

2025

BIENAL

Sevilla + Lublin + Évora
Posters for Europe

Manuel Fernando Mancera Martínez
[Coord.]

Edita El golpe

Sevilla 2025

2025

BIENAL

Sevilla + Lublin + Évora

Posters for Europe

20**25**

BIENAL

Sevilla + Lublin + Évora

Posters for Europe

Manuel Fernando Mancera Martínez
[Coord.]

e |
g o
p e /

COMITÉ EDITORIAL:
Fernando Infante del Rosal
Javier Infante

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial.

© El golpe 2025
C/ Gerona, 12 - 41003 Sevilla | España
Tlfs.: 954 217 722
Correo electrónico: estudio@elgolpe.net
Web: https://elgolpe.net/

© Coordinador 2025
© De los textos, los autores 2025
© De las obras, los autores 2025

Fotografías de las obras
Los autores

Fotografías de la exposición
Manuel Fernando Mancera Martínez
Alejandro Rojas Bermejo

Diseño y maquetación
Manuel Fernando Mancera Martínez

Técnicos maquetación:
Natalia Herrera Pombero

Corrector de textos:
Natalia Herrera Pombero

ISBN: 978-84-09-80937-0

Edición impresa 2025



Exhibición
Bienal25 SevillaLublinÉvora. Posters for Europe
Espacio Laraña. Facultad de Bellas Artes.
Universidad de Sevilla. Sevilla [España]
Del 15 diciembre 2025 al 7 enero 2026

Horario
Lunes a viernes de 10:00 h y de 21:00 h.
Sábados, domingos y festivos cerrado.

Entrada libre

ORGANIZA
Facultad de Bellas Artes,
Universidad de Sevilla

COMISARIADO
Celia Figueiredo
Sebastian Smit

COORDINACIÓN
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

DISEÑO EXPOSITIVO

Montaje expositivo
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

Gráfica expositiva
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

Técnico de montaje
David Caro

Comité científico-artístico

Daniel Bilbao Peña
Académico Numerario de la Real Academia de Bellas Artes de Santa Isabel de Hungría

Fernando Infante del Rosal
Vicedecano de Cultura Facultad de Bellas Artes Sevilla

Manuel Fernando Mancera Martínez
Vicedecano de Relaciones Internacionales, Movilidad y Prácticas Externas Facultad de Bellas Artes Sevilla

Celia Figueiredo
Directora del Programa de Licenciatura en Diseño, Presidenta del Consejo Pedagógico de la Escuela de Artes de la Universidad de Évora e Investigadora del Centro de Investigación CHAIA

Sebastian Smit
Profesor académico en la Facultad de Artes de la UMCS de Lublin

DISEÑADORES

Tamara Alves
João de Bettencourt Bacelar
Bernardo Bagulho
Mateus Glória Castanho
João Castro
Tiago Cerveira
Anna Chmielnik
Dominika Czerniak Chojnacka
Beatriz Correia
Gabriel Fialho
Celia Figueiredo
Sebastián García Garrido
Javier Gil
El Golpe. Cultura del Entorno
Fátima González
Sara González
Javier Alejandro González Borbolla
Henrique Guerreio
Cliché Guilherme
Aleksandra Hryciuk
La Huerta
Helena Imaginário
Javier Infante
Rocío Jiménez Franco
Wojciech Kołek
Agata Kulczyk
Patrycja Longawa
Gonzalo López Ortega
Manuel Fernando Mancera Martínez
Marcin Markowski
Isabel Martín Moreno + Roberto Altozano
Lech Mazurek
Rita Múrias
Nikodem Pręgowski
Santiago José Rincón Uribe
Javier Rodríguez Calvo + Antonio Cornejo Lobato
Alejandro Rojas Bermejo
Tomasz Sadowski
Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira
Martín Satí
Sebastián Smit
Agnieszka Sobczyńska
Monika Starowicz
Aleksander Walijewski
Agnieszka Zawadzka

EDITORIAL COMMITTEE:
Fernando Infante del Rosal
Javier Infante

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of the Publisher.

© El golpe 2025
12 Gerona Street – 41003 Seville | Spain
Tel.: +34 954 217 722
Email: estudio@elgolpe.net
Website: https://elgolpe.net/

© Coordinators 2025
© Texts by the authors 2025
© Works by the authors 2025

Photographs of the artworks
The authors

Photographs of the exhibition
Manuel Fernando Mancera Martínez
Alejandro Rojas Bermejo

Design and layout
Manuel Fernando Mancera Martínez

Layout technicians:
Natalia Herrera Pombero

Text editor:
Natalia Herrera Pombero

ISBN: 978–84–09–80937–0

Printed edition 2025



EDITORIAL COORDINATION

Daniel Bilbao Peña
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

FACULTY OF FINE ARTS

Dean
Daniel Bilbao Peña

Secretary of the Faculty
Diego Blázquez Pacheco

Vice–Dean of Quality and Students
María Antonia Blanco Arroyo

Vice–Dean of Academic Affairs
Raquel Barrionuevo Pérez

Vice–Dean of Infrastructure and Spaces
José Julio Gago Muñiz

Vice–Dean of International Relations, Mobility, and External Internships
Manuel Fernando Mancera Martínez

Vice–Dean of Exhibition Activities
Fernando Infante del Rosal

Exhibition
Bienal25 SevillaLublinÉvora. Posters for Europe
Laraña Space. Faculty of Fine Arts.
University of Seville. Seville, Spain
From December 15, 2025 to January 7, 2026

Opening Hours
Monday to Friday, 10:00 a.m. to 9:00 p.m.
Closed Saturdays, Sundays, and public holidays.

Free admission

ORGANIZED BY
Faculty of Fine Arts,
University of Seville

CURATORS

Celia Figueiredo
Sebastian Smit

COORDINATION

Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

EXHIBITION DESIGN

Exhibition Installation
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

Exhibition Graphics
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

Installation Technician
David Caro

Scientific–Artistic Committee

Daniel Bilbao Peña
Full Member of the Royal Academy of Fine Arts of Santa Isabel de Hungría

Fernando Infante del Rosal
Vice Dean of Culture Faculty of Fine Arts Seville

Manuel Fernando Mancera Martínez
Vice Dean of International Relations, Mobility, and External Internships Faculty of Fine Arts Seville

Celia Figueiredo
Director of the Design Degree Program, President of the Pedagogical Council of the School of Arts, University of Évora, and Researcher at the CHAIA Research Center

Sebastian Smit
Academic teacher at the Faculty of Arts at UMCS of Lublin

DESIGNERS

Tamara Alves
João de Bettencourt Bacelar
Bernardo Bagulho
Mateus Glória Castanho
João Castro
Tiago Cerveira
Anna Chmielnik
Dominika Czerniak Chojnacka
Beatriz Correia
Gabriel Fialho
Celia Figueiredo
Sebastián García Garrido
Javier Gil
El Golpe. Cultura del Entorno
Fátima González
Sara González
Javier Alejandro González Borbolla
Henrique Guerreio
Cliché Guilherme
Aleksandra Hryciuk
La Huerta
Helena Imaginário
Javier Infante
Rocío Jiménez Franco
Wojciech Kotek
Agata Kulczyk
Patrycja Longawa
Gonzalo López Ortega
Manuel Fernando Mancera Martínez
Marcin Markowski
Isabel Martín Moreno + Roberto Altozano
Lech Mazurek
Rita Múrias
Nikodem Pręgowski
Santiago José Rincón Uribe
Javier Rodríguez Calvo + Antonio Cornejo Lobato
Alejandro Rojas Bermejo
Tomasz Sadowski
Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira
Martín Satí
Sebastián Smit
Agnieszka Sobczyńska
Monika Starowicz
Aleksander Walijewski
Agnieszka Zawadzka

COMISSÃO EDITORIAL:
Fernando Infante del Rosal
Javier Infante

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida ou transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio, electrónico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou por qualquer sistema de armazenamento e recuperação de informação, sem a prévia autorização escrita da Editora.

© El golpe 2025
Rua Gerona, 12 – 41003 Sevilha | Espanha
Tel.: +34 954 217 722
E-mail: estudio@elgolpe.net
Site: https://elgolpe.net/

© Coordenador 2025
© Textos dos autores 2025
© Obras dos autores 2025

Fotografias das obras
Os autores

Fotografias da exposição
Manuel Fernando Mancera Martínez
Alejandro Rojas Bermejo

Design e layout
Manuel Fernando Mancera Martínez

Técnicos de layout:
Natália Herrera Pombero

Editor de texto:
Natália Herrera Pombero

ISBN: 978-84-09-80937-0

Edição impressa 2025



Exposição
Bienal25 SevillaLublinÉvora. Posters for Europe
Espaço Laraña. Faculdade de Belas Artes.
Universidade de Sevilha. Sevilha, Espanha
De 15 de dezembro de 2025 a 7 de janeiro de 2026

Horário de funcionamento
Segunda a sexta-feira, das 10h às 21h.

Encerra aos sábados, domingos e feriados.

entrada livre

ORGANIZADO POR
Faculdade de Belas Artes,
Universidade de Sevilha

CURADORES
Célia Figueiredo
Sebastião Smith

COORDENAÇÃO
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

PROJETO DE EXPOSIÇÃO

Instalação de exposição
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

Gráficos de Exposição
Fernando Infante del Rosal
Manuel Fernando Mancera Martínez

Técnico de Instalação
David Caro

Comissão Científico-Artística

Daniel Bilbao Peña
Membro Titular da Real Academia de Belas Artes de Santa Isabel de Hungría

Fernando Infante del Rosal
Vice-reitor para a Cultura Faculdade de Belas Artes Sevilha

Manuel Fernando Mancera Martínez
Vice-reitor para as Relações Internacionais, Mobilidade e Estágios Externos Faculdade de Belas Artes Sevilha

Celia Figueiredo
Diretora da Licenciatura em Design e Presidente do Conselho pedagógico da Escola de Artes, da Universidade de Évora e Investigadora do centro de Investigação CHAIA

Sebastian Smit
Professor académico na Faculdade de Artes da UMCS de Lublin

DESIGNERS

Tamara Alves
João de Bettencourt Bacelar
Bernardo Bagulho
Mateus Glória Castanho
João Castro
Tiago Cerveira
Anna Chmielnik
Dominika Czerniak Chojnacka
Beatriz Correia
Gabriel Fialho
Celia Figueiredo
Sebastián García Garrido
Javier Gil
El Golpe. Cultura del Entorno
Fátima González
Sara González
Javier Alejandro González Borbolla
Henrique Guerreio
Cliché Guilherme
Aleksandra Hryciuk
La Huerta
Helena Imaginário
Javier Infante
Rocío Jiménez Franco
Wojciech Kołek
Agata Kulczyk
Patrycja Longawa
Gonzalo López Ortega
Manuel Fernando Mancera Martínez
Marcin Markowski
Isabel Martín Moreno + Roberto Altozano
Lech Mazurek
Rita Múrias
Nikodem Pręgowski
Santiago José Rincón Uribe
Javier Rodríguez Calvo + Antonio Cornejo Lobato
Alejandro Rojas Bermejo
Tomasz Sadowski
Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira
Martín Satí
Sebastián Smit
Agnieszka Sobczyńska
Monika Starowicz
Aleksander Walijewski
Agnieszka Zawadzka

A los que sueñan con vivir diseñando sueños

To those who dream of living by designing dreams

Para aqueles que sonham viver criando sonhos.

Índice

Index

Índice

21

Intro
Sevilla + Lublin + Évora

23

Bienal de Diseño 2025 / [Design Biennial 2025](#) / Bienal de Design 2025
[Daniel Bilbao Peña](#) [[Decano Facultad Bellas Artes](#)] [[Dean of the Faculty of Fine Arts](#)]
[[Decano da Faculdade de Belas-Artes](#)]

31

Sevilla + Lublin + Évora. Proyecto Internacional de Investigación en
Diseño Gráfico Artístico / [Sevilla+Lublin+Évora. International Research
Project in Artistic Graphic Design](#) / Sevilha + Lublin + Évora. Projeto
Internacional de Investigação em Design Gráfico Artístico
[Sebastian Smit](#) [[Comisario](#)] [[Curator](#)] [Curador]

37

Bienal 2025. Un espacio para la libertad creativa /
[Biennial 2025. A space for creative freedom](#) / Bienal
2025. Um espaço para a liberdade criativa.
[Celia Figueiredo](#) [[Comisaria](#)] [[Curator](#)] [Curador]

43

Carteles ParaLosQueAmanDemasiado. O la maravillosa historia de
parecer^{ser} distinto haciéndose^{siendo} uno mismo / [Posters for those
who love too much. Or the wonderful story of seeming^{being} different
by becoming^{being} yourself.](#) / Posters para quem ama demais. Ou a
maravilhosa história de parecer^{ser} diferente ao tornar-se^{ser} você mesmo
[Manuel Fernando Mancera Martínez](#) [[Coord.](#)] [[Coordinator](#)] [Coordenador]

51

Posters
Sevilla + Lublin + Évora

Intro

Sevilla + Lublin + **Évora**

Bienal de Diseño 2025

Daniel Bilbao Peña [Decano Facultad Bellas Artes]

Como Decano de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, es un placer presentar la publicación de la Bienal de Diseño 2025, un proyecto que surge del diálogo, la cooperación y la visión compartida entre las Universidades de Sevilla, Lublin y Évora. Esta Bienal constituye una iniciativa que trasciende la mera exposición de obras, representando uno de los principios fundamentales de la universidad contemporánea: abrir fronteras, superar límites culturales y geográficos, y establecer relaciones humanas sólidas fundamentadas en la investigación, la creatividad y la colaboración académica internacional.

La universidad, en su sentido más amplio, trasciende la función tradicional de transmisión de conocimientos. Se concibe como un espacio donde confluyen ideas, metodologías, experiencias y perspectivas diversas, generando entornos propicios para la innovación, la experimentación y el pensamiento crítico. En un mundo globalizado, la responsabilidad de la universidad es clara: fomentar redes internacionales que enriquezcan la formación académica, fortalezcan la investigación y potencien la producción artística y cultural, consolidando su papel como agente transformador de la sociedad y la cultura. La Bienal representa una manifestación concreta de este espíritu abierto, plural y comprometido, donde la docencia, la investigación y la creación artística se articulan para generar conocimiento relevante, aplicable y transformador.

En el ámbito de las Bellas Artes y el Diseño, los desafíos contemporáneos requieren profesionales altamente capacitados, críticos y conscientes de la complejidad del mundo actual. La sociedad contemporánea, caracterizada por su transversalidad, conectividad y sofisticación visual, construye gran parte de sus criterios culturales, estéticos y sociales a través de la atracción por la imagen y los lenguajes visuales.

Este contexto exige a los artistas y diseñadores una preparación integral, que combine competencias técnicas, creatividad conceptual, pensamiento crítico, conciencia ética y sensibilidad social, integrando la reflexión sobre los impactos culturales, sociales, económicos y medioambientales de cada proyecto. La formación académica en diseño debe incluir investigación aplicada, innovación tecnológica, análisis de materiales, experimentación metodológica y estudio del contexto social y cultural de la producción artística.

El diseño y las artes plásticas se sitúan hoy en la intersección de la estética, la comunicación, la tecnología y la responsabilidad social. Su práctica exige un enfoque interdisciplinario, capaz de integrar conocimiento científico, metodologías de innovación, herramientas tecnológicas avanzadas y criterios de sostenibilidad. Su enseñanza debe sustentarse en la investigación, la experimentación constante y la reflexión crítica sobre los retos contemporáneos, abordando problemas complejos y proponiendo soluciones creativas, funcionales y sostenibles. Las obras y proyectos presentados en esta Bienal reflejan, por tanto, la excelencia académica, la capacidad de innovación, el compromiso ético y la sensibilidad cultural de nuestros estudiantes y docentes, demostrando cómo la creatividad se convierte en un instrumento de transformación social, tecnológica y cultural.

Esta Bienal constituye, asimismo, una plataforma de visibilidad y reconocimiento del trabajo académico y creativo que se desarrolla en nuestras universidades. Los proyectos exhibidos evidencian la diversidad de enfoques, metodologías y discursos presentes en Sevilla, Lublin y Évora, mostrando la riqueza que surge del intercambio interdisciplinar y del diálogo entre distintas tradiciones culturales, pedagógicas y artísticas. La colaboración internacional no solo fortalece la

formación y la investigación, sino que permite que la producción artística y el diseño tengan un impacto directo en la sociedad, contribuyendo a la innovación tecnológica, la sostenibilidad y la resolución de problemáticas contemporáneas. Además, estas interacciones fomentan la proyección internacional de nuestras universidades, promoviendo alianzas académicas, intercambio de experiencias y participación en redes globales de investigación en arte y diseño.

Es importante subrayar que la Bienal sirve también como un espacio de reflexión crítica sobre la función del arte y del diseño en la sociedad contemporánea. Cada obra y proyecto evidencia cómo la creación artística no se limita a la producción de objetos o imágenes, sino que genera conocimiento, cuestiona paradigmas y contribuye a la transformación de contextos culturales, sociales y educativos. La integración de la investigación, la docencia y la práctica artística permite que el diseño y las artes plásticas se proyecten más allá de los talleres y las aulas, alcanzando comunidades y públicos diversos, y demostrando su relevancia en la construcción de entornos culturales inclusivos, sostenibles y socialmente responsables.

Las universidades involucradas en esta Bienal han desarrollado líneas de investigación en diseño sostenible, innovación tecnológica aplicada al arte, metodologías pedagógicas experimentales y proyectos de internacionalización, que se reflejan en las obras y proyectos presentados. Laboratorios de innovación, talleres de prototipado avanzado y programas de cooperación internacional han permitido que los estudiantes y docentes exploren soluciones creativas con impacto real en la sociedad, abordando problemáticas como la sostenibilidad, la accesibilidad, la inclusión cultural y la innovación tecnológica en el diseño contemporáneo. Este enfoque integral asegura que la formación de nuestros profesio-

nales esté alineada con los desafíos globales y las demandas de la sociedad del siglo XXI.

