uma narrativa baseada em momentos chave de outras Histórias Clássicas. Com base nas aprendizagens desta Unidade curricular optámos por criar uma narrativa original.

Assim sendo, o início do processo de escrita desta história passou por várias fases. Iniciámos uma pesquisa de trabalhos e obras que partilham o ambiente do nosso projeto, ou seja, contos e narrativas mitológicas. A pesquisa abrangeu uma abundância de meios, desde os videojogos aos

contos clássicos, nomeadamente títulos como a *Odisseia*<sup>29</sup>, *Il Primo Ré*,<sup>30</sup> e *God of War*<sup>31</sup> para mencionar alguns.

A *Odisseia* de Homero<sup>32</sup>, é um dos principais textos épicos da antiga Grécia, escrito em forma de poema, é a segunda metade da história de Ulisses ou Odisseu, o herói da guerra de Troia. A epopeia narrada logo após o final dos acontecimentos da *Ilíada*, em que Ulisses se encontra preso numa ilha com a sua linda hóspede, Calipso. Após alguns anos afastado de tudo e todos, Ulisses sente saudades da sua casa e da sua ilha, da qual era rei. Após alguns eventos com Calipso, que envolve a presença dos deuses Gregos, Ulisses inicia a sua jornada cheia de dificuldades e peripécias fantásticas na qual é obrigado a derrotar monstros da mitologia grega.

Os épicos de Homero funcionaram como estrela polar no que toca à narrativa, porém não foram a única influência importante. Ao investigarmos estes épicos percebemos que este género de história segue um Herói que é forçado a sair de casa em prol de enfrentar problemas quase impossíveis de solucionar para no ter um final satisfatório.

Assim iniciámos a escrita do primeiro rascunho da história adaptada para a banda-desenhada. Neste existiam dois irmãos que, por algum motivo, teriam problemas familiares para os quais a solução seria encontrada no final do enredo.

A escolha de dois protagonistas deve-se à riqueza da cultura dos Lusitanos e, com protagonistas duplos, seria possível expandir o leque de visuais e de exposição a estes antigos costumes. Tal como mencionado anteriormente, a história de vida de Viriato foi uma inspiração. Os conflitos familiares, e a questão de somente o primogénito ter direito a espólio e dimensões de agregado familiar foram tomadas em consideração na narrativa.

---

<sup>29</sup> Uma das fundamentais epopeias da Antiga Grécia.

<sup>30</sup> *Il Primo Re* ou *The First King: Birth of the Empire* (2019), é um filme de drama histórico produzido por Matteo Reverè ambientado na Península Itálica durante o oitavo século a.C. Todo o diálogo do filme é falado em latim.

<sup>31</sup> *God of War* (2005) é uma franquia de videojogos publicada pela Sony e pelo seu estúdio Santa Monica. Esta série de ação-aventura possuiu bastante título e abrange várias faces da mitologia. Originalmente aborda a grega e mais recentemente expõe a mitologia escandinava.

<sup>32</sup> Homero (sec. VI a.C.) foi um poeta da Antiga Grécia e escritor da *Ilíada* e da *Odisseia*.

*Il Primo Re*, um filme sobre a origem de Roma e os seus alegados fundadores, Rómulo e Remo foi para nós uma grande inspiração, esta longa-metragem aborda a vida dos irmãos desde as suas simples origens até ao início dos seus dias de glória, com a fundação da cidade de Roma. Daqui retirámos os conflitos familiares e o método para escrever os protagonistas. Ao longo do filme, Rómulo e Remo são colocados muitas vezes em conflito um com o outro, sem o espetador deixar de perceber a ligação que ambos possuem. A relação, todavia, não é de todo semelhante aos protagonistas da banda-desenhada, mas serve ainda de exemplo de como trabalhar uma narrativa sobre irmãos.

A última grande influência vem da série de videojogos, *God of War*. No estado embrionário do rascunho da banda-desenhada tínhamos já definido que os protagonistas teriam algum conflito com os Deuses Lusitanos e é nesta parte em que entra o *God of War*. Esta franquia de jogos, exclusiva das consolas *Playstation*, da *Sony Group Corporation* acompanha um antigo general espartano que outrora fora traído pelo Deus da Guerra Grego, Ares, na sua missão de obter vingança pela morte acidental da sua família.



Figura 18 - Phillips, T. (2022, November 9). Does 'God of War Ragnarök' have a New Game Plus mode? Newsweek. <https://www.newsweek.com/does-god-war-ragnarok-have-new-game-plus-mode-1758803>

O mais importante a destacar desta série de videogames é como o protagonista Kratos, derrota os Deuses. A série é extensa e nem todos os videogames são relevantes como referências, por isso destacamos os seguintes títulos: *God of War III*, *God of War (2018)* e *God of War Ragnarok*. Kratos, para o interesse desta investigação, tal como Hércules e Ulisses, enfrenta seres divinos e para tal tem de encontrar soluções que vão desde a violência crua ao engenho e à criatividade. Os três heróis citados anteriormente foram os principais exemplos para o desenvolvimento do nosso argumento quanto a conflitos divinos.

Após uma recolha de referências e posterior isolamento dos elementos que poderiam ser úteis para a nossa história, escrevemos um rascunho muito simples da história.

A narrativa até então seguia dois irmãos, Anastasius (Grumius numa fase mais avançada) e Flavius, e cada um possuía profissões muito diferentes, mas historicamente corretas. Anastasius treinava para ser um guerreiro enquanto Flavius seguia o culto de Runesocesius. Originalmente, a narrativa teria um foco na vida quotidiana e nas interações da família com os Deuses Lusitanos, a meio da história seriam perseguidos por Endovélico até chegarem a antiga cidade de Pax Illua.

Alguns elementos seriam diferentes: os irmãos, desde o início da história, teriam um cão de água português que, no final da história, se revelaria como Runesocesius e prestaria auxílio aos nossos heróis no clímax. Ao longo da jornada existiram episódios onde a nossa dupla iria descobrir novos deuses, dentro desses episódios podemos referir: As Três Mães, O esconderijo de Runesocesius, As termas dos Deuses aquosos e Ausência de Victoria. Até então o ponto emocionalmente mais alto era o confronto com o Endovélico e a sua transformação em Cupido na conclusão do enredo.

Nesta fase de trabalho houve a intervenção de alguns professores, sendo a sua opinião bastante produtiva para o desenvolvimento da narrativa da banda-desenhada.

A professora Alexandra Santos contribuiu com questões sociológicas que nos fizeram mudar um pouco da história em construção, enquanto o professor Pedro Moura, como professor de argumento para banda-desenhada, indicou alguns problemas com a história até então, e deu algumas

indicações de como escrever uma história e como poderia condensar a nossa narrativa. Através destes encontros a narrativa da banda-desenhada mudou de foco, menos arqueologia e mais mitologia.

Os próximos passos na construção da narrativa da banda-desenhada seguiram um passo-a-passo para escrever o guião da nossa história, estes que se encontram também em apêndice desta investigação. Dentre eles encontram-se modelos como o da Pixar, *springboard* e *outline*. Depois destes exercícios iniciamos o guião final da nossa história.

A banda-desenhada que apresentamos, A Amnésia da Lusitânia, é sobre uma família que enfrenta um problema de sucessão: não se sabe em concreto qual dos filhos é herdeiro ao espólio da família. Flavius e Grumius tem visões muito diferentes das coisas. Num acidente, Flavius comunica com o mais importante Deus do Panteão Mitológico Lusitano, Endovélico. Flavius irrita o Deus sob consequência de ser amaldiçoado. Os dois irmãos, no decorrer da história, formam alianças com outros Deuses, dentre dos quais Ares Lusitano, Bormânico e Návia.

O objetivo destas novas amizades é destruir Endovélico, mas para isso os nossos heróis têm de chegar ao seu precioso tempo em Pax Illua e destruir o seu ex-voto. Ao longo da aventura os irmãos têm os seus problemas e apenas no final conseguem pôr de parte as suas diferenças.

O final desta história é uma tragédia: Enquanto os restantes Deuses lutam contra Endovélico para o distrair, Grumius sacrifica-se para destruir o ex-voto, destruindo Endovélico e acabando com a sua praga. Com Grumius morto, Flavius é definitivamente o herdeiro ao tesouro da família, porém, como moeda de troca, teve de perder o seu único irmão.

## 5.2 – Personagens e conceitos

Depois da realização do guião, passámos para a fase seguinte da construção da banda-desenhada, o desenvolvimento das personagens e das suas crenças, que iram fazer o enredo avançar. O nosso elenco divide-se em três grupos principais, a família, os Deuses aliados e o antagonista. Abaixo

demonstramos uma *Character Sheet*, onde verificamos algumas das características físicas e emocionais de cada uma delas.

