

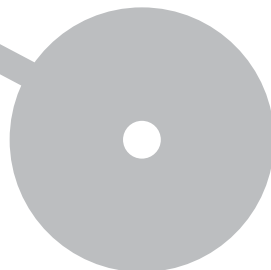
M

MESTRADO
DESIGN
GRÁFICO

Apúlia em Padrões Têxteis: Contributo do Design Gráfico na Comunicação Identitária

Luana Proença de Carvalho

[10/2025]



Vila do Conde, outubro de 2025
Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Luana Proença de Carvalho

**Apúlia em Padrões Têxteis: Contributo do Design Gráfico na
Comunicação Identitária**

Trabalho de Projeto

Mestrado em Design Gráfico

Orientação: Prof.^(a) Doutor(a) Marta Sofia Bento Pires Fernandes

Luana Proença de Carvalho

**Apúlia em Padrões Têxteis: Contributo do Design Gráfico na
Comunicação Identitária**

Trabalho de Projeto
Mestrado em Design

Membros do Júri

Presidente

Prof.^(a) Doutor(a) Ana Rita Moutinho Coelho

Escola Superior de Medias Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Orientador(a)

Prof.^(a) Doutor(a) Marta Sofia Bento Pires Fernandes

Escola Superior de Medias Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof.^(a) Doutor(a) Paula Costa Soares

Universidade Lusíada

Vila do Conde, outubro de 2025

AGRADECIMENTOS

A realização deste projeto de mestrado representa a conclusão de uma etapa muito importante da minha vida, e não teria sido possível sem o apoio e incentivo de várias pessoas especiais.

Em primeiro lugar, gostaria de expressar a minha profunda gratidão à minha orientadora e coordenadora, Professora Doutora Marta Fernandes, que me acompanhou desde o primeiro ano de Mestrado. O seu empenho, paciência e orientação prática foram essenciais ao longo de todo o processo, oferecendo sempre conselhos claros e construtivos, mesmo nos momentos de maior desmotivação.

Agradeço também à Professora Clementina Delgado, pelo seu apoio direto na produção das peças na fase final, dedicando tempo e experiência à concretização prática do projeto. A sua ajuda foi fundamental para transformar os padrões desenvolvidos em peças de vestuário reais.

À minha família, em especial aos meus pais, pelo amor incondicional, incentivo constante e por acreditarem sempre nas minhas capacidades, mesmo nos momentos mais difíceis. Ao meu namorado e amigos, pelo suporte, compreensão e motivação diária, tornando este percurso mais leve e positivo.

À minha melhor amiga, que está a passar pelo mesmo processo de projeto final de mestrado, agradeço por compreender esta fase intensa, pelos momentos de partilha e apoio mútuo, que tornaram esta jornada mais encorajadora.

Aos meus colegas de turma e professores, agradeço a partilha de ideias, críticas construtivas e discussões enriquecedoras que contribuíram para o crescimento do projeto. Cada troca de experiências foi uma oportunidade de aprender e evoluir.

Quero ainda agradecer às designers Ana Seixas, Marta Afonso e Márcia Nazareth, pelas entrevistas enriquecedoras sobre os seus processos de trabalho, que serviram como inspiração e referência para o desenvolvimento do projeto.

Por fim, deixo um agradecimento a mim própria, pela persistência, dedicação e esforço contínuo ao longo deste percurso. Este projeto só se tornou realidade graças à determinação de continuar, mesmo frente aos desafios.

A todos que, de alguma forma, fizeram parte desta jornada, o meu sincero e enorme obrigado.

RESUMO ANALÍTICO

O presente projeto de mestrado tem como objetivo explorar e valorizar a identidade cultural da Apúlia através da criação de padrões têxteis que reinterpretam, de forma contemporânea, elementos históricos, culturais e naturais da região. Inspirado nas tradições locais, como a atividade dos sargaceiros, a pesca artesanal e as paisagens costeiras, o projeto utiliza o design gráfico como ferramenta central para desenvolver uma linguagem visual que homenageia e atualiza a herança cultural apuliense.

A proposta consiste na criação de uma identidade visual têxtil que promova o património local, com base em estudos de campo, registos fotográficos, recolha de testemunhos orais e análise de marcas que integram o design como veículo de comunicação cultural. O projeto aposta na aplicação da técnica de sublimação com tintas à base de água, que permite a criação de padrões têxteis detalhados, sustentáveis e visualmente apelativos, contribuindo para uma produção responsável e ambientalmente consciente.

Os principais objetivos incluem a construção de uma identidade de marca que represente a cultura da Apúlia, a investigação de elementos gráficos inspirados na região, o estudo do impacto das novas tecnologias no design têxtil, e a aplicação dos padrões desenvolvidos em peças e materiais sustentáveis. A pesquisa engloba ainda uma análise a marcas de produtos de moda internacionais que utilizam padrões têxteis como elemento da sua identidade visual, visando compreender como o design pode ser um agente ativo na preservação, promoção e reinvenção das tradições culturais.

O trabalho divide-se em três grandes momentos: a contextualização histórica e cultural da Apúlia, a análise de referências no âmbito do design gráfico e têxtil, e o desenvolvimento prático dos padrões e da identidade visual, acompanhados de uma reflexão crítica sobre o processo e as possibilidades futuras de aplicação e expansão do projeto.

Palavras-chave: Design Gráfico; Têxtil; Padrões; Identidade Visual; Cultura Local; Sustentabilidade; Apúlia; Património.

ABSTRACT

This master's project aims to explore and enhance the cultural identity of Apúlia through the creation of textile patterns that reinterpret, in a contemporary way, the historical, cultural, and natural elements of the region. Inspired by local traditions, such as the activity of the sargaceiros, artisanal fishing, and the coastal landscapes, the project uses graphic design as a central tool to develop a visual language that honors and updates Apúlia's cultural heritage.

The proposal consists of creating a textile visual identity that promotes the local heritage, based on field studies, photographic records, oral testimonies, and the analysis of brands that use design as a vehicle for cultural communication. The project focuses on the application of sublimation printing with water-based inks, which enables the creation of detailed, sustainable, and visually appealing textile patterns, contributing to a more responsible and environmentally conscious production.

The main objectives include building a brand identity that represents Apúlia's culture, investigating graphic elements inspired by the region, studying the impact of new technologies on textile design, and applying the developed patterns to sustainable pieces and materials. The research also includes an analysis of international fashion brands that use textile patterns as an element of their visual identity, aiming to understand how design can act as an active agent in the preservation, promotion, and reinvention of cultural traditions.

The work is divided into three main phases: the historical and cultural contextualization of Apúlia, the analysis of references within the field of graphic and textile design, and the practical development of patterns and visual identity, accompanied by a critical reflection on the process and future possibilities for application and project expansion.

Keywords: Graphic Design; Textile; Patterns; Visual Identity; Local Culture; Sustainability; Apúlia; Heritage.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
1.1 Tema.....	15
1.2 Objetivos.....	15
1.3 Metodologia.....	18
2 ESTADO DA ARTE	20
2.1 Enquadramento Teórico/Histórico	20
2.2 Identidade Visual como Criadora de Marcas.....	22
2.3 Identidade Visual para o Município.....	24
2.3.1 Camisola Poveira.....	28
2.4 A identidade visual com recurso a padrões têxteis.....	30
2.5 Estudo de Casos: Apropriação Figurativa, Contextos e Aplicações.....	34
2.5.1 Georgia Lupi & Other Stories.....	34
2.5.2 Teresa Rego.....	36
2.5.3 Ana Seixas	37
2.5.4 Elleonor	38
2.5.5 Marta Afonso	41
2.5.6 Nazareth.....	43
2.6 Conclusões e reflexões	45
3 PROJETO.....	47
3.1 Problemática (Conceito e Objetivos).....	47
3.2 Início e Pesquisas	49
3.3 Desenvolvimento do Projeto.....	53
3.3.1 Exploração e Experimentação de Padrões	58
3.3.2 Desenvolvimento dos padrões	59
3.3.3 Testes em tecido / <i>Mockups</i>	62
3.3.4 Consolidação da Identidade Visual e os seus Padrões.....	63
4 RESULTADOS E ANÁLISE.....	67
4.1 Padrões Finais Criados.....	67
4.2 Aplicação em protótipos e testes em vários suportes.....	73
4.3 Impacto cultural e identitário	81

4.4	Desafios e reflexões.....	85
5	CONCLUSÕES.....	86
5.1	Considerações finais.....	86
5.2	Limitações do estudo.....	87
5.3	Perspetivas para trabalhos futuros.....	88
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	89
7	ANEXOS.....	94
	Anexo 1 - Registo fotográfico do atelier da designer Ana Seixas	94
	Anexo 2 - Registo fotográfico do atelier Karaka da designer Marta Afonso.....	95
	Anexo 3 - Registo fotográfico do atelier da designer Márcia Nazareth	96
	Anexo 4 – Entrevistas com as designeres Ana Seixas, Marta Afonso e Márcia Nazareth	97
	Anexo 5 – Trabalho de campo e fotografias de autoria própria.....	111
	Anexo 6 – Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim (digitalizações de autoria própria).....	114
	Anexo 7 – Link de acesso ao <i>mind map</i>	115

Lista de figuras

Figura 1 - Pescadores de sargaço da praia de Apúlia. Fonte: Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim (recolha fotográfica da autora).....	21
Figura 2 - Arrastar de carrela. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora) ..	21
Figura 3 - A dança antes da "Mareada" (Gomes, 2025).....	22
Figura 4 - Brasão de Apúlia. Fonte: (Heraldry, 2016)	25
Figura 5 - Apanha do sargaço (Gomes, 2020).....	27
Figura 6 - Organização das siglas poveiras no livro. (Silva, 2021)	29
Figura 7 - Pescador "Tio Piroqueiro", fotografado em 1913. (Silva, 2021)	29
Figura 8 - Camisola Poveira. (Silva, 2021)	29
Figura 9 - Logótipo da marca Chanel (Maybach, 2021)	30
Figura 10 - Primeita boutique Chanel, 1929 (Chanel, 2025).....	30
Figura 11 - Padrão "Damier". Fonte: https://eu.louisvuitton.com/engine/women/handbags/all-handbags/damier-ebene/_/N-tfr7qdp-aulaxua03	31
Figura 12 - Padrão "Monograma Multicolor". Fonte: https://www.purseblog.com/opinion/the-rise-of-the-multicolor-trend/	31
Figura 13 - Logótipo da marca Gucci (Raj, 2024).....	32
Figura 14 - Lenço seda com motivos florais, 1960 (Gucci, 2025)	32
Figura 15 - Logótipo da marca Burberry (Burberry, 2025).....	33
Figura 16 - Padrão "Tartan" (Drummond, 2019)	33
Figura 17 - Mala da marca com o habitual padrão "Zucca". Fonte: https://www.farfetch.com/jo/shopping/women/fendi-pre-owned-1990-2000s-zucca-two-way-handbag-item-30994094.aspx	34
Figura 18 - Lenço com monograma colorido. Fonte: https://www.farfetch.com/pt/shopping/women/fendi-silk-scarf-item-29438190.aspx	34
Figura 19 - Padrão habitual "vector". Fonte: http://www.ojucohstech.net/?o=343842323	34
Figura 20 - Resultados - Co-Lab 'Giorgia Lupi & OtherStories' (Pentagram, 2019)	35
Figura 21 - Fase de pesquisa e moodbord. (Pentagram, 2019)	35
Figura 22 - Pormenor de etiqueta. (Pentagram, 2019)	35

Figura 23 - Teresa Rego no seu Atelier (Rego, 2025).....	37
Figura 24 - Ilustração “Flower Sun Print” (Rego, 2025)	37
Figura 25 - Colaboração com Felt Right (Rego, 2024).....	37
Figura 26 - Ilustrações de Ana Seixas. Fonte: Autora principal	38
Figura 27 - Poster "We Make a Great Team". Fonte: Autora principal	38
Figura 28 - Atelier de Ana Seixas. Fonte: Autora principal.....	38
Figura 29 - Colaboração Elementum X Elleonor (Elementum, 2020)	39
Figura 30 - Colaboração Timberland X Elleonor (Ataíde, 2022).....	40
Figura 31 - Elleonor no seu atelier (Cunha, 2025)	41
Figura 32 - Carimbos manuais. Fonte: Autora principal.....	42
Figura 33 - Cartaz de tecidos e padrões finais. Fonte: Autora principal.....	42
Figura 34 - Materiais do atelier "Karaka". Fonte: Autora principal	43
Figura 35 - Showroom do atelier "Karaka". Fonte: Autora principal.....	43
Figura 36 - Peças de vestuário originais do atelier. Fonte: Autora principal.....	43
Figura 37 - Tecidos do estúdio "Nazareth". Fonte: Autora principal	44
Figura 38 - Coleção "Clara" da marca Nazareth. Fonte: Autora principal.....	44
Figura 39 - Coleção "Porto e Lisboa" da marca Nazareth. Fonte: Autora principal	44
Figura 40 - Barcos dos pescadores de Apúlia. Fonte: Autora principal.....	48
Figura 41 - Pescadores a chegar de madrugada. Fonte: Autora principal	49
Figura 42 - "Anjo da Guarda nos Guie". Fonte: Autora principal	50
Figura 43 - Pescador na praia de Apúlia. Fonte: Autora principal	50
Figura 44 - Garagem do pescador "Carlos Moreira". Fonte: Autora principal.....	50
Figura 45 - Casinha do pescador da Apúlia. Fonte: Autora principal.....	50
Figura 46 - Poemas do pescador e poeta Carlos Moreira. Fonte: Autora principal	50
Figura 47 - "Branqueta" nome que caracteriza o traje (Monteiro, 1993).....	51
Figura 48 - Sargaceiro com "Sueste" e galhapão (Abílio, 2009).....	51
Figura 49 - Situação geográfica de Apúlia. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora).....	52
Figura 50 - Sargaceiros na apanha. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora)	52
Figura 51 - Instrumentos dedicados à apanha do sargaço. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora)	52

Figura 52 - Como os sargaceiros vivem e amam o mar. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora)	52
Figura 53 - Mapa visual (link no anexo 7). Fonte: Autora principal.....	53
Figura 54 - Silhuetas com deformação dos objetos. Fonte: Autora principal.....	54
Figura 55 - Decalques e experiências gráficas. Fonte: Autora principal.....	54
Figura 56 - Esboços do traje/casaco. Fonte: Autora principal	56
Figura 57 - Esboços do chapéu dos sargaceiros. Fonte: Autora principal	56
Figura 58 - Visão geral das experimentações com recurso a vários materiais de desenho. Fonte: Autora principal	57
Figura 59- Pormenor de padrão com textura (sal), experimentações e materiais. Fonte: Autora principal	58
Figura 60 - Visão geral dos primeiros padrões vetoriais. Fonte: Autora principal	59
Figura 61 - Brasão de Apúlia. (Heraldry, 2016).....	60
Figura 62 - Segunda fase dos padrões. Os quadrados pretos presentes em algumas das imagens são os escolhidos para um depuramento posterior. Fonte: Autora principal.....	61
Figura 63 - Foto dos padrões aproximados. Fonte: Autora principal.....	62
Figura 64 - <i>Mockups</i> e aplicação de padrões. Fonte: Autora principal.....	63
Figura 65 - Testes de identidade. Fonte: Autora principal.....	64
Figura 66 - Estudos de identidade e cores. Fonte: Autora principal.....	65
Figura 67 - <i>Mockups</i> de etiquetas. Fonte: Autora principal	65
Figura 68 - Maturação da identidade e uso da letra "Ú". Fonte: Autora principal	66
Figura 69 - Figura do processo de aplicação da letra "Ú". Fonte: Autora principal	66
Figura 70 - Padrões e cores finais. Fonte: Autora principal.....	67
Figura 71 - <i>Mockup</i> em tecido do padrão das boias das redes de pesca. Fonte: Autora principal	68
Figura 72 - <i>Mockup</i> em tecido do padrão da textura das rochas e boias de salvamento. Fonte: Autora principal	69
Figura 73 - <i>Mockup</i> em tecido do padrão das redes de pesca e boias de salvamento. Fonte: Autora principal	70
Figura 74 - <i>Mockup</i> em tecido do padrão dos sargaço e simplificação do mastro. Fonte: Autora principal	71

Figura 75 - <i>Mockup</i> em tecido do padrão das pás dos moinhos. Fonte: Autora principal	72
Figura 76 - Ficheiro do painel de sublimação para produção do traje (15m x 1,50m). Fonte: Autora principal	73
Figura 77 - Ficheiro do painel de sublimação para produção dos chapéus e <i>tote bags</i> (3m x 1,5m). Fonte: Autora principal.....	73
Figura 78 - <i>Hangtags</i> de cada padrão. Fonte: Autora principal.....	74
Figura 79 - <i>Mockup</i> dos <i>hangtags</i> . Fonte: Autora principal.....	74
Figura 80 - Folheto informativo que deve acompanhar todas as peças. Fonte: Autora principal	75
Figura 81 - Visão geral dos postais frente e verso. Fonte: Autora principal.....	75
Figura 82 - Visão aproximada dos postais. Fonte: Autora principal.....	76
Figura 83 - Ilustração do traje escolhido para produção. Fonte: Autora principal	76
Figura 84 - Visão geral das ilustrações com os vários padrões. Fonte: Autora principal	77
Figura 85 - Ilustração do chapéu dos sargaceiros escolhido para produção. Fonte: Autora principal	77
Figura 86 - Visão geral de outros tipos de chapéus ilustrados. Fonte: Autora principal.	77
Figura 87 - <i>Mockup</i> de aplicação dos padrões em chapéus de pescador. Fonte: Autora principal	78
Figura 88 - <i>Mockup</i> da aplicação dos padrões em lenços e galochas. Fonte: Autora principal	79
Figura 89 - <i>Mockup</i> da aplicação dos padrões em barracas de praia e boias. Fonte: Autora principal	79
Figura 90 - <i>Mockup</i> da aplicação dos padrões em <i>tote bags</i> . Fonte: Autora principal	79
Figura 91 - Organização e recorte de tecido após impressão. Fonte: Autora principal....	80
Figura 92 - Registo fotográfico do resultado final do traje. Fonte: Autora principal.....	81
Figura 93 - Registo fotográfico do traje em modelo físico 1. Fonte: Autora principal.....	82
Figura 94 - Registo fotográfico do traje em modelo físico 2. Fonte: Autora principal.....	82
Figura 95 - Registo fotográfico dos chapéus de pescador finalizados. Fonte: Autora principal	83
Figura 96 - Registo fotográfico dos <i>tote bags</i> finalizados. Fonte: Autora principal.....	84

1. INTRODUÇÃO

1.1 Tema

Este projeto de mestrado tem como objetivo a concepção de um trabalho que explore e valorize a identidade cultural de Apúlia, através da criação de padrões têxteis inspirados na riqueza histórica, cultural e natural da região. Recorrendo ao design gráfico como principal ferramenta de expressão visual, o projeto propõe uma abordagem contemporânea para reinterpretar elementos da herança local, destacando tradições como a atividade dos sargaceiros, a pesca artesanal e as paisagens únicas da costa atlântica.

A Apúlia é uma terra marcada por uma forte ligação ao mar, com tradições enraizadas que atravessam gerações. Entre estas, destaca-se a figura dos sargaceiros, que desempenharam um papel crucial na economia e cultura locais através da recolha de algas marinhas, usadas como fertilizante natural nos campos agrícolas (Visite Esposende, 2025). Esta prática, que alia resiliência e engenho, será um dos temas centrais do projeto, traduzida em padrões gráficos que procuram capturar a essência do movimento, da textura e das cores associadas a esta atividade. Paralelamente, o projeto procurará dar visibilidade à comunidade piscatória, cujo trabalho árduo molda o quotidiano e a identidade visual da região.

O projeto visa assim estabelecer uma ligação entre o design gráfico e a promoção da cultura regional. A identidade visual criada para a Apúlia será baseada nos padrões têxteis desenvolvidos, permitindo que a imagem da região e se reflita de forma coerente em diferentes tipos de materiais e produtos, procurando desta forma expandir a sua identidade municipal.

1.2 Objetivos

A investigação foca-se na aplicação do design de identidade visual têxtil como ferramenta de promoção e preservação do património cultural da Apúlia, uma região rica em tradições e histórias que merecem ser transmitidas de forma inovadora. O principal objetivo do projeto é explorar a relação entre o design gráfico, as técnicas têxteis modernas e as novas tecnologias, especialmente a impressão digital, para criar uma

identidade visual única que reflita a cultura local, se insira no contexto do design contemporâneo e amplie os contextos e possibilidades de visibilidade municipal.

Este objetivo principal, bem como os restantes, encontra-se no ponto 1.3 alicerçado por um conjunto de metodologias que permitem balizar o contexto teórico e projetual da presente investigação. A Apúlia, com a sua forte ligação ao mar, à pesca e à agricultura, apresenta um conjunto de símbolos, imagens e histórias que são fundamentais para a construção de uma identidade cultural sólida e relevante. Ao integrar elementos como as cores da paisagem, a arquitetura tradicional das casas de pescadores, os motivos presentes na arte popular e a simbologia ligada à religião e aos costumes, o projeto pretende criar padrões têxteis que não apenas reinterpretem a tradição, mas também a contextualizem na sociedade atual. Este processo de reinterpretação do património através do design gráfico e têxtil visa promover a cultura da Apúlia de forma mais ampla, atingindo novos públicos e mercados, enquanto preserva e celebra a autenticidade da região.

Técnicas de estampagem, como a serigrafia e a impressão digital, surgem como as tecnologias mais adequadas para este tipo de abordagem, permitindo a criação de ilustrações complexas e detalhadas com facilidade e rapidez. Com esta tecnologia, os designers podem transferir para o tecido padrões que foram concebidos digitalmente, garantindo um processo de produção mais eficiente, sustentável e acessível. O uso destes métodos também facilita a experimentação, permitindo que os designers explorem diferentes combinações de cores, formas e texturas. Além disso, a possibilidade de personalização oferecida é uma das principais vantagens para a produção de peças exclusivas e inovadoras.

Este projeto investiga como o design gráfico e as novas tecnologias podem contribuir para criar identidades visuais têxteis inspiradas na cultura da Apúlia. Através da análise de marcas e comunidades piscatórias que usam o design para promover a cultura local, procura-se desenvolver uma identidade visual baseada em padrões têxteis regionais, reforçando a ligação entre design e tradição cultural.

Os objetivos do projeto incluem:

- Criação e desdobramento da identidade visual e marca têxtil, com foco na cultura da Apúlia: desenvolver uma identidade visual única para a Apúlia, refletindo a sua cultura e tradição através do design gráfico e têxtil, criando uma ligação visual com os elementos culturais e históricos da região.
- Explorar e pesquisar a cultura da Apúlia como contributo para a exploração e criação de padrões: investigar os elementos culturais, históricos e sociais da Apúlia que podem servir de inspiração para a criação de padrões têxteis, traduzindo a identidade da região em designs gráficos inovadores.
- Compreender e analisar o processo de criação de uma identidade: estudar o desenvolvimento de uma identidade de marca têxtil para a Apúlia, entendendo o impacto de uma identidade visual coerente e forte na comunicação de uma marca culturalmente rica.
- Analisar estudos de caso de exemplos de identidade de marcas com foco nos padrões gráficos: investigar marcas que utilizam padrões gráficos como parte essencial da sua identidade, compreendendo as boas práticas que podem ser aplicadas ao design têxtil da Apúlia.
- Perceber e investigar como os avanços tecnológicos influenciam a identidade de marca de forma apelativa: estudar como as inovações tecnológicas, como a impressão digital e a serigrafia, afetam a forma como a identidade de uma marca pode ser desenvolvida de maneira moderna, atraente e eficaz.
- Implementar e criar esboços e padrões para a aplicação em peças: desenvolver esboços iniciais e criar padrões têxteis baseados na pesquisa cultural da Apúlia, aplicando-os a peças de vestuário, acessórios e outros suportes, garantindo uma representação visual autêntica.
- Desenvolver uma identidade visual coesa, baseada nos padrões: consolidar todos os elementos de design num conceito visual unificado que possa ser aplicado de forma consistente, utilizando os padrões têxteis criados como base para a construção da marca.
- Concretizar e aplicar a identidade a vários tipos de materiais que sejam sustentáveis e perceber como pode funcionar em peças realizadas: testar e

aplicar a identidade visual a diferentes tipos de materiais e superfícies sustentáveis, como tecidos ecológicos, para avaliar a flexibilidade e a adequação dos designs na criação de peças comercializáveis e ambientalmente responsáveis.

1.3 Metodologia

Para garantir uma representação autêntica e fiel, o projeto cruza diversas metodologias de investigação.

Numa primeira fase, foi realizada uma componente de trabalho de campo na região de Apúlia. Este processo envolve o registo fotográfico das paisagens costeiras, das práticas tradicionais e das pessoas que mantêm viva a herança cultural da área. Além disso, a recolha de testemunhos orais de sargaceiros, pescadores e outros habitantes locais, cujas histórias e vivências contribuí para enriquecer a narrativa visual do projeto. Estes registos foram fundamentais para compreender as nuances da cultura apuliense e para assegurar que os padrões criados são representações genuínas da identidade regional.

De igual modo, foi feita uma revisão de literatura, com análise de estudos de caso, e entrevistas a designers que aliam a natureza gráfica à criação de marcas. A revisão bibliográfica abrangeu temas como o design têxtil e identidade visual e inovação nos processos criativos. A análise de estudos de caso permite compreender como outros projetos artísticos de design conseguiram traduzir elementos locais em produtos com valor cultural e comercial. Já as entrevistas com designers – são fundamentais para recolher perspetivas práticas e reflexões sobre os desafios e oportunidades de integrar elementos culturais autênticos no desenvolvimento de marcas e coleções de padrões têxteis. Estas conversas aprofundaram o entendimento sobre os processos criativos, as abordagens técnicas e as escolhas estéticas que moldam produtos enraizados na tradição, mas projetados para o presente e futuro.