Es un privilegio que la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla actúe como anfitriona de esta edición. Recibimos con entusiasmo a estudiantes, investigadores, docentes y visitantes, confiando en que este encuentro se convierta en un foro de aprendizaje mutuo, reflexión crítica, colaboración interdisciplinar y consolidación de vínculos institucionales y culturales. Cada proyecto, cada interacción y cada diálogo contribuye a fortalecer la comprensión del papel del arte y del diseño en el mundo contemporáneo, mostrando que la creatividad es un vínculo poderoso entre individuos, comunidades y culturas.

Deseo que la itinerancia de esta Bienal sea un recorrido de éxito, reflexión y conexión. Que su desarrollo sirva como mensaje claro y contundente del valor del conocimiento, la investigación, la innovación y la creación artística que se desarrolla en las tres universidades. Y que esta muestra fortalezca la cooperación internacional, impulse proyectos colaborativos, fomente la sostenibilidad y reafirme la universidad como un espacio de pensamiento crítico, innovación cultural, desarrollo académico y conexión humana, contribuyendo al avance de la sociedad contemporánea y al fortalecimiento del patrimonio creativo global.

Que esta Bienal sea, en su conjunto, un testimonio del poder transformador del arte y el diseño, un vehículo de innovación, investigación y cooperación internacional, y un puente entre culturas y conocimientos, recordándonos la capacidad de la universidad para generar impacto social, cultural y académico de manera sostenida y significativa, formando profesionales preparados para los retos de un mundo cada vez más complejo, globalizado y visualmente interconectado.

As Dean of the Faculty of Fine Arts at the University of Seville, it is a pleasure to present the publication for the 2025 Design Biennial, a project born from dialogue, cooperation, and a shared vision among the Universities of Seville, Lublin, and Évora. This Biennial is an initiative that transcends the mere exhibition of artworks, representing one of the fundamental principles of the contemporary university: to open borders, overcome cultural and geographical boundaries, and establish solid human relationships based on research, creativity, and international academic collaboration.

The university, in its broadest sense, transcends the traditional function of transmitting knowledge. It is conceived as a space where diverse ideas, methodologies, experiences, and perspectives converge, generating environments conducive to innovation, experimentation, and critical thinking. In a globalized world, the university's responsibility is clear: to foster international networks that enrich academic training, strengthen research, and enhance artistic and cultural production, consolidating its role as a transformative agent of society and culture. The Biennial represents a concrete manifestation of this open, pluralistic, and committed spirit, where teaching, research, and artistic creation are interwoven to generate relevant, applicable, and transformative knowledge.

In the field of Fine Arts and Design, contemporary challenges demand highly trained professionals who are critical and aware of the complexity of the modern world. Contemporary society, characterized by its interconnectedness, interdependence, and visual sophistication, constructs much of its cultural, aesthetic, and social criteria through its attraction to images and visual languages. This context requires artists and designers to have a comprehensive education that combines technical skills, conceptual creativity,

critical thinking, ethical awareness, and social sensitivity, integrating reflection on the cultural, social, economic, and environmental impacts of each project. Academic training in design must include applied research, technological innovation, materials analysis, methodological experimentation, and the study of the social and cultural context of artistic production.

Design and the visual arts today lie at the intersection of aesthetics, communication, technology, and social responsibility. Their practice demands an interdisciplinary approach, capable of integrating scientific knowledge, innovation methodologies, advanced technological tools, and sustainability criteria. Their teaching must be based on research, constant experimentation, and critical reflection on contemporary challenges, addressing complex problems and proposing creative, functional, and sustainable solutions. The works and projects presented at this Biennial thus reflect the academic excellence, innovative capacity, ethical commitment, and cultural sensitivity of our students and faculty, demonstrating how creativity becomes an instrument of social, technological, and cultural transformation.

This Biennial also constitutes a platform for visibility and recognition of the academic and creative work developed at our universities. The exhibited projects demonstrate the diversity of approaches, methodologies, and discourses present in Seville, Lublin, and Évora, showcasing the richness that arises from interdisciplinary exchange and dialogue between different cultural, pedagogical, and artistic traditions. International collaboration not only strengthens edu-

cation and research, but also allows artistic production and design to have a direct impact on society, contributing to technological innovation, sustainability, and the resolution of contemporary problems. Furthermore, these interactions foster the international profile of our universities, promoting academic partnerships, the exchange of experiences, and participation in global art and design research networks.

It is important to emphasize that the Biennial also serves as a space for critical reflection on the role of art and design in contemporary society. Each work and project demonstrates how artistic creation is not limited to the production of objects or images, but rather generates knowledge, challenges paradigms, and contributes to the transformation of cultural, social, and educational contexts. The integration of research, teaching, and artistic practice allows design and the visual arts to extend beyond workshops and classrooms, reaching diverse communities and audiences, and demonstrating their relevance in building inclusive, sustainable, and socially responsible cultural environments.

The universities involved in this Biennial have developed lines of research in sustainable design, technological innovation applied to art, experimental pedagogical methodologies, and internationalization projects, all of which are reflected in the works and projects presented. Innovation labs, advanced prototyping workshops, and international cooperation programs have allowed students and faculty to explore creative solutions with real impact on society, addressing issues such as sustainability, accessibility, cultural inclusion, and technological innovation in contemporary design. This comprehensive approach ensures that the training of our professionals is aligned with global challenges and the demands of 21st-century society.

It is a privilege for the Faculty of Fine Arts at the University of Seville to host this edition. We enthusiastically welcome students, researchers, faculty, and visitors, confident that this gathering will become a forum for mutual learning, critical reflection, interdisciplinary collaboration, and the strengthening of institutional and cultural ties. Each project, each interaction, and each dialogue contributes to strengthening the understanding of the role of art and design in the contemporary world, demonstrating that creativity is a powerful link between individuals, communities, and cultures.

I hope that this Biennial's tour will be a journey of success, reflection, and connection. May its development serve as a clear and compelling message about the value of knowledge, research, innovation, and artistic creation taking place at the three universities. And may this exhibition strengthen international cooperation, foster collaborative projects, promote sustainability, and reaffirm the university as a space for critical thinking, cultural innovation, academic development, and human connection, contributing to the advancement of contemporary society and the strengthening of the global creative heritage.

May this Biennial, as a whole, be a testament to the transformative power of art and design, a vehicle for innovation, research and international cooperation, and a bridge between cultures and knowledge, reminding us of the university's capacity to generate sustained and significant social, cultural and academic impact, training professionals prepared for the challenges of an increasingly complex, globalized and visually interconnected world.

Como Decano da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Sevilha, é um prazer apresentar a publicação da Bienal de Design de 2025, um projeto que nasceu do diálogo, da cooperação e de uma visão partilhada entre as Universidades de Sevilha, Lublin e Évora. Esta Bienal é uma iniciativa que transcende a mera exposição de obras de arte, representando um dos princípios fundamentais da universidade contemporânea: abrir fronteiras, ultrapassar barreiras culturais e geográficas e estabelecer relações humanas sólidas baseadas na investigação, na criatividade e na colaboração académica internacional.

A universidade, no seu sentido mais lato, transcende a função tradicional de transmissão de conhecimentos. É concebida como um espaço onde convergem diversas ideias, metodologias, experiências e perspetivas, gerando ambientes propícios à inovação, à experimentação e ao pensamento crítico. Num mundo globalizado, a responsabilidade da universidade é clara: fomentar redes internacionais que enriqueçam a formação académica, fortaleçam a investigação e impulsionem a produção artística e cultural, consolidando o seu papel de agente transformador da sociedade e da cultura. A Bienal representa uma manifestação concreta deste espírito aberto, pluralista e comprometido, onde o ensino, a investigação e a criação artística se entrelaçam para gerar conhecimento relevante, aplicável e transformador.

No campo das Belas Artes e do Design, os desafios contemporâneos exigem profissionais altamente qualificados, críticos e conscientes da complexidade do mundo moderno. A sociedade contemporânea, caracterizada pela sua interligação, interdependência e sofisticação visual, constrói grande parte dos seus critérios culturais, estéticos e sociais através da sua atração pelas imagens e linguagens visuais. Este contexto exige que os artistas e designers possuam uma

formação abrangente que combine competências técnicas, criatividade conceptual, pensamento crítico, consciência ética e sensibilidade social, integrando a reflexão sobre os impactos culturais, sociais, económicos e ambientais de cada projeto. A formação académica em design deve incluir a investigação aplicada, a inovação tecnológica, a análise de materiais, a experimentação metodológica e o estudo do contexto social e cultural da produção artística.

O design e as artes visuais encontram-se hoje no cruzamento da estética, da comunicação, da tecnologia e da responsabilidade social. A sua prática exige uma abordagem interdisciplinar, capaz de integrar o conhecimento científico, as metodologias de inovação, as ferramentas tecnológicas avançadas e os critérios de sustentabilidade. O seu ensino deve basear-se na investigação, na experimentação constante e na reflexão crítica sobre os desafios contemporâneos, abordando problemas complexos e propondo soluções criativas, funcionais e sustentáveis. Os trabalhos e projetos apresentados nesta Bienal refletem, assim, a excelência académica, a capacidade inovadora, o compromisso ético e a sensibilidade cultural dos nossos alunos e docentes, demonstrando como a criatividade se torna um instrumento de transformação social, tecnológica e cultural.

Esta Bienal constitui também uma plataforma de visibilidade e reconhecimento do trabalho académico e criativo desenvolvido nas nossas universidades. Os projetos expostos demonstram a diversidade de abordagens, metodologias e discursos presentes em Sevilha, Lublin e Évora, evidenciando a riqueza que advém do intercâmbio e do diálogo interdisciplinares entre diferentes tradições culturais, pedagógicas e artísticas. A colaboração internacional não só fortalece a

educação e a investigação, como também permite que a produção artística e o design tenham um impacto direto na sociedade, contribuindo para a inovação tecnológica, a sustentabilidade e a resolução de problemas contemporâneos. Além disso, estas interações fomentam o perfil internacional das nossas universidades, promovendo parcerias académicas, a troca de experiências e a participação em redes globais de investigação em arte e design.

É importante salientar que a Bienal serve também como espaço de reflexão crítica sobre o papel da arte e do design na sociedade contemporânea. Cada obra e projeto demonstra como a criação artística não se limita à produção de objetos ou imagens, mas gera conhecimento, desafia paradigmas e contribui para a transformação de contextos culturais, sociais e educativos. A integração entre a investigação, o ensino e a prática artística permite que o design e as artes visuais ultrapassem os limites das oficinas e das salas de aula, alcançando diversas comunidades e públicos e demonstrando a sua relevância na construção de ambientes culturais inclusivos, sustentáveis e socialmente responsáveis.

As universidades envolvidas nesta Bienal desenvolveram linhas de investigação em design sustentável, inovação tecnológica aplicada à arte, metodologias pedagógicas experimentais e projetos de internacionalização, tudo refletido nas obras e projetos apresentados. Laboratórios de inovação, workshops avançados de prototipagem e programas de cooperação internacional permitiram aos alunos e professores explorar soluções criativas com impacto real na sociedade, abordando questões como a sustentabilidade, a acessibilidade, a inclusão cultural e a inovação tecnológica no design contemporâneo. Esta abordagem abrangente garante que a formação dos nossos profissionais está alinhada com os

desafios globais e as exigências da sociedade do século XXI.

É um privilégio para a Faculdade de Belas Artes da Universidade de Sevilha acolher esta edição. Recebemos com entusiasmo alunos, investigadores, professores e visitantes, confiantes de que este encontro se tornará um fórum de aprendizagem mútua, reflexão crítica, colaboração interdisciplinar e fortalecimento dos laços institucionais e culturais. Cada projeto, cada interação e cada diálogo contribui para fortalecer a compreensão do papel da arte e do design no mundo contemporâneo, demonstrando que a criatividade é um poderoso elo de ligação entre indivíduos, comunidades e culturas.

Espero que a itinerância desta Bienal seja uma viagem de sucesso, reflexão e conexão. Que o seu desenvolvimento sirva como uma mensagem clara e convincente sobre o valor do conhecimento, da investigação, da inovação e da criação artística que ocorrem nas três universidades. É que esta exposição fortaleça a cooperação internacional, fomente projetos colaborativos, promova a sustentabilidade e reafirme a universidade como um espaço de pensamento crítico, inovação cultural, desenvolvimento académico e conexão humana, contribuindo para o avanço da sociedade contemporânea e o fortalecimento do património criativo global.

Que esta Bienal, na sua totalidade, seja um testemunho do poder transformador da arte e do design, um veículo de inovação, investigação e cooperação internacional, e uma ponte entre culturas e conhecimento, lembrando-nos a capacidade da universidade em gerar um impacto social, cultural e académico significativo e duradouro, formando profissionais preparados para os desafios de um mundo cada vez mais complexo, globalizado e visualmente interligado.

Sevilla + Lublin + Évora. Proyecto Internacional de Investigación en Diseño Gráfico Artístico

Sebastian Smit [Comisario]

El proyecto de investigación *Sevilla+Lublin+Évora* constituye una iniciativa de tres centros universitarios unidos por una convicción compartida sobre el valor de la investigación artística como fundamento de la práctica del diseño contemporáneo. La Universidad de Évora (Portugal), la Universidad María Curie-Skłodowska de Lublin (Polonia) y la Universidad de Sevilla (España) inician una cooperación a largo plazo destinada a desarrollar una metodología que combine la reflexión teórica académica con la producción gráfica creativa.

En el centro de este proyecto se encuentra el diseño gráfico: un medio que en la tradición europea siempre ha oscilado entre el arte y la comunicación visual, entre la expresión personal y el mensaje social. Es una forma que naturalmente exige del creador tanto precisión técnica como profundidad conceptual, capacidad de síntesis visual y sensibilidad cultural.

La primera edición del proyecto propone una metodología de investigación original basada en la interpretación transmedial. Los artistas de los tres países recibieron la tarea de crear obras gráficas inspiradas en fuentes disponibles en archivos culturales digitales: una composición musical, un libro, una película y una obra de arte de colecciones museísticas. Este sistema de referencias multicapa no es casual: obliga al creador a participar en un proceso de investigación que consiste en la traducción entre diferentes sistemas de signos y medios.

¿Cómo se traduce el ritmo musical en composición visual? ¿Cómo se registra la narrativa literaria en forma gráfica? ¿Cómo se condensa una secuencia cinematográfica en una imagen estática? ¿Cómo se establece un diálogo con una pintura o escultura a través del lenguaje del diseño gráfico contemporáneo? Estas preguntas se convierten en objeto de investigación para artistas y diseñadores de los tres centros académicos, generando una multiplicidad de estrategias interpretativas y una diversidad de soluciones formales.

Cada universidad aporta al proyecto su propia perspectiva investigadora, surgida de tradiciones educativas locales y contextos culturales. El grupo de artistas de Polonia propone un enfoque fuertemente conceptual y metafórico. Los creadores examinan cómo la sensibilidad personal puede combinarse con profundas referencias culturales, cómo la literatura, la música, el cine y el patrimonio visual pueden coexistir con la reflexión sobre la contemporaneidad. Los centros de Évora y Sevilla contribuyen con sus propias metodologías y perspectivas, co-creando una narrativa polifónica sobre las posibilidades del diseño gráfico contemporáneo.

El proyecto *Sevilla+Lublin+Évora* no es una exposición típica. Es una plataforma de investigación que evolucionará con el tiempo, generando ediciones posteriores, talleres, publicaciones e intercambios académicos. La ambición de los iniciadores es crear un foro permanente para el debate internacional sobre las relaciones entre la investigación teórica y la práctica artística, entre la educación académica y la realidad profesional del diseñador gráfico.

La presentación en Lublin, que tendrá lugar en 2026, no es una exposición cerrada de productos finales, sino una invitación al diálogo sobre los métodos, procesos y objetivos de la investigación artística en el contexto universitario. Es también una pregunta sobre el papel de la universidad como espacio donde la sensibilidad personal del artista se encuentra con el rigor de la reflexión académica, donde el patrimonio cultural local confronta el intercambio internacional, donde la tradición se encuentra con el experimento.

El proyecto demuestra que la investigación en el campo de las artes visuales no es mera especulación teórica, sino práctica concreta que genera nuevos conocimientos sobre las posibilidades de la comunicación visual, sobre las relaciones entre culturas, sobre las formas en que las imágenes moldean nuestra percepción de la realidad.

The *Sevilla+Lublin+Évora* research project constitutes an initiative of three university centres united by a shared conviction about the value of artistic research as the foundation of contemporary design practice. The University of Évora (Portugal), Maria Curie-Skłodowska University in Lublin (Poland), and the University of Seville (Spain) are initiating long-term cooperation aimed at developing a methodology that combines academic theoretical reflection with creative graphic production.

At the centre of this undertaking lies graphic design – a medium that has always oscillated in the European tradition between art and visual communication, between personal expression and social message. It is a form that naturally demands from the creator both workshop precision and conceptual depth, the ability for visual synthesis and cultural sensitivity.

The first edition of the project proposes an original research methodology based on transmedial interpretation. Artists from three countries were tasked with creating graphic works inspired by sources available in digital cultural archives: a musical composition, a book, a film, and an artwork from museum collections. This multilayered system of references is not accidental – it compels the creator to engage in a research process consisting of translation between different sign systems and media.

How does one translate musical rhythm into visual composition? How does one record literary narrative in graphic form? How does one condense a film sequence into a static image? How does one engage in dialogue with a painting or sculpture through the language of contemporary graphic design? These questions become the subject of investigation for artists and designers from the three academic centres, generating a multiplicity of interpretative strategies and a diversity of formal solutions.