*Character sheets* é o nome que se dá a uma tabela com detalhes físicos, motivações e histórias de uma personagem fictícia, esta prática surgiu com o popular jogo RPG de mesa, *Dungeons and Dragons*. Uma vez que este género de jogo recorre bastante à interpretação de papéis, é comum escrever uma base sobre a dita personagem, os seus atributos, pontos de vida, qualidades e histórico. Dependendo do jogo, estas tabelas podem ser mais aprofundadas onde é descrito até o mínimo detalhe do personagem (C. Greek). No campo da banda-desenha é combinada com as artes conceptuais para aprofundar o realismo das personagens, o exemplo que usaremos será à semelhança das tabelas do famoso Mangaka Hirohiko Araki. Abaixo indicamos as qualidades das personagens da A Amnésia da Lusitânia.

### 5.2.1 – Flavius

- Nome: Flavius — em latim significa “Cabelo Dourado” ou “Loiro”
- Idade: 19
- Género: Masculino
- Altura: 165 cm
- Peso: 55 kg
- Tipo de voz: Nasalada, Barítono
- Doenças ou histórico de ferimentos: Nenhum
- Religião: Devoto dos deuses do Mar, Návía e Bormânico.
- Medos: Tem receio de ser isolado e de não ser forte o suficiente para sobreviver sozinho.
- Sonhos: Riquezas e de criar uma forte tribo que o veja como líder.
- Relações: Com o seu pai tem uma relação distante, apesar de que após se aperceber da idade do seu pai (estar a envelhecer) começou-se a aproximar emocionalmente, mas não têm muitos pontos em comum.
- Com Grumius não é muito favorável, vê o seu irmão como exemplo e vive na sua sombra, tanta acompanhar, mas como não consegue projeta no irmão.

### 5.2.2 – Grumius

- Nome: Grumius - Grumous - Algo líquido que rapidamente fica sólido ou semifluido.
- Género: Masculino
- Altura: 160 cm Peso: 59
- Tipo de voz: Barítono-Baixo Doenças ou histórico de ferimentos: na infância na floresta enquanto treinava e fez uma ferida na nuca.
- Desde então usa um capacete para proteger da sua ferida e estar preparado para o inesperado. Religião: Devoto de Ares Lusitano, Cosus, Quangeio e Trebaruna.
- Medos: Perder o seu pai, perecer em vão e não conseguir proteger a sua família
- Sonhos: Viver o suficiente para deixar de lutar, formar família
- Relações: Adora o pai, toma o lugar de discípulo dele. Tem problemas com Flavius, acha que o seu irmão é fraco e resolverá tudo na lábia e não na ação.

### 5.2.3 – Ares Lusitano

- Nome: Ares Lusitano ou Ares Lusitani, Mars Cariociecus
- Idade: incerto
- Género: N/A, aparece como masculino
- Altura: 170 cm quando materializado, mas como qualquer deus pode ser manipulável.
- Peso: 80 Tipo de voz: Baixo
- Doenças ou histórico de ferimentos: N/A
- Religião: N/A
- Medos: N/A
- Sonhos: Derrotar Endovélico. Deixar de ser um avatar de outra divindade. Criar um culto próprio
- Relações: Não gosta de Endovélico e das suas intervenções forçadas. Com os Deuses da guerra é amigável e tem bastante respeito. É um forte aliado dos Deuses da água e da floresta. Quer auxiliar os protagonistas.

## 5.2.4 – Bormânico

- Nome: Bormânico, Bormania, Bormanus, Bormo e Borvo — Ferver
- Idade: Incerto
- Género: Masculino Altura: 190 cm quando materializado
- Peso: 40 kg Tipo de voz: tenor, suave
- Doenças ou histórico de ferimentos: num confronto anterior com Endovélico feriu as pernas, perdendo a capacidade de mudar a sua forma.
- Religião: N/A
- Medos: Ser esquecido como os anteriores deuses das águas.
- Sonhos: Aumentar os seus devotos
- Relações: Do pouco que se sabe, tem um ódio ao Endovélico, talvez por disputarem papéis análogos. É um pai ou irmão mais velho para os restantes deuses da água. Confia no Ares Lusitano tal como ele tem o desejo de crescer como divindade. Usa os protagonistas para aliviar os seus problemas, confia neles os seus segredos.

## 5.2.5 – Navia

- Nome: Navia, Navya, Senhora do Vale
- Idade: incerto
- Género: Feminino
- Altura: 200 cm
- Peso: 60 kg
- Tipo de voz: Mezzo
- Doenças ou histórico de ferimentos: N/A
- Religião: N/A
- Medos: Ser destronada como senhora do Vale e das águas. Não conseguir cuidar dos seus numens menores.
- Sonhos: Manter a estabilidade, crescer

- Relações: Mãe dos deuses dos rios e das águas. Vê Bormânico como filho mais velho. Diplomata entre os deuses. O caso de Endovélico vs Protagonistas como mal necessário.

## 5.2.6 – Endovélico

- Nome: Endovélico, Aendovelicus, Enobolico
- Idade: incerta, mais velho que os restantes deuses
- Género: Masculino
- Altura: 160 cm em forma humana, irritado é gigante, incerto
- Peso: 80 kg
- Tipo de voz: Barítono-Baixo
- Doenças ou histórico de ferimentos: num conflito com o deus Bormânico teve uns ferimentos no peito e para cicatrizar mais depressa desenhou uma runa no peito.
- Religião: N/A, culto do Endovélico
- Medos: N/A
- Sonhos: Ser ainda mais adorado que os deuses latinos. Destruir os restantes deuses Lusitanos antagonistas a eles.
- Relações: Apático com o Panteão Celta-Lusitano, pois se acha superior aos restantes deuses. Adora Aetegina, por ser a sua mulher e suporte emocional. Não gosta dos protagonistas, especialmente do Flavius.

### 5.3 – Conceitos Celtas

Em conjunto com os *Character Sheets* realizaram-se algumas artes conceptuais de forma a dar vida e definição às personagens da nossa história. Porém, antes do desenho, investigou-se a fundo qual seria o estilo visual e vestuário mais adequado aos Lusitanos. Dentro dos estilos artísticos relacionados com o povo Celta, o estilo *La Tene* é o que corresponde aos antigos Lusitanos.

Foi no período *La Tene* em que os Celtas iniciaram a sua produção de objetos de índoles artística. Este estilo ou cultura surgiu na idade do ferro, tal como refere a Porto Editora (2025), e era caracterizado pelo

seu trabalho metalúrgico, trabalhado em espirais e entrelaces finos em quase todas as peças produzidas de bronze. Outras peças de estilo e de guerras eram construídas neste estilo, tais como os *torcs* e as *fibulæ*, que influenciaram a indumentária e o design de personagem das nossas personagens.

Além do uso infundável de formas curvilíneas destes objetos, é muito comum a representação de motivos relacionados com a Natureza com detalhes delineados, inspirados em folhas de palmeiras e videiras. A forma de rolos em “S” ou infinito é um caso bastante comum. Os principais locais em que se encontraram vestígios deste género de arte abrangem as ilhas Britânicas, a Península Ibérica até à Áustria. No caso da Península, este seria possivelmente o estilo de metalurgia aplicado entre as tribos de influência Celta, como é o caso dos Lusitanos.

As principais peças *La Tene*, que serviram de inspiração para o desenvolvimento dos conceitos dos nossos protagonistas, foram os *torcs* e os *fibulæ*.

Começemos pelos *fibulæ*, uma vez que são um dos itens do vestuário antigo que mais variações e



Figura 19 - Arte *La Tène* como uma revolução visual. Peça de motivos ornamentais incluindo padrões geométricos curvilíneos e abstrações estilizadas in <http://benedante.blogspot.com/2013/07/la-tene-art-as-visual-revolution.html>.

importância possuem. Estes alfinetes, de origem romana, eram usados pelos seus contemporâneos, e de tal forma os Celtas elaboravam, adequando, as suas versões. Estas peças, serviam por norma, a função de broche para prender as capas ou outros objetos de vestir.



Figura 20 - A Fíbula de Bragança – uma representação do Cosmos Ibérico. Herminius Mons. 10 de dezembro de 2020. Imagem retirada de Herminius Mons <https://herminiusmons.wordpress.com/2020/12/10/a-fibula-de-braganca-uma-representacao-do-cosmos-iberico/>

Os Celtas criavam versões destes alfinetes com os seus motivos e estilo próprio, tal como o estilo *La Tene*, em que inseriam formas delineadas e curvas. Para a banda-desenhada foram usadas como inspiração a sua função e o costume Celta de usar uma capa com alfinete ao peito, elementos estes demarcados depois do encontro dos protagonistas com o Ares Lusitano, ao oferecer aos protagonistas novas peças de roupa. Os detalhes de algumas *fibulae* também serviram de inspiração para o trono em que Flavius se senta durante o seu sonho com Endovélico.