Além do trabalho de campo, concretizamos uma pesquisa sobre as componentes técnicas do projeto, explorando diversas técnicas de impressão têxtil, todas elas

oferecendo vantagens e possibilidades distintas para a criação dos padrões. Face ao exposto, propõe-se a criação de uma coleção de padrões têxteis que celebram e reinterpretam a cultura de Apúlia, acompanhada por um processo criativo e de investigação registos fotográficos, ilustrações, depoimentos e uma análise detalhada das escolhas gráficas e técnicas utilizadas. Pretende-se que o projeto funcione como um testemunho da riqueza cultural da região e como uma demonstração do potencial do design gráfico para comunicar e valorizar patrimónios culturais, contribuindo para a preservação e promoção da identidade apuliense num contexto global.

A impressão digital, a serigrafia e a sublimação são técnicas escolhidas pela sua versatilidade e potencial expressivo. Cada uma oferece vantagens específicas: a impressão digital destaca-se pela precisão em detalhes complexos, a serigrafia pela durabilidade e intensidade cromática, e a sublimação pela eficácia em tecidos sintéticos com cores vivas. Estas técnicas foram aplicadas de forma complementar, adaptando-se aos materiais e objetivos visuais do projeto.

Além das questões técnicas, a índole projetual reflete sobre o ponto de encontro entre o design gráfico e a indústria têxtil no contexto contemporâneo. Esta união representa uma oportunidade de inovar e criar produtos que transcendem os suportes tradicionais, promovendo um diálogo entre o passado e o presente. Quando aplicado a um campo menos usual para designers gráficos, como o têxtil, o design gráfico desafia os limites estabelecidos e incentiva a experimentação. Este processo criativo procura romper com padrões enraizados, permitindo a reinvenção e a liberdade artística.

O projeto também considera a sustentabilidade, um tema cada vez mais relevante no setor têxtil. Através da escolha de métodos de produção eficientes, o projeto procurou reduzir o desperdício e minimizar o impacto ambiental. Essa abordagem visa alinhar as práticas criativas com as crescentes exigências ecológicas e éticas da indústria, garantindo que o processo de criação seja mais responsável e sustentável.

2 ESTADO DA ARTE

2.1 Enquadramento Teórico/Histórico

A região da Apúlia, situada na costa norte de Portugal, destaca-se pela sua rica herança cultural e histórica, especialmente no que concerne às práticas de pesca artesanal, nomeadamente a apanha do sargaço, e à presença de moinhos que testemunham a evolução das atividades económicas locais (Visite Esposende, 2025).

A apanha do sargaço é uma tradição ancestral na Apúlia, com raízes que remontam à Idade Média. Esta atividade sazonal envolve a recolha das algas marinhas que, após secagem, são utilizadas como fertilizante nos campos agrícolas locais, substituindo adubos e fertilizantes químicos. A prática, predominantemente realizada pelos habitantes locais, especialmente durante os meses de verão, está profundamente enraizada no folclore apuliense. A apanha do sargaço é uma atividade comunitária que envolve tanto homens como mulheres. As mulheres transportavam o sargaço nas carrelas para mais longe do alcance do mar, fazendo as camas onde ficava a secar. Após a secagem, o sargaço é utilizado nos campos agrícolas como fertilizante natural, contribuindo para a fertilidade dos solos (Costa, 2023).

A Apúlia é também conhecida pelos seus moinhos de vento e de água, que desempenharam um papel crucial na economia local. Os moinhos de vento, estrategicamente localizados para aproveitar os ventos predominantes da região, eram utilizados para moer cereais, especialmente milho, e outros grãos, transformando-os em farinha para consumo local e comercialização. Os moinhos de água, por sua vez, aproveitavam a força das correntes fluviais para a moagem, sendo essenciais para a produção de farinha em áreas onde o vento não era suficiente. Estes moinhos, além de serem elementos arquitetónicos distintivos da paisagem apuliense, representam a adaptação da comunidade às condições naturais e a importância da moagem na alimentação e na economia local (Ferreira, 2024).

Face as estas atividades, os trajes tradicionais dos pescadores e sargaceiros da Apúlia eram adaptados às exigências do trabalho no mar. As roupas eram feitas de materiais resistentes e impermeáveis, como a lona e a cortiça, abundantes na região, e eram

projetadas para proteger os pescadores das intempéries e do ambiente salgado. Como cores predominantes destaca-se o azul-escuro e o branco, refletindo a ligação com o mar e a simplicidade funcional dos trajés. Estes trajés não só cumpriam uma função prática, mas também simbolizavam a identidade e a cultura dos pescadores e sargaceiros da Apúlia (figura 1), refletindo a sua relação íntima com o mar e as tradições que moldaram a comunidade ao longo dos séculos (Gomes, 2024).

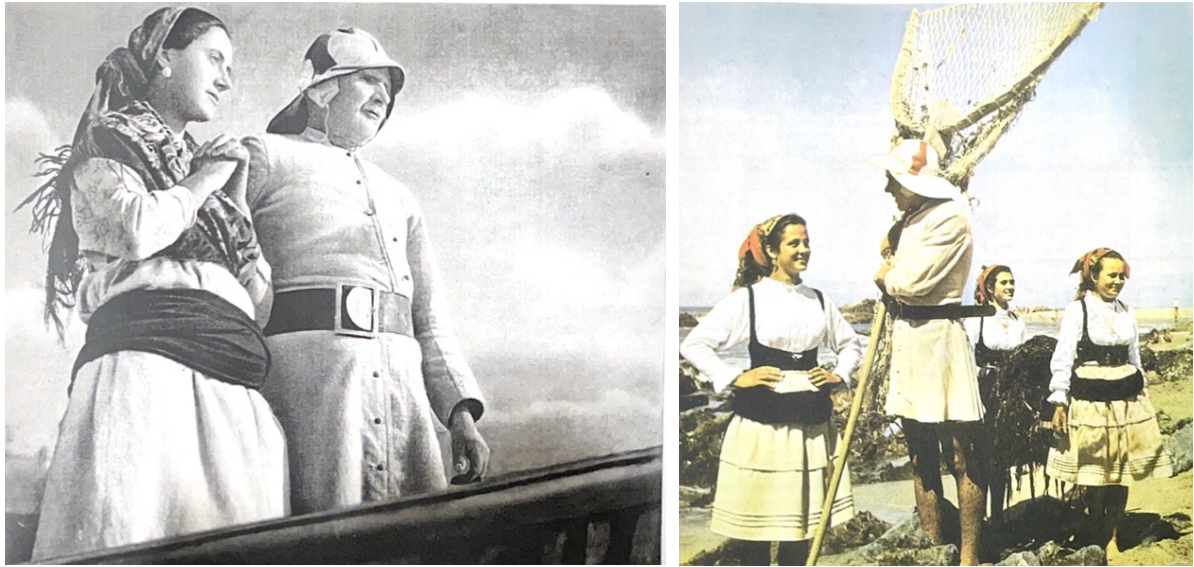


Figura 1 - Pescadores de sargaço da praia de Apúlia. Fonte: Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim (recolha fotográfica da autora)

Figura 2 - Arrastar de carrela. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora)

Apesar das transformações sociais e económicas, a Apúlia tem conseguido preservar muitas das suas tradições, incluindo a apanha do sargaço e, em parte, a utilização dos moinhos. Esta continuidade oferece uma base sólida e eficaz para a exploração de elementos culturais e históricos na criação de padrões têxteis contemporâneos. (Gomes, 2016; Pedrinhas & Cedovém, 2015). A riqueza simbólica dos trajés tradicionais (figura 3), a textura e as cores do sargaço, bem como a arquitetura dos moinhos, apresentam-se de forma clara, como fonte de inspiração para o desenvolvimento deste projeto que celebra a identidade da Apúlia.



Figura 3 - A dança antes da "Mareada" (Gomes, 2025)

2.2 Identidade Visual como Criadora de Marcas

A identidade visual assume um papel central na construção e consolidação de marcas fortes e reconhecíveis. Mais do que um conjunto de elementos gráficos, ela funciona como a face visível de uma organização, transmitindo, de forma sintética e simbólica, os seus valores, propósito e posicionamento. A criação de uma marca coesa e memorável exige, por isso, uma abordagem estratégica e multidisciplinar, em que o design gráfico desempenha um papel decisivo na forma como a marca é percebida e vivida pelo seu público.

O livro *Design de Identidade de Marca*, de Alina Wheeler (2008), oferece uma metodologia estruturada para a criação de identidades visuais eficazes, dividida em cinco fases: pesquisa, estratégia, design, implementação e gestão. Através deste processo, é possível alinhar os objetivos estratégicos da organização com uma linguagem visual consistente e distintiva. A autora defende que uma identidade de marca forte não é apenas uma expressão estética, mas um ativo estratégico capaz de gerar valor, diferenciação e reconhecimento no mercado.

Na fase de pesquisa, a autora destaca a importância de uma compreensão profunda do contexto em que a marca se insere – nomeadamente o seu público, os seus concorrentes e o seu universo cultural. Esta etapa fornece as bases para a formulação da estratégia, onde se definem os pilares da marca, como missão, visão, valores e o seu posicionamento

no mercado. Só então se avança para o design, onde a criatividade se articula com o planeamento estratégico para desenvolver os elementos visuais da identidade: logótipo, paleta cromática, tipografia, ícones e demais suportes gráficos. A fase de implementação visa garantir que a identidade se manifesta de forma consistente em todos os pontos de contacto da marca, sendo a gestão posterior responsável por assegurar a sua coerência e capacidade de adaptação ao longo do tempo.

Complementarmente, Daniel Raposo (2008), na obra *Design de Identidade e Imagem Corporativa*, aprofunda a relação entre identidade visual e percepção pública, reforçando a ideia de que a imagem projetada influencia diretamente a forma como a marca é recebida pelo seu público. Raposo sublinha que a identidade visual deve ser pensada como um sistema dinâmico e estratégico, capaz de comunicar os valores da organização e de estabelecer uma ligação emocional com os seus públicos. Mais do que o logótipo, a identidade visual inclui todos os elementos visuais e comunicacionais que moldam a percepção da marca e constroem a sua imagem institucional.

A identidade visual, nestes termos, desempenha uma função integradora e representativa. Ela traduz graficamente a personalidade da marca e atua como mediadora entre a organização e os seus públicos, funcionando como um código visual que, quando bem projetado, facilita o reconhecimento, promove a confiança e reforça a fidelização. Elementos como a cor, a forma, a tipografia ou a composição não são neutros – são carregados de significados que comunicam, intencional ou inconscientemente, as características essenciais da marca. A coerência visual contribui para a construção de um universo identitário próprio, enquanto a consistência reforça a autoridade e a credibilidade da marca ao longo do tempo.

Ambos os autores convergem na importância da gestão da identidade como um processo contínuo. A marca deve evoluir acompanhando as transformações sociais, tecnológicas e culturais, mas sem comprometer a sua essência. Neste sentido, a identidade visual não é apenas um produto final, mas um processo de construção permanente, ancorado numa visão estratégica e numa compreensão sensível das dinâmicas do design e da comunicação.

Assim, é possível afirmar que a identidade visual não apenas representa a marca – como a desenvolve, no sentido em que lhe confere presença, significado e diferenciação no ecossistema comunicacional contemporâneo. Sem uma identidade visual sólida, coerente e estrategicamente desenhada, uma marca perde força simbólica, torna-se invisível ou incoerente, comprometendo a sua capacidade de se afirmar num mercado saturado de estímulos visuais e informacionais.

2.3 Identidade Visual para o Município

A identidade visual de um município deve expressar a essência cultural, histórica e simbólica da comunidade que representa. Trata-se de traduzir visualmente um conjunto de valores, tradições e expressões culturais que definem o carácter singular de um território (Castro, 2023)

No projeto de mestrado, *Póvoa Arena: proposta de identidade visual* para a Câmara Municipal da Póvoa de Varzim, Hélder Dias (2021) afirma que “a identidade visual constitui um elemento essencial para a comunicação de uma instituição”, atuando como mediador entre os objetivos de uma entidade institucional e o território onde se insere. Ao fundar-se na história, património e presente cultural da cidade, o design gráfico pode estabelecer uma ponte entre passado, presente e futuro da comunidade.

No caso da Apúlia, esta abordagem torna-se especialmente relevante. A construção de padrões gráficos que emergem da tradição cultural local – sargaço, pesca, vestígios arquitetónicos – pode desempenhar esse papel mediador. A identidade visual não surge apenas como um elemento estético, mas como expressão simbólica que permite à comunidade reconectar-se com a sua memória coletiva. O designer gráfico, neste contexto, assume o papel de facilitador deste diálogo visual, articulando valor cultural e comunicação contemporânea para afirmar a identidade do município.

Tal como Mafalda Fernandes (2022) propõe na sua dissertação ao articular património cultural com comunicação gráfica e padrões têxteis para os vários municípios do país, também neste projeto, o contexto da Apúlia se torna pertinente para

refletir sobre como o design pode assumir um papel ativo na valorização simbólica da freguesia. A forte ligação à prática da apanha do sargaço, o imaginário coletivo dos sargaceiros, os elementos naturais da costa e o legado agrícola local constituem patrimónios imateriais que, reconfigurados através de uma linguagem visual contemporânea, podem resultar numa identidade gráfica autêntica, coerente e funcional. Assim, este projeto propõe-se refletir a identidade de Apúlia a partir da criação de um sistema visual integrado – que, inspirado nos símbolos já consagrados pelo brasão heráldico, permita comunicar a freguesia com maior impacto, adaptabilidade e reconhecimento nos diferentes suportes e contextos visuais do presente.

2.3.1. A identidade municipal da Apúlia

O brasão de Apúlia constitui-se como um símbolo identitário profundamente enraizado nas tradições culturais, marítimas e laborais da freguesia, situado no concelho de Esposende. Tal como outros emblemas heráldicos de origem municipal, trata-se de um artefacto visual com função representativa, normativa e simbólica. Contudo, ao observarmos o brasão sob uma lente de análise gráfica contemporânea, emergem não apenas os seus méritos enquanto sistema de significados, mas também as suas limitações formais, especialmente no contexto de comunicação visual atual.



Figura 4 - Brasão de Apúlia. Fonte: (Heraldry, 2016)

O brasão segue os cânones clássicos da heráldica portuguesa: escudo, coroa mural, listel com o topónimo e simbologia interna (figura 4). Esta estrutura, embora normativamente eficaz e historicamente legitimada, apresenta desafios em termos de legibilidade e aplicação moderna. O escudo azul, que serve de plano de fundo, destaca-se pela sua saturação cromática forte, representando a forte ligação da região ao mar. A simbologia marítima é, de facto, um dos pilares iconográficos da composição, refletida também nas faixas onduladas na base do escudo, onde o verde representa os campos agrícolas e o prateado (ou branco) as águas do mar – numa metáfora visual da simbiose entre terra e mar, essencial à economia e modo de vida local.

Contudo, a composição peca por uma certa rigidez gráfica. O seu traço é denso, de contornos espessos e pouco delicados, com ausência de hierarquia visual entre elementos, o que compromete a clareza e torna o conjunto visualmente saturado, sobretudo em escalas reduzidas. A sobreposição dos galhardos cruzados – ferramentas tradicionais utilizadas na apanha do sargaço – com o chapéu dos sargaceiros no topo, forma uma mancha gráfica central que carece de sofisticação no traçado. A representação dos galhardos, ainda que culturalmente significativa, é estilisticamente rudimentar, remetendo para um desenho funcional e desprovido de variação no traço ou profundidade formal.

É inegável que o brasão desempenha um papel fundamental na afirmação da identidade local. Os sargaceiros, ícone coletivo de Apúlia, são aqui representados através do seu principal atributo: o chapéu típico de aba larga, branco, símbolo de resistência, trabalho e tradição costeira (figura 5). Esta escolha simbólica é altamente eficaz do ponto de vista antropológico, mas revela fragilidades enquanto recurso gráfico: a representação do chapéu é simplista, com ausência de volume ou detalhe, o que prejudica a sua legibilidade enquanto ícone autónomo. Da mesma forma, os galhardos são elementos difíceis de reconhecer sem conhecimento prévio, o que compromete a sua força comunicacional em públicos externos.



Figura 5 - Apanha do sargaço (Gomes, 2020)

Assim, o brasão apresenta um paradoxo: ao mesmo tempo que preserva uma memória coletiva rica e singular, falha em convertê-la num código visual forte, versátil e comunicativo. Esta tensão entre tradição e função visual é comum em muitos brasões municipais, sobretudo os que, como o de Apúlia, não foram redesenhados com critérios de design gráfico contemporâneo.

A paleta cromática do brasão é composta por cores heráldicas tradicionais – azul, verde, prata e dourado – que transmitem, segundo Eva Heller, 2002, valores como lealdade, fertilidade, pureza e nobreza. No entanto, a sua combinação resulta, por vezes, numa leitura visual pesada e pouco apelativa. A ausência de variações tonais, texturas ou profundidade dificulta o destaque de elementos-chave, tornando o conjunto monótono e sem dinamismo visual. A coroa mural prateada com quatro torres, que indica o estatuto de vila, reforça a formalidade e a natureza institucional do símbolo, mas não acrescenta valor gráfico em termos de diferenciação identitária.

Como já referido, o brasão de Apúlia é, sem dúvida, um marco visual da memória coletiva da freguesia. É um símbolo enraizado na vivência local, nas práticas do sargaço, na cultura popular e no imaginário da população. É neste cenário que se reforça a pertinência de se pensar uma identidade visual paralela ou complementar – não para substituir o brasão, mas para atuar em contextos em que a comunicação exige clareza, impacto e flexibilidade. Uma marca visual baseada nos mesmos símbolos – galhardos,

chapéu, mar e campos – mas reconfigurada com critérios de design moderno, contemporâneo e paleta adaptada, poderia constituir uma nova forma de afirmar Apúlia no presente, sem romper com a herança do passado.

2.3.1 Camisola Poveira

A Camisola Poveira é uma peça tradicional da Póvoa de Varzim, com origens no início do século XIX. Originalmente, estas camisolas eram tricotadas em lã branca de fio grosso, proveniente da Serra da Estrela, e bordadas a ponto de cruz com motivos marítimos e siglas poveiras – símbolos associados às runas nórdicas. As cores predominantes nos bordados são o vermelho e o preto, contrastando com o fundo branco da lã. Estas peças eram usadas em ocasiões festivas e romarias, não sendo comuns no quotidiano dos pescadores durante o trabalho. As camisolas eram frequentemente confeccionadas por noivas, irmãs ou mães dos pescadores, como demonstração de afeto e pertencimento comunitário. Ao longo do tempo, a Camisola Poveira passou por períodos de declínio e revitalização. Nos anos 1930, o etnógrafo António Santos Graça promoveu o seu uso através do Rancho Poveiro. Mais recentemente, estilistas como Nuno Gama têm incorporado elementos da camisola em desfiles internacionais, contribuindo para a sua modernização e reconhecimento global. (Ascensão, 2021 & Freitas, 2021)

A Camisola Poveira apresenta um design gráfico fortemente marcado pela sua tipografia visual, onde os bordados em ponto de cruz criam um efeito semelhante a uma tipografia pixelada, remetendo para o design modular e geométrico. Os símbolos e padrões utilizados na peça baseiam-se nas siglas poveiras, um sistema de marcas ancestrais originalmente utilizadas pelos pescadores para identificar os seus pertences e embarcações (figura 8). Estes elementos gráficos conferem à camisola uma identidade própria e inconfundível, enraizada na tradição, mas com um impacto visual que a torna relevante no design contemporâneo. A paleta de cores, composta pelo fundo branco da lã contrastando com os bordados em vermelho e preto, reforça a legibilidade dos símbolos e contribui para a estética forte e facilmente reconhecível da peça. Esta escolha cromática não só assegura a identificação imediata da Camisola Poveira como também transmite um equilíbrio visual que realça a estrutura dos padrões.



Figura 6 - Organização das siglas poveiras no livro. (Silva, 2021)

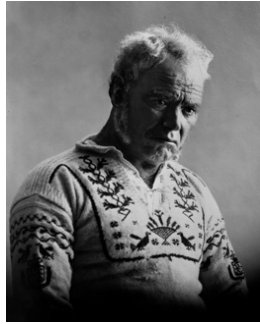


Figura 7 - Pescador "Tio Piroqueiro", fotografado em 1913. (Silva, 2021)



Figura 8 - Camisola Poveira. (Silva, 2021)

A composição e estrutura visual da camisola assentam num minimalismo simbólico, onde, apesar da riqueza cultural e histórica, o design se mantém limpo e livre de elementos decorativos excessivos. A repetição e simetria dos padrões criam um ritmo visual estruturado, garantindo harmonia e coerência na peça. A distribuição dos bordados pelo peito, mangas e costas assegura um equilíbrio visual, tornando a camisola visualmente atrativa de todos os ângulos.

Estes aspetos consolidam a Camisola Poveira como um exemplo de design gráfico aplicado ao têxtil, onde tradição e modernidade se encontram num objeto identitário de forte impacto estético e cultural. O exemplo reforça a possibilidade de concretização de uma identidade visual com padrões num contexto têxtil.

A análise da camisola poveira destaca a capacidade dos padrões gráficos em comunicar uma história e uma pertença cultural, estabelecendo uma conexão visual imediata com a tradição e a identidade local. Esta referência foi fundamental para afirmar que o uso de padrões na identidade visual da Apúlia não é apenas uma escolha estética, mas uma estratégia eficaz e significativa para representar a comunidade de forma inovadora e respeitadora. A ligação simbólica entre a Apúlia e a Póvoa de Varzim, duas comunidades piscatórias com histórias e tradições paralelas, reforça o potencial dos padrões como veículos de identidade e narrativa, constituindo um elo que homenageia a cultura local de forma transversal.

2.4 A identidade visual com recurso a padrões têxteis

No contexto do design e mais especificamente da identidade visual, algumas marcas tornaram-se icónicas pelo uso de padrões e logótipos que definem não apenas os seus produtos, mas também a essência das suas filosofias criativas. Marcas, como Chanel, Louis Vuitton, Gucci, Burberry e Fendi, utilizam elementos gráficos repetitivos e visualmente impactantes para consolidar uma identidade reconhecível à escala global. Cada uma delas adota abordagens distintas, ainda que ancoradas em convenções monogramáticas, revelando nuances que enriquecem ou limitam a narrativa gráfica e que podem ser analisadas à luz do projeto. Nesse contexto, analisaremos estas marcas e as suas estratégias de identidade visual com recurso a padrões têxteis.

Desde a sua fundação em 1910, a Chanel, estabeleceu-se como um sinónimo de elegância e simplicidade. O seu emblemático logótipo “CC” entrelaçado, introduzido em 1925, é um exemplo da abordagem minimalista da marca (figura 9). Este símbolo foi amplamente utilizado em padrões repetitivos aplicados em acessórios e tecidos, sendo frequentemente apresentado em preto e branco. Esta escolha cromática não só sublinha a sofisticação intemporal da Chanel, como também reforça uma identidade que evita excessos visuais. O design é discreto, permitindo que o padrão funcione como um elemento de luxo subtil. No entanto, esta simplicidade extrema pode ser vista como uma limitação narrativa, uma vez que o foco na repetição gráfica deixa pouco espaço para variações ou interpretações mais ricas. Chanel aposta na intemporalidade do seu padrão, mas evita a ousadia de explorar elementos mais complexos, como narrativas visuais ou simbologias mais profundas. (Taylor, 2021; Victoria & Aina, 2023; WGACA, 2023).

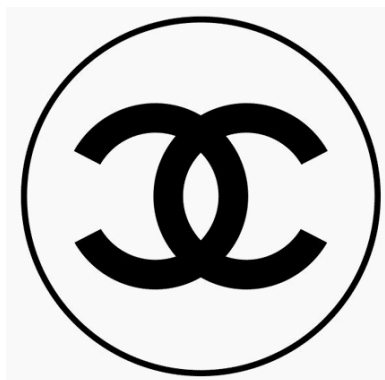


Figura 9 - Logótipo da marca Chanel (Maybach, 2021)



Figura 10 - Primeira boutique Chanel, 1929 (Chanel, 2025)

Por outro lado, a Louis Vuitton, fundada em 1854, enveredou por um caminho igualmente icónico, mas com uma abordagem mais rica em detalhes. O seu padrão monogramático, criado em 1896, combina as iniciais “LV” com motivos florais estilizados, inspirados em tendências artísticas da época, como o japonismo¹. Este design tornou-se um símbolo de luxo e prestígio, sendo amplamente utilizado em malas, vestuário e até móveis de alta gama. Complementando o monograma, o padrão “Damier”, com o seu xadrez estruturado, oferece uma sensação de ritmo visual (figura 11). Apesar desta riqueza gráfica, a Louis Vuitton mantém-se dentro dos limites seguros da repetição. Embora tenha experimentado recentemente variações com cores vibrantes e colaborações artísticas (figura 12), o núcleo do design continua a depender de composições previsíveis e convencionais, limitando o seu potencial narrativo. (Chiara, 2023; D'B, 2024; WGACA, 2023)



Figura 11 - Padrão "Damier". Fonte: https://eu.louisvuitton.com/eng-e1/women/handbags/all-handbags/damier-ebene/_/N-tfr7qdp-aulaxua03

Figura 12 - Padrão "Monograma Multicolor". Fonte: <https://www.purseblog.com/opinion/the-rise-of-the-multicolor-trend/>

A Gucci, marca fundada em 1921, exemplifica uma abordagem que combina tradição com modernidade. O seu padrão “GG”, criado na década de 1960, é uma interpretação

¹ **Japonismo** é o termo usado para descrever a influência da arte, cultura e estética japonesa na arte ocidental, especialmente na Europa, a partir da segunda metade do século XIX. Esse fenómeno teve grande impacto nas artes visuais, design, moda, literatura e até na arquitetura (Aloi, 2021)

estilizada das iniciais do fundador Guccio Gucci (figura 13). Este design é aplicado de forma consistente em tecidos e acessórios, muitas vezes em tons neutros como bege e castanho, mas a marca também explora variações mais ousadas. Recentemente, a Gucci introduziu elementos figurativos, como motivos de animais e flora (figura 14), bem como paletas de cores vivas que rejuvenescem a sua imagem. Esta capacidade de reinvenção distingue a marca, mas o padrão “GG” continua a servir como base estrutural, restringindo as possibilidades de uma narrativa gráfica mais complexa. A inovação de Gucci reside na capacidade de fundir elementos gráficos clássicos com reinterpretações contemporâneas, criando uma linguagem visual que equilibra o tradicional e o disruptivo. (Kayla F., 2024; Patel, 2019; WGACA, 2023).