Each university brings to the project its own research perspective, arising from local educational traditions and cultural contexts. The group of artists from Poland proposes a strongly conceptual and metaphorical approach. The creators examine how personal sensitivity can combine with deep cultural references, how literature, music, cinema and visual heritage can coexist with reflection on contemporaneity. The centres in Évora and Seville contribute their own methodologies and perspectives, co-creating a polyphonic narrative about the possibilities of contemporary graphic design.

The *Sevilla+Lublin+Évora* project is not a typical exhibition. It is a research platform that will evolve over time, generating subsequent editions, workshops, publications and academic exchanges. The initiators' ambition is to create a permanent forum for international discussion about the relationships between theoretical research and artistic practice, between academic education and the professional reality of the graphic designer.

The presentation in Lublin, which will take place in 2026, is not a closed exhibition of final products, but rather an invitation to dialogue about the methods, processes and aims of artistic research in the university context. It is also a question about the role of the university as a space where the artist's personal sensitivity meets the rigour of academic reflection, where local cultural heritage confronts international exchange, where tradition meets experiment.

The project demonstrates that research in the field of visual arts is not merely theoretical speculation, but concrete practice generating new knowledge about the possibilities of visual communication, about relations between cultures, and about the ways in which images shape our perception of reality.

O projeto de investigação *Sevilla+Lublin+Évora* constitui uma iniciativa de três centros universitários unidos pela convicção comum do valor da investigação artística como fundamento da prática do design contemporâneo. A Universidade de Évora (Portugal), a Universidade Maria Curie-Skłodowska em Lublin (Polónia) e a Universidade de Sevilha (Espanha) iniciam uma cooperação de longo prazo com o objetivo de desenvolver uma metodologia que combine a reflexão teórica académica com a produção gráfica criativa.

No centro deste empreendimento está o design gráfico – um meio que sempre oscilou na tradição europeia entre a arte e a comunicação visual, entre a expressão pessoal e a mensagem social. É uma forma que exige naturalmente do criador tanto precisão técnica como profundidade conceptual, capacidade de síntese visual e sensibilidade cultural.

A primeira edição do projeto propõe uma metodologia de investigação original baseada na interpretação transmedia. Os artistas dos três países receberam a tarefa de criar obras gráficas inspirados em fontes disponíveis em arquivos culturais digitais: uma composição musical, um livro, um filme e uma obra de arte de coleções de museus. Este sistema multifacetado de referências não é acidental – obriga o criador a envolver-se num processo de pesquisa que consiste na tradução entre diferentes sistemas de signos e media.

Como traduzir o ritmo musical em composição visual? Como registar uma narrativa literária sob a forma gráfica? Como condensar uma sequência de filme numa imagem estática? Como dialogar com uma pintura ou escultura através da linguagem do design gráfico contemporâneo? Estas questões tornam-se o objeto de investigação dos artistas e designers dos três centros académicos, gerando uma multiplicidade de estratégias interpretativas e uma diversidade de soluções formais.

Cada universidade traz para o projeto a sua própria perspetiva de investigação, derivada das tradições educativas e dos contextos culturais locais. O grupo de artistas da Polónia propõe uma abordagem fortemente conceptual e metafórica. Os criadores examinam como a sensibilidade pessoal pode combinar-se com referências culturais profundas, como a literatura, a música, o cinema e o património visual podem coexistir com a reflexão sobre a contemporaneidade. Os centros de Évora e Sevilha contribuem com metodologias e perspetivas próprias, cocriando uma narrativa polifónica sobre as possibilidades do design gráfico contemporâneo.

O projeto *Sevilla+Lublin+Évora* não é uma exposição típica. Trata-se de uma plataforma de investigação que evoluirá ao longo do tempo, gerando edições subsequentes, workshops, publicações e intercâmbios académicos. A ambição dos criadores é criar um fórum permanente para a discussão internacional sobre as relações entre a investigação teórica e a prática artística, entre a formação académica e a realidade profissional do designer gráfico.

A apresentação em Lublin, prevista para 2026, não é uma exposição fechada de produtos finais, mas antes um convite ao diálogo sobre os métodos, processos e objetivos da investigação artística no contexto universitário. É também uma reflexão sobre o papel da universidade como espaço onde a sensibilidade pessoal do artista encontra o rigor da reflexão académica, onde o património cultural local confronta o intercâmbio internacional, onde a tradição encontra a experimentação.

O projeto demonstra que a investigação no âmbito das artes visuais não é mera especulação teórica, mas prática concreta que gera novos conhecimentos sobre as possibilidades da comunicação visual, sobre as relações entre culturas e sobre as formas como as imagens moldam a nossa perceção da realidade.

Bienal 2025. Un espacio para la libertad creativa

Celia Figueiredo [Comisaria]

La *Bienal Internacional de Pósters* surge como una plataforma de encuentro, reflexión e investigación en torno al diseño gráfico contemporáneo, reconociendo el cartel como un medio expresivo capaz de articular comunicación visual, investigación crítica y reflexión cultural. Esta primera edición recorre Sevilla (2025), Lublin (2026) y Évora (2027), promoviendo el diálogo entre distintos contextos culturales e institucionales, reforzando la dimensión internacional del proyecto y subrayando el valor de la investigación académica aplicada a la práctica del diseño.

El tema de esta edición, “Diseño y Cultura: Innovación y Tradición”, propone explorar la tensión entre la herencia histórica del cartel y los nuevos lenguajes visuales emergentes. A lo largo del recorrido expositivo, observamos cómo artistas, diseñadores e ilustradores, tanto profesionales como emergentes, emplean múltiples técnicas, desde la ilustración digital hasta la composición gráfica tradicional, creando obras que evocan la libertad creativa, cuestionan normas establecidas y abordan la innovación y la tradición, así como la noción de libertad. Cada trabajo representa una aproximación singular, demostrando cómo el diseño puede ser simultáneamente un instrumento de expresión personal y un vehículo de reflexión cultural.

La curaduría de esta edición sitúa la diversidad y la experimentación en el centro de la Bienal, reuniendo propuestas que exploran distintos procesos creativos, materiales y lenguajes visuales. Las obras dialogan entre sí, es-

tableciendo conexiones y contrastes que invitan al público a leer el cartel no solo como un objeto estético, sino como un vehículo de significados y discursos sobre la sociedad, la cultura y la innovación. La presencia de técnicas digitales junto a prácticas tradicionales pone de manifiesto el potencial del cartel como espacio de experimentación, donde la tradición se encuentra con la innovación y la creatividad se expresa sin límites.

Más que una simple exposición de diseño, esta Bienal busca consolidarse como una plataforma para la investigación y la apreciación del diseño gráfico, promoviendo el intercambio de experiencias entre instituciones, creadores, académicos y público. El carácter itinerante de la exposición permite que cada ciudad la interprete y recontextualice, enriqueciendo el discurso y ampliando el alcance de la investigación en diseño gráfico.

Combinando investigación, creación y comunicación, la Bienal Internacional del Cartel reafirma el papel del diseño como agente activo en la construcción de narrativas visuales significativas, en la promoción de una cultura visual crítica e inclusiva, y en la reflexión sobre los desafíos y las oportunidades que surgen en la intersección entre innovación y tradición. Por lo tanto, este proyecto destaca cómo el cartel sigue siendo un espacio para la libertad creativa, el debate cultural y el diálogo social, reafirmando su relevancia como práctica artística y académica.

The International Poster Biennial emerges as a platform for encounter, reflection, and research within contemporary graphic design, recognizing the poster as an expressive medium capable of uniting visual communication, critical inquiry, and cultural reflection. This first edition travels through Seville (2025), Lublin (2026), and Évora (2027), fostering dialogue between distinct cultural and institutional contexts, reinforcing the project’s international dimension, and highlighting the value of academic research applied to design practice.

The theme of this edition, “Design and Culture: Innovation and Tradition,” proposes an exploration of the tension between the historical legacy of the poster and emerging visual languages. Throughout the exhibition, artists, designers, and illustrators—both emerging and established—employ multiple techniques, ranging from digital illustration to traditional graphic composition, creating works that evoke creative freedom, challenge established norms, and address innovation and tradition, as well as the notion of freedom. Each work represents a distinct approach, demonstrating how design can simultaneously function as a means of personal expression and as a vehicle for cultural reflection.

The curatorial approach of this edition places diversity and experimentation at the core of the Biennial, bringing together proposals that explore different creative processes, materials, and visual languages. The works engage in dialogue with one another, establishing connections and contrasts that invite the audience to read the poster not only as an aesthetic object, but also as a carrier of meaning and discourse on society, culture, and innovation. The coe-

xistence of digital techniques alongside traditional practices highlights the poster’s potential as a space for experimentation, where tradition meets innovation and creativity unfolds without limits.

More than a design exhibition, this Biennial seeks to consolidate itself as a platform for research and the valorization of graphic design, encouraging the exchange of experiences among institutions, creators, academics, and the public. Its itinerant nature allows each city to interpret and recontextualize the exhibition, enriching the discourse and expanding the reach of research in graphic design.

By combining research, creation, and communication, the International Poster Biennial reaffirms the role of design as an active agent in the construction of meaningful visual narratives, in the promotion of a critical and inclusive visual culture, and in reflecting on the challenges and opportunities that emerge at the intersection of innovation and tradition. This project thus demonstrates how the poster continues to serve as a space for creative freedom, cultural debate, and social dialogue, reaffirming its relevance as both an artistic and academic practice.

A Bienal Internacional de Posters surge como uma plataforma de encontro, reflexão e investigação em torno do design gráfico contemporâneo, reconhecendo o cartaz como um meio expressivo capaz de unir comunicação visual, investigação crítica e reflexão cultural. Esta primeira edição percorre Sevilha (2025), Lublin (2026) e Évora (2027), promovendo o diálogo entre contextos culturais e institucionais distintos, reforçando a dimensão internacional do projeto e sublinhando o valor da investigação académica aplicada à prática do design.

O tema desta edição, “Design e Cultura: Inovação e Tradição”, propõe explorar a tensão entre a herança histórica do cartaz e as novas linguagens visuais emergentes. Ao longo do percurso da exposição, observamos como artistas, designers e ilustradores — profissionais e emergentes — utilizam múltiplas técnicas, desde a ilustração digital à composição gráfica tradicional, criando obras que evocam liberdade criativa, desafiam normas estabelecidas e abordam a Inovação e Tradição, assim como a liberdade. Cada trabalho representa uma abordagem própria, demonstrando como o design pode ser simultaneamente instrumento de expressão pessoal e veículo de reflexão cultural.

A curadoria desta edição coloca a diversidade e a experimentação no centro da Bienal, reunindo propostas que exploram diferentes processos criativos, materiais e linguagens visuais. As obras dialogam entre si, estabelecendo conexões e contrastes que convidam o público a ler o cartaz não apenas como objeto estético, mas como veículo de significados e discursos sobre sociedade, cultura e inovação. A presença de técnicas digitais ao lado de

práticas tradicionais evidencia o potencial do cartaz como espaço de experimentação, onde a tradição encontra a inovação e a criatividade se expressa sem limites.

Mais do que uma mostra de design, esta Bienal pretende consolidar-se como uma plataforma de investigação e valorização do design gráfico, promovendo a troca de experiências entre instituições, criadores, académicos e público. A itinerância permite que cada cidade interprete e recontextualize a exposição, enriquecendo o discurso e ampliando o alcance da investigação em design gráfico.

Combinando investigação, criação e comunicação, a Bienal Internacional de Posters reafirma o papel do design como agente ativo na construção de narrativas visuais significativas, na promoção de uma cultura visual crítica e inclusiva, e na reflexão sobre os desafios e oportunidades que emergem na interseção entre inovação e tradição. Este projeto evidencia, assim, como o cartaz continua a ser um espaço de liberdade criativa, debate cultural e diálogo social, reafirmando a sua relevância enquanto prática artística e académica.

Carteles Para Los Que Aman Demasiado. O la maravillosa historia de parecer^{ser} distinto haciéndose^{siendo} uno mismo

Manuel Fernando Mancera Martínez [Coord.]

Este proyecto ha visto la luz gracias a la confluencia de muchas energías positivas.

Como Vicedecano de *Relaciones Internacionales, Movilidad y Prácticas Externas* de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, uno de los atractivos del cargo es el conocer a gente maravillosa de distintos lugares del planeta.

Y las casualidades como gestor de posibilidades hace que, de entre tanta gente, instituciones y posibilidades que se cruzan en nuestro camino, la sintonía y la humanidad consiguen construir los cimientos de los proyectos que siempre andan rondando los sueños.

Proyectos como este ha podido concretizarse gracias a varias casualidades que se gestaron gracias a las visitas de nuestros, ahora, comisarios:

En enero de 2023, nos visitan investigadores de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lublin, Maria Curie-Skłodowska (UMCS). Y tras ese primer contacto pudimos entablar una mejor conexión profesional con Sebastian Smit, profesor del Departamento de Diseño Gráfico, muy activo en su ciudad con gestiones paralelas a la gráfica y la transferencia del conocimiento a la sociedad.

En marzo de 2024, Profesora Célia Figueiredo, Directora del Programa de Licenciatura en Diseño, Presidenta del Consejo Pedagógico de la Escuela de Artes de la Universidad de Évora e Investigadora del Centro de Investigación CHAIA.

Poco a poco, como todos los proyectos, y con intereses compartidos, hemos podido dar forma a la idea inicial de mostrar la investigación de 45 diseñadores (15 por país) con la ayuda de la convocatoria de nuestro vicerrectorado de investigación *VIIIPPIT-2025-V.4 - Acciones Especiales*,

quien ha validado la propuesta para que su formato sea una proyección internacional en formato bienal que estará itinerando en Lublin en el 2026 y en Évora, coincidiendo con la distinción de *Ciudad Capital Europea de la Cultura*, en 2027.

Y por supuesto, en esta primera muestra, agradecemos a nuestro Decano, Dr. Daniel Bilbao Peña, por ser anfitrión de la propuesta en la programación expositiva 2025/2026 de nuestra Facultad este diciembre de 2025.

Después de esta presentación del contexto solo cabe decir que esta maravillosa historia de parecer^{ser} distinto haciéndose^{siendo} uno mismo es la anécdota de cómo las cosas pasan porque tienen que pasar cuando la vida se confabula y se construye una familia de personas dispares, todas diferentes, aunque con un alma parecida: el amor por la gráfica y su trabajo como motor de vida.

Incalculable el placer de poder contar con artistas/diseñadores del calibre internacional que os traemos en esta propuesta. Y cómo los procesos intelectuales en cualquier parte del mundo, aunque tengan un mismo protocolo de construcción, hace que, por la cultura, la idiosincrasia, y la particularidad de cómo es uno mismo desde su nacimiento, por cuanto vive y como lo vive, para diseñar desde puntos de vista particulares, modelos universales que conectan con la sensibilidad global.

Pertenecer a esta primera familia de creativos es todo un honor que podremos llevar, orgullosos, a lo largo de la trayectoria que le queremos imprimir a esta convocatoria que espera poder tener una vida sin fecha de caducidad.

Seguro que seguiremos viendo los mejores diseños en futuras *Bienal. Sevilla+Lublin+Évora*.

Posters for those who love too much.
Or the wonderful story of seeming^{being} different by becoming^{being} yourself

This project has come to fruition thanks to the convergence of many positive energies.

As Vice Dean of International Relations, Mobility, & External Internships at the Faculty of Fine Arts of the University of Seville, one of the highlights of the position is meeting wonderful people from all over the world.

And the serendipity of managing opportunities means that, among so many people, institutions, and possibilities that cross our path, harmony and humanity manage to build the foundations of the projects that are always lurking in our dreams.

Projects like this one have been able to become a reality thanks to several coincidences that arose from the visits of our now curators:

In January 2023, we were visited by researchers from the Faculty of Fine Arts at the Maria Curie-Skłodowska University of Lublin (UMCS). And after that initial contact, we were able to establish a better professional connection with Sebastian Smit, a professor in the Department of Graphic Design, who is very active in his city with initiatives that run parallel to graphic design and knowledge transfer to the community.

In March 2024, Professor Célia Figueiredo, Director of the Design Degree Program, President of the Pedagogical Council of the School of Arts, University of Évora, and Researcher at the CHAIA Research Center.

Little by little, like all projects, and with shared interests, we have been able to shape the initial idea of showcasing the research of 45 designers (15 per country) with the help of the call for proposals from our Vice-Rectorate for Research VIIPPIT-2025-V.4 - Special Actions, which has vali-

dated the proposal for an international biennial exhibition that will travel to Lublin in 2026 and to Évora, coinciding with its designation as a European Capital of Culture, in 2027.

And of course, in this first exhibition, we thank our Dean, Dr. Daniel Bilbao Peña, for hosting the proposal in the 2025/2026 exhibition program of our Faculty this December 2025.

After this contextual introduction, it only remains to say that this wonderful story of appearing different while being oneself is an anecdote of how things happen because they have to happen when life conspires and a family of Diverse individuals, all different, yet with a shared soul: a love for graphic design and their work as a driving force in life.

The pleasure of featuring artists and designers of the international caliber we bring you in this exhibition is immeasurable. And how intellectual processes anywhere in the world, even with the same underlying structure, are shaped by culture, idiosyncrasies, and the unique characteristics of each person from birth, by what they experience and how they experience it, resulting in designs that, from particular perspectives, create universal models that resonate with global sensibilities.

Belonging to this first family of creatives is a true honor that we can proudly carry throughout the trajectory we envision for this event, which we hope will have a long and enduring presence.

We are certain that we will continue to see the best designs at future Biennials. Seville+Lublin+Évora.

Este projeto tornou-se uma realidade graças à convergência de muitas energias positivas.

Como Vice-Reitora para as Relações Internacionais, Mobilidade e Estágios Externos da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Sevilha, um dos pontos altos do cargo é conhecer pessoas maravilhosas de todo o mundo.

E a serendipidade de gerir oportunidades significa que, no meio de tantas pessoas, instituições e possibilidades que se cruzam no nosso caminho, a harmonia e a humanidade conseguem construir as bases dos projetos que sempre estiveram presentes nos nossos sonhos.