Os *torcs* são um género de colar usado pelos povos Celtas e mais tarde reinventado pelos escandinavos que consiste num arco de metal que pousa sob o pescoço. No caso Celta eram raros os portadores desta peça de vestuário, pois indicava uma posição mais alta na sociedade céltica.

No contexto na banda-desenhada fizemos uma mistura das duas peças. Quanto às novas vestes adquiridas depois do encontro com Ares, os protagonistas portam, cada um, uma capa com um alfinete em forma de *torc*.



Figura 21- Gold torcs encontrados no noroeste da Espanha. (2023, 27 de setembro). Smithsonian Magazine. Imagem do Museu Arqueológico das Astúrias. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/gold-torcs-found-in-northwest-spain-could-shed-light-on-celtic-roots-18098>

Os dois irmãos não são da nobreza da sua aldeia e por isso seriam incapazes de usarem um *torc* de qualidade. Por esse motivo fundimos o conceito social do *torc* com a praticidade do *fibulae*. Assim, além de indicar que agora pertencem a um novo patamar social, representamos essa ideia sob a forma um *fibulae*, para prenderem as capas e protegerem-se do frio na sua demanda.

Ainda sobre as inspirações Celtas nas vestes dos irmãos, é pertinente abordar o capacete que Grumius usa durante a narrativa e as túnicas que eles vestem no início da história.

Grumius, desde o princípio da narrativa, usa uma túnica e uns sapatos de couro em combinação com um capacete alto de metal.

Este chapéu de metal era comum para a época do bronze, tal como menciona o Museu Nacional da Eslovénia (2025), eram comuns capacetes em forma

cilíndrica de metal

unido por ferro, com uma ponta fina no topo. Os Romanos utilizavam este género de capacete desde o início do império, porém os seus contemporâneos aderiram ao seu uso.

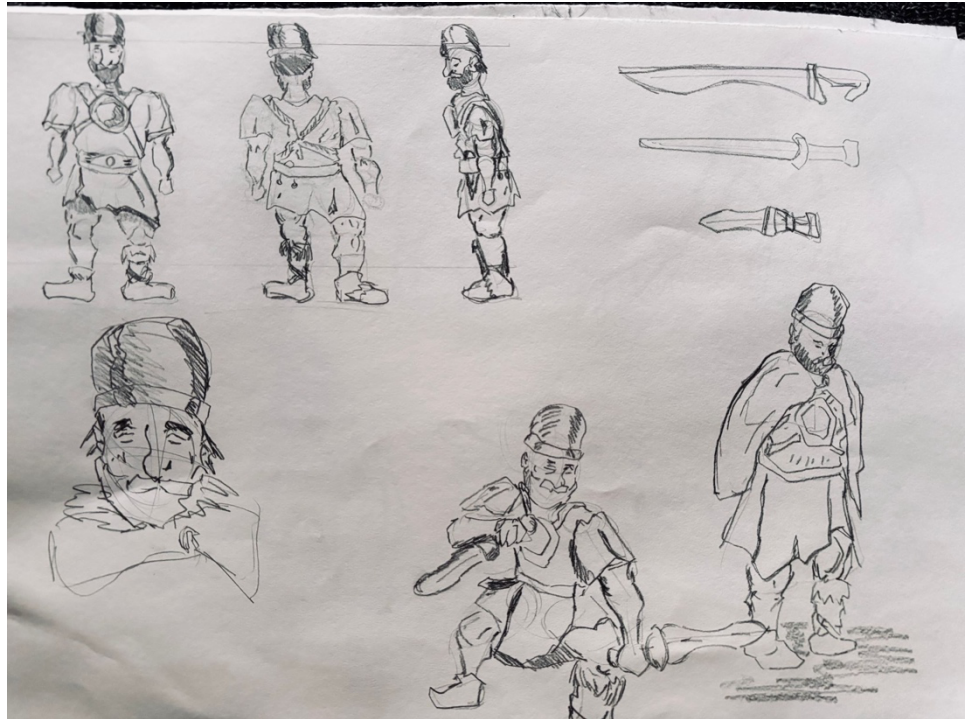


Figura 22- Concept Art do Grumius

Eram populares entre as tribos Celtas, pois tal como os *torcs*, indicavam o estatuto social do seu portador. As túnicas usadas pelos protagonistas são de lã, tal como a norma da indumentária da época do bronze. Para tal, realizámos uma investigação no âmbito da moda e verificamos o estilo usado por povos Celtas



Figura 23 – Concept Art do Flavius

na época do bronze. Era comum os descendentes Celtas usarem longas túnicas de algodão ou lã, acompanhadas de capas e adornos elaborados com restos animais, tal como peles de javali ou cabeças de lobo, e cabelos e bigodes densos acompanhados de franja

### 5.3.1 – Conceitos dos Deuses Lusitanos

A respeito dos seres divinos da banda-desenhada, também foram realizadas artes conceptuais para poder representar de forma mais fantasiosa a sua forma humana, já que, como revimos nos pontos referentes aos deuses, quase todas as suas representações são aos modos de Roma. Uma vez que a banda-desenhada usa termos fantásticos, decidimos usar a pesquisa e dar face aos deuses que aparecem na nossa história.

O primeiro que abordamos será o antagonista da nossa narrativa, Endovélico, o deus pai do panteão Celtibérico. Com base nos dados recolhidos ao longo da investigação concluímos alguns aspetos relativamente a este deus: é representado por javalis ou cães, tem fortes ligações às montanhas, é associado a Cupido e ao aspeto da cura. Tendo isto em consideração, criámos uma face para o deus da medicina Lusitano, um ser humanoide com pernas de javali, na qual representa o seu animal e

a sua ligação à montanha, na cintura, um cinto com objetos que podem ser usados para efeitos medicinais. Nas costas carrega um par de asas semelhantes às de um morcego, para manter o conceito de mamífero, mas ainda relacionado com o Cupido. Na sua cabeça tem um corno, que surge debaixo do seu cabelo que cobre a testa, o corno remete ao cruzamento de animais entre lobo e javali, resultando no posicionamento de um dente de javali no lugar de uma orelha de canídeo. Quando irritado, ao demonstrar a sua verdadeira forma crescem-lhe pelos faciais e dentes de javali. O deus veste um lenço à volta da cintura.



Figura 24 – Concept Art do Endovelico

Ares Lusitano ou Mars Cariociecus é outro deus que aparece ao longo da narrativa e que age como um importante aliado para os protagonistas. Com base na investigação concluímos que esta seria a faceta mais modelável de todas as da Guerra Lusitana. Como tal, usámos como base um relato sobre os Lusitanos e a guerra para desenvolver o aspeto visual deste deus. Como citado no ponto referente ao mesmo, os Lusitanos tinham como ritual sacrificar mãos como forma de culto ao Ares Lusitano. Com base neste ritual, o Ares da banda-desenha é marcado pela presença de mãos ao longo do seu capacete e nas roupas que confere aos protagonistas. O mais pertinente a destacar é

o seu capacete, a Galea, que ao contrário dos capacetes comuns que portam penas, o de Ares Lusitano tem dedos e duas mãos gigantes a substituir a plumagem.