Figura 13 - Logótipo da marca Gucci (Raj, 2024)



Figura 14 - Lenço seda com motivos florais, 1960 (Gucci, 2025)

Já a Burberry, fundada em 1856, adotou uma abordagem que celebra as suas raízes britânicas. O padrão de xadrez (tartan), introduzido nos anos 1920, tornou-se um dos designs mais reconhecíveis da moda de luxo (figura 16). Este padrão utiliza uma paleta cromática clássica de bege, preto, vermelho e branco, refletindo a tradição e a qualidade associadas à marca. A sua aplicação é versátil, abrangendo desde acessórios a fragrâncias, mas a repetição do tartan, embora icónica, apresenta poucas variações. Recentemente, Burberry tentou revitalizar o design com interpretações modernas, mas o núcleo visual permanece profundamente enraizado na herança da marca. Esta abordagem demonstra como a dependência de um padrão estabelecido pode restringir

a criatividade e a narrativa gráfica, algo que podia ser superado ao adotar uma estética mais dinâmica e culturalmente rica. Trata-se de um exemplo que não vive da tipografia ou da heráldica tradicional, o que evidencia que a construção de identidade visual pode estar assente em processos de padronização da imagem – como texturas, composições e elementos gráficos recorrentes – em vez de depender exclusivamente de um logotipo clássico. Esta flexibilidade permite uma comunicação visual mais orgânica e adaptável, reforçando o enraizamento cultural e a expressividade estética da marca. (Patel, 2019; Robert, 2024; WGACA, 2023).

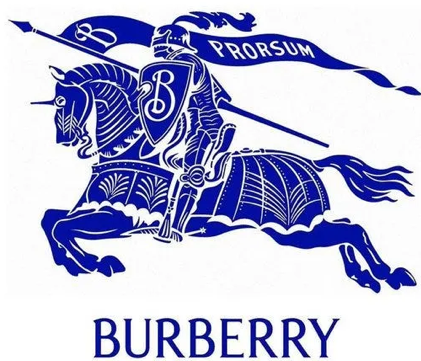


Figura 15 - Logótipo da marca Burberry (Burberry, 2025)

Figura 16 - Padrão "Tartan" (Drummond, 2019)

Finalmente, a Fendi, fundada em 1925, é reconhecida pelo padrão “Zucca” ou “FF” (figura 18), criado em 1965 por Karl Lagerfeld. Este design geométrico é uma representação visual da elegância e inovação italianas, sendo aplicado em malas, calçado e vestuário. A versatilidade do padrão é notável, com iterações em diferentes cores, texturas e tamanhos, adaptadas a coleções e contextos variados. No entanto, mesmo com estas variações, o padrão “FF” (figura 19) permanece fortemente enraizado na repetição, refletindo uma abordagem que, embora eficaz em termos de *branding*, carece de narrativas mais elaboradas. A estética da Fendi baseia-se na consistência e no reconhecimento instantâneo, mas evita a exploração de elementos culturais ou simbólicos mais profundos. (Kreafolk, 2024; Patel, 2019; WGACA, 2023).

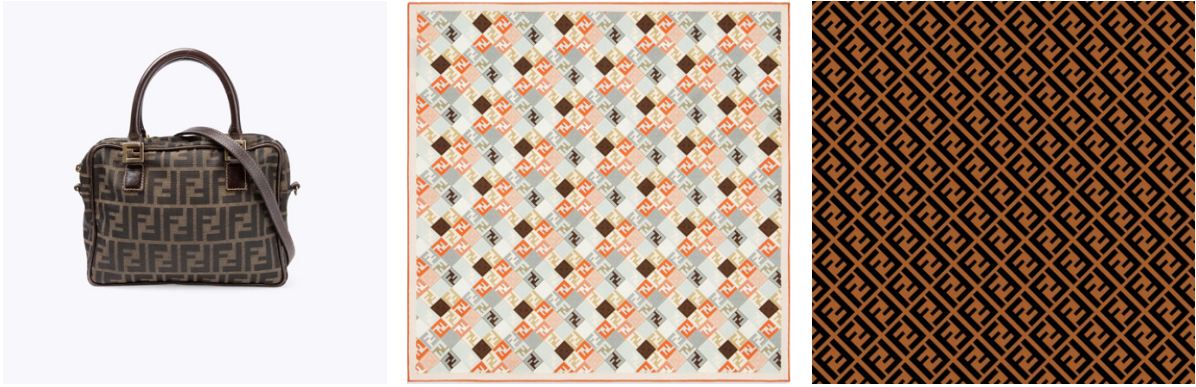


Figura 17 - Mala da marca com o habitual padrão “Zucca”. Fonte:

<https://www.farfetch.com/jo/shopping/women/fendi-pre-owned-1990-2000s-zucca-two-way-handbag-item-30994094.aspx>

Figura 18 - Lenço com monograma colorido. Fonte:

<https://www.farfetch.com/pt/shopping/women/fendi-silk-scarf-item-29438190.aspx>

Figura 19 - Padrão habitual "vector". Fonte: <http://www.ojucohstech.net/?o=343842323>

Estas marcas demonstram como os padrões podem ser ferramentas poderosas para estabelecer uma identidade visual forte. Contudo, a sua dependência de composições repetitivas e paletas cromáticas previsíveis destaca as limitações de uma abordagem convencional. No contexto do projeto, este panorama serve como contraponto, sublinhando a importância de criar padrões que transcendam a repetição monogramática, explorando narrativas visuais mais ricas e significativas, aprofundando em referências culturais e históricas.

2.5 Estudo de Casos: Apropriação Figurativa, Contextos e Aplicações

Configurando-se a importância de entender novas realidades na identidade têxtil, reuniu-se um conjunto de estudos de caso, que reflete como, num contexto contemporâneo o padrão não necessita de funcionar como processo de repetição e de que modo este se apropria de referências culturais na sua origem e desenvolvimento.

2.5.1 Georgia Lupi & Other Stories

A colaboração entre Georgia Lupi e a marca de moda ‘& Other Stories’ resultou num projeto inovador que combinou design gráfico com moda, dando origem a uma coleção de roupas única. O projeto, intitulado ‘Georgia Lupi & Other Stories’, foi lançado em 2019 e contou com a criação de padrões gráficos originais inspirados em mulheres

pioneiras da ciência. Cada peça da coleção foi concebida para contar uma história através de dados visuais que representavam as conquistas dessas mulheres. O principal objetivo foi transformar dados complexos em narrativas gráficas acessíveis, criando peças que fossem informativas e, ao mesmo tempo, esteticamente impactantes (Lupi, 2019)

Conhecida pelo seu trabalho na visualização de dados, Giorgia Lupi trouxe a sua experiência na transformação de informações abstratas em representações visuais que podem ser facilmente compreendidas e apreciadas. No caso da colaboração com a & Other Stories, ela foi além da criação de simples gráficos e fez com que esses dados se tornassem uma parte essencial da moda, integrando-os diretamente nas peças de vestuário (figuras 20 a 22). As roupas, portanto, não eram apenas objetos de moda, mas também veículos para contar histórias, com cada padrão gráfico cuidadosamente desenhado à mão refletindo as contribuições de figuras históricas como Ada Lovelace, Mae Jemison e Rachel Carson (Lupi, 2019)

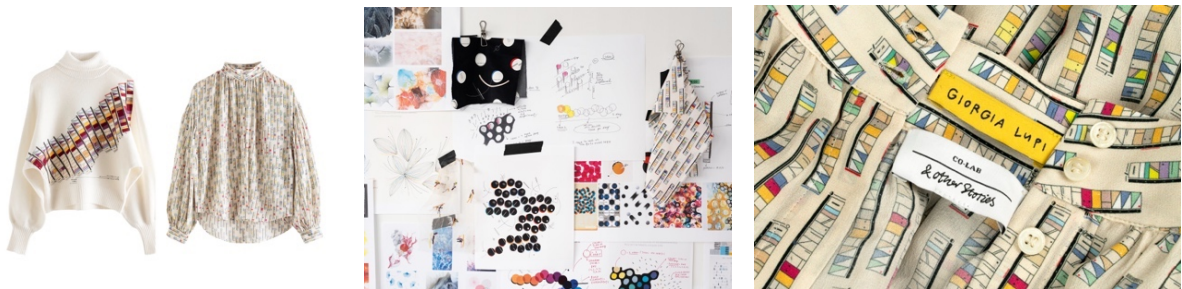


Figura 20 – Resultados - Co-Lab 'Giorgia Lupi & OtherStories' (Pentagram, 2019)

Figura 21 - Fase de pesquisa e moodbord. (Pentagram, 2019)

Figura 22 - Pormenor de etiqueta. (Pentagram, 2019)

A ideia central foi usar a moda como uma forma de narrativa, transformando dados científicos e históricos em algo visualmente impactante e relevante. Cada padrão que decorava as roupas foi concebido para ilustrar as contribuições dessas mulheres na ciência, mas de uma maneira que fosse acessível e inspiradora. O uso de padrões gráficos, que variavam de formas geométricas a representações mais figurativas, permitiu que a história fosse contada não só de forma literal, mas também através do design, criando uma conexão entre o conteúdo e a forma. Este projeto oferece uma interessante

perspetiva sobre como o design gráfico pode ser usado para contar histórias culturais e históricas, e pode servir de inspiração para o seu trabalho. (Pentagram, 2019)

A colaboração de Giorgia Lupi com a marca de moda sublinha a importância da interdisciplinaridade no design. A parceria entre o design gráfico e a moda gerou resultados surpreendentes, combinando proficiência em diferentes áreas para criar um produto final que é ao mesmo tempo visualmente fascinante e informativo. Esta colaboração, que une diferentes formas de expressão artística e design, é algo que pode ser igualmente explorado no presente projeto, permitindo uma abordagem mais rica e multidisciplinar ao integrar a história e as tradições da Apúlia num universo têxtil. Tal como Giorgia Lupi transformou dados científicos em padrões visuais aplicados ao vestuário, este projeto irá recorrer a elementos identitários da cultura da Apúlia – como a arte popular, os moinhos, a pesca artesanal, o sargaço e os trajes tradicionais dos pescadores e sargaceiros – para criar padrões têxteis que transmitam, de forma visual e simbólica, as histórias e memórias desta região. Cada padrão, assim como no projeto de Giorgia Lupi, pode não ser apenas decorativo, mas também uma forma de preservar e divulgar as tradições, enquanto se torna relevante para o público contemporâneo.

2.5.2 Teresa Rego

Teresa Rego é uma ilustradora e designer portuguesa, reconhecida pelo seu estilo vibrante e ousado. Após concluir o Mestrado em Arquitetura na Universidade do Minho em 2014, Teresa mudou-se para Londres para aprofundar a sua paixão pela ilustração, graduando-se em 2018 no Mestrado em Ilustração na Camberwell College of Arts, da Universidade das Artes de Londres. De regresso ao Porto, Teresa estabeleceu o seu estúdio e *showroom*, onde desenvolve uma variedade de projetos em colaboração com marcas nacionais e internacionais. O seu trabalho abrange diversas técnicas e materiais, incluindo serigrafia, colagem, impressão têxtil e tapeçarias, resultando em peças decorativas e funcionais únicas. (Rego, 2024)

Embora seja conhecida pela sua forte apropriação do figurativo, ela não utiliza esses elementos de forma direta em coleções têxteis. Em vez disso, aplica-os de maneira mais ampla, explorando diferentes materiais e suportes para criar peças que refletem a sua

visão artística. Por exemplo, a sua colaboração com a Felt Right resultou na criação de peças que incorporam a sua paleta de cores vibrantes e motivos ousados, trazendo um pedaço da natureza, cor e alegria para os lares (figura 25). Além disso, Teresa desenvolve coleções limitadas de produtos, como ilustrações, serigrafias, colagens e têxteis, incluindo almofadas e candeeiros, sempre recorrendo a técnicas que destacam a sua estética única. (Jervell, 2022; East End Prints, 2024)



Figura 23 - Teresa Rego no seu Atelier (Rego, 2025)

Figura 24 - Ilustração "Flower Sun Print" (Rego, 2025)

Figura 25 - Colaboração com Felt Right (Rego, 2024)

O trabalho de Teresa Rego destaca-se pela sua capacidade de integrar elementos figurativos de forma inovadora em diversos suportes (figura 23), criando peças que são simultaneamente artísticas e funcionais. A sua abordagem multidisciplinar e a exploração de diferentes materiais e técnicas resultam em coleções que refletem a sua visão criativa e a sua paixão pela ilustração e design.

2.5.3 Ana Seixas

Ana Seixas é uma designer e ilustradora portuguesa conhecida pela sua abordagem criativa exploratória e figurativa. O seu trabalho abrange diversas disciplinas, como ilustração, cerâmica e design gráfico, sendo caracterizado pela combinação de formas humanas, animais e elementos do quotidiano. A sua prática é marcada pela experimentação constante com materiais e técnicas, o que permite criar peças únicas e originais (Seixas, 2024)



Figura 26 - Ilustrações de Ana Seixas. Fonte: Autora principal

Figura 27 - Poster "We Make a Great Team". Fonte: Autora principal

Figura 28 - Atelier de Ana Seixas. Fonte: Autora principal

No campo da ilustração, Seixas destaca-se pelas suas personagens vibrantes (figura 27), construídas com cores fortes e formas bem definidas, sempre carregadas de uma narrativa visual. Essa abordagem também se reflete no seu trabalho em cerâmica, onde a exploração de formas e texturas tridimensionais ganha destaque, criando peças que são quase como esculturas. O seu estilo lúdico e poético, com um toque de humor, transparece em todas as suas criações, que procuram contar histórias através dos objetos (Rocha, 2024)

O modo de trabalho de Ana Seixas, ao integrar diversas formas de expressão artística, revela-se uma excelente referência para o projeto (Anexo 1). O seu método exploratório, aberto e criativo permite-lhe criar uma identidade visual rica e única, algo que pode ser aplicado ao design têxtil, explorando padrões e elementos culturais da Apúlia de forma livre e intuitiva. A fusão de técnicas e a experimentação constante são aspetos que podem ser aplicados para criar uma identidade visual sólida e inovadora para a região.

2.5.4 Elleonor

Elleonor é uma designer gráfica portuguesa cujo trabalho é marcado pela fusão de influências do design gráfico, da arte contemporânea e da estética da tatuagem. A sua prática é abrangente, incluindo não só o design gráfico, mas também o design de moda e

acessórios, nas quais integra as suas competências gráficas para criar peças que se destacam pela originalidade e expressividade. Conhecida pela sua abordagem artística única, a designer utiliza a sua visão criativa para criar peças com uma forte identidade visual, combinando o figurativo com o abstrato e, por vezes, elementos da cultura visual urbana. Embora o seu foco não seja exclusivamente o design têxtil, o seu trabalho é profundamente influenciado pela estética gráfica, sendo o vestuário uma extensão da sua arte visual (figura 29). Elleonor mistura ilustrações, formas geométricas, padrões e outros elementos gráficos, criando peças de vestuário e acessórios que se tornam verdadeiras telas para a sua visão artística. (Cunha, 2024)



Figura 29 – Colaboração Elementum X Elleonor (Elementum, 2020)

O processo criativo de Elleonor caracteriza-se pela exploração constante de novos materiais e pela experimentação com diferentes formas de expressão. Nas suas criações e parcerias, ela procura um equilíbrio entre a figuração e a abstração, entre o manual e o digital, utilizando técnicas mistas que vão desde o desenho à mão até à manipulação digital. A sua metodologia é flexível e não rígida como podemos ver no projeto que fez com a marca americana Timberland (figura 30), privilegiando uma abordagem aberta e fluida, onde o design evolui à medida que novos conceitos e ideias se desenvolvem ao

longo do processo. Elleonor costuma começar com fortes inspirações provenientes da arte visual, explorando frequentemente a natureza, a vida urbana ou até mesmo temas mais íntimos, utilizando essas referências para criar composições gráficas inovadoras. (Ataíde, 2022)



Figura 30 - Colaboração Timberland X Elleonor (Ataíde, 2022)

Elleonor também é conhecida pela sua capacidade de trabalhar com simbolismos e iconografias que carregam significados pessoais ou culturais, muitas vezes integrando elementos da tatuagem na sua linguagem visual. A sua relação com o design gráfico é, portanto, bastante livre e exploratória, permitindo-lhe transitar entre diferentes meios e técnicas, criando projetos que refletem a sua visão única do mundo. A designer evita as limitações do design convencional e adota uma abordagem experimental, que a leva a explorar o design de forma mais orgânica e adaptada à sua própria identidade criativa. No seu trabalho, o design de moda e o design gráfico não são entidades separadas, mas sim facetas de uma mesma linguagem visual. Este processo criativo permite-lhe criar peças que não só funcionam como itens de vestuário, mas também como formas de expressão artística, conectando o design gráfico ao universo da moda de uma maneira inovadora e contemporânea. (Cunha, 2016)

O seu trabalho reflete uma visão dinâmica e evolutiva, e a forma como integra influências culturais e visuais no design de moda e acessórios demonstra como o design gráfico pode ultrapassar os limites tradicionais (figura 31), oferecendo novas possibilidades no campo do design têxtil e da moda. A sua capacidade de transformar ideias abstratas em peças gráficas e de vestuário é uma das características mais distintivas do seu trabalho, marcando-a como uma das designers mais inovadoras da sua geração.



Figura 31 - Elleonor no seu atelier (Cunha, 2025)

2.5.5 Marta Afonso

Marta Afonso é a fundadora do Atelier Karaka, um estúdio criativo dedicado à impressão manual de têxteis, design de padrões e ilustração. Nascida em Vila Nova de Gaia em 1989, desde cedo demonstrou uma inclinação para o desenho e uma curiosidade pelo mundo dos têxteis, inspirada pelas mãos habilidosas da sua avó. Com uma licenciatura em Design e um mestrado em Design de Comunicação, aprofundou os seus conhecimentos na área têxtil através de uma pós-graduação em Design Têxtil e de Moda. (Afonso, 2024)

Após cinco anos a trabalhar em design de comunicação, Marta decidiu dedicar-se plenamente ao mundo dos têxteis, fundando o Atelier Karaka. O estúdio concentra-se na

impressão manual de têxteis, design de padrões e ilustração, com um processo de trabalho que começa e termina com a intervenção das mãos. O desenho está sempre presente, seja no desenvolvimento de carimbos para impressão manual de tecidos ou na criação de padrões de superfície que assumem o carácter inerente às mãos do artesão. Marta Afonso também partilha o seu conhecimento através de workshops presenciais e online, onde ensina técnicas de impressão manual de têxteis, combinando tradição e tecnologia. Além disso, é docente nas áreas de Design Têxtil e de Moda na Escola Árvore e na Escola de Tecnologia e Gestão de Barcelos. (Afonso, 2024; Fonseca, 2020)

O trabalho de Marta Afonso destaca-se pela celebração do valor e da beleza do artesanato, criando têxteis que refletem a singularidade e a repetibilidade do trabalho manual. A sua ligação especial aos têxteis, transmitida pela avó, é uma fonte constante de inspiração, permitindo-lhe criar peças que combinam tradição e inovação de forma harmoniosa. O método de Marta Afonso, fundadora do Atelier Karaka, é profundamente enraizado na técnica de impressão manual de têxteis, que combina tradição e inovação de forma única (Anexo 2). A artista utiliza um processo artesanal meticuloso, no qual o desenho e a intervenção manual estão sempre presentes, desde o desenvolvimento de carimbos até à impressão propriamente dita (figuras 32 e 33). O uso do carimbo para transferir padrões para o tecido é uma das características distintivas do seu trabalho, uma prática que confere a cada peça uma identidade única e uma textura orgânica que é difícil de replicar por meios industriais. (Fonseca, 2020; Patter Observer, 2020)



Figura 32 - Carimbos manuais. Fonte: Autora principal

Figura 33 - Cartaz de tecidos e padrões finais. Fonte: Autora principal

O seu processo criativo começa com a exploração de ideias através do desenho, que é fundamental para o desenvolvimento de padrões. Esses padrões são então transferidos para os tecidos, geralmente com tintas e técnicas que reforçam a imprevisibilidade e a espontaneidade do trabalho manual. A técnica de impressão manual permite a Marta controlar minuciosamente o resultado, dando-lhe liberdade para experimentar diferentes combinações de cores e formas, enquanto mantém uma forte ligação com a tradição do trabalho artesanal. Além disso, a designer explora a relação entre o design de padrões e a arte têxtil, procurando sempre um equilíbrio entre a estética e a funcionalidade (figuras 35 e 36). O seu trabalho não se limita a criar peças de vestuário, mas também envolve a criação de produtos que incluem acessórios e objetos decorativos, refletindo a sua visão holística do design têxtil.



Figura 34 - Materiais do atelier "Karaka". Fonte: Autora principal



Figura 35 - Showroom do atelier "Karaka". Fonte: Autora principal



Figura 36 - Peças de vestuário originais do atelier. Fonte: Autora principal

2.5.6 Nazareth

Nazareth é uma marca de moda portuguesa que foi fundada pela designer Márcia Nazareth, em 2014. Desde o seu início, a marca tem se destacado pela sua abordagem sustentável e artesanal, procurando sempre combinar a tradição e o design contemporâneo. Márcia Nazareth, com um forte compromisso com a preservação do património cultural português, procura explorar as raízes da cultura nacional e integrá-

las de forma inovadora nas suas coleções, dando vida a peças de vestuário e acessórios com um profundo sentido de identidade e história. (Nazareth, 2024)

A marca tem como princípio a valorização dos métodos de produção sustentáveis e da utilização de matérias-primas locais, mantendo um vínculo direto com a cultura portuguesa e com práticas de produção mais éticas. A designer explora, assim, um conceito de moda que não é apenas estilisticamente relevante, mas também socialmente responsável. Nos seus projetos, os padrões e estampados desempenham um papel central, sendo um dos principais elementos de identidade da marca. Márcia Nazareth recorre a motivos geométricos e naturais inspirados na cultura portuguesa (figura 39), como as formas do azulejo tradicional, os bordados, as rendas, os elementos da natureza e sobretudo as riscas (figuras 37 e 38), reinterpretando-os para criar peças modernas e elegantes. Esses padrões são utilizados para contar histórias e transportar a identidade cultural de um local para as suas coleções de uma forma única. Cada estampa tem uma ligação com um contexto cultural, uma memória ou um lugar específico de Portugal. (Avelar, 2021; Silva, 2024)

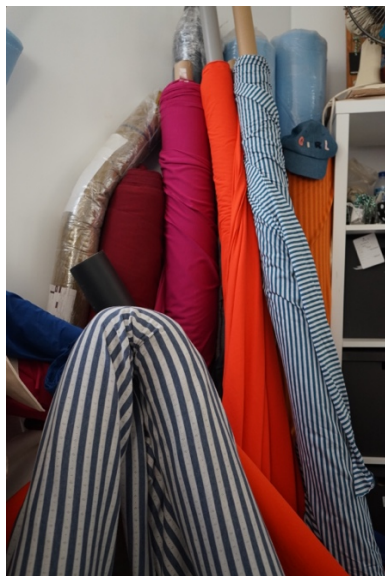


Figura 37 - Tecidos do estúdio "Nazareth". Fonte: Autora principal

Figura 38 - Coleção "Clara" da marca Nazareth. Fonte: Autora principal

Figura 39 - Coleção "Porto e Lisboa" da marca Nazareth. Fonte: Autora principal

Márcia Nazareth também utiliza essas estampas para criar uma sensação de continuidade, conectando o presente ao passado e garantindo que a tradição seja preservada e transmitida às novas gerações. O seu trabalho com estampados vai além da mera utilização de padrões; é uma forma de preservar e divulgar o património cultural, levando-o a um público contemporâneo e global. Cada peça criada pela marca não é apenas uma roupa, mas um reflexo da história, da arte e da cultura portuguesa, interpretada através de um design moderno, funcional e sustentável. (Silva, 2024)

Além disso, os estampados são pensados para se manterem intemporais, resistindo às mudanças rápidas de tendências da moda, com o objetivo de criar peças que podem ser usadas ao longo de várias estações (Anexo 3). O resultado são coleções que combinam arte e design, com um forte sentido de identidade e compromisso com a sustentabilidade, refletindo as práticas culturais tradicionais de Portugal de uma forma criativa e inovadora.

2.6 Conclusões e reflexões

As entrevistas com Ana Seixas, o Estúdio Karaka e a marca Nazareth revelaram-se fundamentais para consolidar os eixos conceituais e operativos do projeto (Anexo 4), funcionando não apenas como momentos de recolha de testemunhos, mas como verdadeiros catalisadores criativos. Estas práticas foram selecionadas pela sua capacidade de integrar valores identitários, emoção e território na construção de propostas gráficas e têxteis significativas. Ana Seixas (2024) partilhou que *"faz objetos para fazer sorrir as pessoas e a si própria"*, e que o seu objetivo é sempre *"criar coisas que fazem as pessoas sentir alguma felicidade, memória de infância"*, uma abordagem que legitima o uso de referências afetivas e locais como ponto de partida.

Já o Estúdio Karaka (2024) destacou a importância do gesto manual e da materialidade como identidade estética: *"a partir da estampagem manual podia voltar ao digital, ou seja, fotografar e trabalhar os elementos estampados à mão e trazê-los novamente para o digital, concebendo padrões mais complexos e mantendo aquela textura estética que tem como base o ADN da marca"*. Esta estratégia revelou-se essencial

para pensar uma metodologia híbrida, onde tradição e inovação se articulam visualmente.