Projetos como este puderam concretizar-se graças a várias coincidências que surgiram das visitas dos nossos atuais curadores:

Em janeiro de 2023, recebemos a visita de investigadores da Faculdade de Belas Artes da Universidade Maria Curie-Skłodowska de Lublin (UMCS). E, após este contacto inicial, conseguimos estabelecer uma ligação profissional mais sólida com Sebastian Smit, professor do Departamento de Design Gráfico, que é muito ativo na sua cidade com iniciativas paralelas ao design gráfico e à transferência de conhecimento para a comunidade.

Em março de 2024, a Professora Célia Figueiredo, Diretora da Licenciatura em Design e Presidente do Conselho pedagógico da Escola de Artes, da Universidade de Évora e Investigadora do centro de Investigação CHAIA.

Aos poucos, como em todos os projetos, e com interesses em comum, conseguimos dar forma à ideia inicial de apresentar a investigação de 45 designers (15 por país) com o auxílio da chamada de propostas da nossa Vice-Reitoria para a Investigação VIIPPIT-2025-V.4 - Ações Especiais, que validou a proposta para uma exposição bie-

nal internacional que percorrerá Lublin em 2026 e Évora, coincidindo com a sua designação como Capital Europeia da Cultura, em 2027.

E, claro, nesta primeira exposição, agradecemos ao nosso Decano, Dr. Daniel Bilbao Peña, por ter acolhido a proposta no programa de exposições 2025/2026 da nossa Faculdade, em dezembro de 2025.

Após esta introdução contextual, resta apenas dizer que esta maravilhosa história de parecer diferente sendo si mesmo é uma anedota de como as coisas acontecem porque têm de acontecer quando a vida conspira e uma família de indivíduos diversos, todos diferentes, mas com uma alma partilhada: o amor pelo design gráfico. O design e o seu trabalho como força motriz na vida.

O prazer de apresentar artistas e designers do calibre internacional que trazemos a esta exposição é imensurável. E como os processos intelectuais em qualquer parte do mundo, mesmo com a mesma estrutura subjacente, são moldados pela cultura, idiosincrasias e características únicas de cada pessoa desde o nascimento, pelo que experienciam e como experienciam, resultando em designs que, a partir de perspetivas particulares, criam modelos universais que ressoam com sensibilidades globais.

Pertencer a esta primeira família de criativos é uma verdadeira honra que podemos ostentar com orgulho ao longo do percurso que temos vislumbrado para este evento, que esperamos que tenha uma presença longa e duradoura.

Estamos certos de que continuaremos a ver os melhores designs nas futuras Bienais. Sevilha + Lublin + Évora.

Posters

Sevilla + Lublin + **Évora**



63

ANTES
Oficina de Branding
y Diseño Estratégico



69

Sebastián
García
Garrido
Catedrático Universidad de Málaga



75

Javier
Gil
Diseñador



81

El Golpe.
Cultura
del Entorno
Dirección de arte e ilustración:
Fernando Infante



87

Fátima
González
Diseñadora gráfica



93

Sara
González
Happening
Estudio. Directora creativa / Diseñadora
gráfica



99

Javier
Alejandro
González
Borbolla
Diseñador Gráfico



105

LaHuerta
Estudio de comunicación y diseño
creativo



111

Javier
Infante
El golpe. Dirección de arte



117

Rocío
Jiménez
Franco
El golpe. Diseño



123

Gonzalo
López
Ortega
Creador visual, director de arte,
investigador y docente



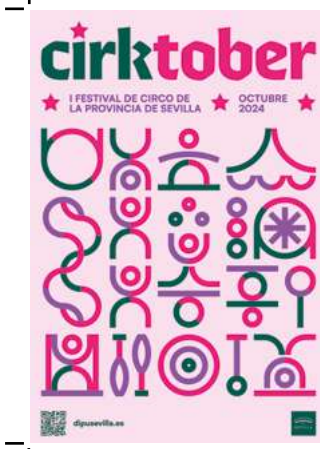
129

Manuel
Fernando
Mancera
Martínez
Profesor Facultad de Bellas Artes



135

Isabel
Martín
Moreno +
Roberto Altozano
Martín Moreno y Altozano.
Estudio de **Diseño y Comunicación**



141

Alejandro
Rojas
Bermejo
Diseñador Gráfico LAB



147

Martín
Satí
Diseñador Gráfico



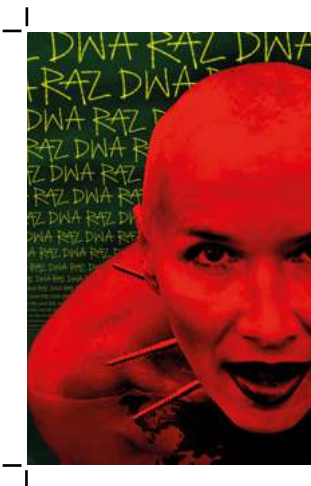
157

Anna
Chmielnik
Diseñadora gráfica



163

Dominika
**Czerniak
Chojnacka**
Artista visual, diseñadora, profesora
académica



169

Aleksandra
Hryciuk
Artista visual



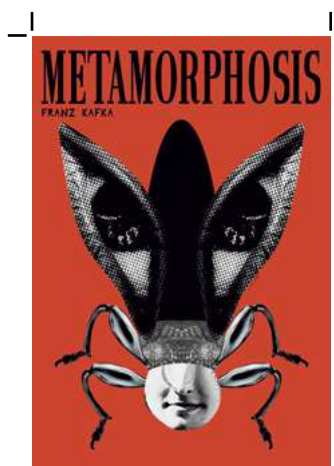
175

Wojciech
Kołek
Cartelista. Artista. Diseñador



181

Agata
Kulczyk
Diseñadora, profesora académica



187

Patrycja
Longawa
Diseñadora, profesora académica



193

Marcin
Markowski
Diseñador, profesor académico



199

Lech
Mazurek
Artista visual, diseñador, profesor
académico



205

Nikodem
Pręgowski
Diseñador, profesor académico



211

Tomasz
Sadowski
Diseñador
Gráfico



217

Sebastian
Smit
Artista visual, diseñador, profesor
académico



223

Agnieszka
Sobczyńska
Diseñadora gráfica, ilustradora,
cartelista



229

Monika
Starowicz
Diseñadora, profesora académica



235

Aleksander
Walijewski
Diseñador gráfico



241

Agnieszka
Zawadzka
Diseñadora gráfica e ilustradora



251

Tamara
Alves
Artista Visual e ilustradora



257

Bernardo
Bagulho
Diseñador y Artista Visual



263

João de
**Bettencourt
Bacelar**
Director de Arte



269

Mateus
Glória
Castanho
Disenador e ilustrador



275

João
Castro
Diseñador Gráfico



281

Tiago
Cerveira
Diseñador Gráfico



287

Guilherme
Clichê
Diseñador e ilustrador



293

Beatriz
Correia
TipoFabrica Estudio de Diseño



299

Gabriel
Fialho de
Sousa
Disenador Gráfico e ilustrador Freelance



305

Celia
Figueiredo
Profesora de la Universidad de Évora



311

Henrique
Guerreiro
Diseñador e ilustrador



317

Helena
Imaginário
Diseñadora y Creadora



323

Rita
Múrias
Diseñadora editorial freelance



329

Santiago
José
**Rincón
Uribe**
Diseñador gráfico



335

Fernando Jorge
**Matias Sanches
Oliveira**
Professor de la Universidade IADE-EU e da ESAD

Sevilla
Bienal2025

Antes es una oficina de branding y diseño estratégico con sede en Sevilla. Creemos que toda transformación de marca comienza antes: antes de tomar decisiones, antes de diseñar, antes de comunicar. Por eso nuestro trabajo parte siempre de las preguntas adecuadas: qué motiva a la marca, qué la hace única, quién es su público y qué necesita para crecer.

Nuestro enfoque combina pensamiento crítico y creatividad aplicada. Trabajamos con metodologías de cocreación, design thinking y service design para definir territorios de marca sólidos y relevantes. Desde esa base estratégica desarrollamos identidades visuales, arquitecturas de marca, packaging, campañas integradas y experiencias de producto que generan valor real en el mercado.

El equipo, liderado por Antonio Cornejo y Javier Rodríguez Calvo, reúne perfiles de estrategia, dirección creativa, diseño gráfico, ilustración, narrativa y gestión de proyectos. A lo largo de más de veinte años hemos acompañado a empresas de gran consumo, instituciones culturales y marcas emergentes en procesos de reposicionamiento, internacionalización y lanzamiento de nuevos productos.

Nuestro trabajo ha sido reconocido con premios Laus, Pentawards y Art Directors Club of Europe, y publicado en editoriales de referencia como Taschen, Victionary, The Dieline, Favourite Design Book y la revista IdN. Además, participamos activamente en conferencias, másters y jurados de diseño y comunicación, reforzando nuestro compromiso con la formación y el intercambio de conocimiento.

En definitiva, Antes es un socio estratégico para las marcas que buscan crecer con autenticidad, creatividad y una identidad diferenciada. Nuestra misión es clara: ayudar a que cada proyecto encuentre su voz propia y conecte con las personas de manera significativa.

Antes is a branding and strategic design studio based in Seville. We believe that every brand transformation starts beforehand—before decisions, before design, before communication. That’s why we begin with the right questions: what drives the brand, what makes it unique, who its audience is, and what it needs to grow.

Our approach blends critical thinking with applied creativity. We use co-creation, design thinking, and service design methodologies to build strong and relevant brand foundations. From this base, we create visual identities, brand architectures, packaging, integrated campaigns, and product experiences that deliver real value.

Led by Antonio Cornejo and Javier Rodríguez Calvo, our team includes experts in strategy, creative direction, graphic design, illustration, storytelling, and project management. With over 20 years of experience, we’ve worked with consumer brands, cultural institutions, and emerging businesses in repositioning, internationalization, and new product launches.

Our work has earned awards such as Laus, Pentawards, and Art Directors Club of Europe, and has been featured in publications like Taschen, Victionary, The Dieline, Favourite Design Book, and IdN magazine. We also contribute to conferences, master’s programs, and design juries, underscoring our commitment to education and knowledge sharing.

In short, Antes is a strategic partner for brands seeking to grow with authenticity, creativity, and a distinctive identity. Our mission is to help every project find its unique voice and connect with people in a meaningful way.

A Antes é uma empresa de branding e design estratégico sediada em Sevilha. Acreditamos que toda a transformação da marca começa mais cedo: antes de tomar decisões, antes de projetar, antes de comunicar. É por isso que o nosso trabalho começa sempre com as perguntas certas: o que motiva a marca, o que a torna única, quem é o seu público e o que precisa para crescer?

A nossa abordagem combina pensamento crítico e criatividade aplicada. Trabalhamos com metodologias de cocriação, design thinking e design de serviços para definir territórios de marca sólidos e relevantes. A partir desta base estratégica, desenvolvemos identidades visuais, arquiteturas de marca, packaging, campanhas integradas e experiências de produto que geram valor real no mercado.

A equipa, liderada por Antonio Cornejo e Javier Rodríguez Calvo, reúne especialistas em estratégia, direção criativa, design gráfico, ilustração, storytelling e gestão de projetos. Há mais de vinte anos que apoiamos grandes empresas de bens de consumo, instituições culturais e marcas emergentes no reposicionamento, internacionalização e lançamento de novos produtos.

O nosso trabalho foi reconhecido com prémios como Laus, Pentawards e Art Directors Club of Europe, e publicado por editoras de renome como Taschen, Victionary, The Dieline, Favourite Design Book e a revista IdN. Participamos também ativamente em conferências, programas de mestrado e júrís de design e comunicação, reforçando o nosso compromisso com a formação e a partilha de conhecimento.

Em suma, a Antes é um parceiro estratégico para marcas que procuram crescer com autenticidade, criatividade e uma identidade singular. A nossa missão é clara: ajudar cada projeto a encontrar a sua própria voz e a conectar-se com as pessoas de forma significativa.

ANTES

Oficina de Branding y Diseño Estratégico

Loft Garden Torre Sevilla es un proyecto de identidad visual que nace en un espacio singular: las cubiertas verdes del complejo Torre Sevilla, un lugar donde naturaleza, arquitectura y experiencia se encuentran. El reto fue transformar este enclave en un territorio de marca con voz propia, reconocible y coherente con la identidad global del conjunto.

El contexto es clave: Torre Sevilla es hoy un icono urbano y cultural de la ciudad, y Loft Garden representa su dimensión más natural y aspiracional. Para ello, partimos de dos referencias creativas: la vista aérea de las cubiertas, con sus caminos en zigzag, y la riqueza botánica de su jardín, con especies singulares como la Bignonia, la Albizia julibrissin o la Verbena bonariensis. Estas formas y colores inspiraron un sistema gráfico que conecta directamente con la experiencia sensorial del lugar.

Entre los valores que destacan, encontramos la conexión con la naturaleza, la integración con la arquitectura y la apuesta por la sostenibilidad. El resultado no es una marca decorativa, sino un lenguaje visual capaz de transmitir identidad, pertenencia y diferenciación.

El proceso creativo combinó investigación del entorno, estilización de formas y codificación en un sistema modular. El zigzag de las cubiertas se convirtió en rasgo gráfico estable, mientras que la ilustración botánica aportó frescura, color y vitalidad. La paleta cromática parte del verde como tono principal, expandiéndose hacia fucsias, lilas y amarillos, creando un universo visual vivo y coherente.

El sistema se aplicó en señalética, murales, carteles, folletos y merchandising, siempre con la premisa de mantener flexibilidad sin perder consistencia. Cada soporte se convierte en una extensión del espacio, trasladando al visitante la misma energía y carácter que definen al Loft Garden.

La innovación reside en la forma de convertir un espacio físico en identidad visual experiencial. El jardín no se representa solo como decoración, sino como código gráfico que estructura la comunicación. De esta manera, Loft Garden se convierte en un ejemplo de cómo el diseño puede ordenar, emocionar y proyectar valores de sostenibilidad y disfrute colectivo.

En cuanto a su proyección, Loft Garden es más que una identidad de marca: es una herramienta para atraer visitantes, operadores y comunidad al conjunto Torre Sevilla. Su capacidad narrativa refuerza la idea de que el diseño es motor de transformación urbana, cultural y comercial.



Loft Garden Torre Sevilla is a visual identity project born in a singular space: the green rooftops of the Torre Sevilla complex, a place where nature, architecture and experience meet. The challenge was to transform this enclave into a branded territory with its own voice, recognizable and coherent with the global identity of the complex.

Context is essential: Torre Sevilla is today an urban and cultural landmark of the city, and Loft Garden represents its most natural and aspirational dimension. For this purpose, we drew inspiration from two creative references: the aerial view of the rooftops, with their zigzag paths, and the botanical richness of its garden, with unique species such as Bignonia, Albizia julibrissin or Verbena bonariensis. These shapes and colors inspired a graphic system directly connected to the sensory experience of the place.

Among its core values are the connection with nature, the integration with architecture and the commitment to sustainability. The result is not a decorative brand, but a visual language capable of conveying identity, belonging and differentiation.

The creative process combined research of the environment, stylization of forms and codification into a modular system. The zigzag rooftop paths became a stable graphic feature, while botanical illustration brought freshness, color and vitality. The chromatic palette starts with green as the main tone, extending to fuchsias, lilacs and yellows, creating a vivid and coherent visual universe.

The system was applied to signage, murals, posters, brochures and merchandising, always under the premise of maintaining flexibility without losing consistency. Each medium becomes an extension of the space, transmitting to visitors the same energy and character that define Loft Garden.

Innovation lies in the way of turning a physical space into an experiential visual identity. The garden is not represented merely as decoration, but as a graphic code that structures communication. In this sense, Loft Garden becomes an example of how design can organize, inspire emotion and project values of sustainability and collective enjoyment.

Regarding its projection, Loft Garden is more than a brand identity: it is a tool to attract visitors, operators and community to the Torre Sevilla complex. Its narrative capacity reinforces the idea that design is a driver of urban, cultural and commercial transformation. By integrating into the architecture and everyday experience of its users, this identity projects itself as a transferable model of how design and space can generate real impact.

O Loft Garden Torre Sevilla é um projeto de identidade visual que nasceu num espaço único: os telhados verdes do complexo Torre Sevilla, um local onde a natureza, a arquitetura e a experiência convergem. O desafio era transformar este enclave num território de marca com voz própria, reconhecível e coerente com a identidade geral do complexo.

O contexto é fundamental: a Torre Sevilla é hoje um ícone urbano e cultural da cidade, e o Loft Garden representa a sua dimensão mais natural e inspiradora. Para isso, partimos de duas referências criativas: a vista aérea dos telhados, com os seus percursos em ziguezague, e a riqueza botânica do jardim, com espécies únicas como a Bignonia, a Albizia julibrissin e a Verbena bonariensis. Estas formas e cores inspiraram um sistema gráfico que se conecta diretamente com a experiência sensorial do local.

Entre os valores que se destacam estão a ligação à natureza, a integração com a arquitetura e o compromisso com a sustentabilidade. O resultado não é uma marca meramente decorativa, mas uma linguagem visual capaz de transmitir identidade, pertença e diferenciação.

O processo criativo combinou a investigação ambiental, a estilização de formas e a codificação num sistema modular. O padrão em ziguezague dos telhados tornou-se um elemento gráfico estável, enquanto as ilustrações botânicas acrescentaram frescura, cor e vitalidade. A paleta de cores parte do verde como tom principal, expandindo-se para as fúcsias, lilases e amarelos, criando um universo visual vibrante e coerente.

O sistema foi aplicado à sinalética, murais, cartazes, brochuras e merchandising, sempre com a premissa de manter a flexibilidade sem perder a consistência. Cada meio torna-se uma extensão do espaço, transmitindo ao visitante a mesma energia e carácter que definem o Loft Garden.