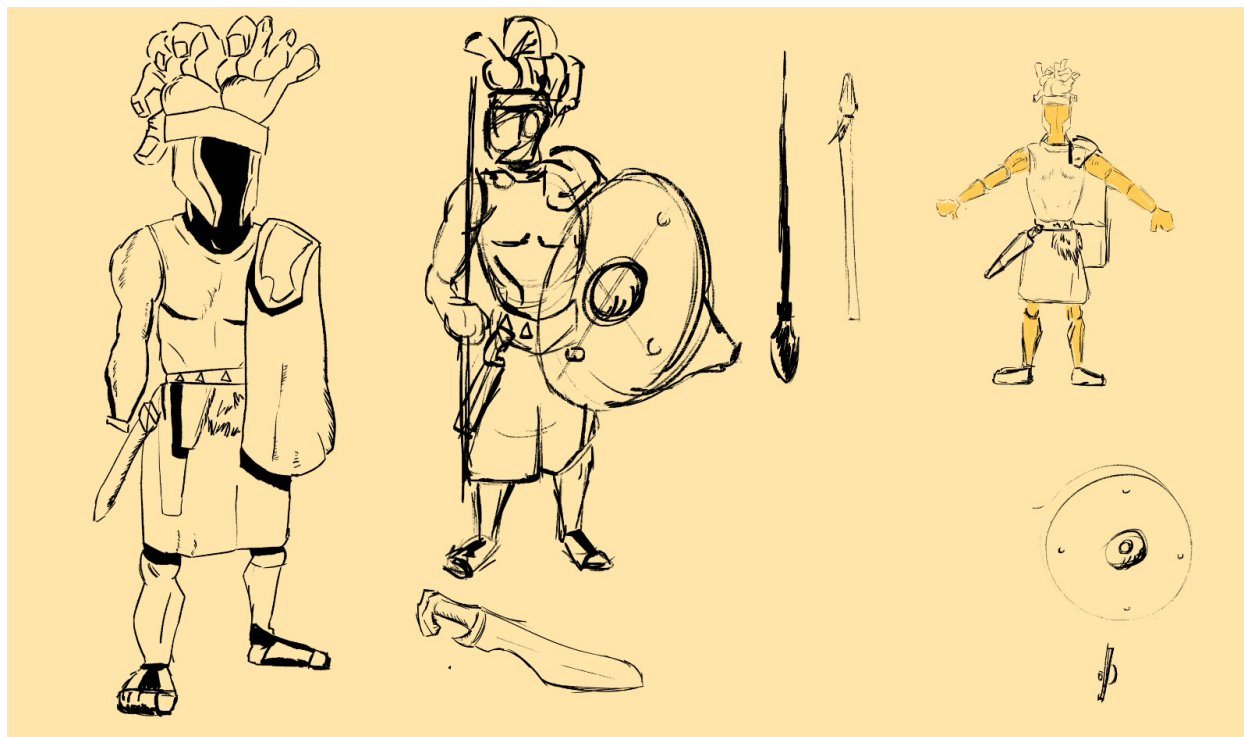


Figura 25 – Concept Art do Ares Lusitano

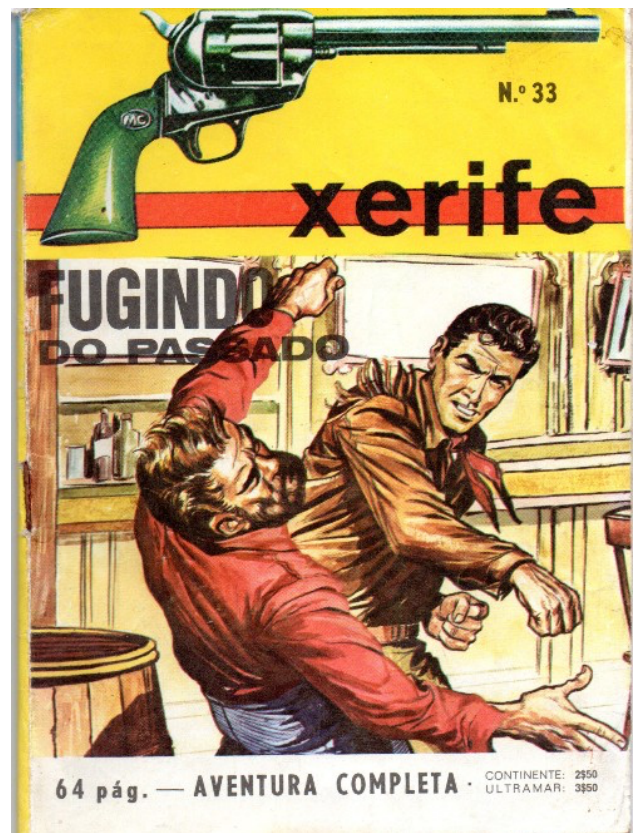


Figura 26 – Concept Art de Bormanico

Návia e Bormânico são os restantes deuses que aparecem na banda-desenhada. Pela falta de dados que possam indicar algo sobre a sua aparência, optámos por usar o elemento da água como inspiração. Ambos os deuses, quando se materializam, aparentam ser simples humanos, porém podem-se misturar com a água e usá-la a seu favor. Návia, sempre que aparece em cena, é representada com dimensões superiores às de Bormânico, uma vez que é A Senhora do Vale.

## 5.4 – Estilo e justificações

O estilo da banda-desenhada foi outra etapa relevante no processo de desenvolvimento desta investigação. Ao longo da investigação sobre a história da banda-desenhada portuguesa e banda-desenhada histórica, alguns estilos foram analisados e testados. Originalmente teríamos optado por um estilo semelhante às bandas desenhadas históricas clássicas, como Billy the Kid e Xerife, ambos *Westerns*, que tentam construir uma narrativa em cima de um mundo que já existiu. Após alguns testes, o estilo mudou e procurámos algo mais simplificado, uma vez que até à data, a banda-desenhada tinha um número muito elevado de páginas.



Depois de mais alguns testes, definimos a simplificação e a geometrização das personagens e do mundo como a opção mais correta.

Figura 27- Xerife 1. BDMania. s.d. Imagem retirada de BDMania. <https://bdmania.comunidades.net/xerife-1>

Assim, elaborámos mais alguns testes de estilo até chegarmos ao estilo final.

As principais referências quanto a este estilo são o Hellboy, de Mike Mignola e Umbrella Academy, de Gabriel Sá. Ambos os artistas produziram nestes trabalhos páginas que usámos de referência e inspiração para as da banda-desenhada.

O estilo que usam é marcado por uma simplificação do mundo muito precisa, apoiando-nos mais na obra de Mike Mignola devido ao uso das sombras e tons completamente negros para criar o efeito *chiaroscuro*.

O artista Gabriel Sá também simplifica, contudo usa sobretudo a cor para chamar à atenção do leitor. Com base nestes estilos fizemos a nossa versão onde, além de geometrizar as formas, usámos a trama como elemento-chave para dar a noção de sombra e luz.



Figura 28 - *Umbrella Academy: Plan B* — Gerard Way e Gabriel Bá. *Variety*. 17 de fevereiro de 2025. Imagem retirada de *Variety*.  
<https://variety.com/2025/digital/news/umbrella-academy-new-comic-plan-b-sparrows-gerard-way-gabriel-ba-1236308139/>



Figura 29 – Teste de estilo 1



Figura 30 – Teste de estilo 2

Ainda na fase de testes de estilos, escolhemos fazer a banda-desenhada a preto e branco, que mais tarde se abriu para o espectro de graus de cinza. Esta decisão aumentou as possibilidades no

desenho e de conjugação com as tramas.

## 5.5 – Artes Finais

O desenvolvimento de uma banda-desenhada possui várias etapas, desde o início, desde o surgimento da ideia inicial, passando pela maturação e evolução da mesma e chegando à ilustração das páginas da nossa história. Iremos agora explicar os passos dados para concluir a banda-desenhada. Logo após as escolhas estilísticas, elaborámos *thumbnails* e *layouts*.

### 5.5.1 – *Thumbnail*s e *Layout*s

Os *thumbnails* consistem num conjunto de pequenos desenhos com a intenção de mapear as páginas da banda-desenhada. No nosso processo realizámos quatro *thumbnails* por página A4, devido ao elevado número de páginas que tínhamos. Durante estes estudos iniciais foi visível que a história era demasiado comprida e que não seria possível elaborar tanta quantidade no tempo disponível, o que levou a um corte significativo de páginas ainda nesta fase.

A banda-desenhada contaria originalmente com duzentas páginas, desde a saída dos protagonistas da sua aldeia até ao seu regressar no final da narrativa, porém houve uma redução para oitenta páginas. Os *thumbnails* contribuíram também para uma melhor perceção de grelha e *layout* geral das páginas.

Os estudos evoluíram e seguimos para a etapa seguinte, os *layouts*. Nesta fase os *layouts* foram essenciais para a deteção de alguns obstáculos sobre a banda-desenhada, como o excesso de páginas, apesar da redução feita na fase anterior, e a grelha ter pouco dinamismo até ao momento.

Retomámos a reduzir o número de páginas até chegarmos ao mínimo possível sem transformar a banda-desenhada num conjunto de episódios soltos. Por este motivo foi preciso retirar ou redefinir parte da narrativa, o que implicou reorganizar o ponto de introdução de certos personagens ao longo da banda-desenhada.