Por fim, a marca Nazareth (2024) reforçou a ligação entre design e território ao afirmar que *"as tradições e o património cultural português são a essência das [suas] criações"*, referindo que se inspira *"desde a calçada portuguesa, que capta através de fotografias, até às paisagens das nossas praias e ao casario típico"*. Esta abordagem confirmou a viabilidade de ancorar a criação têxtil na memória coletiva e nas paisagens visuais de Apúlia, sem cair em apropriações estereotipadas.

As transcrições completas destas entrevistas encontram-se no Anexo I e demonstram como cada contributo serviu de ferramenta metodológica e estética para orientar o desenvolvimento da proposta, reforçando o papel do design como linguagem cultural enraizada na experiência e no território. Além disso, entrevistas permitiram compreender, de forma tangível, como diferentes práticas de design contemporâneo conseguem integrar elementos visuais, culturais e técnicos de modo coeso, sensível e autêntico. A diversidade de abordagens – desde a expressividade lúdica de Ana Seixas, passando pelo rigor artesanal do Estúdio Karaka, até à visão ética e territorial da marca Nazareth – revelou a riqueza das possibilidades no campo do design têxtil e ampliou o horizonte conceptual do projeto. Mais do que inspirar soluções formais, estas conversas proporcionaram ferramentas de pensamento e ação que influenciaram diretamente a metodologia e a orientação estética da proposta. Cada contributo serviu de ponte entre o fazer e o significar, mostrando que o design têxtil e o design gráfico podem e devem trabalhar num mesmo conceito baseado na linguagem cultural.

Neste sentido, os padrões desenvolvidos para o projeto não se limitam a exercer uma função decorativa: assumem-se como suportes narrativos da identidade da região de Apúlia, onde cada cor, forma e composição carrega uma carga simbólica específica, ligada ao quotidiano, à memória coletiva e às tradições locais. Os tecidos tornam-se superfícies de comunicação e de afeto, guardando fragmentos visuais da paisagem, dos saberes e das histórias da comunidade. Assim, o design têxtil ganha uma dimensão autoral e discursiva, funcionando como meio de valorização cultural e de ativação

simbólica do território, em linha com uma prática de design consciente, situada e com propósito.

3 PROJETO

Tendo em mente os objetivos traçados, apresentam-se os passos de desenvolvimento projetual, desde a sua problemática, pesquisa, desenvolvimento, exploração e aplicação. Esta etapa inicial visa contextualizar a necessidade de uma proposta visual que traduza de forma contemporânea a identidade da Apúlia, integrando tradição e inovação através do design têxtil, com base em elementos culturais, materiais e simbólicos da região.

3.1 Problemática (Conceito e Objetivos)

Mediante o exposto ao longo do estado da arte, propõe-se uma identidade visual da Apúlia que deve refletir as suas tradições e o seu quotidiano, destacando elementos que definem visualmente a região, como as cores presentes nos barcos, as texturas das pedras e as formas associadas às atividades ligadas ao mar. O projeto nasce da necessidade de criar uma ligação entre esta riqueza visual local e a sua aplicação prática no contexto do design de identidade aplicado ao universo têxtil contemporâneo. Pretende-se desenvolver padrões que transportem para o tecido as referências visuais apulienses de forma autêntica e atual, contribuindo para a preservação da identidade local e para a sua projeção num formato acessível a toda a comunidade. Aliado a essas premissas, o projeto materializa-se em soluções práticas que poderiam ser utilizadas pelo município, na promoção da sua identidade local e regional, recorrendo a elementos e vestuário característico da região. Contextos de identidade e promoção municipal são de enorme relevância, podendo depender de formatos que não vivem da imposição de um logotipo, mas sim da reinterpretação do seu universo cultural, material e imaterial.

O foco principal reflete assim na criação de padrões têxteis inspirados no dia a dia da Apúlia, com especial atenção para o traje dos sargaceiros. As peças que compõem este traje – nomeadamente o chapéu, o lenço e as galochas – serão os suportes privilegiados para a aplicação dos padrões desenvolvidos, permitindo que estes objetos, já carregados de significado cultural, ganhem uma nova expressão gráfica, capaz de dialogar com as

gerações mais jovens e com públicos externos à região. Os padrões criados terão aplicação *all over*, cobrindo as peças na totalidade, o que reforça a importância de garantir qualidade e nitidez em grande escala. Por este motivo, a técnica de sublimação com tintas à base de água foi selecionada como a mais adequada para o projeto, uma vez que permite uma reprodução detalhada e precisa, mantendo a vivacidade das cores e assegurando um processo de impressão mais sustentável e eficiente.

O desenvolvimento do projeto é fundamentado pela observação direta e recolha de elementos visuais no território, através do registo fotográfico de objetos, superfícies e paisagens que caracterizam o ambiente apuliano (Anexo 5). Estes elementos servem de base para a construção gráfica dos padrões, garantindo uma ligação fiel à realidade da região. A pesquisa inclui também a recolha de testemunhos da população local, nomeadamente de sargaceiros e pescadores, para melhor compreender os significados atribuídos a determinadas cores, objetos ou vestuário, permitindo que a transposição gráfica destes elementos seja feita com respeito e autenticidade.



Figura 40 - Barcos dos pescadores de Apúlia. Fonte: Autora principal

Pretende-se não só criar produtos têxteis com um valor estético e cultural, mas também contribuir para a continuidade e atualização da identidade visual da Apúlia, tornando-a visível e relevante no contexto atual. Ao centrar-se em peças associadas ao traje dos sargaceiros, o projeto aproxima o design gráfico da prática vivida pela comunidade, criando um produto que pode ser apropriado tanto por quem faz parte desta herança cultural como por quem a deseja conhecer e valorizar.

3.2 Início e Pesquisas

A pesquisa desenvolvida para o projeto é marcada por uma abordagem ampla e profunda que combina múltiplas metodologias que serão posteriormente explicadas e fontes de informação, com o objetivo de criar uma identidade visual que seja genuinamente representativa da cultura da Apúlia, mas também adaptada às exigências do design contemporâneo.

O ponto de partida consistiu no trabalho de campo realizado diretamente na região da Apúlia, onde foram efetuados registos fotográficos extensivos para captar o ambiente, os objetos e os detalhes do quotidiano local, essenciais para a compreensão do contexto material e cultural (figuras 41 a 43). Estes registos funcionam como um arquivo visual rico que fornece referências concretas para o desenvolvimento dos padrões gráficos que irão constituir a base da linguagem visual do projeto.



Figura 41 - Pescadores a chegar de madrugada. Fonte: Autora principal

Figura 42 - "Anjo da Guarda nos Guie". Fonte: Autora principal

Figura 43 - Pescador na praia de Apúlia. Fonte: Autora principal

Ao longo desta fase, estabeleceu-se um contacto direto e contínuo com os pescadores locais, cujas vivências e conhecimentos são fundamentais para compreender a realidade histórica e atual da comunidade piscatória. As conversas mantidas com figuras chave, como o pescador Júlio, conhecido por “Júlio Cavalo”, e o escritor e pescador Carlos Moreira, ofereceram um retrato vívido da vida ligada ao mar, das dificuldades enfrentadas pela diminuição do número de pescadores e da escassez de espécies, bem como das práticas tradicionais que moldaram a identidade da Apúlia, como a apanha manual do sargaço e a sua utilização na agricultura local.



Figura 44 - Garagem do pescador "Carlos Moreira". Fonte: Autora principal



Figura 45 - Casinha do pescador da Apúlia. Fonte: Autora principal



Figura 46 - Poemas do pescador e poeta Carlos Moreira. Fonte: Autora principal

Este contacto direto com os protagonistas da pesca e da apanha do sargaço foi crucial para captar não só os aspetos práticos e funcionais destas atividades, mas também as histórias, memórias e símbolos que caracterizam esta comunidade. Estas narrativas tornaram-se fonte de inspiração para a criação de padrões que não são meros elementos decorativos, mas sim portadores de significado cultural profundo, capazes de transmitir a essência da relação da Apúlia com o mar e com a terra. Esta ligação íntima entre o design e a cultura local pretende assegurar que o trabalho final tenha autenticidade e relevância, evitando abordagens superficiais ou meramente estéticas.

A pesquisa mostrou-se também essencial para identificar elementos visuais específicos, como as texturas das pedras que se encontram na região, as redes de pesca tradicionais,

os barcos usados na Apúlia, bem como os trajes típicos dos sargaceiros (figura 47 e 48), incluindo detalhes do chapéu, lenço e galochas, todos eles elementos que influenciam diretamente o desenvolvimento da identidade gráfica.



Figura 47 - "Branqueta" nome que caracteriza o traje (Monteiro, 1993)

Figura 48 - Sargaceiro com "Sueste" e galhapão (Abílio, 2009)

Posteriormente, o trabalho foi complementado por uma investigação documental detalhada realizada na Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim, onde foram recolhidos e digitalizados diversos documentos, fotografias, registos e textos históricos que ajudam a contextualizar a cultura e o quotidiano da Apúlia ao longo dos anos (figuras 49 a 52).

Esta pesquisa documental foi fundamental para compreender a evolução histórica da comunidade piscatória e agrícola, os impactos das mudanças económicas e sociais, e a forma como as tradições foram preservadas ou transformadas. Através destes documentos, foi possível perceber como, no passado, os pescadores e sargaceiros conviviam com outras profissões locais, como a agricultura, e como as práticas ancestrais, como a apanha manual do sargaço e a utilização do mesmo na fertilização dos campos, tinham um papel central na vida da comunidade (Anexo 6). A pesquisa revelou ainda a existência dos moinhos e outras infraestruturas que integravam o modo de vida tradicional, reforçando a importância de considerar esses elementos na construção de uma identidade visual que reflita a complexidade e a riqueza cultural da região. Estes arquivos também forneceram referências visuais preciosas para a criação

de padrões e símbolos que possam evocar a história e a cultura da Apúlia de forma autêntica e respeitosa.

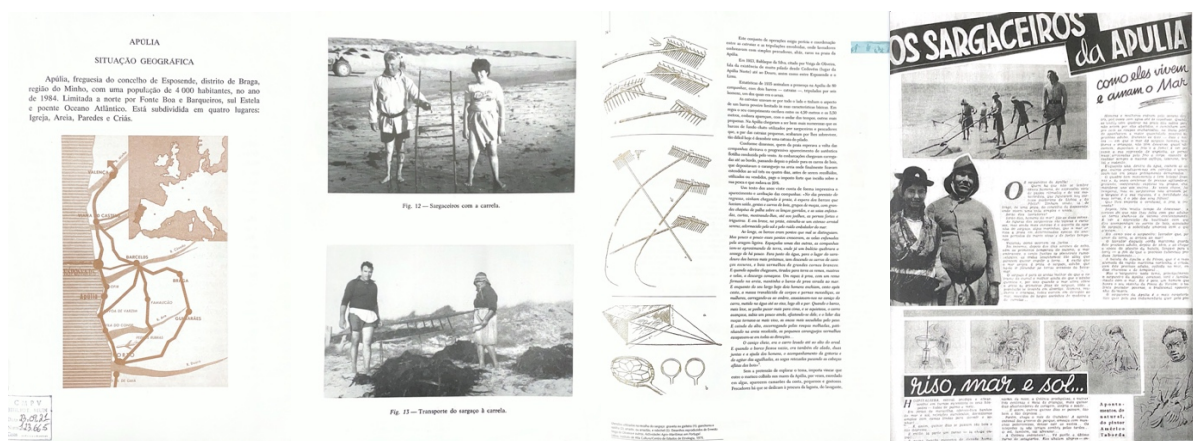


Figura 49 - Situação geográfica de Apúlia. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora)

Figura 50 - Sargaceiros na apanha. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora)

Figura 51 - Instrumentos dedicados à apanho do sargaço. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora)

Figura 52 - Como os sargaceiros vivem e amam o mar. Fonte: Acervo da BMPV (recolha fotográfica da autora)

Paralelamente a esta investigação de campo e documental, o projeto beneficiou da realização de entrevistas com designers contemporâneos, cujas abordagens e metodologias serviram de inspiração para o processo criativo, já vertidas no capítulo 2. Desde as entrevistas, que revelaram a importância da criação de narrativas visuais como consolidação conceptual das novas possibilidades dos padrões; à análise de exemplos tradicionais como a camisola poveira (que destacou a capacidade dos padrões gráficos na comunicação da história e pertença cultural à tradição e identidade local).

Para garantir uma estrutura clara e coerente no desenvolvimento do projeto, foi criado um mapa mental que sintetiza os diversos tópicos e insights recolhidos durante as fases anteriores da pesquisa. Este mapa mental (figura 47) funciona como uma ferramenta organizacional que permite visualizar e relacionar as diferentes áreas de investigação – desde as práticas de pesca, apanha do sargaço, elementos dos trajes tradicionais, até às texturas e formas observadas nos objetos e no ambiente local. Através deste instrumento, foi possível identificar os elementos mais relevantes para a construção da identidade

visual, definir as prioridades e estabelecer as ligações necessárias entre os diferentes conceitos, garantindo que o design resultante seja fruto de uma reflexão integrada e fundamentada. A estruturação das ideias através do mapa mental (figura 53) contribuiu para consolidar a narrativa do projeto, assegurando que cada padrão, cor e forma tenha um propósito claro e que a identidade visual da Apúlia seja uma expressão autêntica da cultura e história locais, com um olhar contemporâneo e inclusivo.

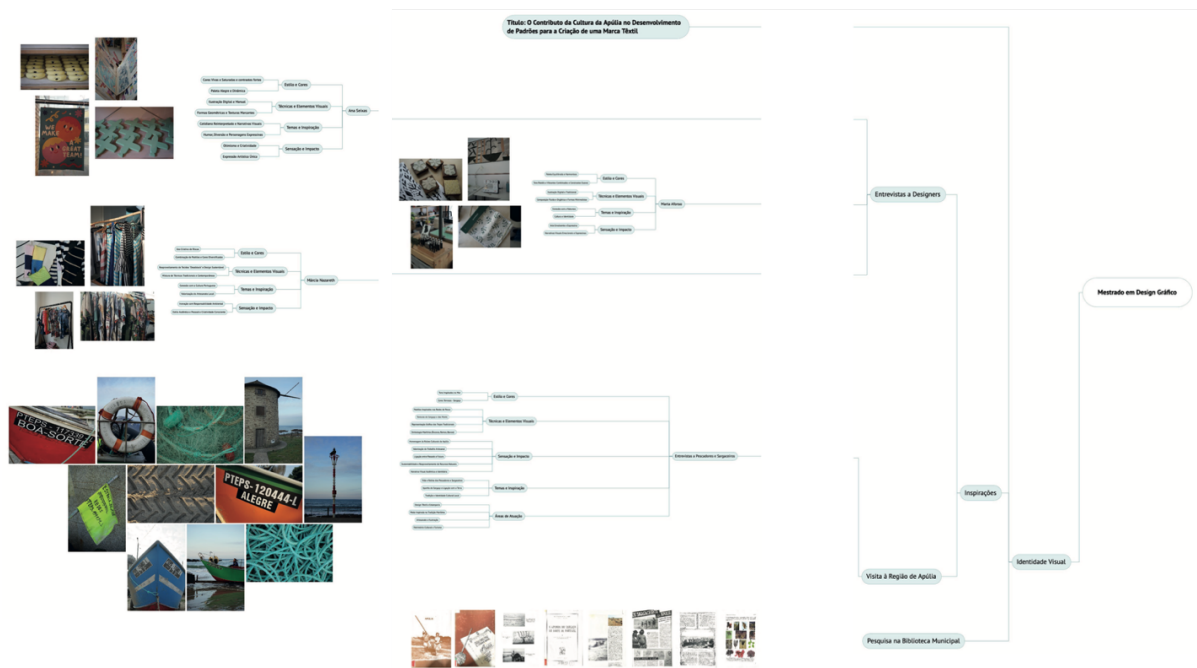


Figura 53 - Mapa visual (link no Anexo 7). Fonte: Autora principal

3.3 Desenvolvimento do Projeto

Da recolha fotográfica (figura 53) e pela exploração e experimentação de padrões (mais desenvolvida no ponto 3.3.1) resultaram 5 elementos gráficos orientadores. Uma interpretação dos moinhos, outra do sargaço, das pedras, das redes e boias, no sentido de o adaptar a peças de vestuário característico da Apúlia. Estas peças também sofreram alterações, de modo a se adaptarem às exigências contemporâneas, escolhendo como destino o casaco, o lenço e o chapéu. Ainda que se tenham desenvolvido outras aplicações por forma a demonstrar a versatilidade dos padrões.

O desenvolvimento do projeto gráfico teve início com um trabalho aprofundado de observação e extração visual a partir das fotografias recolhidas durante a pesquisa de campo realizada na Apúlia. O primeiro passo consistiu na criação de silhuetas de partes

de objetos captados nessas fotografias (figura 54), onde se puderam observar diversas deformações visuais causadas pelo ângulo, pela distância e pelas condições da captação das imagens. Essas pequenas distorções fotográficas foram fundamentais para dar origem às formas e esboços que começaram a estruturar o caminho visual do projeto. Como referido, este contexto visual foi definido, sendo testados como prioritárias, as peças mais representativas da cultura sargaceira: o casaco tradicional, o lenço das mulheres e o chapéu típico dos sargaceiros. A estas foram adicionadas as galochas utilizadas pelos pescadores.



Figura 54 - Silhuetas com deformação dos objetos. Fonte: Autora principal

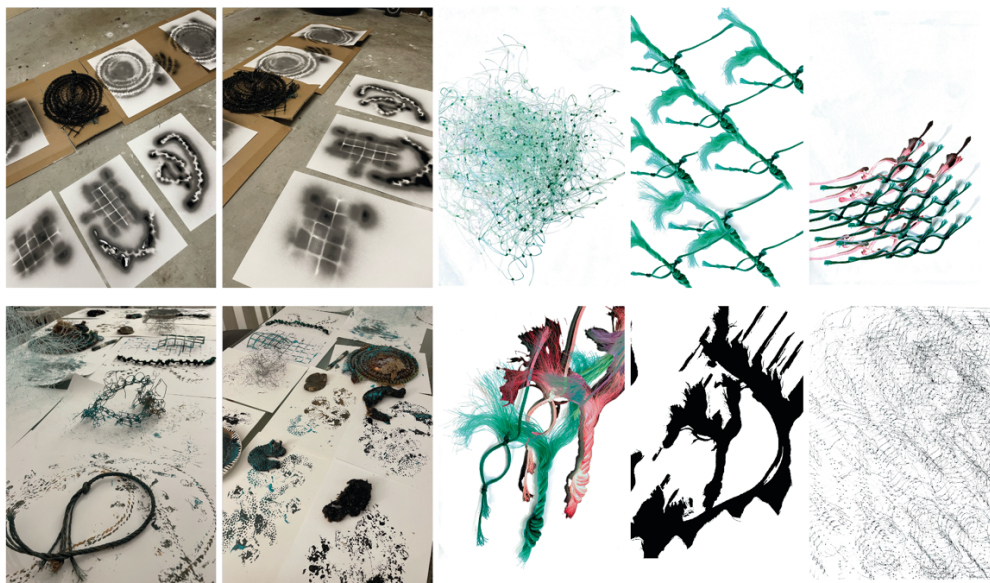


Figura 55 – Decalques e experiências gráficas. Fonte: Autora principal

Após essa fase inicial de desenho e esboço com base nas silhuetas, o processo prosseguiu com a recolha de materiais autênticos da Apúlia, diretamente associados à prática quotidiana da comunidade piscatória. Foram recolhidos sargaço, redes, cordas e outros objetos utilizados na pesca e na apanha do sargaço, que foram submetidos a experiências gráficas manuais através de decalques com tinta e impressões diretas sobre papel (figura 55). Estes registos, depois de digitalizados, foram trabalhados graficamente, explorando formas e padrões derivados das texturas dos materiais. Contudo, apesar da riqueza técnica e das diferentes possibilidades visuais que estas experiências ofereceram, os resultados desta fase acabaram por afastar-se do objetivo essencial do projeto. As composições obtidas mostraram-se demasiado abstratas, resultando em formas visuais que, apesar de visualmente interessantes, não transmitiam de forma clara e imediata a cultura da Apúlia nem estabeleciam uma ligação simbólica forte com a identidade local. Esta fase funcionou, assim, como um momento de aprendizagem e de afinação conceptual, evidenciando que o caminho deveria aproximar-se de uma linguagem mais figurativa e acessível, capaz de comunicar a essência da Apúlia de forma mais direta, e no seguimento dos 5 elementos gráficos definidos.

A partir das experiências e reflexões realizadas nas fases anteriores (figuras 54 e 55), percebeu-se que o facto dos elementos fotográficos das silhuetas apresentarem distorções visuais – resultantes do registo no terreno – não se tratou apenas de um ponto de partida para melhorar a construção formal do traje/casaco (figuras 56 e 57), como também se revelou uma fonte de inspiração para pensar os padrões de uma forma mais exagerada e expansiva. Essas distorções abriram caminho para explorar a ideia de padrões que extravasam os limites convencionais, sugerindo composições de grande escala, com camadas sobrepostas, repetições dinâmicas e variações de densidade, criando um ritmo visual que foge da rigidez típica dos padrões tradicionais. Este entendimento permitiu aprofundar a linguagem visual do projeto, potenciando a criação de composições gráficas mais livres, envolventes e que ocupam o espaço de forma orgânica, quase como se se expandissem naturalmente a partir dos próprios objetos e da cultura que representam.



Figura 56 - Esboços do traje/casaco. Fonte: Autora principal



Figura 57 - Esboços do chapéu dos sargaceiros. Fonte: Autora principal

Com essa conclusão, o projeto evoluiu para uma abordagem mais estruturada e consciente, retomando o desenvolvimento dos padrões com base numa análise mais cuidada dos elementos identitários que realmente mereciam destaque e que poderiam ser representados de forma eficaz. Foi então que se retomou o trabalho manual com a

criação de novas silhuetas e esboços mais detalhados, aprofundando a representação gráfica do chapéu, do traje, das galochas e do lenço, assegurando que cada elemento fosse reconhecível e carregado de valor cultural. Simultaneamente, iniciou-se uma nova fase de experimentação com diferentes materiais e suportes (figura 58), incluindo papel comum, cartolina e cartão, bem como técnicas variadas como aguarela, lápis de cor, marcadores, carvão, pastel seco, pastel de óleo e sal (figura 59) o que trouxe diversidade de texturas e densidades visuais ao projeto.



Figura 58 – Visão geral das experimentações com recurso a vários materiais de desenho. Fonte: Autora principal



Figura 59– Pormenor de padrão com textura (sal), experimentações e materiais. Fonte: Autora principal

Este percurso manual foi fundamental para estabelecer uma base rica e genuína que mais tarde seria digitalizada, permitindo a transição para a construção de uma linguagem visual digital coesa e fiel à identidade da Apúlia. A combinação entre os registos manuais e digitais permitiu criar padrões gráficos com um equilíbrio entre o detalhe e a expressividade, aproveitando os traços leves e as manchas densas como formas complementares de representação.

3.3.1 Exploração e Experimentação de Padrões

A partir dos desenhos iniciais, desenvolveu-se uma exploração livre de padrões, feita através de várias combinações em novos desenhos experimentais, que procuraram transformar elementos do território da Apúlia em linguagem gráfica. Os primeiros testes (figura 60) revelaram-se sobretudo como exercícios de descoberta: procurou-se perceber de que forma símbolos locais, como as boias, as redes de pesca, as pedras e os moinhos, poderiam ser reinterpretados para além da sua função ou aparência literal. Ainda não havendo uma estrutura definida, já existia a intenção de trabalhar estes elementos, pela sua força visual e pelo seu valor simbólico, mesmo que o resultado inicial fosse muitas vezes confuso, pesado ou demasiado figurativo.

diretamente resultantes da análise de campo, recolhas fotográficas e de arquivo, foram confrontados com a análise das origens simbólicas da freguesia, tomando o brasão da Apúlia como ponto de partida. Este símbolo oficial, com a sua riqueza visual e histórica, foi analisado e desconstruído para ser reinterpretado numa linguagem gráfica contemporânea, mais flexível e adaptável a diferentes suportes (como veremos no ponto 3.3.4). O objetivo foi romper com a rigidez heráldica e aproximar a identidade visual da comunidade, traduzindo-a de forma mais viva e acessível.

Dessa desconstrução foi possível identificar a presença de três linhas onduladas na sua heráldica (figura 61), às quais já se havia identificado com sendo representativas do campo e do mar.



Figura 61 - Brasão de Apúlia. (Heraldry, 2016)

Assim sendo, além da escolha dos 5 elementos, estes emergiram em combinações representativas de três núcleos visuais que orientaram a criação (figura 62): os elementos ligados ao mar, como redes, boias e barcos, que evocam a vivência piscatória; as formas do sargaço, que exploram texturas orgânicas e fluidos; e as pedras e moinhos, símbolos da arquitetura e da herança agrícola local. No entanto, esta fase foi também marcada por um processo de seleção rigoroso: muitos padrões testados não sobreviveram, seja por se revelarem demasiado literais, ou por resultarem pesados e de difícil aplicação. Mostrar estas tentativas torna-se fundamental, pois cada falha ajudou a clarificar os limites dos elementos gráficos e a abrir caminho para soluções mais consistentes.