A inovação reside na forma como um espaço físico é transformado numa identidade visual experiencial. O jardim não é representado meramente como decoração, mas como um código gráfico que estrutura a comunicação. Desta forma, o Loft Garden torna-se um exemplo de como o design pode organizar, inspirar e projetar valores de sustentabilidade e fruição coletiva.

Em termos de impacto, o Loft Garden é mais do que apenas uma identidade de marca: é uma ferramenta para atrair visitantes, operadores e a comunidade para o complexo Torre Sevilla. A sua capacidade narrativa reforça a ideia de que o design é uma força motriz para a transformação urbana, cultural e comercial.

Nace en la ciudad de Ronda, estudia los cinco años de la licenciatura de Bellas Artes, especialidad de Diseño y Grabado en Sevilla, y el doctorado en Salamanca.

Catedrático de Universidad del área de Dibujo, con perfil Diseño de Comunicación. Departamento Arte y Arquitectura. Adscrito y con la docencia en la Escuela de Ingenierías Industriales de la Universidad de Málaga.

Director de las revistas: La Traíña: Revista de las Artes y las Letras; ddiseño; e i+Diseño.

Miembro del Consejo Consultor de los Premios Nacionales de Diseño, en las siete últimas convocatorias en que funcionó este sistema: Ministerios de Industria y de Ciencia e Innovación. Comisario IV Premio Internacional de Pintura Puerto Banús, y coordinador de ediciones anteriores.

Born in the city of Ronda, he completed five years of Fine Arts studies, specializing in Design and Printmaking, in Seville, and earned his doctorate in Salamanca.

He is a University Professor in the area of Drawing, with a focus on Communication Design, in the Department of Art and Architecture. He is also affiliated with and teaches at the School of Industrial Engineering at the University of Málaga.

He is the editor of the journals: La Traíña: Revista de las Artes y las Letras (La Traíña: Journal of Arts and Letters); ddiseño; and i+Diseño (i+Design).

He is a member of the Advisory Board for the National Design Awards, serving on the board for the last seven editions of this system, administered by the Ministries of Industry and Science and Innovation. He is the curator of the 4th Puerto Banús International Painting Prize and has coordinated previous editions.

Miembro del Comité Científico de la revista Educação Gráfica, del Departamento de Artes e Representação Gráfica da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP (Brasil/ISSN 1414-3895) desde 2015.

Miembro del Comité Científico del 6º Encuentro BID (Bienal Iberoamericana de Diseño), Madrid 2015.

Miembro del 3rd Research Seminar Centre in Architecture, Urbanism and Design, Universidad de Lisboa 2015.

Miembro del Comité Científico del I Congreso Nacional de Arte Contemporáneo, Sevilla 2015.

Académico numerario que inaugura la nueva sección de Artes Visuales en la Real Academia de Bellas Artes de San Telmo, Málaga 2016.

Member of the Scientific Committee of the magazine Educação Gráfica, of the Department of Arts and Graphic Representation of the Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP (Brasil/ISSN 1414-3895) since 2015.

Member of the Scientific Committee of the 6th BID Meeting (Ibero-American Design Biennial), Madrid 2015.

Member of the 3rd Research Seminar Center in Architecture, Urbanism and Design, University of Lisbon 2015.

Member of the Scientific Committee of the I National Congress of Contemporary Art, Seville 2015.

Permanent academic who inaugurates the new section of Visual Arts at the Royal Academy of Fine Arts of San Telmo, Málaga 2016.

Natural da cidade de Ronda, completou cinco anos de estudos em Belas Artes, especializando-se em Desenho e Gravura, em Sevilha, e doutorou-se em Salamanca.

É docente universitário na área do Desenho, com foco no Design de Comunicação, no Departamento de Arte e Arquitetura. É também afiliado e leciona na Escola de Engenharia Industrial da Universidade de Málaga.

É editor das revistas: La Traíña: Revista de las Artes y las Letras (La Traíña: Revista de Artes e Letras); ddiseño; e i+Diseño (i+Design).

Foi membro do Conselho Consultivo do Prémio Nacional de Design nas últimas sete edições em que este sistema esteve em vigor, sob a tutela dos Ministérios da Indústria e da Ciência e Inovação. Foi curador do 4º Prémio Internacional de Pintura de Puerto Banús e coordenador de edições anteriores.

Membro da Comissão Científica da revista Educação Gráfica, do Departamento de Artes e Representação Gráfica da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP (Brasil/ISSN 1414-3895) desde 2015.

Membro da Comissão Científica do 6º Encontro da BID (Bienal Ibero-Americana de Design), Madrid, 2015.

Membro do 3º Centro de Seminários de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design, Universidade de Lisboa, 2015.

Membro da Comissão Científica do I Congresso Nacional de Arte Contemporânea, Sevilha, 2015.

Professor permanente que inaugurou a nova secção de Artes Visuais da Real Academia de Belas Artes de San Telmo, Málaga, 2016.

Sebastián García Garrido

Catedrático Universidad de Málaga

Símbolo de la Cultura Clásica Contemporánea¹, 2008

Esta obra nace para dar forma al concepto Símbolo de la Cultura Clásica Contemporánea, 2008, expresada por sus 3 tres iniciales mayúsculas, como le denomina su autor al ámbito cultural de una revista internacional de Diseño, del mayor nivel². Este ámbito es heredero directo de una cultura que, lejos de imponerse a las culturas de origen, se impregnan por la Cultura Latina, cuyo origen son en Europa: España, Italia y Portugal. Eso implica que mayoritariamente se publique en español, aunque hay artículos en italiano y portugués.

El origen y el resultado final evidente es un toro sobre el fondo azul intenso de Ultramar, un azul de fondo que estaba ya en una obra anterior con la que enlaza claramente, aunque en un primer momento no es consciente su autor de este paralelismo. La obra en la que se basa se denomina La noche es un toro que corre por el Cielo, 1997, una serigrafía de gran tamaño³.

Esta serigrafía, cuyo título está inspirado en una frase de Góngora: “...estrellas los ojos de tu frente”. En esta otra predomina el azul ultramar y el negro, un toro negro y enorme sobre un plano que aparece como pintado con trazo ancho sobre el blanco del papel, y sobre el que aparece en un negro intenso un toro corriendo y volviendo la cabeza hacia atrás para que sus cuernos de amarillo coincidan

sobre el fondo negro del toro que trae pequeñas estrellas blancas que responden a los brillos de las múltiples estrellas que simulan el firmamento por el que el toro corre libre al llegar la noche.

En esta obra que reproducimos el toro bien simulado por los cuernos que crean la tilde de la ‘Ñ’ colocada simétricamente con otra, con un punto negro también debajo de cada una de ellas, que simbolizan la referencia a una ubicación y otras, a cada lado del océano, y un arco cuadrado y simple que es el cuerpo del animal. Esta composición, dio lugar sin pretenderlo a la imagen de una persona –que mira por encima de la revista y tiene el pelo construido mediante dos ondulaciones simétricas, y como se indicaba miraba por encima mientras está leyendo la revista.

1 Obra digital de original múltiple estampada mediante Fine-Art glicè. Serie de 21 ejemplares de 50x60 cm sobre papel Hahnemühle Bamboo 290 grs. Serie de 7 ejemplares de 98x102 cm. Sobre lienzo Canson Canvas en bastidor de exposición.
2 La revista, denominada i+Diseño, y nacida en 2009, publicada sobre papel y de una gran calidad material y de contenido, como es haber conseguido el sello de la FECyt en este año 2025.
3 Un papel arte de GVARRO, con un grano grueso, que cuesta cubrir la base de papel, y que de una serie de cien ejemplares solo unos veinte quedan con una calidad adecuada.



Symbol of Contemporary Classical Culture¹, 2008

This work was conceived to give form to the concept of the Symbol of Contemporary Classical Culture, 2008, expressed by its three capital letters, as its author refers to the cultural sphere of a top-tier international design magazine². This sphere is the direct heir of a culture that, far from imposing itself on the cultures of origin, is infused with Latin culture, whose origins lie in Europe: Spain, Italy, and Portugal. This implies that it is mostly published in Spanish, although there are articles in Italian and Portuguese.

The origin and the evident final result is a bull against the intense blue of Ultramarine, a background blue that already appeared in a previous work with which it clearly connects, although at first the author was unaware of this parallel. The work on which this is based is called “Night is a Bull Running Through the Sky,” 1997, a large-format silkscreen print³.

This silkscreen print, whose title is inspired by a phrase by Góngora: “...stars are the eyes of your brow.” In this other work, ultramarine blue and black predominate, depicting an enormous black bull on a plane that appears painted with broad strokes on the white paper. On this background, in intense black, appears a bull running and turning its head back so that its yellow horns align with the bull’s black background. Small white stars are present, representing the glimmer of the many stars that simulate the firmament across which the bull runs freely as night falls.

In this work, which we are reproducing, the bull is well simulated by the horns, which form the tilde of the letter ‘Ñ’ placed symmetrically with another, with a black dot be-

neath each one. These symbolize a reference to one location and others on either side of the ocean, and a simple, square arc forms the animal’s body. This composition unintentionally gave rise to the image of a person – who looks over the top of the magazine and has hair constructed by means of two symmetrical waves, and as indicated, was looking over the top while reading the magazine.

1 Digital artwork of a multiple original printed using the Fine-Art giclée technique. Series of 21 prints, 50x60 cm, on 290 gsm Hahnemühle Bamboo paper. Series of 7 prints, 98x102 cm, on Canson Canvas mounted on an exhibition frame.
2 The magazine, i+Diseño, launched in 2009, is printed on high-quality paper and boasts exceptional material and content, as evidenced by its FECyT accreditation in 2025.
3 The GVARRO art paper has a coarse grain, making it difficult to cover the paper base. Of the one hundred prints produced, only about twenty are of satisfactory quality.

Símbolo da Cultura Clássica Contemporânea¹, 2008

Esta obra foi concebida para dar forma ao conceito de Símbolo da Cultura Clássica Contemporânea, 2008, expresso pelas suas três letras maiúsculas, uma vez que o seu autor se refere à esfera cultural de uma revista internacional de design de alto nível. Esta esfera é herdeira direta de uma cultura que, longe de se impor às culturas de origem, está impregnada pela cultura latina, cujas origens se encontram na Europa: Espanha, Itália e Portugal. Isto implica que é publicada maioritariamente em espanhol, embora existam artigos em italiano e português.

A origem e o evidente resultado final é um touro contra o azul intenso do ultramarino, um azul de fundo que já apareceu numa obra anterior com a qual se liga claramente, embora a princípio o autor desconhecesse este paralelo². A obra em que esta se baseia chama-se “A Noite é um Touro a Correr pelo Céu”, 1997, uma serigrafia de grande formato³.

Esta serigrafia, cujo título é inspirado numa frase de Góngora: “...as estrelas são os olhos da tua fronte.” Nesta outra obra predominam o azul ultramarino e o preto, representando um enorme touro negro sobre um plano que parece pintado com largas pinceladas sobre o papel branco. Sobre este fundo, de preto intenso, aparece um touro a correr e a virar a cabeça para trás, de modo a que os seus cornos amarelos fiquem alinhados com o fundo preto do touro. Estão presentes pequenas estrelas brancas, representando o brilho das muitas estrelas que simulam o firmamento sobre o qual o touro corre livremente ao cair da noite.

Nesta obra, que estamos a reproduzir, o touro é bem simulado pelos cornos, que formam o til da letra ‘Ñ’, dispostos simetricamente com outro, com um ponto preto por baixo de cada um. Estes simbolizam uma referência a um local e a outros de ambos os lados do oceano, e um arco quadrado simples forma o corpo do animal. Esta composição, involuntariamente, deu origem à imagem de uma pessoa – que olha por cima da revista e tem o cabelo composto por duas ondas simétricas e, como indicado, estava a olhar por cima enquanto lia a revista.

1 Obra de arte digital de um original múltiplo impresso em giclée Fine-Art. Série de 21 exemplares, 50x60 cm, em papel Hahnemühle Bamboo de 290 g/m². Série de 7 exemplares, 98x102 cm, em tela Canson montada em moldura de exposição.
2 A revista i+Diseño, lançada em 2009, é impressa em papel de alta qualidade e possui material e conteúdo excecionais, como atesta a sua acreditação FECyT em 2025.
3 O papel artístico GVARRO tem uma textura espessa, o que dificulta a cobertura da base. Das cem cópias impressas, apenas cerca de vinte apresentam uma qualidade satisfatória.

Nacido en Cádiz en 1985 y residente en Sevilla, se formó profesionalmente como diseñador gráfico y ha desarrollado su carrera en estudios de diseño, agencias de publicidad y empresas tecnológicas. Especializándose actualmente en diseño de interacción para entornos digitales. Su interés por la ilustración, el cómic y el arte le ha llevado a emprender proyectos personales en estas áreas, siempre influenciado por los principios del diseño.

Born in Cádiz in 1985 and currently residing in Seville, he trained professionally as a graphic designer and has developed his career in design studios, advertising agencies, and technology companies. He currently specializes in interaction design for digital environments. His interest in illustration, comics, and art has led him to undertake personal projects in these areas, always influenced by design principles.

Nascido em Cádiz em 1985 e atualmente residente em Sevilha, formou-se profissionalmente em design gráfico e desenvolveu a sua carreira em estúdios de design, agências de publicidade e empresas tecnológicas. Atualmente, especializa-se em design de interação para ambientes digitais. O seu interesse pela ilustração, banda desenhada e arte levou-o a realizar projetos pessoais nestas áreas, sempre influenciado por princípios de design.

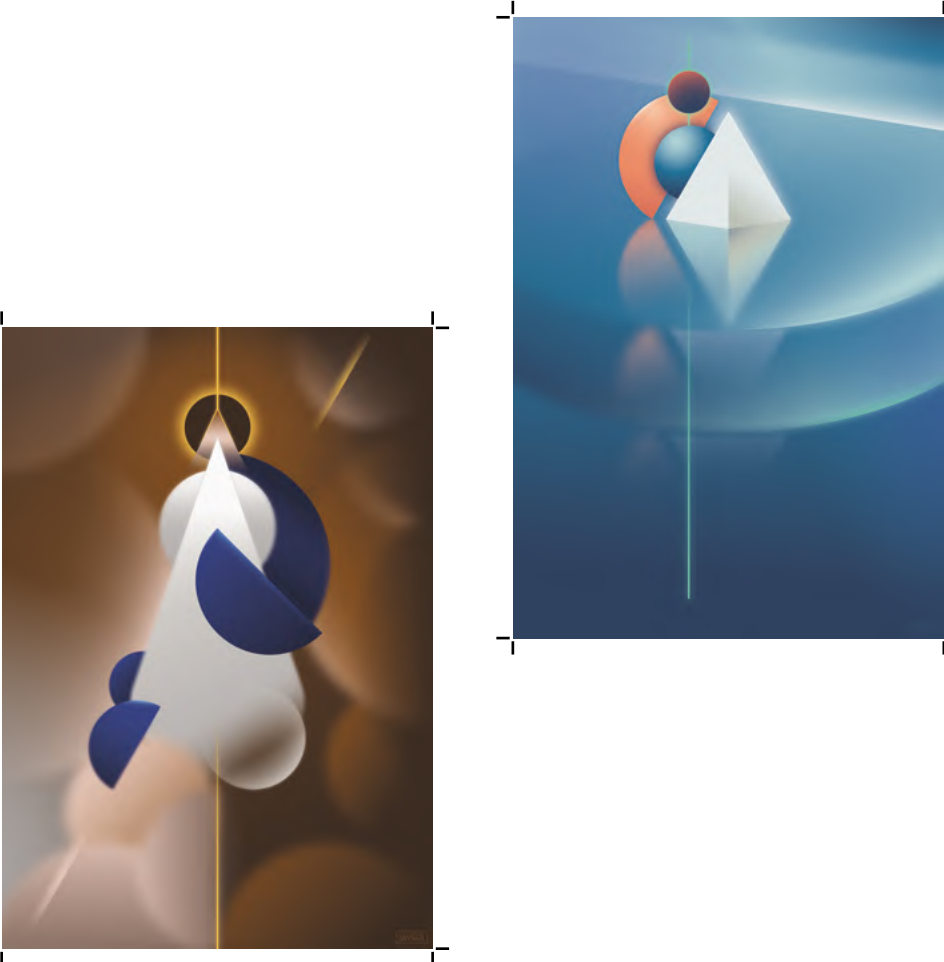
Javier Gil

Diseñador

Pieza que forma parte de una serie de carteles de un proyecto personal de ilustración. Se trata de abstracciones geométricas de obras icónicas de artistas de la pintura española, abarcando distintas épocas y estilos.

Inspirado por el trabajo de Fernando Zóbel y vanguardias artísticas como el suprematismo ruso, el proyecto nace de esa misma experimentación: Recrear formas reconocibles en objetos geométricos, manteniendo la esencia de la obra original pero otorgándole un carácter abstracto y una atmósfera onírica, añadiendo líneas de luz que rompen con los tonos de la obra original. El proyecto actualmente consta de 10 piezas recreando obras de Fran-

cisco de Goya, Diego Velázquez, El Greco, Joaquín Sorolla o Bartolomé Esteban Murillo entre otros.



This piece is part of a series of posters for a personal illustration project. It features geometric abstractions of iconic works by Spanish painters, spanning different periods and styles.

Inspired by the work of Fernando Zóbel and avant-garde movements such as Russian Suprematism, the project stems from this same experimentation: recreating recognizable forms in geometric objects, maintaining the essence of the original work while imbuing it with an abstract character and a dreamlike atmosphere, adding lines of light that disrupt the original tones. The project currently comprises 10 pieces recreating works by Francisco de Goya, Diego Velázquez, El Greco, Joaquín Sorolla, and Bartolomé Esteban Murillo, among others.

Esta obra faz parte de uma série de cartazes para um projeto pessoal de ilustração. Apresenta abstrações geométricas de obras icônicas de pintores espanhóis, abrangendo diferentes períodos e estilos.