Definimos uma grelha de três tiras por página que, nos momentos importantes, seria quebrada como, por exemplo, quando Endovélico fica irritado com Flavius, momento esse que se demonstra através de uma ilustração que ocupa quase uma página inteira. Em termos formais, o resto dos *layouts* ficaram definidos nesta fase, com um *gutter* de um centímetro de espaçamento entre as vinhetas ilustradas e uma esquadria de dois centímetros em volta da página. No topo da página a

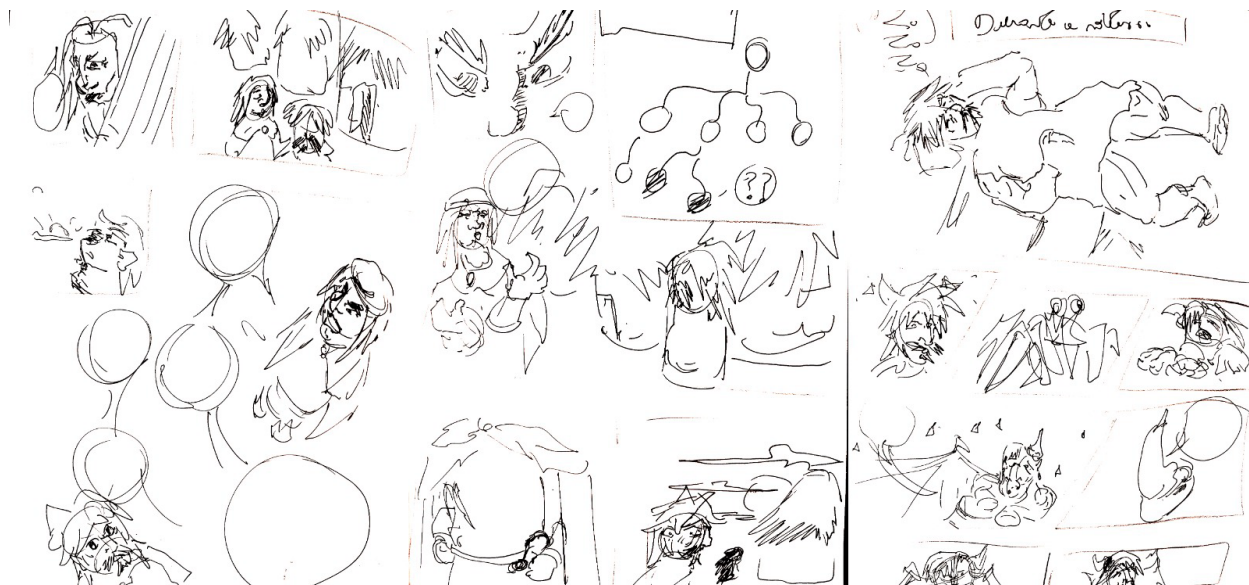


Figura 31 - Layouts

esquadria é ligeiramente superior aos restantes lados, escolhemos estas medidas pois foi a que permitiu o menor *gutter* possível, assim usufruindo o máximo da página. Os processos e técnicas usados para construir os layouts ficaram assentes no método tradicional, com uma caneta de

caligrafia e um conjunto de páginas A5, o resultado assemelha-se a um livro. O intuito foi também o de perceber as dimensões ideais para a banda-desenhada.

### 5.5.2 – Esboços

Os esboços das páginas finais seguiram os layouts definidos na fase anterior. Após ter uma ideia de como seria cada página, nesta fase fizemos o esboço final de cada página.

Primeiramente encontrámos alguns problemas de processos relativamente à escolha do meio na qual se realizaria a banda-desenhada, se esta se realizaria mediante métodos tradicionais ou digitais, ou ainda se usaríamos um método híbrido dos dois anteriores.

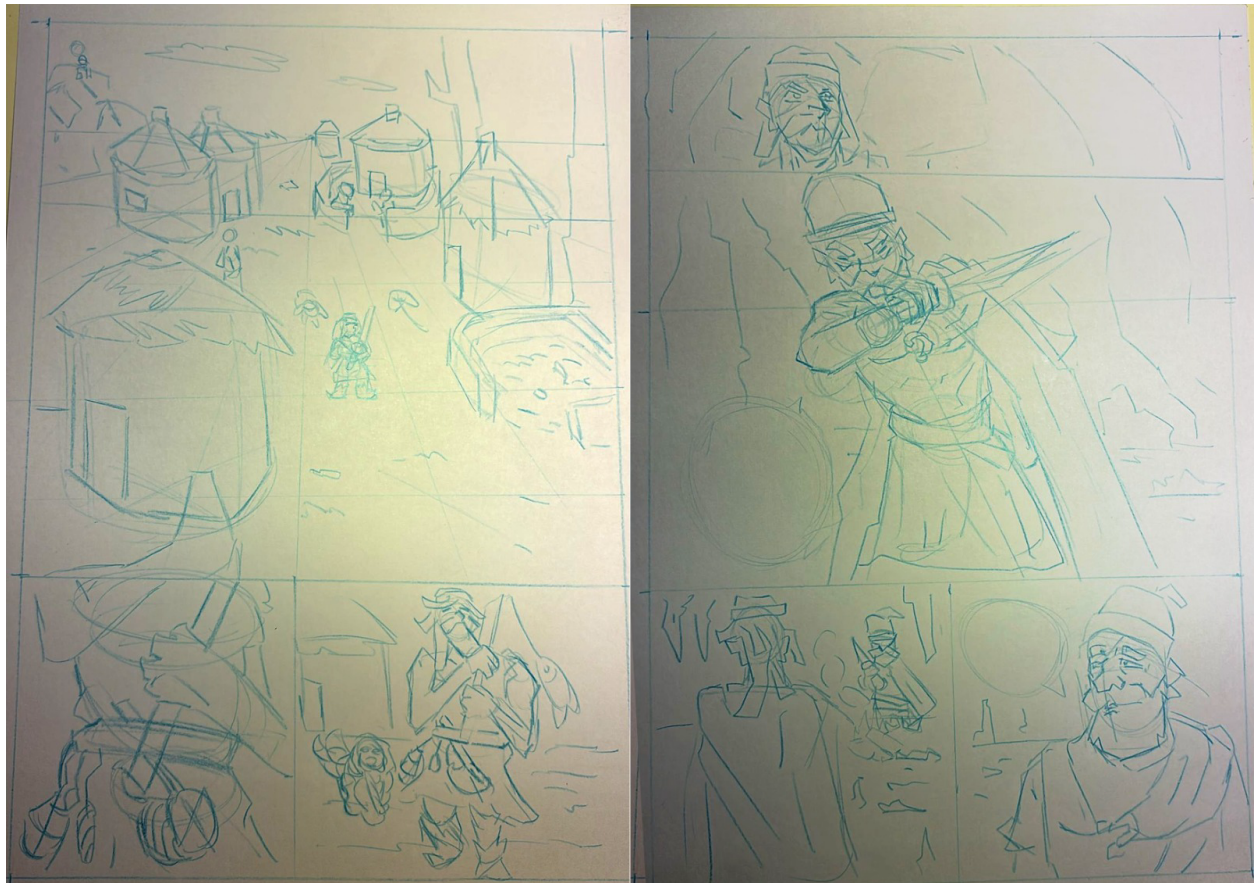


Figura 32 – esboços tradicionais a lápis azul

Cada uma das técnicas tem as suas vantagens, como é lógico e demorou até percebermos qual seria o método mais adequado. Seguimos com um método híbrido, no qual faríamos o esboço

completamente no papel a lápis de cor azul, e mais tarde o *inking* também em papel, porém a escala de cinzas será aplicada digitalmente.

Os balões de diálogo já tinham sido testados e, para facilitar nos próximos passos da banda-desenhada, deixamos uma nota em cada página sobre onde é aproximadamente e qual seria o tamanho do balão de fala.

### 5.5.3 – *Inking*

O *inking* da banda-desenhada é um passo fundamental para a finalização da página e das ilustrações. O mesmo refere-se ao ato de passar a ilustração por tinta, por norma tinta-da-china preta.



Figura 33 – Desenhos limpos no digital

Como referido anteriormente, o esboço foi elaborado com lápis de cor azul, e para agilizar o processo decidimos realizar o *inking* nas folhas do esboço. Nas primeiras páginas o *inking* fora um pouco diferente, ao ser utilizada uma caneta de caligrafia com a espessura de 05. Contudo, depois alterámos para um conjunto de canetas Micron para fazer o *inking*, cujas espessuras variam entre o 005 até ao 1.

Ao longo das ilustrações a linha foi pensada para conduzir o olhar do leitor, assim sendo os exteriores dos objetos em destaque ou personagens eram relativamente mais grossos em comparação com os detalhes no seu interior. Através das diferentes espessuras das canetas foi possível variar as grossuras da linha.

### 5.5.4 – Páginas Finais

Após os esboços e o *inking* das páginas da nossa banda-desenhada, limpámos o desenho, ao apagar as linhas a azul e passámos pela fase *clean-up*. Esta fase consistiu numa limpeza digital dos desenhos elaborados à mão, recorrendo ao uso de ferramentas do software Adobe Photoshop, limpámos o desenho até sobrar apenas as linhas pretas limpas que tínhamos anteriormente realizado. Com base nas páginas em papel, criamos os layouts das mesmas no programa, respeitando as margens e *gutters* previamente estabelecidos. As escalas de cinzas e as sombras do desenho foram aplicadas digitalmente recorrendo às ferramentas do programa. Para definir os tons de cinzas, tentámos



Figura 34 – Exemplo de página final 1



Figura 34 – Exemplo de página final 2

estas texturas é mais simplificado em relação ao Adobe Photoshop.