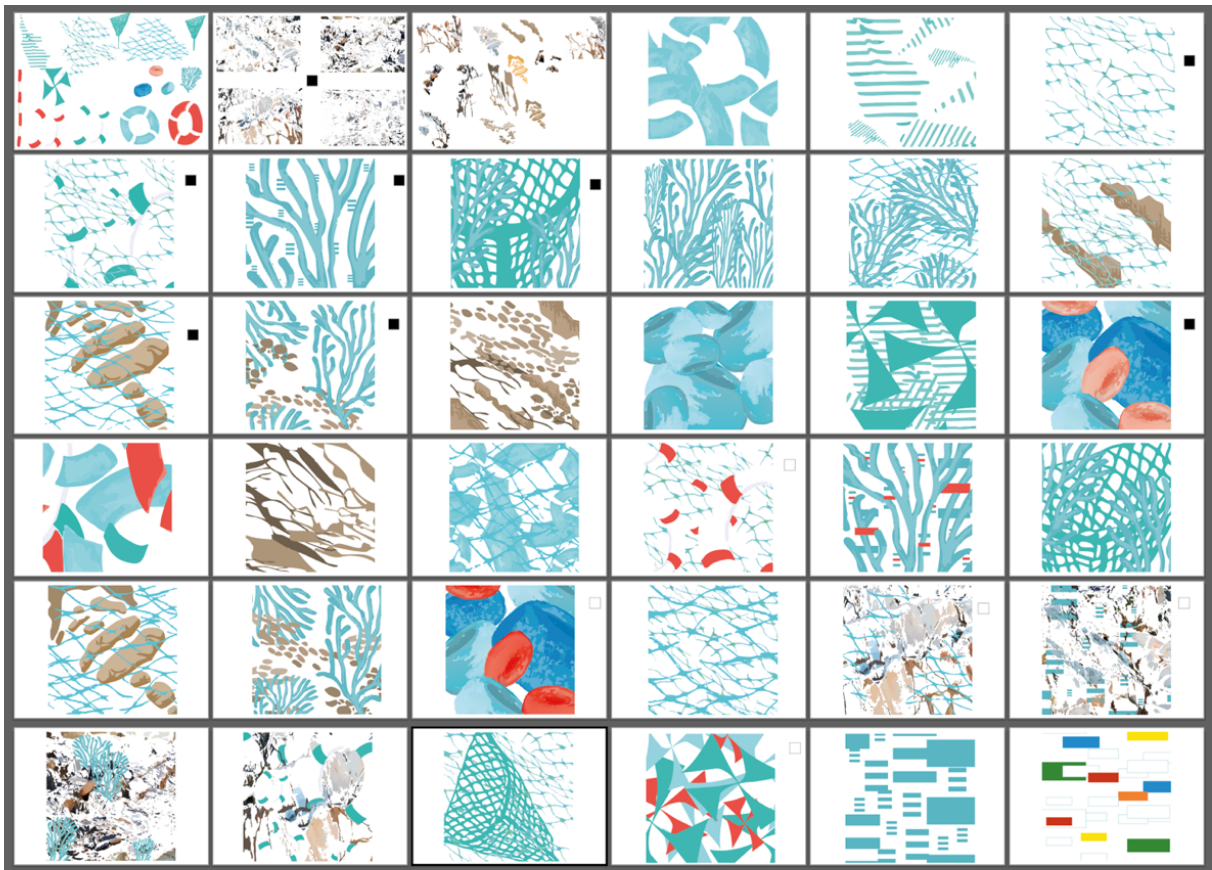


Figura 62 - Segunda fase dos padrões. Os quadrados pretos presentes em algumas das imagens são os escolhidos para um depuramento posterior. Fonte: Autora principal

Este exercício de desconstrução e reconstrução ganha maior relevância quando contextualizado na tradição portuguesa de identidade municipal. De acordo com Pedro Serapicos, no seu projeto de mestrado, *Falar de identidade da cidade: um projeto de desenho para identidade visual do município de Esposende* “a identidade evoca referências dos universos geográfico, social e cultural” (Serapicos, 2010, p. 58) refletindo a sua história, cultura e valores e a importância de conceber símbolos que comuniquem efetivamente com a comunidade.

Como podemos ver na figura seguinte, os padrões selecionados foram cruzados para verificar se em conjunto comunicam a identidade visual pretendida. Foi apertado o padrão e tentou-se criar uma maior intensidade de cores, sendo que nem todos eles passaram dessa segunda para a fase final. Até mesmo alguns deles foram repescados como podemos ver mais à frente.

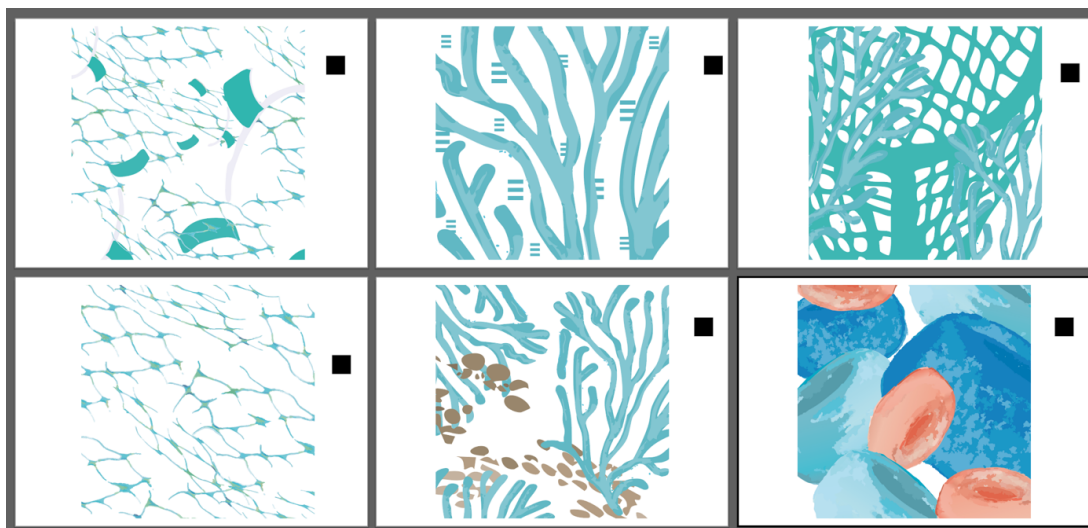


Figura 63 - Foto dos padrões aproximados. Fonte: Autora principal

Assim, o desenvolvimento dos padrões não foi apenas um exercício estético, mas também conceptual: significou selecionar, depurar e reinterpretar. Muitos desenhos não foram selecionados, mas esse processo de experimentação e erro foi essencial para consolidar uma identidade visual capaz de unir tradição e contemporaneidade, respeitando os símbolos da Apúlia enquanto os atualiza para uma nova realidade cultural e comunicacional.

3.3.3 Testes em tecido / *Mockups*

Durante a segunda fase de seleção dos padrões gráficos, foram realizados os primeiros *mockups*, estudos de cores e tons, essenciais para compreender a aplicabilidade real das composições visuais. Estes testes permitiram perceber que nem todos os padrões funcionavam da mesma forma fora do papel: algumas combinações de cor não resultavam, enquanto determinados elementos precisavam de ajustes no grau de definição ou na escala para se enquadrarem harmoniosamente entre si.

Durante esta fase, os padrões foram aplicados em diferentes suportes (figura 64) para testar a sua versatilidade: tecidos, galochas, barracas de praia, chapéus e outros objetos do quotidiano foram simulados para avaliar a leitura visual e a coerência dos elementos gráficos. Cada *mockup* forneceu informações valiosas sobre como o padrão interagira com materiais distintos, como a textura do tecido influenciava a percepção das cores e como a tridimensionalidade das superfícies podia alterar a composição visual.



Figura 64 - *Mockups* e aplicação de padrões. Fonte: Autora principal

Alguns padrões, embora fortes na fase gráfica, não se adaptaram bem aos diferentes suportes ou perderam impacto ao serem escalados, e por isso não avançaram para a fase final. Este processo iterativo de simulação e prototipagem permitiu ajustar escalas, contrastes e tons, garantindo que os padrões finais não fossem apenas esteticamente consistentes, mas também funcionais e coerentes em diferentes contextos de aplicação.

3.3.4 Consolidação da Identidade Visual e os seus Padrões

A par do desenvolvimento dos padrões, foi, durante algum tempo, equacionada a possibilidade de consolidar uma identidade visual (sob a forma de logotipo) conjuntamente com os padrões, explorando elementos gráficos inspirados diretamente nas letras e inscrições visíveis nos barcos e nas paredes da Apúlia (figura 65), e absorvendo as três ondas da heráldica do município. O objetivo consistia em criar uma

linguagem visual unificada, onde tipografia e padrões dialogassem de forma integrada, reforçando a presença cultural e simbólica do território.

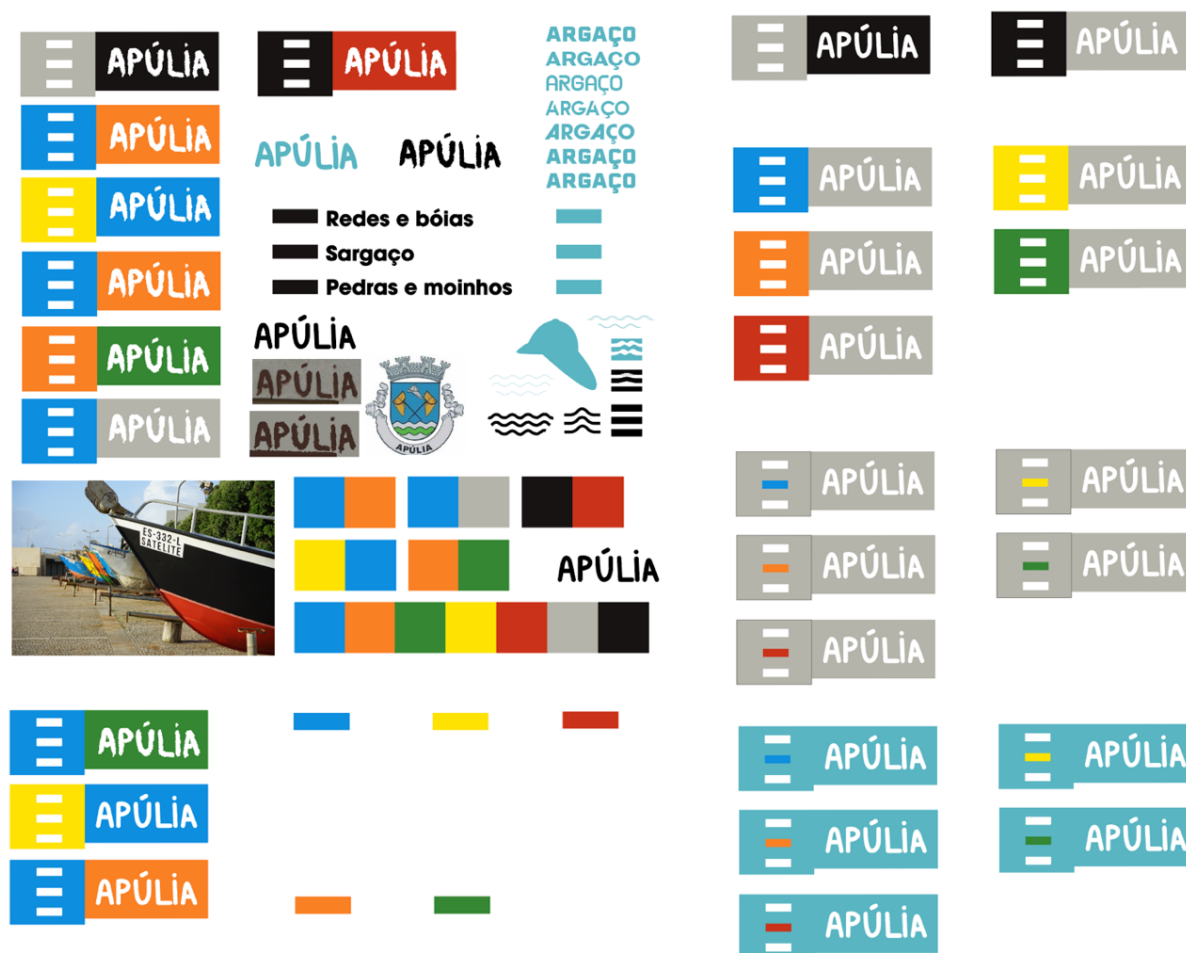


Figura 65 - Testes de identidade. Fonte: Autora principal

Foram realizados diversos testes, por forma a analisar como estes elementos tipográficos poderiam coexistir com os padrões já desenvolvidos. No entanto, tornou-se evidente que a tipografia não comunicava diretamente com os padrões e, em alguns casos, fragilizava certas opções visuais. A utilização dos 3 traços seguidos da palavra “Apúlia” para a identidade tipográfica mostrou-se insuficiente para acomodar a diversidade de padrões, dificultando a harmonia das composições (figuras 66 e 67).

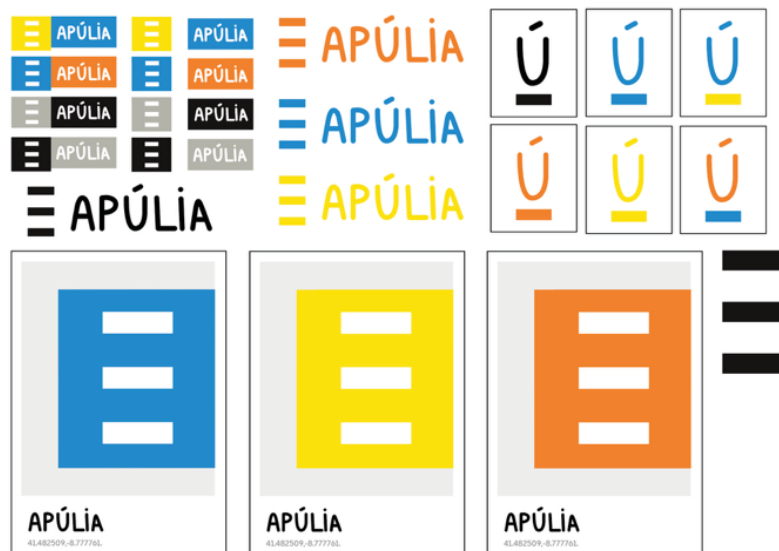


Figura 66 - Estudos de identidade e cores. Fonte: Autora principal



Figura 67 - Mockups de etiquetas. Fonte: Autora principal

Apesar disso, certos elementos sobreviveram e assumiram um papel central na consolidação da identidade. O “Ú” e o acento foram selecionados como marcadores visuais, quase como uma assinatura da Apúlia, capazes de acompanhar os padrões sem comprometer a coerência visual. Estes elementos funcionaram como demarcação das peças, sob a forma de etiqueta ou em documentos descritivos, oferecendo uma presença sutil e reconhecível que reforça a ligação entre grafismo, território e memória local (figuras 68 e 69).

Através destes testes, tornou-se claro que a consolidação da identidade não consistia na fusão direta de um logotipo e padrões, mas sim na identificação de elementos-chave que pudessem complementar os padrões e acrescentar significado às peças. Este processo permitiu refinar a relação entre os diferentes componentes gráficos, garantindo que a identidade visual da Apúlia permanecesse contemporânea, coerente e adaptável a diferentes suportes, sem perder a ligação com a cultura e a tradição local.

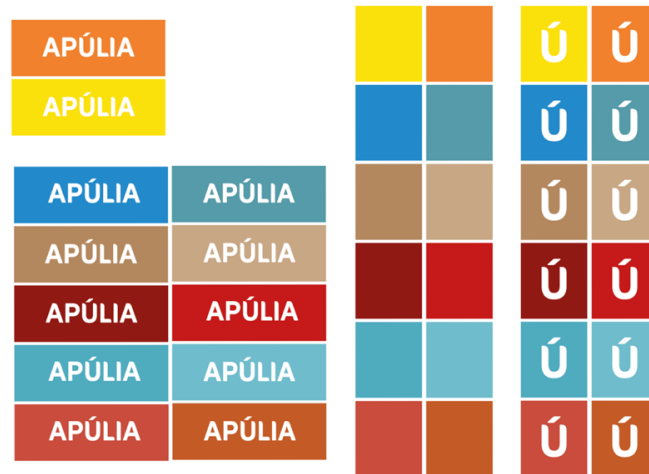


Figura 68 - Maturação da identidade e uso da letra "Ú". Fonte: Autora principal



Figura 69 - Figura do processo de aplicação da letra "Ú". Fonte: Autora principal

4 RESULTADOS E ANÁLISE

O projeto consolidou o estudo desenvolvido, apresentando uma identidade visual coesa, em que padrões, cores e elementos gráficos estabelecem uma ligação clara com a tradição e o território da Apúlia, mas de forma contemporânea e adaptável. Os testes em diferentes suportes permitiram validar os padrões finais (figura 70), ajustando escalas, cores e sobreposições para garantir legibilidade e impacto visual. A escolha cuidadosa de elementos tipográficos e distintivos complementou os padrões sem os fragilizar, reforçando a identidade própria do território.

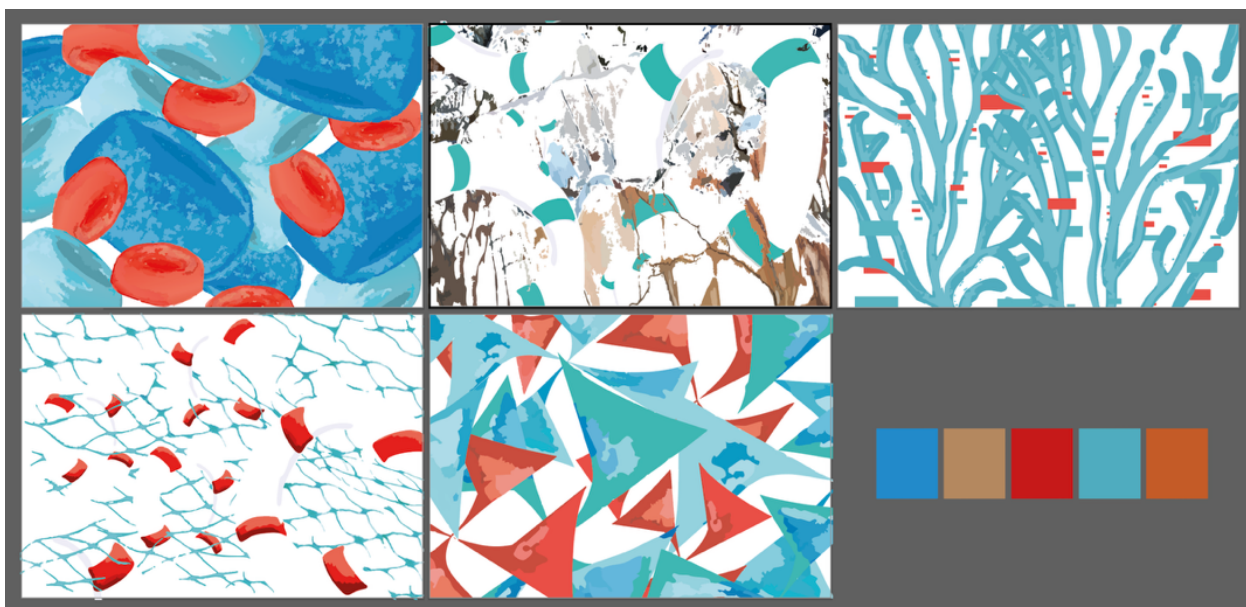


Figura 70 - Padrões e cores finais. Fonte: Autora principal

4.1 Padrões Finais Criados

A partir da evolução deste processo de exploração visual e conceptual, o projeto consolidou-se na definição de cinco padrões gráficos principais que estruturam a identidade visual da Apúlia.

O primeiro padrão desenvolvido é inspirado nas boias mais pequenas, tradicionalmente utilizadas para marcar as redes de pesca. Este padrão explora a repetição ritmada destas pequenas formas circulares, criando uma malha visual equilibrada e subtil. A escolha destas boias remete diretamente para a paisagem marítima da Apúlia e para a prática quotidiana dos pescadores, conferindo ao padrão uma carga simbólica que reforça a

memória coletiva da comunidade. O ritmo visual deste padrão pretende evocar o movimento constante do mar e a cadência das redes estendidas sobre a areia (figura 71).

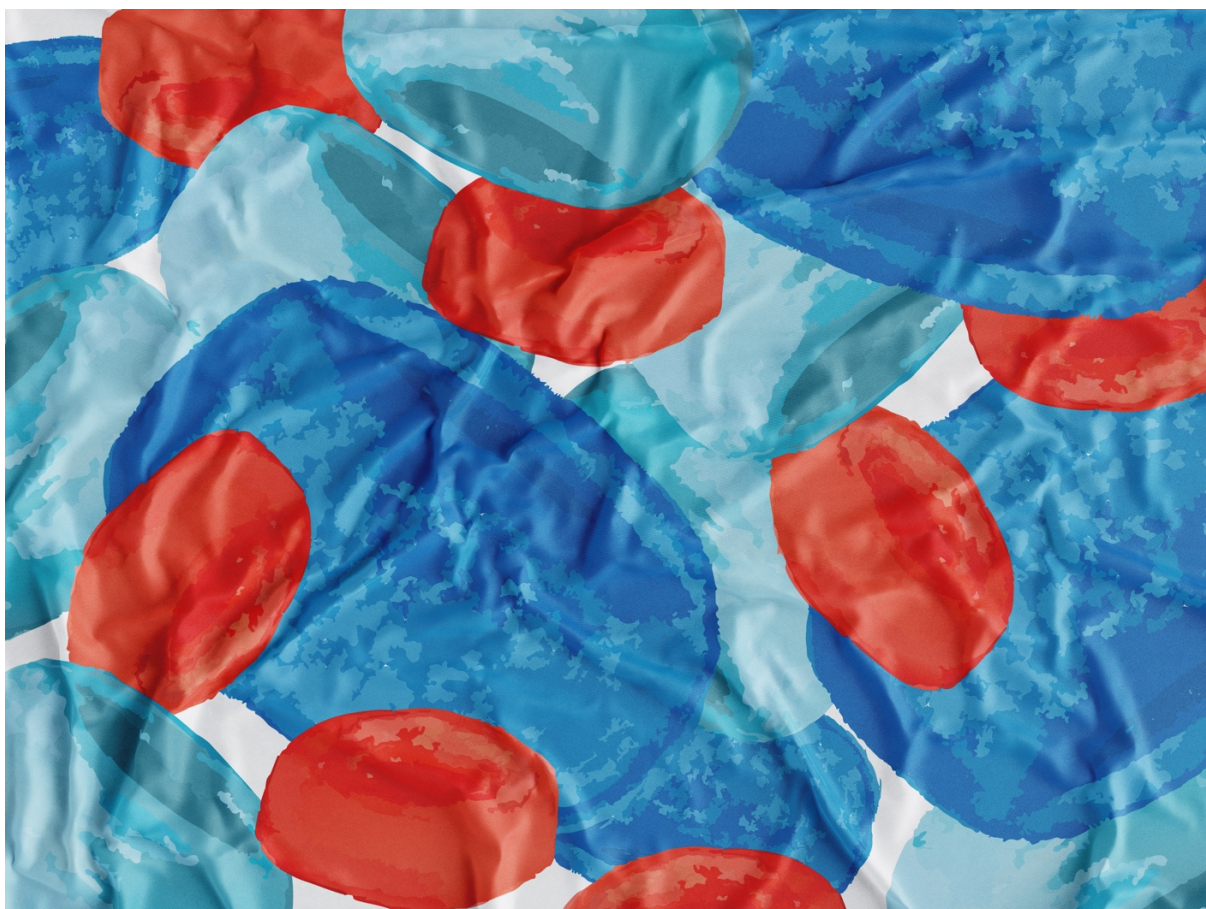


Figura 71 – *Mockup* em tecido do padrão das boias das redes de pesca. Fonte: Autora principal

O segundo padrão baseia-se na exploração das texturas das pedras presentes nos moinhos da região. Estas formas arredondadas e orgânicas introduzem um contraste formal face aos restantes elementos visuais do projeto, funcionando como estabilizadores gráficos dentro da composição geral. As pedras, além de serem elementos estruturais e simbólicos, representam a ligação à terra, à memória e à permanência. No contexto do projeto, este padrão contribui para a criação de superfícies densas e sólidas que equilibram a leveza e fluidez de outros padrões, reforçando a identidade visual através de uma linguagem gráfica que remete para a robustez e durabilidade das tradições locais (figura 72).



Figura 72 - *Mockup* em tecido do padrão da textura das rochas e boias de salvamento. Fonte: Autora principal

O terceiro padrão resulta da combinação entre as redes de pesca e as boias de salvamento. Esta composição estabelece uma ligação direta com a prática piscatória e com os objetos que marcam visualmente a costa apuliense. O padrão das redes foi desenhado com uma abordagem mais abstrata e estilizada, simplificando o entrelaçado clássico sem perder a sua essência funcional. As boias de salvamento, introduzidas neste padrão, conferem pontos de tensão visual e criam uma dinâmica formal que remete para a ideia de proteção e de comunidade. Esta combinação gráfica reforça o sentimento de pertença e de entreatajuda que caracteriza as gentes ligadas ao mar (figura 73).