Inspirado na obra de Fernando Zóbel e em movimentos vanguardistas como o Suprematismo Russo, o projeto parte dessa mesma experimentação: recriar formas reconhecíveis em objetos geométricos, mantendo a essência da obra original, ao mesmo tempo que lhe imprime um caráter abstrato e uma atmosfera onírica, acrescentando linhas de luz que rompem com os tons originais. O projeto é atualmente composto por 10 peças que recriam obras de Francisco de Goya, Diego Velázquez, El Greco, Joaquín Sorolla e Bartolomé Esteban Murillo, entre outros.

El golpe es un estudio de diseño gráfico y creatividad fundado en Sevilla en 1994. Es también una productora cinematográfica dedicada al desarrollo de proyectos de ficción y documentales. En sus más de treinta años de existencia ha llevado a cabo proyectos de imagen y comunicación para numerosas entidades públicas (Unión Europea, Junta de Andalucía, Unicef, etc.) y privadas (Heineken, Coca-Cola, etc.), destacando los trabajos de imagen y difusión en el ámbito de la cultura, especialmente en las artes escénicas y musicales (por ejemplo, el diseño de numerosos carteles y piezas de comunicación visual para el Centro Andaluz de Teatro, la imagen de la Academia de Artes Escénicas de Andalucía, el Teatro Lope de Vega de Sevilla, el festival Icónica, etc.), y también en el ámbito cinematográfico (*Yerma*, *Un hombre libre*, *Velintonia 3*, etc.).

El Golpe is a graphic design and creative studio founded in Seville in 1994. It is also a film production company dedicated to developing fiction and documentary projects. For over thirty years, it has carried out image and communication projects for numerous public entities (European Union, Regional Government of Andalusia, UNICEF, etc.) and private entities (Heineken, Coca-Cola, etc.), with a focus on image and outreach work in the cultural sector, particularly in the performing arts and music (for example, the design of numerous posters and visual communication materials for the Andalusian Theatre Centre, the visual identity of the Andalusian Academy of Performing Arts, the Lope de Vega Theatre in Seville, the Icónica Festival, etc.), and also in the film industry (*Yerma*, *Un hombre libre*, *Velintonia 3*, etc.).

Ha obtenido cuatro Premios Laus de diseño (entre 2007 y 2025) y numerosos reconocimientos. Su concepción del diseño como factor clave de la cultura lleva a este estudio a abordar todos los proyectos, incluso aquellos que pertenecen al ámbito de la industria, como proyectos culturales, buscando que sus imágenes y textos lleven el mensaje más lejos.

Como productora cinematográfica está comprometida con un cine de calidad, con especial atención a las historias con identidad y sensibilidad social. Sus dos primeros cortometrajes, *La vida entre dos noches* y *La noche dentro*, dirigidos por Antonio Cuesta, fueron preseleccionados en los Premios Goya y cuentan con 156 selecciones internacionales y casi con un centenar de premios.

It has received four Laus Design Awards (between 2007 and 2025) and numerous other accolades. Their vision of design as a key element of culture leads this studio to approach all projects, even those within the industrial sector, as cultural projects, striving to ensure that their images and texts carry the message further.

As a film production company, they are committed to quality cinema, with a particular focus on stories with identity and social awareness. Their first two short films, *La vida entre dos noches* and *La noche dentro*, directed by Antonio Cuesta, were shortlisted for the Goya Awards and have received 156 international selections and nearly one hundred awards.

El Golpe é um estúdio de design gráfico e criativo fundado em Sevilha em 1994. É também uma produtora cinematográfica dedicada ao desenvolvimento de projetos de ficção e documentário. Há mais de trinta anos que realiza projetos de imagem e comunicação para diversas entidades públicas (União Europeia, Governo Regional da Andaluzia, UNICEF, etc.) e privadas (Heineken, Coca-Cola, etc.), com foco no trabalho de imagem e divulgação no setor cultural, particularmente nas artes performativas e na música (por exemplo, a conceção de diversos cartazes e materiais de comunicação visual para o Centro de Teatro da Andaluzia, a identidade visual da Academia Andaluza de Artes Performativas, o Teatro Lope de Vega em Sevilha, o Festival Icónica, etc.), e também na indústria cinematográfica (*Yerma*, *Un hombre libre*, *Velintonia 3*, etc.).

Recebeu quatro Prémios Laus de Design (entre 2007 e 2025) e inúmeros outros prémios. A visão do design como elemento-chave da cultura leva este estúdio a abordar todos os projetos, mesmo os do setor industrial, como os projetos culturais, esforçando-se por garantir que as suas imagens e textos transmitam a mensagem ainda mais longe.

Como produtora cinematográfica, estão comprometidos com o cinema de qualidade, com especial foco em histórias com identidade e consciência social. As suas duas primeiras curtas-metragens, *La vida entre dos noches* e *La noche dentro*, realizadas por Antonio Cuesta, foram pré-selecionadas para o Prémio Goya e receberam 156 nomeações internacionais e quase uma centena de prémios.

El Golpe. Cultura del Entorno

Dirección de arte e ilustración: **Fernando Infante**

La noche dentro (2023) es un cortometraje de ficción dirigido por Antonio Cuesta y protagonizado por Clare Durant. Un thriller nocturno en el que una joven enfermera es acusada de la muerte de un niño. La producción contó con dos carteles, un theater poster dedicado a la distribución, también realizado por El golpe con dirección de arte de Fernando Infante, y un production poster, que es el que se muestra en este catálogo.

Este cartel de La noche dentro, que junto a los créditos finales del corto ha sido galardonado en los premios Laus de 2025, destaca el carácter laberíntico del plano secuencia de veinte minutos que acompaña siempre de cerca a

la protagonista, centrada en demostrar su inocencia. El diseño recupera el tono simbólico y levemente lúdico de los carteles de los thrillers paranoicos de la década de 1970. Lo hace con una gama cromática amplia que resalta la complejidad del laberinto, basado a su vez en la forma del logotipo –una cruz sanitaria– creado para el hospital de la ficción.

El cortometraje La noche dentro ha sido seleccionado en más de 100 festivales internacionales, con 45 premios hasta la fecha. Fue precandidato en los premios Goya y en los Oscar.



La noche dentro (2023) is a short fiction film directed by Antonio Cuesta and starring Clare Durant. A nocturnal thriller in which a young nurse is accused of a child’s death. The production featured two posters: a theater poster for distribution, also created by El Golpe with art direction by Fernando Infante, and a production poster, which is the one shown in this catalog.

This poster for *La noche dentro*, which, along with the short film’s end credits, won a Laus Award in 2025, highlights the labyrinthine nature of the twenty-minute tracking shot that closely follows the protagonist as she focuses on

proving her innocence. The design evokes the symbolic and subtly playful tone of posters for paranoid thrillers from the 1970s. It does so with a broad color palette that emphasizes the complexity of the labyrinth, which is itself based on the shape of the logo—a medical cross—created for the fictional hospital.

The short film *La noche dentro* has been selected for over 100 international film festivals, winning 45 awards to date. It was a pre-nominee for both the Goya Awards and the Academy Awards.

La noche dentro (2023) é uma curta-metragem de ficção realizada por Antonio Cuesta e protagonizada por Clare Durant. Um thriller noturno em que uma jovem enfermeira é acusada da morte de uma criança. A produção contou com dois posters: um poster para distribuição nos cinemas, também criado por El Golpe com direção de arte de Fernando Infante, e um poster de produção, que é o apresentado neste catálogo.

Este poster de *La noche dentro*, que, juntamente com os créditos finais da curta-metragem, ganhou um Prémio Laus em 2025, destaca a natureza labiríntica do plano-sequência

de vinte minutos que acompanha de perto a protagonista enquanto se concentra em provar a sua inocência. O design evoca o tom simbólico e subtilmente lúdico dos cartazes de thrillers paranóides dos anos 70. Isto é feito com uma ampla paleta de cores que enfatiza a complexidade do labirinto, que por sua vez se baseia na forma do logótipo — uma cruz médica — criado para o hospital fictício.

A curta-metragem *La noche dentro* foi seleccionada para mais de 100 festivais internacionais de cinema, tendo conquistado 45 prémios até à data. Foi pré-nomeado tanto para o Prémio Goya como para o Oscar.

Diseñadora gráfica formada en Publicidad, especializada en marcas y sistemas visuales, con una trayectoria profesional centrada en la creación y desarrollo de identidades para proyectos culturales, institucionales y empresariales. Su trabajo se apoya en un enfoque estratégico, donde concepto, tipografía y lenguaje visual se articulan para construir identidades coherentes, sólidas y con carácter propio.

A graphic designer with a background in advertising, specializing in branding and visual systems, her professional career has focused on creating and developing identities for cultural, institutional, and corporate projects. Her work is based on a strategic approach, where concept, typography, and visual language are articulated to build coherent, solid identities with their own distinct character.

Es fundadora de Manifiesto Taller, un espacio dedicado a la creatividad digital y la artesanía, desde el que impulsa proyectos de autor, colaboraciones y actividades de difusión del diseño, como por ejemplo, los encuentros profesionales Sevilla Design Walk o el proyecto editorial The Sevillaner. En su práctica profesional, trabaja habitualmente con colaboradores de distintas disciplinas, incorporando ilustración, animación y otros lenguajes visuales al proceso de dirección de arte, como en este caso con el ilustrador Zesar Bahamonte.

She is the founder of Manifiesto Taller, a space dedicated to digital creativity and craftsmanship, from which she promotes independent projects, collaborations, and design outreach activities, such as the Sevilla Design Walk professional events and the publishing project The Sevillaner. In her professional practice, she regularly collaborates with artists from various disciplines, incorporating illustration, animation, and other visual languages into the art direction process, as in this case with illustrator Zesar Bahamonte.

Designer gráfica com formação em publicidade, especializada em branding e sistemas visuais, a sua carreira profissional tem-se centrado na criação e desenvolvimento de identidades para projetos culturais, institucionais e corporativos. O seu trabalho assenta numa abordagem estratégica, onde o conceito, a tipografia e a linguagem visual se articulam para construir identidades coerentes e sólidas, com um carácter próprio e distinto.

É fundadora da Manifiesto Taller, um espaço dedicado à criatividade e ao artesanato digital, através do qual promove projetos independentes, colaborações e atividades de divulgação do design, como os eventos profissionais Sevilla Design Walk e o projeto editorial The Sevillaner. Na sua prática profissional, colabora regularmente com artistas de diversas disciplinas, incorporando a ilustração, a animação e outras linguagens visuais no processo de direção de arte, como neste caso com o ilustrador Zesar Bahamonte.

Fátima González

Diseñadora gráfica

El cartel *Duende* es la primera aplicación gráfica de la identidad visual creada para este Festival Flamenco de la Provincia con carácter bianual. Esta identidad se articula a partir de una tipografía de estructura geométrica y rotunda, intervenida mediante una “e” central de trazo caligráfico que rompe la regularidad formal del conjunto. Este gesto introduce tensión, ritmo y desequilibrio, funcionando como metáfora del duende: una energía que irrumpe de manera inesperada y transforma la estructura.

El cartel de la primera edición del evento desarrolla esta identidad a través de su aplicación en un formato único. La ilustración, realizada por el artista Zesar Bahamonte, aporta una lectura complementaria desde el cuerpo y el movimiento. Su trazo, de carácter expresivo y gestual, dialoga con la intervención tipográfica y traslada el concepto del duende al plano físico y emocional. Más que ilustrar el mensaje, la imagen actúa como un contrapunto orgánico que tensiona la composición y refuerza la dimensión sensorial del cartel.



The *Duende* poster is the first graphic application of the visual identity created for this biennial Flamenco Festival of the Province. This identity is based on a bold, geometric typeface, punctuated by a central “e” with a calligraphic stroke that disrupts the overall formal regularity. This gesture introduces tension, rhythm, and imbalance, functioning as a metaphor for duende: an energy that erupts unexpectedly and transforms the structure.

The poster for the event’s first edition develops this identity through its application in a unique format. The illustration, created by the artist Zesar Bahamonte, offers a complementary interpretation through the body and movement. His expressive and gestural lines engage with the typographic intervention and translate the concept of duende into the physical and emotional realm. More than simply illustrating the message, the image acts as an organic counterpoint that adds tension to the composition and reinforces the poster’s sensory dimension.

O cartaz *Duende* é a primeira aplicação gráfica da identidade visual criada para este Festival Bienal de Flamenco da Província. Esta identidade baseia-se numa tipografia geométrica arrojada, pontuada por um “e” central com um traço caligráfico que rompe com a regularidade formal geral. Este gesto introduz tensão, ritmo e desequilíbrio, funcionando como uma metáfora para o duende: uma energia que irrompe inesperadamente e transforma a estrutura.

O cartaz da primeira edição do evento desenvolve esta identidade através da sua aplicação num formato único. A ilustração, criada pelo artista Zesar Bahamonte, oferece uma interpretação complementar através do corpo e do movimento. As suas linhas expressivas e gestuais dialogam com a intervenção tipográfica e traduzem o conceito de duende para o domínio físico e emocional. Mais do que simplesmente ilustrar a mensagem, a imagem funciona como um contraponto orgânico que acrescenta tensão à composição e reforça a dimensão sensorial do cartaz.

Con sede en Sevilla (España), Happening Estudio fue fundado en 2010 por Sara González con el propósito de desarrollar proyectos de diseño que conecten a los clientes con la sociedad. El estudio trabaja para empresas e instituciones públicas y privadas, y colabora habitualmente con artistas, comisarios, gestores culturales y arquitectos. Su metodología se basa en la escucha activa, la cercanía y la atención al detalle, con el fin de responder a las necesidades de cada proyecto de manera precisa y coherente.

Entendemos el diseño como un proceso compartido. Por ello, mantenemos un diálogo directo con todas las personas que intervienen en cada fase, desde la idea inicial hasta su materialización final.

La cultura, la fotografía, la historia y el arte constituyen la base de nuestra identidad y alimentan nuestra investigación continua. Estas disciplinas inspiran nuestra manera de trabajar y nos impulsan a abordar cada proyecto con una mirada actual y comprometida. Nuestro objetivo es poner en valor el diseño como herramienta esencial para comunicar, generar vínculos y aportar soluciones que mejoren la vida diaria.

Sara González se formó como publicista en Sevilla en un momento en el que el

Based in Seville, Spain, Happening Estudio was founded in 2010 by Sara González with the aim of developing design projects that connect clients with society. The studio works for companies and public and private institutions, and regularly collaborates with artists, curators, cultural managers, and architects. Its methodology is based on active listening, close colla-

boration, and attention to detail, in order to respond to the needs of each project precisely and coherently.

We understand design as a shared process. Therefore, we maintain a direct dialogue with everyone involved in each phase, from the initial idea to its final realization.

Culture, photography, history, and art form the basis of our identity and fuel our ongoing research. These disciplines inspire our way of working and drive us to approach each project with a contemporary and engaged perspective. Our goal is to highlight design as an essential tool for communicating, building relationships, and providing solutions that improve daily life.

Sara González trained as an advertising professional in Seville at a time when graphic design was not yet fully established as a common practice in Andalusia.

Her time in Barcelona marked a turning point, as she discovered graphic design as a true language of communication. Her subsequent specialization in exhibition and museum design solidified her unique approach, which integrates communication, culture, concept, and innovation, and which now guides the work of Happening Estudio.

Sediado em Sevilha, Espanha, o Happening Estudio foi fundado em 2010 por Sara González com o objetivo de desenvolver projetos de design que liguem os clientes à sociedade. O atelier trabalha para empresas e instituições públicas e privadas, e colabora regularmente com artistas, curadores, gestores culturais e arquitetos. A sua metodologia baseia-se na escuta ativa, na estreita colaboração e na atenção ao detalhe, de forma a responder às necessidades de cada projeto de forma precisa e coerente.

Entendemos o design como um processo partilhado. Assim sendo, mantemos um diálogo direto com todos os envolvidos em cada fase, desde a ideia inicial até à sua concretização final.

A cultura, a fotografia, a história e a arte constituem a base da nossa identidade e alimentam a nossa investigação contínua. Estas disciplinas inspiram a nossa forma de trabalhar e impulsionam-nos a abordar cada projeto com uma perspetiva contemporânea e engajada. O nosso objetivo é destacar o design como uma ferramenta essencial para comunicar, construir relações e fornecer soluções que melhorem o dia a dia.

Sara González formou-se em publicidade em Sevilha, numa altura em que o design gráfico ainda não estava totalmente consolidado como prática comum na Andaluzia. A sua estadia em Barcelona marcou um ponto de viragem na sua carreira, quando descobriu o design gráfico como uma verdadeira linguagem de comunicação. A sua subsequente especialização em design de exposições e museus solidificou a sua abordagem singular, que integra comunicação, cultura, conceito e inovação, e que agora orienta o trabalho do Happening Estudio.