Por último, com as ilustrações finalizadas, mudámos novamente de programa para adicionar os balões de fala. Os balões de fala foram introduzidos no Adobe Illustrator e seguem formas geométricas em concordância com o estilo visual da banda-desenhada em oposição aos clássicos balões ovais. Em algumas vinhetas os balões saem da própria vinheta.

seguir a regra de pelo menos ter, um tom branco, um preto, um cinza-médio e um cinza-escuro contudo, dependendo da cena apresentada na página e da composição, adicionámos mais tons claros e escuros.

Os valores de tridimensionalidade, ou seja, as noções de luz e sombra, foram atribuídos mediante tramas. Vários formatos foram usados, desde tramas fechadas até tramas com algumas texturas. O objetivo foi criar algum dinamismo e preenchimento visual das ilustrações. Para as aplicar, usámos o Adobe Fresco, pois o processo de aplicar



Figura 35- Exemplos de paginas finais

## 6 – Considerações finais

Este projeto teve como base a junção de aprendizagens consolidadas no âmbito do Mestrado em Design e Cultura Visual influenciadas por motivações e gostos pessoais. Contudo, a ambição primária do projeto não se deu por finalizada pois à medida que a narrativa evoluía e a investigação avançava o projeto parecia expandir cada vez mais. Foi por isso necessário proceder-se a uma redução do trabalho adequando-o à modalidade académica e tempo de trabalho disponível. O resultado foi um primeiro volume de uma narrativa condensada sobre os deuses Lusitanos.

Apesar do projeto não ter alcançado a proporção que desejávamos pensamos que, com a experiência e bases teóricas que nos foram transmitidas, este funcionou melhor do que esperado, tendo em conta que foi a nossa primeira banda-desenhada realizada como projeto de autor e não de aluno. Esta banda-desenhada serviu como um exercício de avaliação diagnóstico, no sentido em que nos apercebemos das lacunas e falhas sobre o meio da banda-desenhada e no desenho, e o que neste campo devemos aprofundar no futuro, uma vez que planeamos mergulhar mais nesta área.

De futuro, procuraremos consolidar a história de Flavius e Grumius e assim ilustrar a versão original do guião que tínhamos em mente, com todos os episódios e pequenos arcos que, de facto, iriam construir um apego do leitor por estes dois irmãos que não sabem coexistir um com o outro. Por último, temos em nós a esperança de que, quem leia esta versão a tons de cinza da *Amnesia dos Lusitanos* desperte a curiosidade de ler e descobrir um pouco mais sobre os antigos deuses Ibéricos que pouco são lembrados. A mitologia deste povo investigada por nós é um valor que levaremos connosco para a vida como aluno de design, e provavelmente procuraremos adotar elementos Célticos no nosso estilo de fazer design e banda-desenhada. Esperamos que outros ao consultarem este trabalho possam também sentir-se inspirados para continuar a descobrir este panteão.

## 7- Referencias bibliográficas

Alarcão, J. de. (2001). Novas perspectivas sobre os Lusitanos (e outros mundos). *Revista Portuguesa de Arqueologia*, 4(2), 293–349.

Almeida, T. (s.d.). *Os Lusitanos e a Identidade Portuguesa*.

BD Portuguesa. (s.d.). Victor Mesquita. *BD Portuguesa*. <https://bdportuguesa.com/tag/victor-mesquita/page/2/>

Alves, R. (2012, 29 de maio). *Ataegina*. Lusitaniae Castrum. <http://lusitaniaecastrum.blogspot.com/2012/05/ataegina.html>

Benedante. (2013, julho). La Tène art: A visual revolution. *Benedante Blog*. <http://benedante.blogspot.com/2013/07/la-tene-art-as-visual-revolution.html>

Biblioteca Nacional de Portugal. (2019). *Exposição centenário de Eduardo Teixeira Coelho: 5 fev.–20 abr. 2019*. Biblioteca Nacional de Portugal. [https://www.bnportugal.gov.pt/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1417](https://www.bnportugal.gov.pt/index.php?option=com_content&view=article&id=1417)

Bookstr. (s.d.). Unveiling the fascinating history of social issues in comics. *Bookstr*. <https://bookstr.com/article/unveiling-the-fascinating-history-of-social-issues-in-comics/>

BD Mania. (s.d.). *Xerife 1*. [comunidades.net. https://bdmania.comunidades.net/xerife-1](https://bdmania.comunidades.net/xerife-1)

BDPortuguesa. (1983, 1 de abril). *Gesta Heróica I*.  
<https://bdportuguesa.com/1983/04/01/gesta-heroica-i>

Ca Estamos Nós. (s.d.). Lusitânia. Associação Cá Estamos Nós. <https://caestamosnos.org/tematicas/lusitania.htm>

Cardoso, T., & Solé, G. (2017). *Epistemologias e ensino de História*. Universidade do  
do  
Minho. [https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/53192/1/Ebook\\_Epistemologias\\_e\\_Ensino\\_de\\_História.%20Tiago%20Cardoso%20%26%20Glória%20Solé%20pdf.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/53192/1/Ebook_Epistemologias_e_Ensino_de_História.%20Tiago%20Cardoso%20%26%20Glória%20Solé%20pdf.pdf)

Cardoso, T., & Solé, G. (2018). A banda desenhada histórica como um recurso pedagógico no ensino da História. *Antíteses*, 11(22), 635–660. <https://doi.org/10.5433/1984-3356.2018v11n22p635>

Centro de Estudos Camilianos. (s.d.). *Documento digitalizado*. Universidade do  
Minho. <https://www.csarmento.uminho.pt/site/files/original/a5dff01e42c77f242df0584021693b99cf54a63b.pdf>

Coelho, A. (2000). *Pranchas do Espaço Ibérico Medieval: um olhar geográfico sobre a banda-desenhada histórica* [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Letras do  
do  
Porto].  
ProQuest. <https://www.proquest.com/openview/1a27265c16168d1c01ff25c5f03f21ca/1>

Comando Geek. (s.d.). O que é character sheet?. *Comando Geek*. <https://comandogeek.com.br/blog/glossario/o-que-e-character-sheet/>

Dicionário Etimológico. (s.d.). Lusitânia. *Dicionário Etimológico Online*. <https://www.dicionarioetimologico.com.br/lusitania/>

Durvate. (s.d.). Bormânico. *Durvate Blog*. <https://durvate.wordpress.com/tag/Bormânico/>

Estrabão. (s.d.). *Geografia. Livro III: Introdução, tradução do grego e notas*. Coimbra University Press.

Gaia Paganus. (2017, 5 de julho). *Endovélico – O Curador*. <https://gaiapaganus.wordpress.com/2017/07/05/endovelico-o-curador/>

Google Arts & Culture. (s.d.). Helmet. *Google Arts & Culture*. <https://artsandculture.google.com/asset/helmet/TwFeo6lwP4nf2A>

Google Arts & Culture. (s.d.). National Museum of Slovenia. *Google Arts & Culture*. <https://artsandculture.google.com/partner/national-museum-of-slovenia>

Gonçalves, A. da S. (2010). *Endovélico – 400 anos depois* [Dissertação de mestrado, Universidade de Coimbra]. Estudo Geral. <https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/18329/1/Endovélico%20-%20400%20anos%20depois.pdf>

Gonçalves, A. da S. (2014). *[Dissertação de mestrado]*. Universidade do Minho. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29152/1/Armanda%20da%20Silva%20Goncalves.pdf>

Gonçalves, C., & Guimarães, E. (s.d.). *Eduardo Teixeira Coelho* (Mestres das Histórias em Quadrinhos, 2).

Guerra, A., & Fabião, C. (1992). Viriato: Genealogia de um mito. *Penélope: Revista de História e Ciências Sociais*, 8, 9–24.