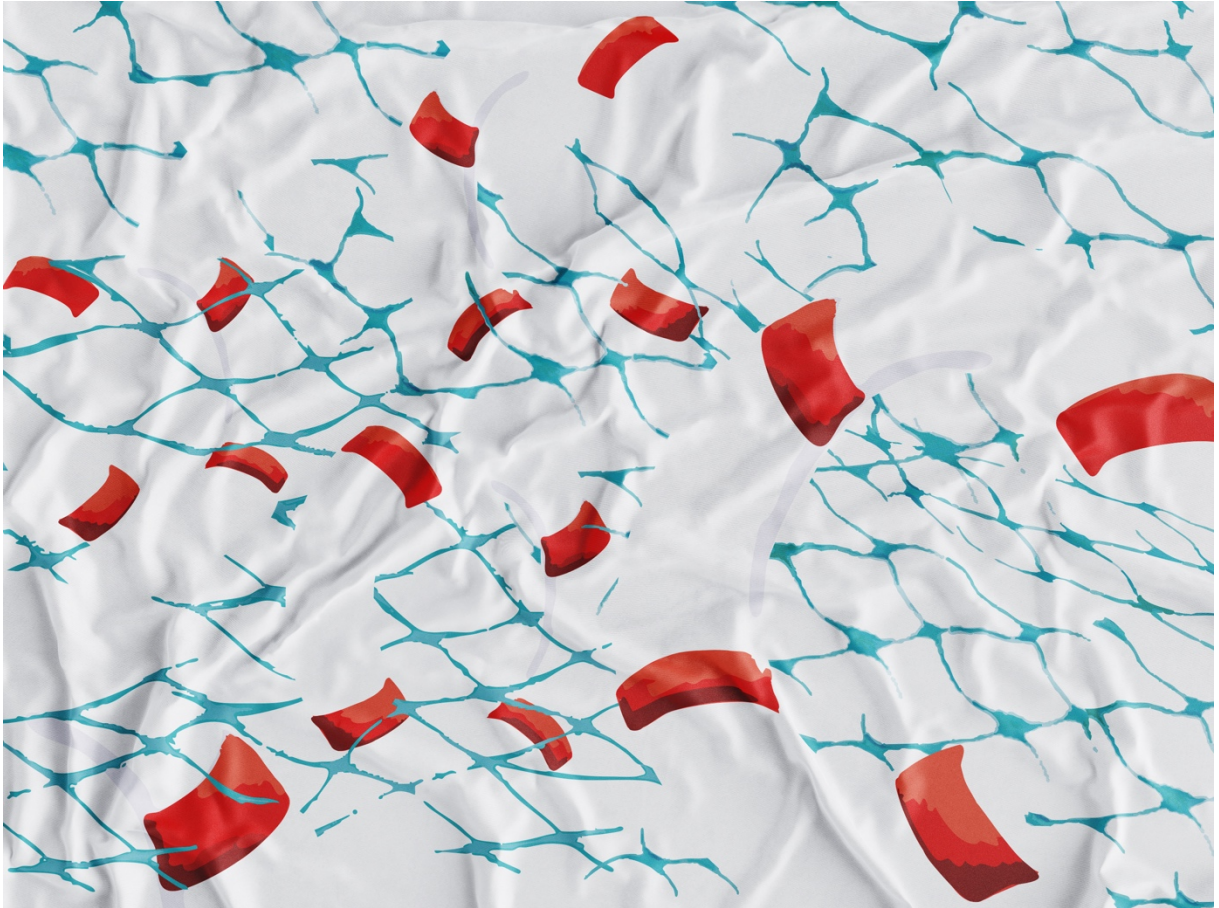


Figura 73 - *Mockup* em tecido do padrão das redes de pesca e boias de salvamento. Fonte: Autora principal

O quarto padrão foca-se no sargaço, elemento natural e histórico de enorme relevância para a Apúlia. Este padrão apresenta-se com uma linguagem mais fluida e orgânica, evocando o movimento das algas arrastadas pelas marés e a textura irregular que caracteriza o sargaço quando espalhado nas praias ou transportado nas embarcações. Associado ao sargaço, surge a representação gráfica simplificada do mastro – reduzida a apenas três traços horizontais –, funcionando como uma marca identitária e subtil que estabelece uma ponte com o brasão da freguesia. Esta simplificação gráfica do mastro introduz uma leitura contemporânea e acessível, enquanto mantém uma forte ligação simbólica ao património visual e histórico da Apúlia. O jogo entre a fluidez do sargaço e a verticalidade estática do mastro cria um contraste que dinamiza a superfície gráfica, permitindo diferentes camadas de leitura e possibilidades de sobreposição (figura 74).

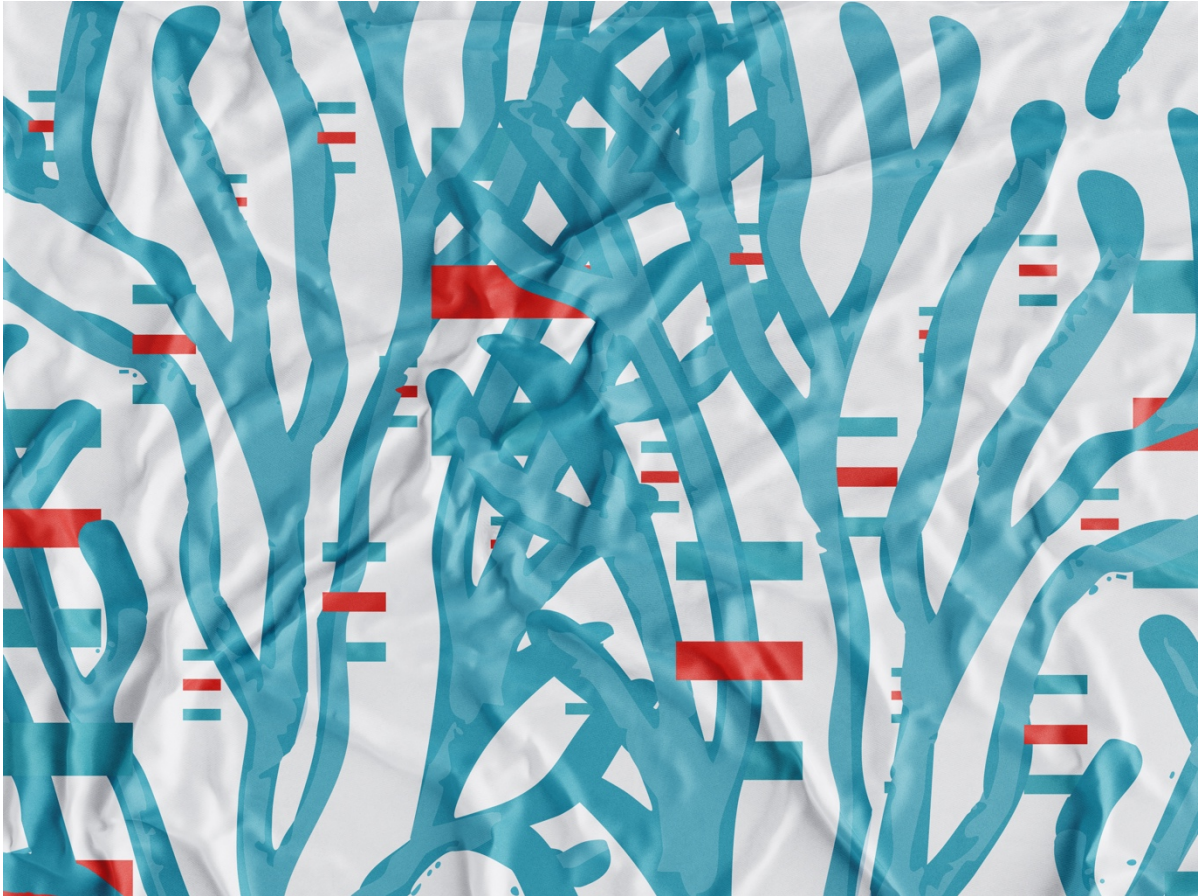


Figura 74 - *Mockup* em tecido do padrão dos sargaço e simplificação do mastro. Fonte: Autora principal

O quinto e último padrão foi desenvolvido a partir da forma das pás dos moinhos, elemento que, visualmente, se aproxima das velas das embarcações tradicionais. Este padrão introduz uma geometria mais marcada e angular, funcionando como um elemento de ligação entre a prática agrícola e a atividade marítima que caracterizam a história local. As pás, tratadas de forma simplificada e integrada no traço visual do projeto, evocam a energia e o movimento dos moinhos, enquanto remetem para as velas e as deslocamentos marítimos. Este padrão reforça a ligação entre as duas dimensões económicas da Apúlia – o mar e a terra –, criando um elemento gráfico que simboliza a adaptabilidade e a complementaridade destas duas práticas ancestrais (figura 75).

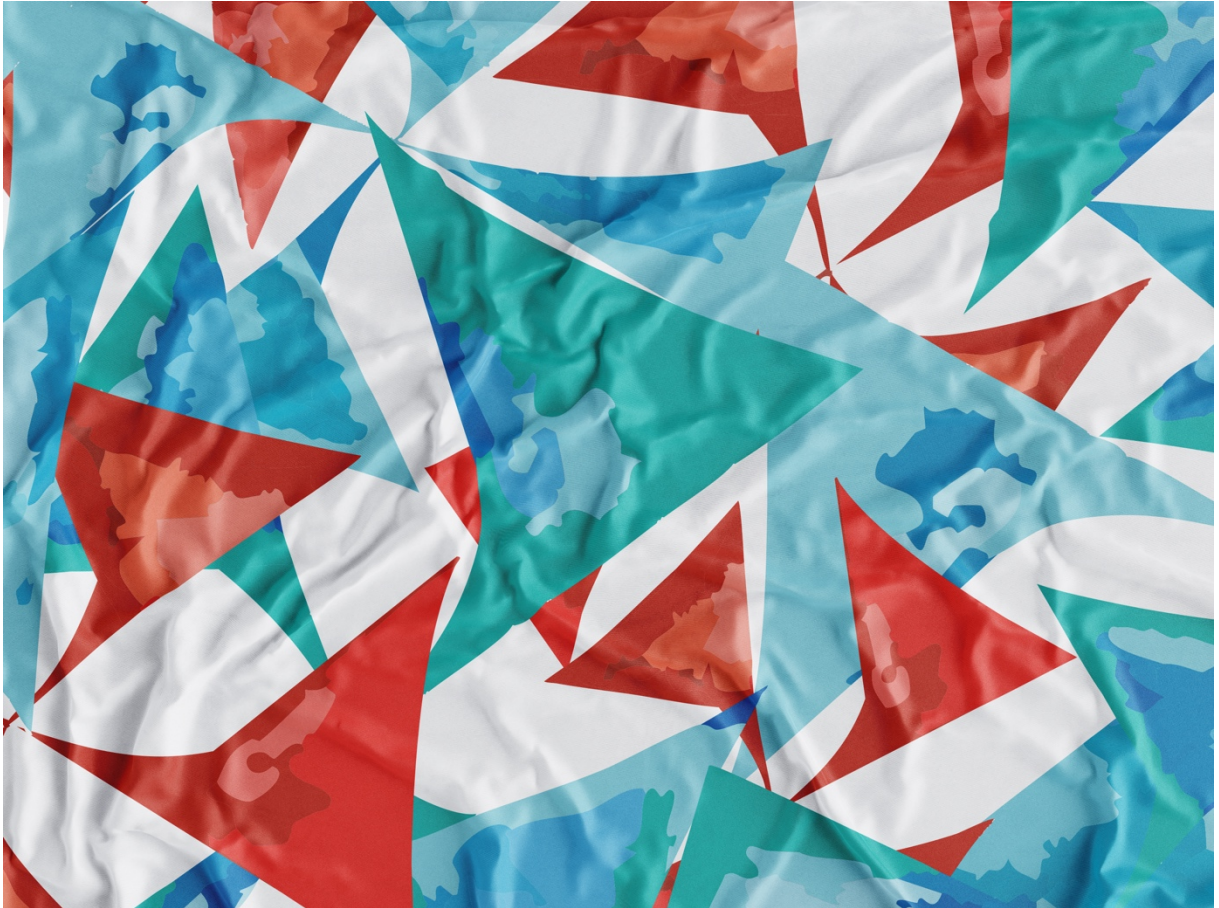


Figura 75 - *Mockup* em tecido do padrão das pás dos moinhos. Fonte: Autora principal

A definição e desenvolvimento destes cinco padrões gráficos criam uma base visual sólida e integrada para o projeto, permitindo uma aplicação versátil e harmoniosa em múltiplos suportes que refletem a cultura e identidade da Apúlia. Cada padrão, ao combinar elementos simbólicos e formas abstratas, contribui para uma narrativa visual coesa que respeita as tradições locais enquanto oferece uma estética contemporânea e dinâmica. A incorporação destes padrões em objetos do quotidiano, como o traje, as galochas e em vestuário e acessórios, fortalece a presença da identidade visual no dia a dia da comunidade, promovendo um sentido de pertença e continuidade cultural. Assim, os padrões funcionam não só como elementos decorativos, mas como veículos de memória e expressão, capazes de dialogar com a história da freguesia e de acompanhar a sua evolução futura de forma orgânica e significativa.

4.2 Aplicação em protótipos e testes em vários suportes

O primeiro passo na fase de aplicação prática consistiu na impressão dos tecidos através da sublimação com tintas à base de água e etiquetas com os cinco padrões finalizados, explorando diferentes escalas e combinações cromáticas (figura 76). Esta etapa permitiu avaliar diretamente a materialidade dos padrões, como se comportam sobre o tecido, a intensidade das cores e a definição dos elementos gráficos, garantindo que fossem adequados para diferentes tipos de aplicação. As etiquetas impressas, reproduzindo o logótipo e pequenos fragmentos dos padrões (figura 77), funcionaram como testes de identificação visual e de posicionamento em objetos reais, conferindo aos produtos uma assinatura clara da identidade da Apúlia.



Figura 76 - Fichero do painel de sublimação para produção do traje (15m x 1,50m). Fonte: Autora principal

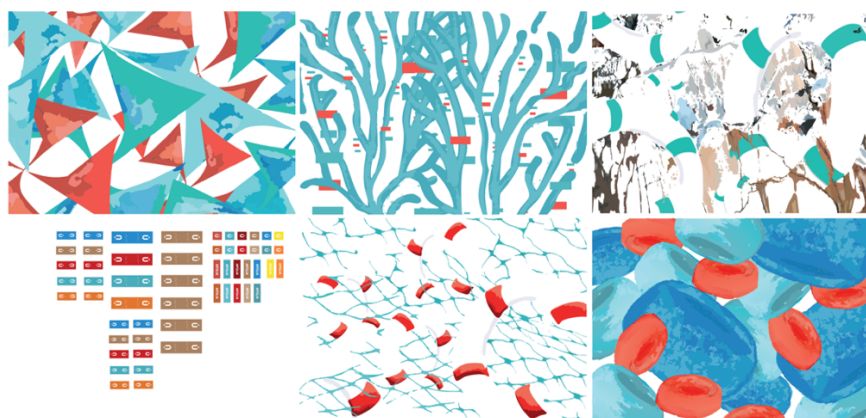


Figura 77 - Fichero do painel de sublimação para produção dos chapéus e *tote bags* (3m x 1,5m). Fonte: Autora principal

Além dos tecidos e etiquetas, foram realizados testes em *hangtags* (figuras 78 e 79), permitindo avaliar a coerência visual dos padrões em objetos mais pequenos e planos, essenciais para reforçar a identidade da marca em detalhes promocionais ou informativos. Os *hangtags*, em particular, foram concebidos como pequenas sínteses da narrativa visual de cada padrão. Cada etiqueta apresenta de forma resumida e característica a inspiração de cada elemento: as boias e redes evocam a tradição

piscatória; o sargaço transmite o ritmo orgânico do território costeiro; as pedras e moinhos remetem à herança arquitetônica e agrícola; e o mastro e as pás dos moinhos sugerem movimento e energia local. Desta forma, os *hangtags* funcionam como pontos de comunicação direta com o público ao estarem incluídas nas peças, reforçando a leitura imediata e a compreensão da identidade visual da Apúlia.



Figura 78 - *Hangtags* de cada padrão. Fonte: Autora principal



Figura 79 - *Mockup* dos *hangtags*. Fonte: Autora principal

Além dos *hangtags*, existem outros formatos impressos que acompanham as peças de vestuário, nomeadamente um folheto informativo sobre o projeto da Apúlia (figura 80). Este folheto deve estar presente em cada peça e tem como objetivo descrever todos os padrões, conduzindo o público a uma viagem de interesse e conhecimento. Paralelamente, e em articulação com o Município, foram também desenvolvidos postais (figuras 81 e 82) que permitem à comunidade adquirir um kit completo ou, em alternativa, recebê-los individualmente através do Município, caso não adquiram as peças de vestuário. Desta forma, as pessoas têm acesso a uma experiência enriquecedora e a informação essencial sobre o projeto, reforçando a importância da homenagem prestada à comunidade e assim como Ana Types Type (2025), a indicação que padrões são usados para comunicar muitos processos.



Figura 80 - Folheto informativo que deve acompanhar todas as peças. Fonte: Autora principal



Figura 81 - Visão geral dos postais frente e verso. Fonte: Autora principal



Figura 82 - Visão aproximada dos postais. Fonte: Autora principal

Os tecidos impressos serviram como base para a execução de diversos protótipos inspirados na tradição local, começando pelo traje dos sargaceiros (figura 83). Para esta peça, foi utilizado o padrão das rochas, reforçando a ligação visual entre a tradição e a identidade gráfica de uma forma mais abstrata. Além disso, também foi feita a simbologia através das 3 nervuras no final da peça, que também estão representadas nas saias das sargaceiras. O traje, assim como o chapéu dos sargaceiros, foi concebido de forma reversível, permitindo a sua utilização em diferentes estações do ano e conferindo maior versatilidade e funcionalidade. A aplicação dos padrões (figura 84) seguiu uma lógica de sobreposição e contraste, garantindo equilíbrio estético e fidelidade à identidade visual da Apúlia.



Figura 83 - Ilustração do traje escolhido para produção. Fonte: Autora principal



Figura 84 - Visão geral das ilustrações com os vários padrões. Fonte: Autora principal

O chapéu dos sargaceiros (figuras 85 e 86), igualmente reversível, exigiu atenção especial na adaptação da forma tradicional à ergonomia contemporânea e à visibilidade dos padrões. Esta disposição gráfica implica um processo de estampagem posterior à confecção do produto. Com isto, à medida que a dimensão de uma peça maior expande o padrão e uma peça menor contém o padrão.



Figura 85 - Ilustração do chapéu dos sargaceiros escolhido para produção. Fonte: Autora principal

Figura 86 - Visão geral de outros tipos de chapéus ilustrados. Fonte: Autora principal

Paralelamente, desenvolveu-se o chapéu dos pescadores, destinado a uso diário e promocional (figura 87). Nesta peça, a escala e a aplicação dos padrões foram ajustadas para garantir que a leitura visual fosse imediata, criando uma conexão direta entre a identidade visual e o território da Apúlia.



Figura 87 - *Mockup* de aplicação dos padrões em chapéus de pescador. Fonte: Autora principal

Além das peças descritas, desenvolveu-se igualmente o lenço e as galochas, que pelas características dos materiais (plástico e seda), se optou por desenvolver apenas em *mockup* (figura 88). Também foram aplicados em outros objetos como barracas de praia

e boias (figura 89), no entanto, os tecidos foram aplicados em *tote bags* (figura 90), permitindo avaliar a repetição, a escala e o impacto visual dos padrões em superfícies planas de grande dimensão. As *tote bags* funcionaram não apenas como suportes de aplicação, mas também como objetos de comunicação cultural, traduzindo a identidade visual para o cotidiano de moradores e visitantes.



Figura 88 - *Mockup* da aplicação dos padrões em lenços e galochas. Fonte: Autora principal



Figura 89 - *Mockup* da aplicação dos padrões em barracas de praia e boias. Fonte: Autora principal



Figura 90 - *Mockup* da aplicação dos padrões em *tote bags*. Fonte: Autora principal

O tecido utilizado é 100% poliéster reciclado, fornecido pela empresa Lemar, e a impressão por sublimação foi realizada na Têxtil Arte (figura 91), assegurando fidelidade cromática, durabilidade e sustentabilidade dos produtos. Estes testes em tecidos, etiquetas, *hangtags*, protótipos de vestuário e *tote bags* foram fundamentais para validar os padrões, identificar de forma eficaz a identidade visual e cultural do projeto, consolidando a ligação entre tradição, contemporaneidade e território.



Figura 91 - Organização e recorte de tecido após impressão. Fonte: Autora principal

4.3 Impacto cultural e identitário

Os padrões, desenvolvidos para a Apúlia, não se limitam a uma expressão estética; eles representam uma tentativa consciente de fortalecer o sentido de pertença e orgulho da comunidade local. Ao incorporar elementos da tradição, da pesca, da natureza e da vida quotidiana, os padrões funcionam como uma ponte visual entre gerações, permitindo que jovens e habitantes mais antigos reconheçam e se identifiquem com a sua própria cultura de forma tangível e contemporânea.



Figura 92 - Registo fotográfico do resultado final do traje. Fonte: Autora principal

A presença destes padrões em vestuário (figura 92), acessórios e objetos utilitários cria uma experiência quotidiana de pertença, em que os moradores se encontram refletidos naquilo que usam, veem e partilham. Ao tornar a identidade visual da região visível em produtos práticos, o projeto pretende gerar um efeito de normalização e valorização da cultura local, incentivando a população a reconhecer a riqueza patrimonial da Apúlia e a transmitir este orgulho de forma natural e espontânea.



Figura 93 - Registo fotográfico do traje em modelo físico 1. Fonte: Autora principal



Figura 94 - Registo fotográfico do traje em modelo físico 2. Fonte: Autora principal

Além disso, os padrões funcionam como instrumentos de educação visual e simbólica, familiarizando as pessoas com os elementos identitários da região de forma lúdica e acessível. Cada forma, cor e composição gráfica é cuidadosamente pensada para estimular curiosidade e diálogo sobre a história, as tradições e o território, promovendo a participação da comunidade e a apropriação cultural dos símbolos locais.



Figura 95 - Registo fotográfico dos chapéus de pescador finalizados. Fonte: Autora principal



Figura 96 - Registo fotográfico dos tote bags finalizados. Fonte: Autora principal

O impacto esperado vai além do visual: como anteriormente referido trata-se de criar uma memória coletiva compartilhada, fortalecendo laços comunitários e incentivando projetos futuros de valorização do património local. Através desta identidade visual coerente e reconhecível, os padrões da Apúlia tornam-se marcos simbólicos, capazes de inspirar iniciativas culturais, turísticas e educativas, além de gerar reconhecimento interno da região perante visitantes e residentes.

4.4 Desafios e reflexões

O desenvolvimento do projeto da identidade visual da Apúlia foi marcado por diversos desafios criativos e técnicos, que exigiram constante adaptação e reflexão. Um dos primeiros obstáculos surgiu na fase de pesquisa e seleção dos elementos culturais pela presença de uma vasta dimensão de informações, símbolos e tradições de diferentes locais, o que inicialmente gerou um excesso de dados e ideias. A tentativa de representar todos os elementos simultaneamente tornou-se confusa, resultando em padrões demasiado carregados e com excesso de informação visual, dificultando a comunicação clara da identidade da região.

Para superar esta complexidade, foram realizadas várias tentativas de padronização, ajustando escalas, sobreposição de elementos e escolhas cromáticas. Cada versão testada permitiu perceber quais elementos funcionavam isoladamente, quais precisavam ser simplificados e como organizar o conjunto de forma coerente. Esta fase foi fundamental para entender o limite entre riqueza simbólica e legibilidade visual, permitindo que os padrões finais transmitissem identidade sem se tornarem sobrecarregados.

Outro desafio significativo esteve relacionado com a aplicação prática dos padrões em diferentes suportes. Tecidos, vestuário, chapéus, *tote bags* e *hangtags* exigiram ajustes constantes de escala e disposição para manter a estética e a leitura visual. A reversibilidade do traje dos sargaceiros e do chapéu exigiu soluções criativas para que ambos mantivessem funcionalidade e impacto visual em diferentes estações do ano, sem comprometer a coerência dos padrões.

No plano conceptual, a reflexão sobre a interação entre tradição e contemporaneidade revelou-se central. Foi necessário ponderar como elementos ancestrais podiam ser reinterpretados sem perder autenticidade, garantindo coerência estética e cultural. Esta experiência reforçou a ideia de que a identidade visual é mais do que estética: é um instrumento de ligação da comunidade à sua história e território, capaz de gerar orgulho e pertença.

Além disso, houve desafios relacionados com a escolha de materiais e técnicas de produção, incluindo sustentabilidade e durabilidade. A opção pelo tecido 100% poliéster reciclado e pela impressão por sublimação refletiu uma preocupação em criar produtos resistentes, com tintas à base de água e que valorizassem a cultura local.

Esses desafios, desde o excesso inicial de informação até às múltiplas tentativas de padronização, permitiram aprimorar a linguagem visual do projeto, consolidando padrões que equilibram riqueza simbólica, clareza e funcionalidade. Cada dificuldade enfrentada contribuiu para o amadurecimento do projeto e dos padrões, reforçando a importância de reflexão contínua e experimentação na criação de uma identidade visual forte e significativa para a Apúlia.

5 CONCLUSÕES

5.1 Considerações finais

O projeto, Apúlia em padrões têxteis: Contributo do design gráfico na comunicação identitária, desenvolveu-se com o intuito de investigar como o design gráfico pode contribuir para a valorização cultural e identitária de uma região, enquanto se exploram as possibilidades criativas e técnicas na elaboração de padrões para tecidos. Embora houvesse uma ideia inicial de como o processo se desenvolveria e qual seria o resultado, o percurso revelou-se rico em descobertas, adaptações e aprendizagens, permitindo consolidar conclusões importantes ao longo da investigação e da execução prática.

O trabalho demonstrou que a criação de padrões têxteis não é apenas uma questão estética, mas um processo que envolve pesquisa cultural, simbolismo e identidade local. A transição do estudo teórico para o desenho manual, seguido da digitalização e tratamento em software, mostrou a multiplicidade de caminhos que o designer gráfico pode percorrer para traduzir a tradição e a história de Apúlia em padrões contemporâneos, mantendo a coerência visual e a força simbólica.

A exploração de técnicas manuais, combinadas com ferramentas digitais, permitiu realizar diversos testes, ajustando cores, escalas e direções dos padrões para que se

adaptassem de forma harmoniosa aos moldes das peças de vestuário, chapéus e *tote bags*. Este processo mostrou a importância de experimentar e refletir sobre cada detalhe, de forma a garantir que os padrões funcionassem tanto visualmente quanto funcionalmente, respeitando a identidade local e ao mesmo tempo criando um impacto visual memorável.