Sara González

Happening Estudio. **Directora creativa / Diseñadora gráfica**

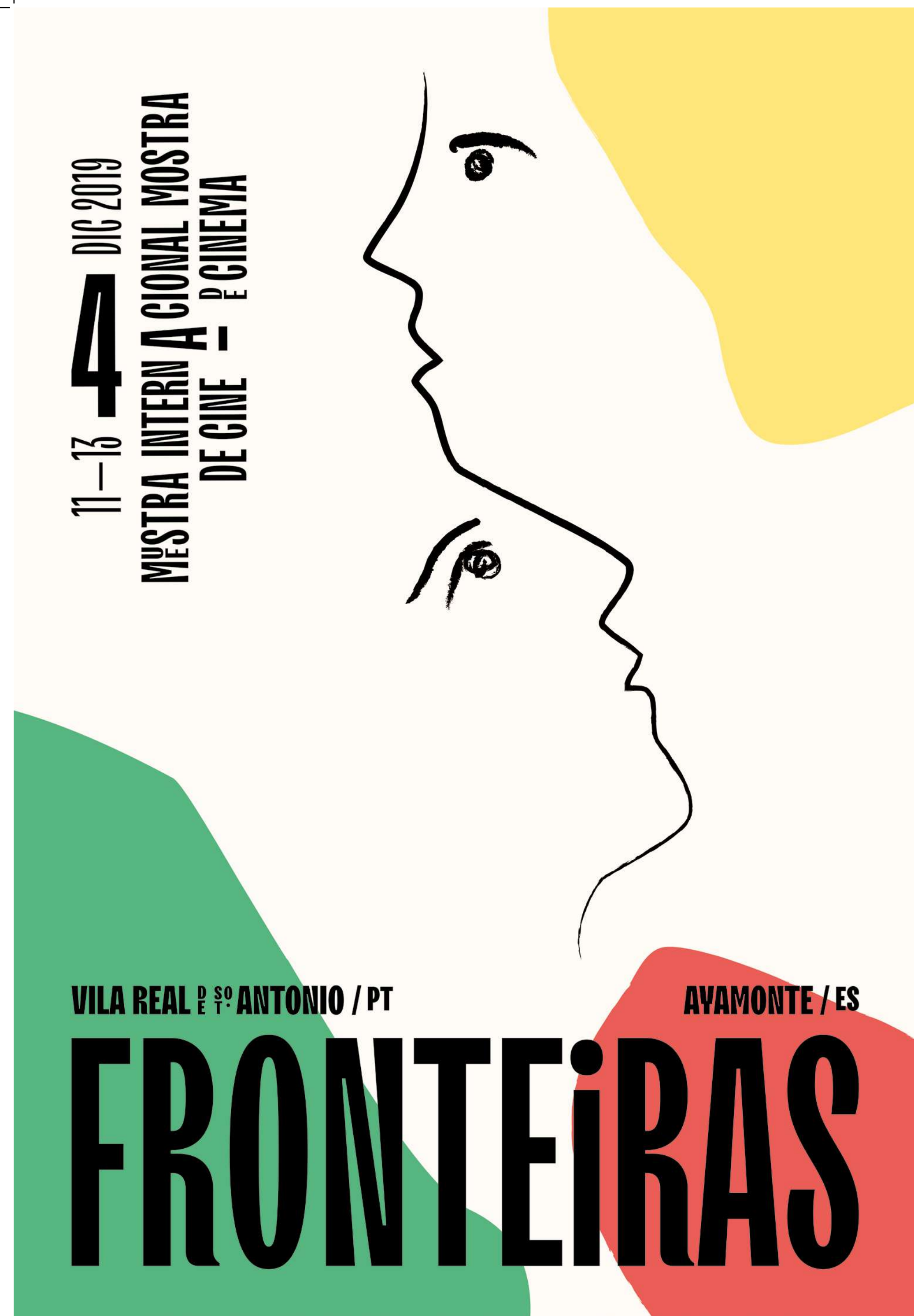
Cartel con la imagen para la cuarta muestra internacional de cine "Fronteiras" que se celebra entre España (Ayamonte) y Portugal (Vila Real de Santo Antonio), un encuentro en torno al cine donde estas dos poblaciones vecinas, unidas por un río, comparten territorio y una convivencia histórica.

94

La imagen planteada en el cartel como motivo principal es "la conocida raya" que separa en su frontera suroeste a España y Portugal, un emblema que también representa esa trascendencia más allá de ellos, a la que pretende llegar este festival de cine. Mostrar películas fuera del circuito, periféricas, con temáticas donde son visibles una sociedad amplia y diversa, una mirada desde los dos lados que encuentran aquí un nexo común.

Para potenciar esa sensación de pertenecer y no pertenecer a un lugar se ha utilizado los colores de cada país aplicados a formas no regulares que representan terrenos dispersos, pero que ayudan a que con un solo golpe de vista relaciones estos dos países.

El resultado es un cartel con contundencia, que con un sencillo trazo escenifica lo que es una frontera, una línea divisoria que nos separa, pero también nos enseña dos miradas opuestas que ejemplifica las distintas formas de ver que deben tener cabida en nuestra sociedad.



Poster featuring the image for the fourth international film festival “Fronteiras” (Borders), held between Spain (Ayamonte) and Portugal (Vila Real de Santo António). This cinematic encounter brings together these two neighboring towns, united by a river, which share territory and a history of coexistence.

The poster’s central image is the well-known line that separates Spain and Portugal along their southwestern border, an emblem that also represents the transcendence beyond their borders, which this film festival aims to explore. It showcases films outside the mainstream, peripheral works, with themes that reveal a broad and diverse society, offering a perspective from both sides that find common ground here.

To enhance this sense of belonging and not belonging to a place, the colors of each country have been applied to irregular shapes that represent scattered landscapes, yet allow the viewer to connect these two countries at a single glance.

The result is a powerful poster that, with a simple stroke, depicts what a border is, a dividing line that separates us, but also shows us two opposing views that exemplify the different ways of seeing that should have a place in our society.

Cartaz com a imagem do quarto festival internacional de cinema “Fronteiras”, realizado entre Espanha (Ayamonte) e Portugal (Vila Real de Santo António). Este encontro cinematográfico reúne estas duas cidades vizinhas, unidas por um rio, que partilham território e uma história de convivência.

A imagem central do cartaz é a conhecida linha que separa Espanha e Portugal ao longo da sua fronteira sudoeste, um emblema que representa também a transcendência para além das suas fronteiras, que este festival de cinema pretende explorar. Apresenta filmes fora do circuito comercial, obras periféricas, com temas que revelam uma sociedade ampla e diversificada, oferecendo uma perspectiva de ambos os lados que encontram aqui um terreno comum.

Para reforçar este sentimento de pertença e não pertença a um lugar, as cores de cada país foram aplicadas a formas irregulares que representam paisagens dispersas, permitindo ao espectador conectar estes dois países num único olhar.

O resultado é um cartaz impactante que, com um simples traço, retrata o que é uma fronteira, uma linha divisória que nos separa, mas também nos mostra duas visões opostas que exemplificam as diferentes formas de ver o mundo e que deveriam ter um lugar na nossa sociedade.

Javier Alejandro González Borbolla, 1991, Cuba. Es un diseñador gráfico graduado en La Habana. Graduado con honores en el Máster en Arte, de la Universidad de Sevilla. Ha trabajado durante más de 10 años en diseño. Fue docente en el Instituto Superior de Diseño en Cuba. Miembro de la Red Internacional de Creadores Visuales (RINC). Su obra ha sido reconocida en festivales de diseño y arte alrededor del mundo, incluyendo el Festival de Cine Europeo de Sevilla, Ars Electrónica, y la Trienal de carteles Ekoplagát.

98

Javier Alejandro González Borbolla, 1991, Cuba. He is a graphic designer who graduated in Havana. He graduated with honors with a Master's Degree in Art from the University of Seville. He has worked in design for over 10 years. He was a teacher at the Higher Institute of Design in Cuba. He is a member of the International Network of Visual Creators (RINC). His work has been recognized at design and art festivals around the world, including the Seville European Film Festival, Ars Electronica, and the Ekoplagát Poster Triennial.

Javier Alejandro González Borbolla, nascido em 1991 em Cuba, é designer gráfico formado em Havana. Concluiu com distinção o mestrado em Arte pela Universidade de Sevilha e trabalha na área há mais de 10 anos. Foi professor no Instituto Superior de Design de Cuba e é membro da Rede Internacional de Criadores Visuais (RINC). O seu trabalho foi reconhecido em festivais de design e arte em todo o mundo, incluindo o Festival de Cinema Europeu de Sevilha, a Ars Electronica e a Trienal de Cartazes Ekoplagát.

Javier Alejandro González Borbolla

Diseñador Gráfico

99

Este cartel fue creado para la exposición “¡AZÚCAR! Dulce Centenario”, organizada por el proyecto CartelOn en homenaje a Celia Cruz en su centenario, presentada en el Espacio Gráfica de la Fábrica de Arte Cubano durante octubre y noviembre de 2025. La imagen se construye a partir de siluetas de caramelos y otras formas dulces que generan un retrato modular, concebido como un diálogo entre la estética pop de la repetición rítmica, que recuerda al universo de Yayoi Kusama, pero reinterpretado

desde una sensibilidad caribeña. El uso del dulce como unidad visual busca articular una imagen que celebra la energía expansiva y contagiosa de Celia Cruz, evocando su capacidad para transformar la música, la escena y la cultura popular. Cada módulo funciona como una nota o acento que, en conjunto, conforma un homenaje vibrante a su presencia artística. El cartel propone así una lectura gráfica de su legado, definida por ritmo, color y un espíritu profundamente cubano.



This poster was created for the exhibition “¡AZÚCAR! Dulce Centenario”, organized by the CartelOn project in tribute to Celia Cruz on her centennial, presented at the Espacio Gráfica de la Fábrica de Arte Cubano during October and November 2025. The image is constructed from silhouettes of candies and other sweet shapes that generate a modular portrait, conceived as a dialogue between the pop aesthetic of rhythmic repetition, reminiscent of Yayoi Kusama’s universe, but reinterpreted from a Caribbean sensibility. The use of candy as a visual unit seeks to articulate an image that celebrates Celia Cruz’s expansive and contagious energy, evoking her ability to transform music, the stage, and popular culture. Each module functions as a

note or accent that, together, forms a vibrant tribute to her artistic presence. The poster thus proposes a graphic reading of her legacy, defined by rhythm, color, and a deeply Cuban spirit.

Este cartaz foi criado para a exposição “¡AZÚCAR! Dulce Centenario” (AÇÚCAR! Doce Centenário), organizada pelo projeto CartelOn em homenagem a Celia Cruz no seu

centenário, apresentada no Espacio Gráfica (Espaço Gráfico) da Fábrica de Arte Cubano durante outubro e novembro de 2025. A imagem é construída a partir de silhuetas de rebuçados e outras formas doces que geram um retrato modular, concebido como um diálogo entre a estética pop da repetição rítmica, que remete para o universo de Yayoi Kusama, mas reinterpretada através de uma sensibilidade caribenha. A utilização do doce como unidade visual procura articular uma imagem que celebra a energia expansiva e contagiante de Celia Cruz, evocando a sua capacidade de transformar a música, o palco e a cultura popular. Cada módulo funciona como uma nota ou acento que, em conjunto, formam uma vibrante homenagem à sua presença artística. O cartaz propõe, assim, uma leitura gráfica do seu legado, definida pelo ritmo, pela cor e por um espírito profundamente cubano.

LAHUERTA es un estudio de comunicación y diseño creativo con sede en Sevilla, con raíces en la Campiña Sur cordobesa y la Sierra de Huelva. Su equipo, liderado por Dolores y Dani desde 2015, combina estrategia, *storytelling* y diseño visual para “cultivar marcas”, entendiendo cada proyecto como algo vivo y coherente con su existencia y la de las personas que lo conforman. Sus trabajos de diseño abarcan desde la cartelería cultural hasta piezas editoriales para eventos, muestras de cine o iniciativas artísticas, con una estética que mezcla lo artesanal y lo contemporáneo, equilibrando la expresividad con la claridad conceptual. Además, LAHUERTA tiene experiencia en comunicación social y de Tercer Sector y, gracias a clientes con estas implicaciones, contemplan como propia la ciudadanía o filosofía de los cuidados, en los ámbitos personales, comunitarios y del planeta.

104

ges from cultural posters to editorial pieces for events, film screenings, and artistic initiatives, with an aesthetic that blends the artisanal and the contemporary, balancing expressiveness with conceptual clarity. Furthermore, LAHUERTA has experience in social and non-profit communication, and thanks to clients with these backgrounds, they embrace the philosophy of care and well-being in personal, community, and environmental contexts.

LAHUERTA is a communication and creative design studio based in Seville, with roots in the Campiña Sur region of Córdoba and the Sierra de Huelva mountains. Its team, led by Dolores and Dani since 2015, combines strategy, storytelling, and visual design to “cultivate brands,” understanding each project as something living and coherent with its own existence and that of the people involved. Their design work ran-

A LAHUERTA é um estúdio de comunicação e design criativo sediado em Sevilha, com raízes na região de Campiña Sur, em Córdoba, e na Serra de Huelva. A sua equipa, liderada por Dolores e Dani desde 2015, combina estratégia, storytelling e design visual para “cultivar marcas”, entendendo cada projeto como algo vivo e coerente com a sua própria existência e com a das pessoas envolvidas. O seu trabalho de design abrange desde cartazes culturais a peças editoriais para eventos, exposições de filmes e iniciativas artísticas, com uma estética que mistura o artesanal e o contemporâneo, equilibrando a expressividade com a clareza conceptual. Além disso, a LAHUERTA tem experiência em comunicação social e para organizações sem fins lucrativos e, graças a clientes com estes percursos, abraça a filosofia do cuidado e do bem-estar em contextos pessoais, comunitários e ambientais.

LaHuerta

Estudio de comunicación y diseño creativo

105

Para el diseño de esta edición partimos de la principal directriz que el equipo nos dio: que brotase diversidad. Se nos propuso buscar un cartel que fuera coral, para que la multiplicidad de protagonistas pudiera reflejar una mayor variedad de representaciones. Esta diversidad buscaba ser interseccional, no normativa, no hegemónica, tanto en lo identitario como en lo estético. Y así, comenzamos por una búsqueda de escenas cinematográficas icónicas o pósters en los que hubiera pluralidad de personajes y también multiplicidad de sensaciones o situaciones. Pasamos de analizar el cartel de Los idiotas de Lars Von Trier a intentar replicar una simulación de la escena final de El Perfume. Finalmente optamos por una pieza de ilustración, que nos ofrecía de entrada muchísimas más posibilidades técnicas para un resultado tan “multipantalla”.

A través de sus protagonistas, el cartel refleja esa diversidad de historias, de fotogramas. Los fragmentos son retratos y fotos personales de Lola Buzón, Kenia Mestre, Simone Sojo, Esperanza Guardado o Alberto Velasco, quienes, además de ser profesionales del cine o las artes escénicas andaluzas, son personas comprometidas y diversas, cuya belleza capturamos en cada plano. Esta diversidad, además de en sus protagonistas, también se ha representado en lo formal, mediante los colores, las formas, la mezcla de tipografías, la técnica de cada ilustración, etc.



For the design of this edition, we started with the main guideline the team gave us: that diversity should flourish. We were asked to find a poster that was collective, so that the multiplicity of protagonists could reflect a greater variety of representations. This diversity was intended to be intersectional, non-normative, non-hegemonic, both in terms of identity and aesthetics. And so, we began by searching for iconic film scenes or posters that featured a plurality of characters and also a multiplicity of sensations or situations. We went from analyzing the poster for Lars Von Trier’s The Idiots to trying to replicate a simulation of the final scene of Perfume. Finally, we opted for an illustration, which offered us from the outset many more technical possibilities for such a “multi-screen” result.

Through its protagonists, the poster reflects this diversity of stories, of frames. The fragments are portraits and personal photographs of Lola Buzón, Kenia Mestre, Simone Sojo, Esperanza Guardado, and Alberto Velasco, who, in addition to being professionals in Andalusian film and performing arts, are committed and diverse individuals whose beauty we capture in every frame. This diversity, besides being reflected in the subjects themselves, is also present in the formal aspects, through the colors, shapes, typography mix, and the technique of each illustration, among other things.

Para o design desta edição, partimos da principal linha de orientação que a equipa nos deu: que a diversidade florescesse. Fomos incumbidos de encontrar um cartaz coletivo, para que a multiplicidade de protagonistas refletisse uma maior variedade de representações. Esta diversidade deveria ser interseccional, não normativa e não hegemónica, tanto em termos de identidade como de estética. Assim, começámos por procurar cenas ou posters icónicos de filmes que apresentassem uma pluralidade de personagens e também uma multiplicidade de sensações ou situações. Passámos da análise do poster de Os Idiotas, de Lars Von Trier, à tentativa de replicar uma simulação da cena final de Perfume. Por fim, optámos por uma ilustração, que nos ofereceu, desde o início, muito mais possibilidades técnicas para um resultado “multi-ecrãs”.

Através dos seus protagonistas, o cartaz reflete essa diversidade de histórias, de enquadramentos. Os fragmentos são retratos e fotografias pessoais de Lola Buzón, Kenia Mestre, Simone Sojo, Esperanza Guardado e Alberto Velasco, que, para além de profissionais do cinema e das artes performativas andaluzas, são indivíduos empenhados e diversificados, cuja beleza captamos em cada fotograma. Esta diversidade, para além de se refletir nos próprios retratos, está também presente nos aspetos formais, através das cores, formas, tipografia e técnica de cada ilustração, entre outros elementos.

Su formación artística comienza en la Escuela de Arte de Badajoz en las especialidades de dibujo y pintura. Posteriormente cursa las especialidades en Diseño gráfico, Policromía de esculturas y Cerámica artística en Sevilla y Granada. En 2001 obtiene la beca Leonardo da Vinci en Venecia donde trabajó con varios talleres artísticos. También fue becado para realizar en Marruecos el estudio 'Las últimas alfareras del Rif'. Desde el 2002 colaboró como cartelista, escenógrafo e ilustrador especializado en cine y artes escénicas, trabajando con Achero Mañas, Manuel Martín Cuenca o Eva Yerbabuena. Desde el 2010 es Director de Arte en El golpe, cultura del entorno, realizando numerosos proyectos de comunicación, producción audiovisual e ilustración, donde destaca el trabajo de Identidad visual y creatividad publicitaria para el festival Icónica Fest desde 2021, o las portadas para los especiales de la revista cinematográfica Filasiete desde 2019.

110

His artistic training began at the Badajoz School of Art, specializing in drawing and painting. He later pursued studies in graphic design, polychromy of sculptures, and artistic ceramics in Seville and Granada. In 2001, he received the Leonardo da Vinci scholarship in Venice, where he worked with various art workshops. He also received a scholarship to study "The Last Potters of the Rif" in Morocco. Since 2002, he has collaborated as a poster artist, set designer, and illustrator specializing in film and performing arts, working with Achero Mañas, Manuel Martín Cuenca, and Eva Yerbabuena. Since 2010, he has been the Art Director at El Golpe, Cultura del Ambiente, undertaking numerous communication, audiovisual production, and illustration projects. Notable among his work are the visual identity and advertising creative for the Icónica Fest festival since 2021, and the covers for the special issues of the film magazine Filasiete since 2019.