Harshini Writes. (2022, setembro 14). Why and how to make character sheets. *Substack*. <https://harshiniwrites.substack.com/p/why-and-how-to-make-character-sheets>

Härger, A. (2023, 19 de julho). *Trebaruna (in Portuguese)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VRSL1cReB8Y>

HerminiusMons. (2020, 10 de dezembro). *A fibula de Bragança: uma representação do cosmos ibérico*. <https://herminiusmons.wordpress.com/2020/12/10/a-fibula-de-braganca-uma-representacao-do-cosmos-iberico/>

Infopédia. (s.d.). Fanzine. Porto Editora. <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/fanzine>

Infopédia. (s.d.). Lusitânia. Porto Editora. [https://www.infopedia.pt/artigos/\\$lug](https://www.infopedia.pt/artigos/$lug)

Lusitânia e Castrum. (2012, maio). *Ataegina. Lusitânia e Castrum Blog*. <https://lusitaniaecastrum.blogspot.com/2012/05/ataegina.html>

Mainland Printing. (s.d.). Comic book styles. *Mainland Printing*. <https://www.mainlandprinting.com/pt/comic-book-styles/>

Mota, A. C. C. (2012). *A banda desenhada como representação gráfica-verbal na aprendizagem de História e Geografia* [Dissertação de mestrado, Universidade do Minho]. RepositóriUM. <https://hdl.handle.net/1822> x^

O Moledro. (s.d.). Deuses ibéricos: Ataecina. *O Moledro*. <https://omoledro.wordpress.com/deuses-ibericos/ataecina/>

O Moledro. (s.d.). Deuses ibéricos: Cosus. *O Moledro*. <https://omoledro.wordpress.com/deuses-ibericos/cosus/>

O Moledro. (s.d.). Deuses ibéricos: Quangeio. *O Moledro*. <https://omoledro.wordpress.com/deuses-ibericos/quangeio/>

PGL. (s.d.). Os celtas vêm do ocidente. *PGL*. <https://pgl.gal/os-Celtas-vem-do-ocidente/>

“O Moledro”. (s.d.). *Endovélico*. <https://omoledro.wordpress.com/deuses-ibericos/nabia/>

“O Gato Alfarrabista”. (2017, 5 de janeiro). *Cavaleiro Andante – Uma revista de BD que fez história entre a gente nova*. <https://ogatoalfarrabista.wordpress.com/2017/01/05/cavaleiro-andante-uma-revista-de-bd-que-fez-historia-entre-a-gente-nova/>

Pinto, R. L. (2016). Salazar contra “Superman”: Banda desenhada e censura durante o Estado Novo. *História*. <https://ojs.letras.up.pt/index.php/historia/article/view/1731/1539>

PortugalNumMapa. (s.d.). *Santuário de Endovélico de Rocha da Mina*. <https://www.portugalnummapa.com/santuاريو-de-endovelico-de-rocha-da-mina/>

Público. (2020, julho 16). Morreu o autor de banda desenhada José Garcês. *Público*. <https://www.publico.pt/2020/07/16/culturaipsilon/noticia/morreu-autor-banda-desenhada-jose-garces-1924667>

Público. (2011, 14 de janeiro). “O Mosquito” nasceu há 75 anos | Era o “semanário da rapaziada” e teve 1412 números. *Público*. <https://www.publico.pt/2011/01/14/culturaipsilon/noticia/o-mosquito-nasceu-ha-75-anos-1475267>

Quesada Sanz, F. (1992). *Arma y símbolo: La falcata ibérica* (Colección Divulgación). Instituto de Cultura "Juan Gil-Albert".

RTP — Rádio e Televisão de Portugal. (1971, 30 novembro). Celtas e Iberos [Programa]. *RTP Arquivos*. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/Celtas-e-iberos/>

RTP Ensina. (s.d.). A definição de banda desenhada. *RTP*. <https://ensina.rtp.pt/artigo/a-definicao-de-banda-desenhada/>

Santos, R. (s.d.). *Viriato e os guerreiros lusitanos* [Edição de autor].

Spangler, T. (2025, Março 24). ‘The Umbrella Academy’ Creator Gerard Way and Artist Gabriel Bá on Their New Comic ‘The Umbrella Academy: The Sparrow

*Academy*'. Variety. <https://variety.com/2025/digital/news/umbrella-academy-new-comic-plan-b-sparrows-gerard-way-gabriel-ba-1236308139/>

Smithsonian Magazine. (s.d.). *Gold torcs found in northwest Spain could shed light on Celtic roots*. Smithsonian Magazine. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/gold-torcs-found-in-northwest-spain-could-shed-light-on-celtic-roots-18098/>

The Metropolitan Museum of Art. (s.d.). Search results for Celt. *The Met*. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search?q=celt&offset=320>

Universidad Autónoma de Madrid. (s.d.). Artículo académico. *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad Autónoma de Madrid*. [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/689918/CUPAUAM\\_4\\_5\\_4.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/689918/CUPAUAM_4_5_4.pdf)

Vasconcelos, L. (s.d.). *História da língua portuguesa*. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/profile/Adilio-Souza/publication/385042479\\_Historia\\_da\\_Lingua\\_Portuguesa/links/6712a7b824a01038d0f1fc70/Historia-da-Lingua-Portuguesa.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Adilio-Souza/publication/385042479_Historia_da_Lingua_Portuguesa/links/6712a7b824a01038d0f1fc70/Historia-da-Lingua-Portuguesa.pdf)

Vasconcelos, L, J. (1988). *Religiões da Lusitânia I* (3.<sup>a</sup> ed., fac-similada da 1.<sup>a</sup> ed., 1897-1913). Imprensa Nacional-Casa da Moeda.

Vasconcelos, L, J. x(1991). *Religiões da Lusitânia II* (3.<sup>a</sup> ed., fac-similada da 1.<sup>a</sup> ed., 1897-1913). Imprensa Nacional-Casa da Moeda.

Vasconcelos, L., (1991). *Religiões da Lusitânia III* (3.<sup>a</sup> ed., fac-similada da 1.<sup>a</sup> ed., 1897-1913). Imprensa Nacional-Casa da Moeda.

Wikiwand. (s.d.). *Lusitânia*.

Wikiwand. <https://www.wikiwand.com/pt/articles/Lusitânia>

YouTube. (2023, maio 10). Documentário sobre celtas . *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=A-3rHQ70Pag>

YouTube. (2023, agosto 3). Celtas e Iberos: História Antiga. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=8Z9FQxcCAZ0>

## 8 – Anexos

### Anexo A

#### Banda-desenhada final

Nota:

As figuras A1 até A24 representam todas as páginas da banda-desenhada desenvolvida.



Figura A1: Página 1 da banda-desenhada



Figura A2: Página 2 da banda-desenhada

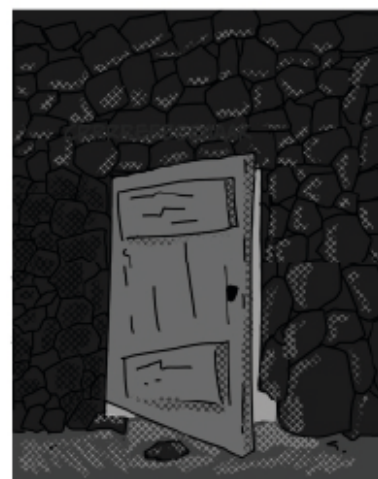


Figura A3: Página 3 da banda-desenhada



Figura A4: Página 4 da banda-desenhada



Figura A5: Página 5 da banda-desenhada



Figura A6: Página 6 da banda-desenhada



Figura A7: Página 7 da banda-desenhada



Figura A8: Página 8 da banda-desenhada



Figura A9: Página 9 da banda-desenhada



Figura A10: Página 10 da banda-desenhada



Figura A11: Página 11 da banda-desenhada



Figura A12: Página 12 da banda-desenhada



Figura A13: Página 13 da banda-desenhada



Figura A14: Página 14 da banda-desenhada



Figura A15: Página 15 da banda-desenhada



Figura A16: Página 16 da banda-desenhada



Figura A17: Página 17 da banda-desenhada



Figura A18: Página 18 da banda-desenhada



Figura A19: Página 19 da banda-desenhada



Figura A20: Página 20 da banda-desenhada



Figura A21: Página 21 da banda-desenhada

SE EU FOSSE COMO TU, NESTE MOMENTO ESTARIA A CHORAMINGAR POR OUTRO DEUS PARA ARCAR COM AS MINHAS RESPONSABILIDADES, MAS NÃO, EU SOU FIEL À MINHA PALAVRA.