Todos os objetivos do projeto foram cumpridos. Foi possível identificar elementos culturais, símbolos e tradições de Apúlia, traduzindo-os em padrões têxteis distintos, coerentes com a identidade gráfica da região. O projeto também permitiu compreender a relação entre o design gráfico e a promoção identitária, mostrando como a aplicação criativa de padrões têxteis em vestuário e outros produtos de moda pode reforçar a ligação da população local com sua própria cultura, enquanto cria produtos visualmente atrativos e reconhecíveis.

Por fim, este trabalho demonstrou que o design gráfico aplicado ao têxtil é uma ferramenta poderosa para comunicar identidade, história e tradição. Através da criação de padrões cuidadosamente elaborados, o projeto contribuiu para fortalecer o sentido de pertença e o orgulho cultural em Apúlia, oferecendo uma abordagem inovadora que poderá servir de referência para futuras iniciativas de valorização regional.

5.2 Limitações do estudo

Durante o desenvolvimento do projeto, surgiram várias limitações que impactaram tanto a execução prática quanto a exploração criativa. Uma das principais dificuldades relacionou-se com a escolha do tecido. Idealmente, os padrões teriam sido aplicados em algodão natural, valorizando a tradição têxtil e a sustentabilidade da região de Apúlia. No entanto, devido à técnica de sublimação digital escolhida para impressão, foi necessário optar por tecidos mais sintéticos, ainda que reciclados, para garantir a fixação das cores e a durabilidade do padrão. Esta escolha implicou uma adaptação da proposta inicial, conciliando sustentabilidade e autenticidade com as exigências técnicas da impressão.

A produção em pequena escala apresentou outro desafio. Empresas locais capazes de realizar impressões digitais em quantidades reduzidas são ainda escassas. No entanto, através do contacto com a empresa Têxtil Arte, de forma semelhante ao projeto do primeiro ano de mestrado, tornou-se possível efetuar a impressão em pequena escala, permitindo validar os padrões em tecido. Paralelamente, recorreu-se à colaboração da professora Clementina, antiga docente de outra universidade, modelista e costureira, que dedicou cerca de um mês à produção das peças, garantindo que os moldes e cortes fossem adequados à aplicação prática dos padrões. O excesso de informação inicial nos padrões constituiu também um desafio criativo. A riqueza de símbolos e referências culturais de Apúlia tornou difícil equilibrar todos os elementos sem sobrecarregar visualmente o tecido. Foi necessário realizar múltiplas iterações, reorganizando e simplificando formas e cores para manter coerência estética e legibilidade, sem comprometer a identidade local.

Limitações temporais e logísticas influenciaram ainda a avaliação do impacto do projeto na comunidade. Não foi possível realizar testes extensivos com a população local ou com potenciais consumidores, o que significa que algumas conclusões sobre a receção e a valorização cultural permanecem exploratórias. Apesar destas limitações, o projeto conseguiu encontrar soluções criativas, conciliando tradição, inovação e sustentabilidade, e estabeleceu uma base sólida para futuras aplicações do design gráfico na valorização da identidade cultural de Apúlia.

5.3 Perspetivas para trabalhos futuros

O projeto permitiu a criação de um catálogo e de peças de vestuário, concretizando algumas das ideias que surgiram ao longo da investigação. No futuro, seria interessante apresentar o projeto à comunidade local de Apúlia, partilhando os padrões desenvolvidos e recolhendo perceções sobre a ligação cultural que inspirou o trabalho. Outra perspetiva é experimentar a produção de trajas com outros padrões, explorando novas combinações de cores, formas e texturas, ampliando a aplicação prática do projeto e possibilitando um maior impacto cultural junto do público.

Apesar de atualmente dedicar-me a tempo inteiro ao design de moda, a componente gráfica sempre me foi próxima. Integrar as vertentes de moda e design gráfico num único projeto apresenta uma oportunidade valiosa de conciliar criatividade e identidade cultural, permitindo desenvolver soluções inovadoras que combinem vestuário e padrões gráficos de forma mais estruturada no futuro.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abílio, L. (2009). Traje de sargaceiro de Apúlia –Esposende. <https://folcloredportugal.blogspot.com/2009/10/traje-de-sargaceiro-de-apulia-esposende.html>
- Aloi, A. (2021). Urs Fischer: Por dentro da parceria do artista com a Louis Vuitton. <https://harpersbazaar.uol.com.br/moda/urs-fischer-por-dentro-da-parceria-do-artista-com-a-louis-vuitton/>
- Anatypestypetype. (2025). Anatypestypetype. <https://anatypestypetype.com>
- Afonso, M. (2024). About. https://atelierkaraka.com/about/?utm_source=.com
- Ascensão, J. (2021). A História Esquecida da Camisola Poveira. Tear é Lágrima em Inglês. <https://multimedia.expresso.pt/camisolapoveira/#introducao>
- Avelar, R. (2021). Nazareth, a marca portuguesa inspirada na vida de duas avós. <https://www.maxima.pt/moda/tendencias/detalhe/nazareth-uma-marca-portuguesa-para-mulheres-conscientes>
- Ataide, E. (2022). Timberland recruta Elleonor para personalizar as suas icónicas botas. <https://pt.fashionnetwork.com/news/Timberland-recruta-elleonor-para-personalizar-as-suas-iconicas-botas,1459367.html>
- Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim. (2025). Apúlia: Situação geográfica. Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim. Digitalização de autoria própria em 2025.
- Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim. (2025). O sargaço. Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim. Digitalização de autoria própria em 2025.
- Burberry. (2025). Burberry heritage. <https://pt.burberry.com/c/burberry-heritage/>

Castro, C. (2023). Marcas dinâmicas no contexto museológico: Um projeto de rebranding para o Museu do Linho de Várzea de Calde, Viseu (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/155905>

Chiara. (2023). The history of Louis Vuitton monogram. <https://pt.etoile-luxuryvintage.com/blogs/the-history-of/the-history-of-louis-vuitton-monogram>

Câmara Municipal da Póvoa de Varzim. (1985). Colóquio Santos Graça de Etnografia Marítima – Actas (3.º volume: Povoamento e administração. Aspetos sociais). Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim. Digitalização de autoria própria em 2025.

Costa, L. O. (2023). História da Apanha do Sargaço: Espera Novo Capítulo. Público. <https://www.publico.pt/2023/12/07/fugas/reportagem/historia-apanha-sargaco-espera-novo-capitulo-2072583>

Dias, H. (2021). Póvoa Arena: proposta de identidade visual. Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto. <https://recipp.ipp.pt/entities/publication/5711f72-72d5-45e4-83d4-2c9e0b341bac>

D'Anconia, F. (2024). Quem foi George Vuitton, inventor do icónico monograma da LV? <https://www.elhombre.com.br/quem-foi-george-vuitton-inventor-do-iconico-monograma-da-lv/>

Drummond, C. (2019). Why Burberry brought tartan back. <https://thechangingroom.co.za/why-burberry-brought-tartan-back/?srsltid=AfmBOoqumgKWQcBFby3Lkvj11K0-BL6VoBdXIDAu36abWKcR2arSEvM8>

East End Prints. (2024). An interview with Teresa Rego, our new fun floral artist. <https://eastendprints.co.uk/blog/an-interview-with-teresa-rego-our-new-fun-floral-artist/?srsltid=AfmBOop2nTUuYcuHo9L-wva7kxIkiDUYdfIhsYCHtd-3cl6VX7Wluts1>

Elementum. (2025). Shirt dress Tencel X Elleonor. <https://elementum.store/products/shirt-dress-tencel-x-elleonor-4?srsltid=AfmBOoq1ltBoATrFxSIGzsTrCSha7Ujzh98Vsp-EeqP-LwGjkQtix7j>

Fernandes, M. (2022). Portugal em padrões de tecido: contributo do design gráfico na comunicação têxtil. Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto. <https://recipp.ipp.pt/entities/publication/816a89bb-f324-47c9-a098-d601e47e7de7>

Ferreira, J. (2024). Moinhos da Apúlia - Esposende. <https://descla.pt/moinhos-da-apulia-esposende>

Fonseca, C. (2020). Gaia: no Atelier Karaka os tecidos são estampados à mão. <https://www.evasoes.pt/o-que-fazer/gaia-no-atelier-karaka-os-tecidos-sao-estampados-a-mao/1003066/>

Freitas, I. (2021). Camisola poveira: a apropriação cultural é uma constante na história da moda? <https://www.publico.pt/2021/03/26/impar/noticia/camisola-poveira-apropriacao-cultural-constante-historia-moda-1956116>

Gomes, C. (2016). Esposende Apúlia Foi Elevada a Freguesia. <https://bloguedominho.blogs.sapo.pt/esposende-apulia-foi-e-6302552>

Gomes, C. (2020). Apanha do sargaço na Apúlia em meados do século XX. Recuperado de <https://bloguedominho.blogs.sapo.pt/apanha-do-sargaco-na-apulia-em-meados-14274650>

Gomes, C. (2024). Esposende em Apúlia: Tudo é Simples. <https://bloguedominho.blogs.sapo.pt/esposende-em-apulia-tudo-e-31547383>

Gucci. (2025). History of Gucci. https://www.gucci.com/pt/en_gb/nst/history-of-gucci?srsIid=AfmBOooa2uidT9SpqN8Tx9OXJMPrkCqS3AQLVvd_kpj4_OY_v15MKm5Q

Heller, E. (1999). A psicologia das cores: emoção e razão. Lisboa: Editorial Presença. https://jonasjr.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/a_psicologia_das_cores_emocao_razao_eva-heller.pdf

Heraldry Wiki. (2024). Brasão de Apúlia. <https://www.heraldry-wiki.com/heraldrywiki/index.php?title=File:Apulia.jpg>

Hello Elleonor. (2025). About. <https://www.helloelleonor.com/about>

Jervell, J. (2022). Teresa Rego Studio. https://portuguesesoul.com/2022/03/16/teresa-rego-studio/?utm_source=.com

Kayla F. (2024). The complete history of the Gucci logo.
https://www.logodesign.org/the-complete-history-of-the-gucci-logo/?utm_source=.com

Kreafolk. (2023). Fendi logo design. https://kreafolk.com/blogs/articles/fendi-logo-design?utm_source=com

Lupi, G. (2019). A data-driven fashion collection.
https://giorgialupi.com/giorgia-lupi-otherstories?utm_source=.com

Maybach, V. (2021). História do logótipo da Chanel.
<https://turbologo.com/pt/blog/chanel-logo/>

Monteiro, C. (1993). Traje tradicional – fotografia.
<http://www.matrizpix.dgpc.pt/MatrizPix/Fotografias/FotografiasConsultar.aspx?TIPO=PESQ=2&NUMPAG=10®PAG=50&CRITERIO=traje&IDFOTO=38026>

Nazareth, M. (2024). A minha história é uma herança.
<https://nazarethcollection.com/historia/>

Oliveira, E. V., & Galhano, F. (1958). A apanha do sargaço no norte de Portugal. Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim. Digitalização de autoria própria em 2025.

Patel, S. (2019). Monograms withstand fashion trends.
<https://www.surface.com/articles/monograms-withstand-fashion-trends/>

Pattern Observer. (2020). Featured Designer: Marta Afonso.
<https://patternobserver.com/2020/08/31/featured-designer-marta-afonso/>

Pedrinhas & Cedovém (2015). É um dever inventariar o sargaceiro em Apúlia.
<https://lugar-pedrinhas.blogspot.com/2015/09/e-um-dever-inventariar-o-sargaceiro-e.html>

Pentagram. (2019). A data-driven fashion collection inspired by three trailblazing women in science. https://www.pentagram.com/work/giorgia-lupi-other-stories/story?utm_source=.com

Raj, S. (2024). The evolution of the Gucci logo.
<https://www.ofspace.co/blog/gucci-logo>

Rego, T. (2024). About.
https://www.teresaregostudio.com/about1?utm_source=.com

Raposo, D. (2008). Design de identidade e imagem corporativa. Branding, história da marca, gestão de marca, identidade visual corporativa. Repositório Científico do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

<https://repositorio.ipcb.pt/entities/publication/5ee7eae6-97ea-4f69-93f5-ee542e572232>

Robert, E. (2024). The evolution & history of Burberry's iconic logo. Medium.

<https://medium.com/@michael1122robert/the-evolution-history-of-burberrys-iconic-logo-588337df94c2>

Rocha, P. (2024). Página ilustrada: o mundo a cores de Ana Seixas.

https://caras.pt/decoracao/2024-03-24-pagina-ilustrada-o-mundo-de-cores-de-ana-seixas/?utm_source=.com

Ramos, L. (2002). Apúlia: Terra de lavradores, sargaceiros e pescadores. Póvoa de Varzim: Câmara Municipal da Póvoa de Varzim. Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim. Digitalização de autoria própria em 2025.

Seixas, A. (2024). About. https://www.anaseixas.com/about?utm_source=.com

Serapicos, P. (2015). Projecto de desenho para a identidade visual do Município de Esposende. Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto.

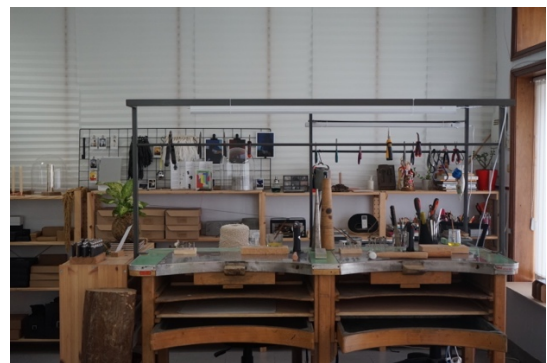
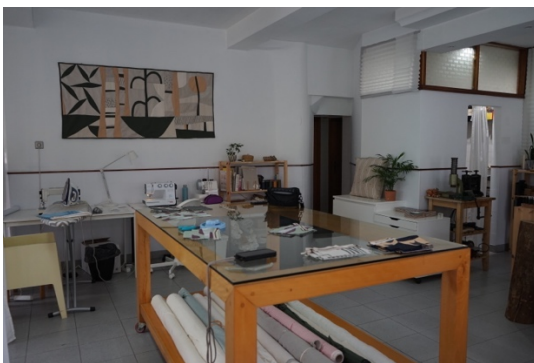
<https://recipp.ipp.pt/entities/publication/8d92fc5d-4ce8-472d-934f-e3e65f998de7>

7 ANEXOS

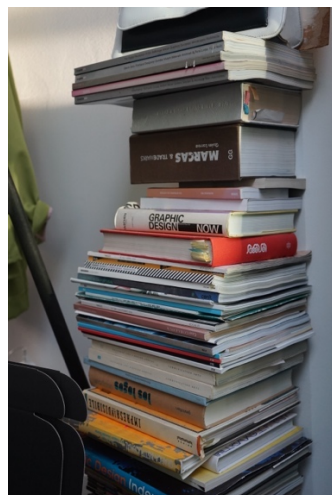
Anexo 1 - Registo fotográfico do atelier da designer Ana Seixas



Anexo 2 - Registo fotográfico do atelier Karaka da designer Marta Afonso



Anexo 3 - Registo fotográfico do atelier da designer Márcia Nazareth



Anexo 4 – Entrevistas com as designeres Ana Seixas, Marta Afonso e Márcia Nazareth

Entrevista com Ana Seixas

Eu sou designer de formação e estudei design em Aveiro. Fui trabalhar como designer freelancer para Barcelona durante um tempo e foi lá que comecei a entrar no mundo da ilustração. Estudei o tema e comecei a trabalhar como ilustradora, focada mais na ilustração infantil, naquilo que eram livros, campanhas, jogos. Ao mesmo tempo, sempre tive esta necessidade de entrar na parte mais comercial, porque sempre fiz mercados e vendia prints, postais, autocolantes, e tudo começou por aí. A parte da cerâmica veio um bocadinho depois. Então, havia uma grande parte do meu tempo que era trabalho de ilustração para cliente e uma parte muito pequenina que eu criava para comercializar. Houve um momento, ao abrir a loja, em que aconteceu uma inversão das coisas: a grande parte do negócio passou a ser a venda direta ao público e a venda para lojas. Além disso, faço trabalhos de ilustração que consigo coordenar com o trabalho aqui da loja. Neste momento eu não estou sozinha, somos uma equipa. Em 2020 abri a loja e, em plena pandemia, isso permitiu-me repensar a estruturação desta parte ligada aos clientes e fazer essa transição. Como equipa, os últimos anos foram de muita adaptação e muita aprendizagem.

1. O seu trabalho é conhecido pelas formas lúdicas e figurativas. Como escolhe os temas e figuras a explorar em cada projeto?

Eu acho que grande parte do meu imaginário vem da minha infância e, aos poucos, fui construindo uma linguagem que me permitisse adaptar a vários suportes e a vários projetos. Eu acho que, consoante o projeto em si, não há propriamente uma escolha consciente do que vou fazer, simplesmente tento manter a minha linguagem, mas mais adequada para aquele tipo de projeto.

Claro que depende muito se é um trabalho mais infantil, da idade do público que vai ler aquele trabalho, seja um livro, seja uma campanha ou um jogo. Muitas vezes também já vem por parte do cliente referências dentro do meu portfólio do que é que eles gostam e por onde é que posso ir.

Quando são projetos comerciais, o cliente já vem com uma ideia do que imagina como produto final, então acabo por me guiar por aí. Quando o projeto é comercial, mas mais pensado para um produto de loja, digamos que aí tenho mais liberdade e faço mais o que me apetece, digamos assim.

2. Qual é a sua abordagem inicial quando começa a desenvolver um padrão?

Quando trabalho com cliente tenho de seguir determinadas etapas. Tenho de começar por ter um *moodboard* de referências, que muitas vezes dá o cliente ou eu, e tenho de passar por um esboço e prova de cor obrigatoriamente.

Mesmo que o cliente não exija essa parte, eu quase que imponho, porque é uma segurança para mim passar por essas etapas e ter a aprovação nesse momento. Não quer dizer que no final não haja uma volta atrás ou algumas adaptações, mas eu tento passar sempre por essa fase.

Quando é um projeto pessoal, eu muitas vezes salto essas etapas, porque o cliente sou eu, então tenho essa liberdade para andar para a frente e para trás sem ter tantos constrangimentos de tempo e de opiniões externas. Eu acho que muitas vezes o trabalho mais livre da minha parte acaba por surgir na minha cabeça já com a delineação final do que vai acontecer, enquanto para outro cliente eu tenho que ainda descobrir o que está na cabeça dele.

3. De que forma o seu estilo exploratório influencia a escolha de cores, formas e composições?

Sim, eu acho que tem muito a ver com o que eu quero transmitir e com a aproximação do meu trabalho de ilustração ao meu trabalho de cerâmica.

A cerâmica acaba por ser mais sintética a nível de formas, até por uma questão de facilidade de produção e gosto pessoal, porque gosto de coisas mais geométricas e sintéticas. Enquanto na ilustração tenho tendência a encher e a saturar mais. Então, tenho feito um trabalho de aproximação, porque o meu objetivo é criar um universo de objetos que se relacionam entre si.

Ainda vejo que tenho necessidade de criar registos diferentes e sinto que não quero estar presa a uma só coisa. Se quiser trabalhar mais abstrato também posso e, como artista, gosto de ter essa liberdade de poder escolher.

4. Como adapta os seus desenhos para que funcionem de forma eficaz em superfícies dinâmicas e tridimensionais?

Eu adoro a criação de padrões e foi algo que desenvolvi mais no início e agora abandonei um bocado.

Quando comecei a trabalhar na ilustração, eu desenhava padrões quase compulsivamente porque gostava muito da geometrização e da repetição e ver como funcionava. No entanto, deixei essa parte um bocadinho de lado, porque querer adaptar a ilustração a uma superfície e a questão do padrão implica uma produção contínua, tanto no papel como no têxtil.

Apesar de eu gostar muito dessa parte, a limitação que encontro para fazer as produções próprias é de facto a produção. Essa é a parte difícil, porque os custos são elevados e as quantidades mínimas também muito elevadas.

Acabei por adaptar a minha ilustração a vários suportes consoante a minha capacidade de produção e de comercialização. Acho que é mais uma opção estratégica do que artística, pois, se eu pudesse produzir papéis de embrulho com padrões ilimitados, eu faria. Mas realmente, para a escala em que eu produzo e vendo, não é rentável.

5. Existe um método ou rotina que segue no desenvolvimento de um projeto?

É sempre diferente, e eu nisso sou muito caótica quando não me imponho a estas etapas de *moodboard*, esboço e prova de cor.

Quando não tenho de apresentar estas etapas, o meu processo acaba por ser mais caótico e misturado com outros projetos. Ou seja, misturo várias ideias no mesmo e, por vezes, acabo por chegar a resultados que não chegaria se impusesse tantas regras. O que também é bom, porque já aconteceu o contrário. Isto tem uma parte positiva e uma parte negativa, como tudo.

Mas começo sempre por desenvolver o esboço, que até posso adaptar a outro tipo de superfície, ou se calhar até pode ser uma serigrafia ou uma rizografia. Às vezes gosto de ter essa liberdade, mas por vezes custa-me eu ser a minha própria cliente.

O eu conseguir manter um fio condutor em todos os artigos ou todos os projetos, mantendo uma coerência de linguagem, faz com que consiga comercializar a maior parte das coisas que faço, porque já tenho um público fiel que segue o meu trabalho.

6. Como lida com o desafio de traduzir conceitos abstratos ou emocionais em algo visual e aplicável ao design?

A questão emocional está sempre conectada com o trabalho: são os nossos gostos, aquilo que vivemos, aquilo que nos lembramos, o passado, a nossa infância.

No meu caso, o meu trabalho ajuda-me muito, mesmo havendo uma parte mais de sofrer e de interrogação: “Será que estou a fazer bem isto?!” Lidar com as inseguranças no desenvolvimento pode ser desafiante.

Quando tenho esta ideia de criar um universo de objetos para comercializar, isso permite-me explorar muito o imaginário da minha infância, imaginações que eu tenho, relações com coisas e pessoas, e traduzi-las em algo gráfico. Eu gosto muito de explorar essa parte e de me conhecer melhor.

7. De que forma as experiências do quotidiano moldam o seu processo criativo?

Eu começo a entender que realmente vou muito à minha infância e experiências de vida. Por exemplo, este póster *“We make a great team”* acho que tem muito a ver com a forma como aprendi a ver as relações, seja de amizade, seja romântica, como algo de trabalho em equipa. Precisei de colocar isso no papel: duas pessoas são uma equipa e já têm de trabalhar como tal para o bem e sucesso de ambas. Apesar de serem coisas muito básicas, muitas vezes é preciso traduzir isso no papel para tornar aquilo real.

Os candeeiros de cerâmica, que foram das primeiras peças que surgiram, têm muito a ver comigo em miúda: a necessidade de dormir com uma luz acesa, algo que me fizesse companhia. O facto de ser uma personagem traduz o que é a necessidade de ter alguém a tomar conta de mim, é uma segurança.

Todas estas pequenas coisas influenciam. A minha relação com os meus gatos é uma relação demasiado próxima, tenho uma preocupação muito grande com eles e não sei como foi crescendo. Lembro-me de coisas da minha infância relacionada com animais e isso atualmente está muito presente.

São coisas simples que são importantes e que influenciam. Numa altura em que eu olhava e achava que o meu trabalho era simples e básico, li um livro de uma ilustradora americana, Lisa Congdon, *“Find Your Artistic Voice”*, que é um livro de

autoajuda para artistas em que ela propunha fazermos uma lista de coisas que nós gostamos e de coisas que simbolizam a felicidade para nós, porque depois isso vai ser o nosso universo.

Nós somos seres complexos, mas são as pequenas coisas do dia a dia que fazem sermos quem nós somos e refletem-se no nosso trabalho. Se não formos honestos com isso e tentarmos fazer algo que não nos corresponde, vai-se notar no trabalho.

8. Os seus padrões evocam frequentemente sensações de alegria e leveza. Como transporta essas emoções para as suas criações?

Eu faço objetos para fazer sorrir as pessoas – e a mim. O meu objetivo é sempre esse: criar coisas que façam as pessoas sentir alguma felicidade, memória de infância.

Não se pode agradar a todos nem fazer algo que toda a gente goste. Por exemplo, durante a pandemia senti que o meu trabalho chamava muito a atenção, talvez porque as pessoas procuravam, num momento de solidão, coisas coloridas e que fizessem sorrir.

Não sinto dificuldade em criar este tipo de imagem, pelo contrário. Muitas vezes, quando pedem um trabalho mais sóbrio, tenho mais dificuldade. Não que não o consiga fazer, mas se eu puder fazer com cor e que tenha esta alegria e este tom de brincadeira, com personagens mais sorridentes, eu gosto mais disso.

9. Algum elemento da cultura portuguesa ou das suas memórias pessoais influencia o seu trabalho?

Acho que existe, mas foi inconsciente. Agora noto que é algo que as pessoas identificam como português: o caso dos passarinhos de cerâmica.

Quando era miúda, vivia num apartamento no 3º andar e todas as primaveras eu estava à espera de que aparecessem as andorinhas porque faziam ninhos. Para mim era um cenário mesmo bonito e eu não sabia que isso estava ligado à cultura portuguesa – é uma memória muito presente.

Houve algum momento em que decidi fazer os pássaros de cerâmica, mas nunca lhes chamei andorinhas. No entanto, toda a gente os começou a chamar assim. Pensei depois que, se calhar, os passarinhos vêm daí, dessa memória que tenho com a primavera.

Claro que em Portugal temos a imagem da andorinha, que existe em várias justificações: ou são os filhos que saem de casa, ou o casal que está junto... as pessoas penduram as andorinhas em casa por várias razões.

É, neste momento, a peça que mais produzimos, mais vendemos e mais exportamos. O engraçado é que quem depois vende as andorinhas, ou os pássaros – porque faço também revenda de peças –, diz que são “os pássaros de Portugal”. Isso, por um lado, torna-me consciente de algo que não era: que realmente estou a criar um objeto relacionado com a cultura portuguesa.

Não tenho esse objetivo, mas inconscientemente é impossível desassociar essa cultura, porque sou portuguesa e cresci aqui.