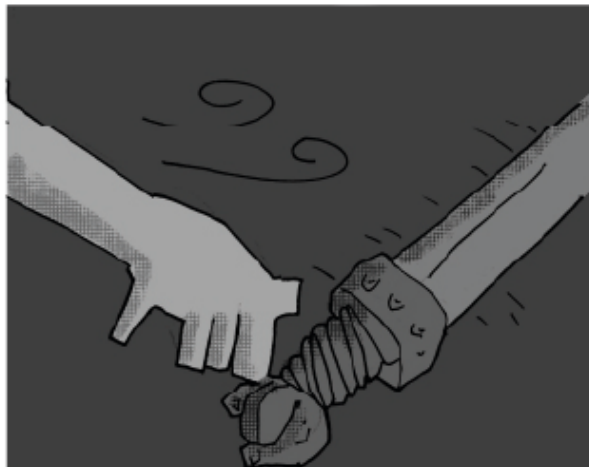


Figura A22: Página 22 da banda-desenhada



Figura A23: Página 23 da banda-desenhada

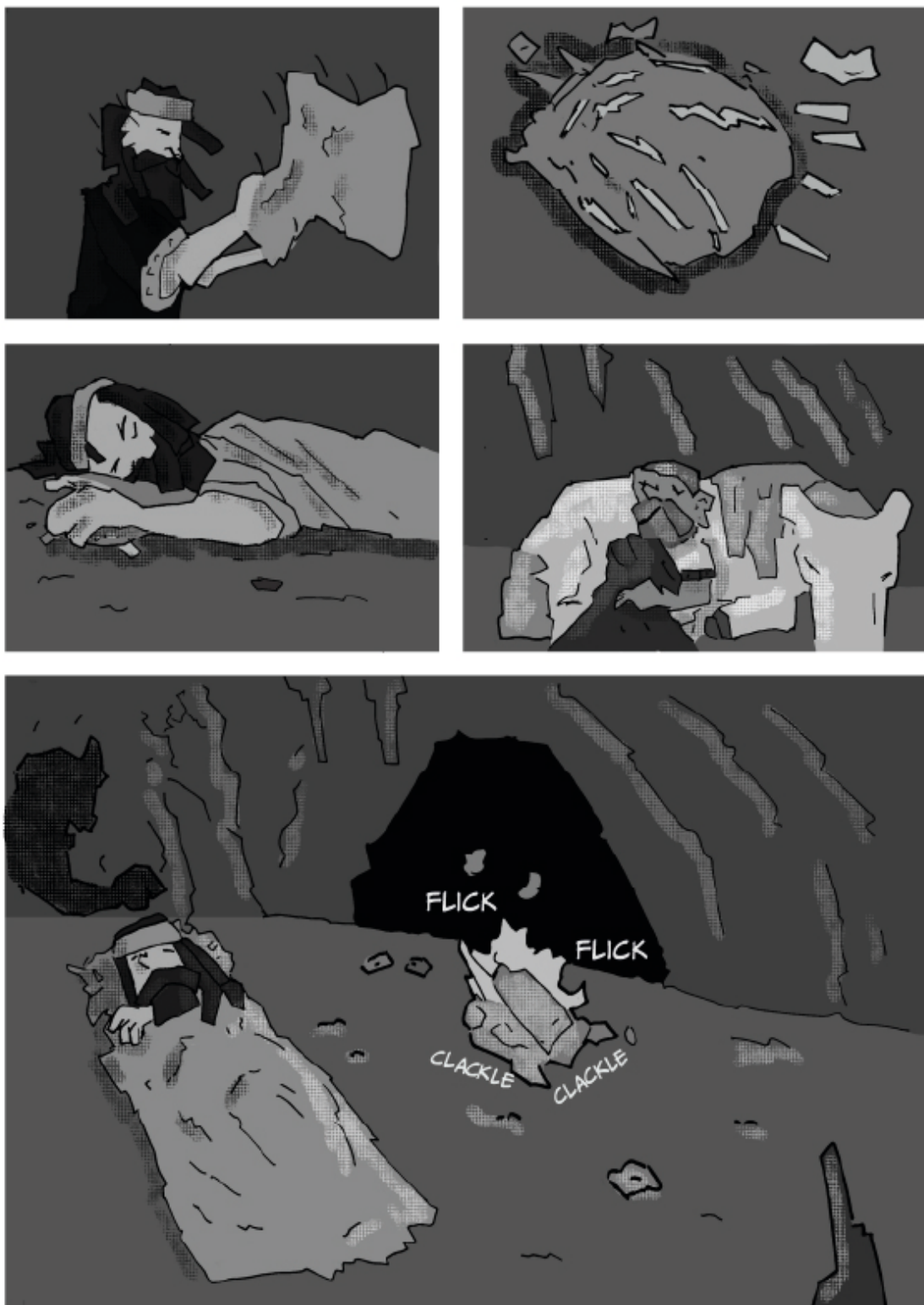


Figura A24: Página 24 da banda-desenhada

## Anexo B

### Premissa

A nossa história inicia-se na antiga cidade de Olissipo aproximadamente no século II depois de Cristo. Aqui somos apresentados aos nossos protagonistas, 2 irmãos, um pescador e outro sacerdote (Flavio e Grumio). Eles vivem os 2 numa barraca próxima ao rio Tagus, sozinhos e adultos vivem um dia de cada vez, por perderem os pais recentemente numa invasão de uma tribo rival. O nosso pescador como em qualquer dia foi fazer o seu ofício tendo sido apresentado a um cão de água português que o ajuda a render muito ao pescar quantidades enormes de peixe ao ponto de começar a chamar a atenção. Uns tempos depois ele começa a sonhar com o divino e a ter conversas privadas durante o sono com um alegado deus alentejano, Endovelicus, este que se apresenta como um conselheiro apesar de não dar bons conselhos e de somente trazer azar para a vida do nosso protagonista. Até que em certo dia, durante uma das suas reuniões noturnas, o deus importuna-se com o indivíduo e procede a espalhar uma maldição na cidade. Sem saber o que fazer e aliados ao cão, o nosso elenco foge e começa a descer Portugal abaixo. Durante a sua descida o Endovelicus junta-se a outro Deus, o Ares Lusitano para dificultar o caminho. Entre a sua partida e o chegar ao Alentejo são colocados outros favores por divindades Lusitanas como as Mães, Bormonicus, Victoria e a sua irmã Trebaruna. Estes favores vão ensinando “magias” (algo como ler runas e aplicar rituais para algum proveito alquímico) de modo a blindar os protagonistas. Já no final da sua aventura eles chegam a Pax Ilua (Beja) onde está localizado um antigo local de culto ao Deus pai dos Lusitanos, aqui o próprio deus deixa de aparecer em sonhos. Este materializa-se e opõe-se levando a um confronto entre os protagonistas e os seus patronos mitológicos, com a revelação que o cão de água afinal era o deus runesocesius, o deus misterioso. O confronto leva à destruição do templo e a parte da identidade do Endovelicus, no final o deus é derrotado, mas ao custo do irmão sacerdote ficar gravemente ferido e da Victoria ser consumida. Endovelicus é derrotado e assume uma nova identidade, os restantes deuses têm um diálogo sobre como não podem continuar da forma que estão e muitos vão se embora. Por último, os irmãos sobrevivem e vivem na comunidade de Pax Ilua, escondendo o seu conhecimento e documentando posteriormente a aventura e os aprendizados.

## Anexo C

### Modelo Pixar

Era uma vez: Flavius e Grumius, 2 irmãos que viviam nas redondezas do rio Tejo.

Todos os dias: Eles dedicavam-se as suas tarefas mundanas, Flavius tinha um barco e pescava com o seu grupo e um cão de água, enquanto Grumius era sacerdote e passava a grande maioria do dia a tratar da “paróquia” limpando o templo e rezando aos deuses. De noite eles reuniam-se para conviver e recordar os antepassados que já não estão presentes, os seus pais que pereceram meses atrás.

Até que: Certo dia, após uma ida quase que forçada ao templo, Flavius começa a ter sonhos estranhos com uma entidade fantástica que procede a oferecer os seus concelhos gratuitamente. Seguem-se meses sem que Flavius revele isto ao seu irmão. Até que um dia esta divindade se revolta e lança uma praga sobre a aldeia dos protagonistas.

Por causa disso: eles fogem da vila seguindo o seu cão. Forçado a fugir da sua terra natal, Grumius lembra-se de que possuem família mais a sul do país, em Pax Illua (Beja) e decidem viajar até lá. Durante o caminho o Endovélico persegue os protagonistas.

Por causa disso: Do deus vilão, alguns deuses menores como as 3 mães, Bromanicus e o seu lado do panteão optam por ajudar Flavius e Grumius, ao ensinar como se defender, pois nenhum dos nossos protagonistas é da classe de guerreiro. O cão de água assume-se como Runesocius, o deus misterioso, revelando o porquê desta tragédia.

E finalmente: Chegam aos arredores de Pax Illua e guiados por Victoria encontram o templo, onde decorre um confronto entre os Deuses Pai e a aliança de deuses menores. Victoria deixa de existir para elaborar a derrota de Endovélico.

Desde então: O panteão Lusitano desfaz-se, o Deus Pai revela que irá tomar lugar em outro panteão (romano) e transforma-se no Cupido. Os deuses menores tomam cada um o seu rumo e somente as 3 mães mantem-se como divindades dos Celtiberos. Os 2 irmãos passam a morar em Pax Illua, Flavius alista-se como guerreiro e Grumius documenta toda a jornada e vive como cronista.