10. Que impacto espera causar no público ao visualizar ou usar os seus padrões?

No fundo volto à ideia de querer transmitir alegria e felicidade.

Se eu puder contrariar alguma ideia das pessoas, seria ótimo. Há pessoas que usam cor, mas, se gostam, porque é que a cor já não pertence à vida adulta? Porque é que este imaginário está fechado à infância?

Ainda há muita gente que pensa assim, que chegamos à vida adulta e acha que não pode ter coisas coloridas com carinhas. Às vezes pode ser mesmo um gosto pessoal, mas muitas vezes as pessoas gostam e não conseguem justificar o porquê de gostarem.

Ter algo que lhes provoque isso, essa sensação de felicidade nas suas casas, pensam sempre que é para crianças. E se eu puder contrariar isso e, de alguma maneira, contribuir para que os adultos consigam conectar-se com essa felicidade relacionada com a infância numa fase mais avançada da vida, então o meu objetivo está cumprido.

A ilustração está cada vez mais presente naquilo que são campanhas publicitárias, jornais, revistas, e eu espero que isso seja uma presença crescente e que tenha uma influência positiva na vida adulta.

Se a pessoa reage a isso inicialmente de uma maneira positiva, porque não trazer isso para a sua vida? Tem tudo a ver com o psicológico da nossa mente e a perceção dos fatores que influenciam aquilo que estamos a ver.

Entrevista com Marta Afonso

Comecei o percurso de design na Escola Soares dos Reis, no Porto, em Design de Produto Têxtil. Depois, na altura, acabei por seguir Design Geral em Aveiro e comecei a trabalhar logo numa empresa de mobiliário urbano, de metais e madeiras – coisas com as quais não me identificava – e fiquei lá durante 5 anos.

Entretanto, tirei o mestrado na ESAD em Design de Comunicação e, depois de me despedir da empresa e começar o atelier Karaka, fiz uma pós-graduação em Design de Moda no IPCA, para ter mais bases. Foi uma edição em parceria com a empresa Valerius.

1. Qual foi a principal inspiração para a criação do Karaka Studio e o que considera o ADN da marca?

A inspiração para criar o estúdio não foi uma inspiração, mas sim uma necessidade. Antes de me despedir da empresa de mobiliário urbano, comecei a fazer cursos e workshops de modelação e costura porque tinha de aprender uma coisa nova, queria voltar a trabalhar com têxtil e queria criar coisas que sentia que não existiam no mercado.

Os padrões que estavam disponíveis, por exemplo, na Feira dos Tecidos, eram todos muito parecidos: motivos florais, monótonos. Depois via, na internet, marcas com padrões diferentes e, tendo esta vertente de comunicação e gráfico, queria ser eu a desenhar.

Comecei a fazer algumas experiências e desenhos, que depois convertia em vetor e trabalhava no Photoshop. Só que, para imprimir os trabalhos, era muito difícil: não imprimiam quantidades pequenas em lado nenhum. Então foi daí que nasceu a necessidade da estampania manual.

O facto de ser estampania manual acaba por condicionar o ADN ou a estética, porque a técnica tem muitos constrangimentos a nível de cores, expressão e texturas. E o facto de explorarmos uma certa técnica condiciona inevitavelmente a estética. A isto junta-se também a paixão pela natureza e pelos vegetais, explorando plantas exóticas que vi ao longo das minhas viagens.

2. Como combina técnicas tradicionais com inovações tecnológicas no seu processo criativo?

Comecei a perceber que, a partir da estampagem manual, podia voltar ao digital. Ou seja, fotografar e trabalhar os elementos estampados à mão e trazê-los novamente para o digital, concebendo padrões mais complexos, mas mantendo aquela textura estética que está na base do ADN da marca.

3. Quais são os elementos visuais que mais gosta de explorar nos seus padrões?

O mundo vegetalista. Há sempre uma recorrência de folhas e flores, mas numa linguagem muito mais simplificada e minimalista.

4. Como é que a natureza e a cultura portuguesa influenciam a criação das suas coleções?

A cultura portuguesa não sei se de alguma forma está presente. Eu nunca me debrucei muito sobre a cultura portuguesa. Já fiz alguns trabalhos em que pesquisei abordagens estéticas específicas de Portugal, mas acabo sempre por fugir um bocadinho. Inspira-me muito mais uma viagem ao Brasil ou à Índia, devido ao ambiente mais exuberante e exótico.

Além disso, no meu dia a dia, também acabo por absorver a natureza daqui, porque diariamente preciso de dar passeios na natureza. Isso nutre o meu trabalho e são momentos de inspiração.

5. Pode descrever o equilíbrio que estabelece entre a sustentabilidade e a funcionalidade no design têxtil?

Sim, é uma excelente pergunta. No que toca à estamparia manual, existe o constrangimento de só funcionar melhor em fibras naturais – algodão, linho, etc. Isso faz com que, para algumas pessoas, essas fibras não sejam funcionais, porque estão habituadas a pôr na máquina a altas temperaturas ou procuram tecidos que quase nem precisem de ser passados a ferro.

Esse lado funcional não casa muito bem com os constrangimentos de manter fibras naturais. Por outro lado, tenho feito experiências com tingimento natural em

parceria com a Minority Denim. Eles têm vindo a trabalhar o tingimento em máquinas industriais com plantas, café, chá, etc.

Tenho peças tingidas, por exemplo, com baga *mulberry*, semelhante ao mirtilo, que dá um tom mais claro, e outras tingidas com folhas de eucalipto. Isto para dizer que o tingimento natural tem tudo para ser o mais sustentável, só que depois as cores ficam muito mais sensíveis à luz e às lavagens. Não conseguimos conservar a cor sempre com um tom vivo.

Ou seja, a nível de mentalidade, as pessoas não estão habituadas a isso. Quem está dentro da área pode estar mais recetivo a processos menos funcionais, mas a maior parte do público ainda não está.

6. Qual é o papel do artesanato no seu trabalho e de que forma o integra no design moderno?

O artesanato vem dessa perspetiva de que quase sempre o que o atelier Karaka faz tem uma vertente manual. Quer seja no começo do desenho, quer na maior parte das coisas que tenho feito, que é efetivamente com o *block print* ou com o stencil.

É um artesanato que não é de origem portuguesa e que vai buscar mais à origem oriental, mas não deixa de ser artesanal.

Tenho, por exemplo, uma coleção em que a inspiração eram os líquens e as cascas das árvores. Muitas vezes passavam pelo computador, para ver como poderiam ser convertidas em padrão de estampa manual, utilizando o stencil.

Depois desenvolvi a matriz com um *rapport* do padrão e vinha a parte do tingimento natural do tecido, o corte já no tamanho, transportar a tinta à base de água para o stencil, de seguida o processo da própria estampagem e, quando necessário, a costura.

7. Como transforma os detalhes subtis da natureza em criações gráficas e padrões?

Muitas vezes vou fazendo esboços e testando com *block print* para ver se funciona numa grelha mais rígida ou mais solta, do tipo *off drop*. Passa muito por desenhar, e gosto de usar aguarela ou tinta-da-china.

Mas praticamente é desenhar, desenhar e desenhar e depois levar para o computador, onde acabo por conseguir converter em padrão que, manualmente, seria mais difícil. É o preservar o manual, mas sem dizer não às ferramentas digitais.

8. O que procura transmitir com os padrões criados no Karaka Studio?

O estúdio tem sido a minha terapia. Gosto de estar aqui, no atelier, de criar e de fazer. Gosto muito de passar pelo processo todo, como já tinha dito, e tem sido maioritariamente isso.

Também dou workshops porque gosto muito da vertente do ensino e é muito gratificante ver as pessoas a fazer o seu próprio carimbo, a experimentar o manual e a perceber que é uma técnica acessível a toda a gente.

De certa forma, através disto, consigo transmitir a minha identidade e essência.

Gosto de pensar que o atelier acabou por ser também uma brincadeira, porque quando comecei o Karaka também estava a começar o yoga e, em sânscrito, “KARA” significa “o fazedor, aquele que faz à mão”. Mas também não é só por isso: Karaka é tipo “uau, fiz uma coisa à mão!”. É quase uma palavra meio infantil e eu queria trazer isso, essa experimentação. A técnica leva-nos a encontrar o caminho de volta a essa criança interior.

9. Quais são os desafios ao trabalhar com diferentes materiais para garantir que os padrões funcionam bem em todos eles?

Os padrões também passam por outros suportes, como a papelaria – por exemplo, padrões para estacionário.

O que faço passa mais pelo têxtil-lar do que propriamente pela têxtil-moda. Neste momento, estou numa fase de explorar mais a vertente dos painéis de parede, onde utilizo estampania manual e digital, e acabo por me divertir muito nessas etapas.

Ainda quero explorar mais os painéis de parede e lançar uma coleção nova de têxtil-lar este ano. No vestuário, apenas coisas mais pontuais. Para este ano, quero focar-me nesta parte mais artística.

10. Considera que a ligação à cultura e tradições locais é algo que deve sempre estar presente no design contemporâneo?

Não propriamente. Não acho que tenha de ser obrigatoriamente necessário.

A inspiração pode vir de muitas outras coisas, como por exemplo sonhos, devaneios, inteligência artificial e muitas outras áreas.

Claro que a cultura e tradições locais são muito pertinentes, mas se nos cingirmos apenas ao local onde nascemos acabamos por ficar um pouco limitados.

Entrevista com Márcia Nazareth

1. Como surgiu a marca Nazareth e quais foram os principais desafios ao transportá-la para o mercado de moda?

Tudo o que construí nestes 10 anos de marca foi exatamente a minha comunidade entender que era desafiante a minha pesquisa em bons materiais, em boas pessoas, em bons fornecedores, esta gentileza e se essa honestidade a nível de trabalho legal transparece. Eu estou na minha bolha e prefiro ter o meu atelier de 3 costureiras que sei que nunca me vão falhar do que trabalhar de outras formas mais industriais. Ir para o ensino também poderia ser uma vertente minha, mas o ensino iria tirar-me a minha parte criativa, por isso a vida é de escolhas.

2. Os seus padrões têxteis frequentemente refletem a identidade cultural de um local. Como realiza a pesquisa e recolha de elementos para garantir autenticidade?

Eu inspiro muito os meus padrões em fotografia sem contar com as riscas e em peças em que o olho criativo vá buscar grafismos que não são desenhados. Claro que através deste tipo de coisas, como por exemplo a calçada portuguesa vista de cima com drones, conseguimos transportar para padrões. A minha ideia sempre foi representar isso, nós em Portugal temos tantas coisas incríveis. As praias são padrões, o casario é um padrão.

3. Quais são os métodos e inspirações que utiliza para transformar elementos tradicionais em estampados modernos?

Eu não penso muito, já está entranhado. Eu vou buscar muito da cultura portuguesa e acho que nós temos coisas magníficas e adapto à matéria-prima. Eu faço tudo ao contrário. Com o que sobra a partir daí é que a coleção surge. Nunca sei se o tecido ou a malha vão dar para a t-shirt ou para o vestido. Penso sempre ao contrário e, deste modo, não há desperdício. A ideia é que o desperdício seja zero e que eu consiga fazer as peças. Às vezes, do que sobra, faço tote bags ou bonés até não haver nada.

4. De que forma as tradições e o património cultural português influenciam a criação das suas coleções?

Como disse, as tradições e o património cultural português são a essência das minhas criações na Nazareth. Inspiro-me na riqueza cultural do nosso país, desde a calçada portuguesa, que capto através de fotografias, até às paisagens das nossas praias e ao casario típico. Estes elementos são transformados em padrões que celebram a nossa identidade nacional. A cultura portuguesa oferece uma abundância de referências magníficas que incorporo nas minhas coleções. Através da reutilização de tecidos e da adaptação de materiais, procuro criar peças que não só refletem a nossa herança cultural, mas que também promovem a sustentabilidade e a economia circular.

5. Como trabalha a interação entre os padrões e os materiais para reforçar a mensagem cultural das peças?

Sim, eu utilizo essa interação. Mas, por exemplo, na coleção passada fiz um casaco com patchwork e antigamente usava-se muito esses retalhos. Eu consegui fazer esse casaco e ter parcerias de forma humanizada. Eu fiz cerca de 14 casacos e nenhum deles era igual. Foram feitos através de tecidos que tinham como destino mantas e foram reaproveitados para os casacos.

6. Que etapas compõem o seu processo criativo na criação de estampados para as coleções da Nazareth?

A ideia é não haver monotonia. A comunidade Nazareth diz que a marca é muito eu e a minha essência, e é isso que eu pretendo. Eu não me guio por tendências de cores

nem formas. Todas as cores são bem-vindas. Eu quero que as pessoas sintam que, quando vestem uma peça Nazareth, sentem que estão a vestir verdade, honestidade e transparência. Dá muito trabalho conseguir esse branding, misturado com a confeção ou com as peças ou com os valores, mas eu tento transparecer muito isso.

7. Existe algum padrão ou elemento visual que considere um símbolo da identidade da sua marca?

As riscas, sem dúvida. Quando trabalhei na Âmbar, fiz muitos padrões para papéis de embrulho e cadernos escolares e era como estar na Disney. Andava sempre com os testes de cores atrás de mim e só fazia coisas que adorava. Comecei a imaginar os padrões em tecido, inicialmente em têxtil-lar, e descobri a minha paixão pelas riscas. Acabou por ser um fio condutor que me deu motivação a procurar tecidos com vários tipos de riscas em fábricas que tivessem stock parado e daí começou o reaproveitamento de tecido, o que me permitiu que eu pudesse fazer coleções sem que as quantidades mínimas fossem de 200 peças. Desta maneira encontrei a forma de ter coleções limitadas, mas inovadoras e diferentes de alguma forma.

8. Como equilibra a preservação da estética dos padrões tradicionais com a necessidade de torná-los apelativos para o mercado contemporâneo?

Não sei se eles são apelativos. Para mim, são. Como estou agora muito focada nas riscas e podemos ter essas riscas de todas as formas e feitios, quer sejam finas ou grossas, eu tento desconstruir muito aquilo que as pessoas têm como conceito ou ideia muito fixa. Adoro conseguir mudar a perspetiva de uma pessoa que, por exemplo, só veste riscas na vertical, mas quando se vê com riscas diagonais ou horizontais fica surpreendida por gostar de se ver. Temos de arriscar às vezes.

9. Que impacto espera causar na preservação e reinvenção do património cultural português através das suas peças?

Sim, enquanto estiver aqui a viver em Portugal eu quero isso. Eu quero muito que se perceba que as coisas são feitas e produzidas cá e quero que entendam que há muito mais a fazer. Muito para testar, muito para experimentar e quero muito, por exemplo, fazer uma coleção da Nazareth na Nazaré. Mar, redes, peixes, água, é muito eu

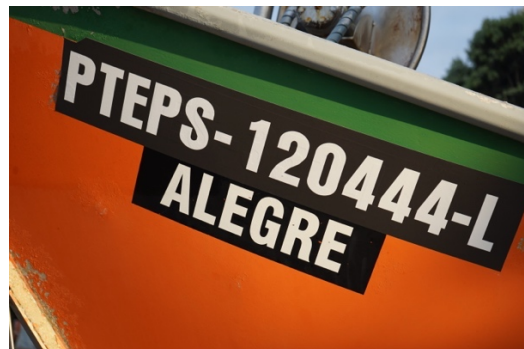
e as próprias riscas vêm muito dos marinheiros e quero continuar a transmitir isso à comunidade.

10. Qual é o maior desafio em criar peças que combinem valores culturais intemporais com as exigências do design contemporâneo e da sustentabilidade?

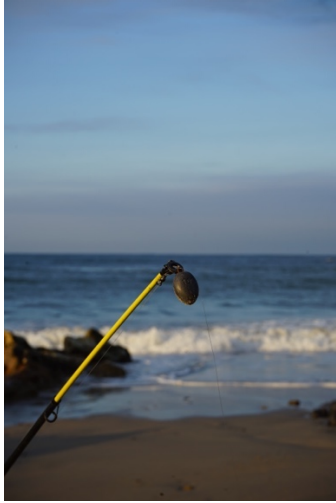
Tento não compactuar com as grandes empresas. Tento comprar e reaproveitar as matérias-primas já existentes e o que com isso posso fazer. Passa muito por contactar empresas e saber se existem "restos" de tecidos que iriam ter outro final. Essa conciliação, quer sustentável, quer de economia circular, quer de modelagem, o design dá resposta a isso. O que mais espero é que depois seja vendável. Não adianta ter uma peça fantástica a um preço espetacular se depois não se vende. Portanto, esse é o maior desafio: é que tudo se venda e o raciocínio é esse. Outra componente é que a peça chegue a casa e que seja flexível à mãe, à filha ou à avó. Em minha casa a peça circula e, quando deixa de ser usada ou já não é apetecível por algum motivo, ela vai circular para alguém. Tudo isto tem de estar interligado e é essa a fórmula.

Anexo 5 – Trabalho de campo e fotografias de autoria própria

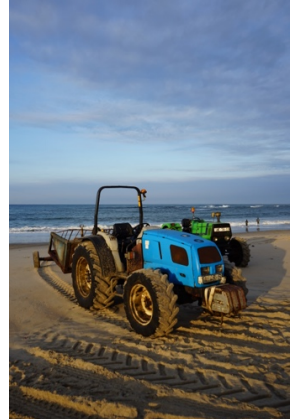
Barcos



Redes, boias e pesca



Paisagem e registos fotográficos aproximados



Anexo 6 – Acervo da Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim (digitalizações de autoria própria)

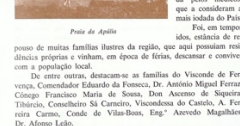
Existem ainda nesta freguesia, afora os cultos, as seguintes capelas: Capela de Nossa Senhora da Graça, construída no local da casa e capela do Tibérico em 1977; de Nossa Senhora da Caridade, no lugar da Igreja, fundada em 1851 e legada à própria pela família de André Igreja; de Nossa Senhora do Amparo, no lugar de Cuiás, fundada em 1775; de S. Bento, também, no lugar de Cuiás, fundada em 1655.



Capela de S. Bento

Uma das curiosidades naturais de Apúlia é a sua lagoa. Originalmente com 900 metros de comprimento, tem sido a área, consideravelmente reduzida, pelos agricultores, transformando-a em terra de cultivo.

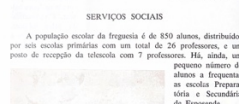
Por suas condições naturais — uma ampla e extensa lagoa — e sobretudo pelas suas propriedades terapêuticas, que lhe são atribuídas devido ao grande teor de iodo existente, é esta praia muito procurada na época balnear, e recomendada pelos médicos, que a consideram a mais saudável do País.



Praia de Apúlia

Atualmente, com um areal plano e amplo, cerca de 4 kms. de comprimento, 50 metros de largura na praia-mar e 200 metros na baía-mar, delimitada, a nascente, por um grande cordão de dunas, permite aos seus frequentadores, sobretudo às crianças, a descoberta, com uma necessidade de vigilância permanente. Sobre as dunas, a norte, há ainda os antigos moinhos de vento, hoje trans-

formados em habitações de férias. A sul, vestígios dos moinhos do Sarariz, do Gildeiro e do Vandeiro, recordam os tempos em que os cereais eram transformados em farinha por processos rudimentar e artesanal. Serviam, então, os moinhos de vento como pontos de referência à navegação, assistidos na cartografia marítima.



Moinhos de vento

A população escolar da freguesia é de 850 alunos, distribuídos por seis escolas primárias com um total de 26 professores, e um ponto de recepção da televisão com 7 professores. Há, ainda, um pequeno número de alunos a frequentar as escolas Proprietária e Secundária de Esporão.

Além dos edifícios públicos referidos, possui ainda esta freguesia uma estação tipo CTT e um Salão Paroquial. Existem, também, várias colónias de férias: Instituto de Obras Sociais (IOS), Centro Social Padre David de Oliveira Martins, S. Carneiro, Legião de Maria.



Estação Rádio-Naval

COSTUMES E TRADIÇÕES

A FAINA DO PILADO

A apanha do pilado no caranguejo foi, durante os anos 30 e 40, uma das grandes actividades das gentes desta terra. Bãldeque da Silva testemunha a abundância de pilado existente em Codovém e daqui até ao Douro, assim como para norte de Esporão, até ao Lima.

Na Apúlia existiam, em 1935, oitenta «Companhas», cada uma formada por dois barcos e uma tripulação de dois homens. Cada companhia levava uma rede com dois longos punos e um saco ao fundo; enquanto um dos barcos fundava e se mantinha quieto, o outro lançava a rede. Algum tempo decorrido procedesse à recolha do peixe já morto.

Depois de vários «lanços» a carga ficava completa e iniciava-se o regresso. Mas nem sempre «lavava» pilado no mar de Apúlia, ou porque se enterrava na areia ou porque mudava de sítio, e então era preciso ir pescá-lo mais além, em Viua do Castelo, Afife, ou

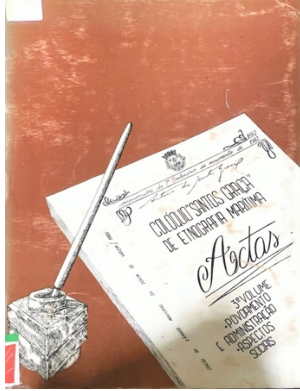


Fig. 16 - Preparação de uma rede para apanhar o caranguejo



Fig. 17 - Preparação de uma rede para apanhar o caranguejo



Fig. 18 - Pesca de caranguejo



Fig. 19 - Pesca de caranguejo



Fig. 20 - Pesca de caranguejo



Fig. 21 - Pesca de caranguejo

ACTAS DO COLÓQUIO «SANTOS GRAÇA» DE ETNOGRAFIA MARÍTIMA

seguinte, a partir Manuel António Gago informou, em 27 de Janeiro de 1968, confirmando completamente as alegações dos seus paroquianos quanto ao uso e necessidade de criar ajudantes na recolha e ainda quanto à inexistência de desembarcamentos.

Não nos foi possível saber, neste momento, o resultado da expedição, mas o arquipélago D. Gaspar de Bragança voltou a repetir a proibição na sua visita pessoal em 1780. Novamente os frequentadores ficaram sem saber ao arquipélago disposto do capitão, com base nos antigos usos da freguesia e das limitações.

Em 1808 repetiram-se o capítulo idêntico para a circunscrição viceregal da terceira parte de Madureira e Netos, de cujo uso consta que se pôs, por ventura, levavam em casa e enviavam as filhas ao mar, não acontecendo ficarem por lá toda a noite na companhia dos manobras.

Quadro III - BENVINDO DAS MULHERES DO SARGAÇO E DO MAR, EM APÚLIA, DE 1808 A 1887

Ano	Valor em reis	Ano	Valor em reis
1808	18.240	1848	11.040
1809	4.400	1849	12.240
1810	30.272	1850	11.120
1811	20.000	1851	12.120
1812	11.000	1852	12.120
1813	11.000	1853	12.120
1814	11.000	1854	12.120
1815	11.000	1855	12.120
1816	11.000	1856	12.120
1817	11.000	1857	12.120
1818	11.000	1858	12.120
1819	11.000	1859	12.120
1820	11.000	1860	12.120
1821	11.000	1861	12.120
1822	11.000	1862	12.120
1823	11.000	1863	12.120
1824	11.000	1864	12.120
1825	11.000	1865	12.120
1826	11.000	1866	12.120
1827	11.000	1867	12.120
1828	11.000	1868	12.120
1829	11.000	1869	12.120
1830	11.000	1870	12.120
1831	11.000	1871	12.120
1832	11.000	1872	12.120
1833	11.000	1873	12.120
1834	11.000	1874	12.120
1835	11.000	1875	12.120
1836	11.000	1876	12.120
1837	11.000	1877	12.120
1838	11.000	1878	12.120
1839	11.000	1879	12.120
1840	11.000	1880	12.120
1841	11.000	1881	12.120
1842	11.000	1882	12.120
1843	11.000	1883	12.120
1844	11.000	1884	12.120
1845	11.000	1885	12.120
1846	11.000	1886	12.120
1847	11.000	1887	12.120

Luis A. de Oliveira Ramos

Apúlia, terra de lavradores-sargaceiros e pescadores

In: Revista "Oceanos", n.º 47/48 - Julho/Dezembro 2001



Fig. 1 - Pesca de caranguejo



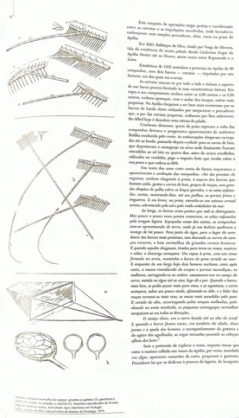
Fig. 2 - Pesca de caranguejo



Fig. 3 - Pesca de caranguejo



Fig. 4 - Pesca de caranguejo



19

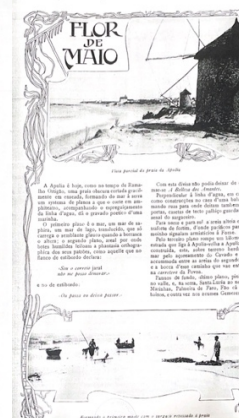
Costura e apanha usados pelas marinheiras e pescadoras de póvoa de Varzim

Lá fora não há melhor — com mais gente, sim, mas: nem céu mais puro, nem clima mais doce, nem luz mais dourada.

10

Cultivo de sargaceiros na praia de Apúlia

Flor de Maio



Anexo 7 – Link de acesso ao *mind map*

https://miro.com/welcomeonboard/MHVCSUpCR2U4dHBER1NBVHd0UIZ6WGNpMWgzNmE3ZTIEU093UUpiRXVwQzk3VmtBdCs0WENiSFkyOG5PUUNPYWt6WTJzd2hYYVA2bDVWdEFKcCtpdWxhRDJyQ044Qm1JQjUwZ2ZCeGRMZWdXME4zVTdpekpsUkNQM0QwRDdHamNOdGolZEV3bUdPOWRZUHQzSGI6V2NBPT0hdjE=?share_link_id=520490808046