A sua formação artística iniciou-se na Escola de Arte de Badajoz, com especialização em desenho e pintura. Posteriormente, aprofundou os seus estudos em design gráfico, policromia de esculturas e cerâmica artística em Sevilha e Granada. Em 2001, recebeu a bolsa Leonardo da Vinci em Veneza, onde trabalhou com várias oficinas de arte. Recebeu ainda uma bolsa para estudar "Os Últimos Oleiros do Rif" em Marrocos. Desde 2002, colabora como artista de cartazes, cenógrafo e ilustrador, especializado em cinema e artes performativas, trabalhando com Achero Mañas, Manuel Martín Cuenca e Eva Yerbabuena. Desde 2010, é Diretor de Arte na El Golpe, Cultura del Ambiente, desenvolvendo inúmeros projetos de comunicação, produção audiovisual e ilustração. Entre os seus trabalhos, destacam-se a identidade visual e a criação publicitária do festival Icónica Fest desde 2021 e as capas das edições especiais da revista de cinema Filasiete desde 2019.

Javier Infante

El golpe. Dirección de arte

111

Bajo el concepto del compás, y tomando como referencia los cantos propios de la provincia de Málaga, se trabajan las piezas que ilustran la cartelería de la VIII edición. Se genera una serie de secuenciaciones visuales que generen ritmo visual aludiendo a la propia musicalidad del evento.



Based on the concept of rhythm, and taking as a reference the traditional songs of the province of Málaga, the pieces that illustrate the posters for the 8th edition were created. A series of visual sequences were generated that create a visual rhythm alluding to the musicality of the event itself.

Partindo do conceito de ritmo e tendo como referência as canções tradicionais da província de Málaga, foram criadas as peças que ilustram os cartazes da 8ª edição. Foi gerada uma série de sequências visuais para criar um ritmo visual que alude à musicalidade do próprio evento.

Desde que realizó los Estudios Superiores de Diseño Gráfico por la Escuela de Arte de Sevilla colabora como diseñadora gráfica en el estudio El golpe. Cultura del entorno, llevando a cabo proyectos de ilustración, diseño gráfico y piezas audiovisuales para clientes como Icónica Fest, Cruzcampo, Surnames o la Universidad de Sevilla. Combina su conocimiento del diseño gráfico con la creatividad literaria y cinematográfica, realizando numerosos guiones y storyboards para piezas publicitarias. Sus dibujos ilustran también el documental Velintonia 3 del director Javier Vila, sobre la figura de Vicente Aleixandre, estrenado recientemente en el Festival de cine de Sevilla.

Since completing her higher studies in Graphic Design at the School of Art in Seville, she has worked as a graphic designer at the studio El Golpe. Cultura del Entorno, undertaking illustration, graphic design, and audiovisual projects for clients such as Icónica Fest, Cruzcampo, Surnames,

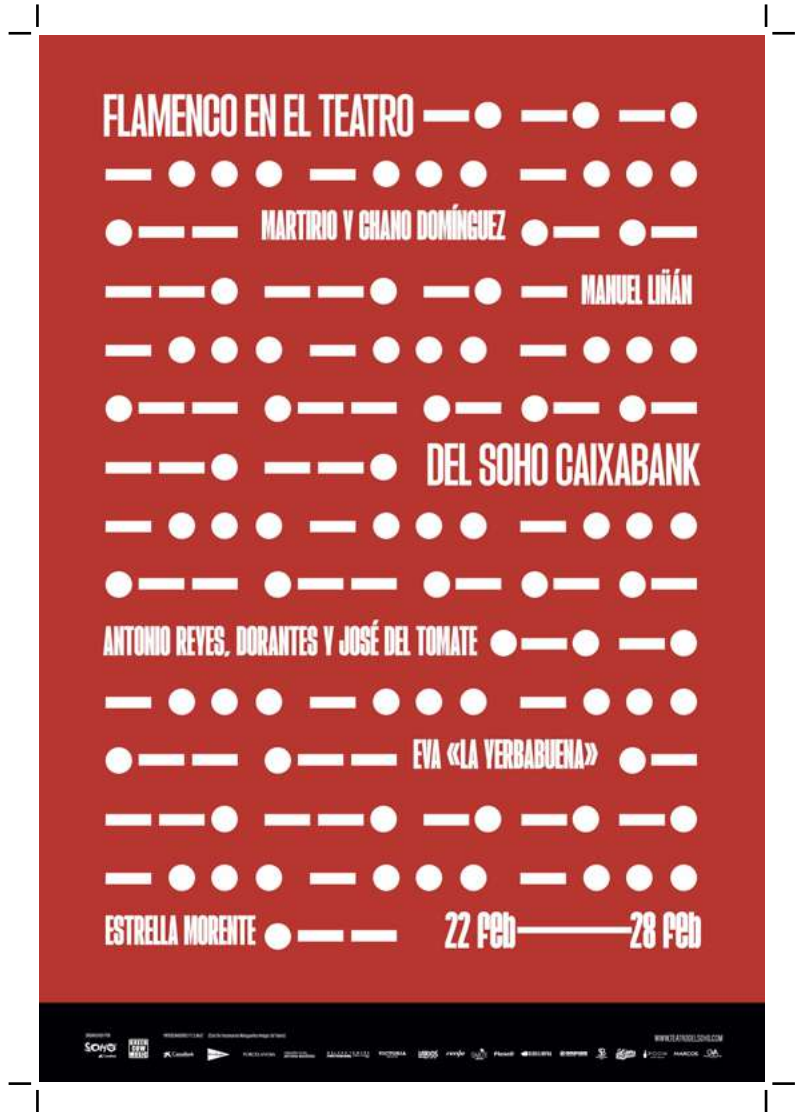
and the University of Seville. She combines her graphic design expertise with literary and cinematic creativity, writing numerous scripts and storyboards for advertising campaigns. Her illustrations also grace the screen in the documentary Velintonia 3, directed by Javier Vila, about Vicente Aleixandre, which recently premiered at the Seville Film Festival.

Desde que concluiu os estudos superiores em Design Gráfico na Escola de Arte de Sevilha, trabalha como designer gráfica no estúdio El Golpe. Cultura del Entorno, desenvolvendo projetos de ilustração, design gráfico e audiovisual para clientes como o Icónica Fest, Cruzcampo, Surnames e a Universidade de Sevilha. Combina a sua expertise em design gráfico com a criatividade literária e cinematográfica, escrevendo diversos guiões e storyboards para campanhas publicitárias. As suas ilustrações surgem também no documentário Velintonia 3, realizado por Javier Vila, sobre Vicente Aleixandre, que estreou recentemente no Festival de Cinema de Sevilha.

Rocío Jiménez Franco

El golpe. Diseño

La identidad gráfica de la campaña publicitaria para “Flamenco en el Soho” toma, como hilo conductor, la gráfica propia del lenguaje musical para representar los diferentes tipos de compás flamencos. Se extraen estas figuras geométricas sumadas al uso del rojo, blanco y negro para desarrollar todo el universo visual del evento en el que subyace la unión de los diferentes elementos con la pretensión mostrar diversidad, fuerza y raíz.



Rocío Jiménez Franco



El golpe. Diseño

The graphic identity of the advertising campaign for “Flamenco in Soho” uses the visual language of flamenco music as its guiding principle to represent the different types of flamenco rhythms. These geometric figures, com-

bined with the use of red, white, and black, are used to develop the entire visual universe of the event, which underlies the union of different elements with the aim of showcasing diversity, strength, and deep roots.

A identidade visual da campanha publicitária do “Flamenco in Soho” utiliza a linguagem visual da música flamenca como princípio orientador para representar os diferentes ritmos do flamenco. Estas figuras geométricas,

combinadas com a utilização das cores vermelha, branca e preta, desenvolvem todo o universo visual do evento, que assenta na união de diferentes elementos com o objetivo de evidenciar a diversidade, a força e as raízes profundas da cultura flamenca.

Sevilla, 1985. Creador visual, director de arte, investigador y docente.

Enfocado en el análisis de la reubicación de la digitalidad como medio tradicional en el arte, exploro las posibilidades plásticas que las técnicas digitales heredan del arte manual y tradicional y su reconexión con la esencia plástica. Este enfoque busca integrar aspectos como la imperfección, el azar o la construcción sobre procesos lineales, elementos que caracterizan la práctica artística física, pero producidos a través de medios digitales.

En el ámbito docente trato de analizar alternativas de software para la creación artística que sean accesibles para todos los perfiles, permitiendo que artistas y creadores, independientemente de su contexto, puedan acceder y desarrollar su creatividad en el ámbito digital sin barreras tecnológicas.

Seville, 1985. Visual creator, art director, researcher, and professor.

Focused on analyzing the repositioning of digitality as a traditional medium in art, I explore the plastic possibilities that digital techniques inherit from manual and traditional art, and their reconnection with plastic essence. This approach seeks to integrate aspects such as imperfection, random spectrum, or construction through linear processes—elements that characterize physical artistic practice—but produced through digital media.

In the educational field, I aim to analyze software alternatives for artistic creation that are accessible to all profiles, enabling artists and creators—regardless of their background—to access and develop their creativity in the digital realm without technological barriers.

Sevilha, 1985. Criador visual, diretor de arte, investigador e professor.

Com o foco na análise do reposicionamento da digitalidade como meio tradicional na arte, exploro as possibilidades plásticas que as técnicas digitais herdam da arte manual e tradicional, e a sua reconexão com a essência plástica. Esta abordagem procura integrar aspetos como a imperfeição, o espectro aleatório ou a construção através de processos lineares — elementos que caracterizam a prática artística física — mas produzidos através dos meios digitais.

No âmbito educativo, procuro analisar alternativas de software para a criação artística que sejam acessíveis a todos os perfis, permitindo aos artistas e criadores — independentemente da sua formação — aceder e desenvolver a sua criatividade no âmbito digital sem barreiras tecnológicas.

Gonzalo López Ortega

Creador visual, **director de arte, investigador y docente**

La serie de carteles diseñados para la cuarta Feria de Empleo de la Universidad de Sevilla (US) tuvieron un impacto significativo tanto por su mensaje como por su propuesta visual.

El concepto central usaba criaturas míticas e imposibles de encontrar que, apoyándose en el copy: “No podemos ayudarte a encontrar al yeti (las bolas mágicas, un unicornio, etc.), pero podemos ayudarte a encontrar empleo”, presentaba una campaña innovadora que desafiaba las estrategias tradicionales de comunicación institucional de la US. Esta frase, que mezcla humor y cercanía, sirvió como herramienta para captar la atención de estudiantes y egresados universitarios, un público muchas veces saturado por mensajes formales o poco atractivos sobre su futuro profesional. El mensaje transmitía el compromiso del Servicio de Prácticas en Empresa y Empleo (SPEE) de la US con estudiantes y egresados para facilitarles herramientas concretas, reales y efectivas que les brindaran autonomía y confianza para abordar la búsqueda de empleo, algo que a menudo parece tan inalcanzable.

En cuanto al desarrollo técnico y formal, la elección de ilustraciones generadas íntegramente a partir de gráficos vectoriales, marcó un cambio de paradigma en la forma en que la universidad se comunicaba con su comunidad. Por primera vez, se apostó por una estética disruptiva, más desenfadada, colorida y conceptual, muy distinta a las imágenes corporativas o fotografías genéricas que suelen acompañar este tipo de eventos. Esta ruptura visual no solo generó mayor interés y reclamo entre el público objetivo, sino que también permitió posicionar al SPEE de la US como una unidad cercana, creativa y alineada con los códigos de su audiencia.

Esta serie de carteles, expuestos estratégicamente en circuitos de movilidad urbana, además de cumplir su función informativa, se viralizó rápidamente dentro del campus, generando conversaciones en canales on y off y aumentando significativamente la participación en la feria, consolidándose como la feria de empleo con mayor afluencia en la historia del evento. Este caso demuestra cómo un diseño bien pensado, con un enfoque estratégico y visualmente disruptivo, puede transformar la percepción y efectividad de una campaña institucional.



NO PODEMOS AYUDARTE A ENCONTRAR AL YETI...

...PERO PODEMOS AYUDARTE A ENCONTRAR EMPLEO.



25 -26 OCT 2017

#feriaempleoUS

PABELLÓN POLIDEPORTIVO RAMÓN Y CAJAL

feriaempleo.us.es

Organiza:



Patrocina:



¡Emplea el camino con nosotros!

The series of posters designed for the fourth University of Seville (US) Job Fair had a significant impact, both for their message and their visual approach.

The central concept used mythical and elusive creatures, supported by the tagline: “We can’t help you find the yeti (or magic balls, a unicorn, etc.), but we can help you find a job.” This innovative campaign challenged the US’s traditional institutional communication strategies. This phrase, which blends humor and approachability, served as a tool to capture the attention of university students and graduates, an audience often overwhelmed by formal or unappealing messages about their professional future. The message conveyed the commitment of the US’s Internship and Employment Service (SPEE) to providing students and graduates with concrete, practical, and effective tools that would give them the autonomy and confidence to tackle the job search, something that often seems so unattainable.

In terms of technical and formal development, the choice of illustrations generated entirely from vector graphics marked a paradigm shift in how the university communicated with its community. For the first time, a disruptive, more informal, colorful, and conceptual aesthetic was adopted, quite distinct from the corporate images or generic photographs that typically accompany these types of events. This visual break not only generated greater interest and demand among the target audience but also positioned the University of Seville’s SPEE (School of Employment and Training) as an approachable, creative unit aligned with its audience’s sensibilities.

This series of posters, strategically displayed along urban transportation routes, not only fulfilled its informative function but also quickly went viral on campus, generating conversations on both online and offline channels and significantly increasing participation in the job fair, making it the most attended in the event’s history. This case demonstrates how a well-thought-out design, with a strategic and visually disruptive approach, can transform the perception and effectiveness of an institutional campaign.

A série de cartazes criada para a quarta Feira de Emprego da Universidade de Sevilha (US) teve um impacto significativo, tanto pela mensagem como pela abordagem visual.

O conceito central utilizava criaturas míticas e enigmáticas, sustentado pelo slogan: “Não podemos ajudá-lo a encontrar o yeti (ou bolas mágicas, um unicórnio, etc.), mas podemos ajudá-lo a encontrar um emprego”. Esta campanha inovadora desafiou as estratégias tradicionais de comunicação institucional da US. A frase, que combina humor e acessibilidade, serviu como ferramenta para captar a atenção dos estudantes e graduados da universidade, um público frequentemente sobrecarregado por mensagens formais ou pouco atraentes sobre o seu futuro profissional. A mensagem transmitia o compromisso do Serviço de Estágios e Emprego (SPEE) da US em fornecer aos estudantes e graduados ferramentas concretas, práticas e eficazes que lhes dessem a autonomia e a confiança necessárias para enfrentar a procura de emprego, algo que muitas vezes parece tão inatingível.

Em termos de desenvolvimento técnico e formal, a escolha de ilustrações geradas inteiramente a partir de gráficos vectoriais representou uma mudança paradigmática na forma como a universidade comunicava com a sua comunidade. Pela primeira vez, adotou-se uma estética disruptiva, mais informal, colorida e conceptual, bastante distinta das imagens corporativas ou fotografias genéricas que normalmente acompanham este tipo de eventos. Esta rutura visual não só gerou maior interesse e procura junto do público-alvo, como também posicionou a SPEE (Escola de Emprego e Formação) da Universidade de Sevilha como uma unidade acessível e criativa, alinhada com a sensibilidade do seu público.

Esta série de cartazes, estrategicamente expostos ao longo das rotas de transporte urbano, não só cumpriu a sua função informativa, como também se tornou rapidamente viral no campus, gerando conversas nos canais online e offline e aumentando significativamente a participação na feira de emprego, tornando-a a mais concorrida da história do evento. Este caso demonstra como um design bem pensado, com uma abordagem estratégica e visualmente disruptiva, pode transformar a perceção e a eficácia de uma campanha institucional.

Manuel Fernando Mancera Martínez (ParaLosQueAmanDemasiado) nasce en Sevilla el martes, 13 de abril de 1971. Licenciado en Bellas Artes, en las especialidades de “Escultura”; “Pintura” y “Grabado y Diseño Gráfico”. Actualmente es Profesor Titular de Universidad y “Vicedecano de Relaciones Internacionales, Movilidad y Prácticas Externas” de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, e imparte las asignatura de “Diseño Editorial y Gráfica Publicitaria”, y “Arte, Diseño y Comunicación”, coo responsable de las mismas, en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla. Medalla al mejor expediente académico de la promoción 1993-1998 y Mención especial en la Convocatoria de Premios Nacionales Fin de Carrera de Educación Universitaria, curso 1997-98 por el Ministerio de Educación y Cultura, en reconocimiento al expediente y Curriculum académico; obtuvo una beca de Formación de personal docente e investigador (FPU) de la Junta de Andalucía (2000-2004).

Responsable del Grupo de Investigación HUM337: Arte Plástico, Secuencial, Experimental de Estampación y Nuevas Tecnologías. Teoría y Praxis, desde el 19 de junio de 2018.

Cuenta con más de 200 exposiciones en distintos puntos de la geografía nacional e internacional: Argentina, Italia, Mé-

Manuel Fernando Mancera Martínez (ForThoseWhoLoveTooMuch) was born in Seville on Tuesday, April 13, 1971. He holds a degree in Fine Arts, specializing in Sculpture, Painting, and Engraving and Graphic Design. He is currently a Professor and Vice-Dean of International Relations, Mobility, and Internships at the Faculty of Fine Arts in Seville. He teaches the subjects of Editorial Design and Advertising Graphics and Art, Design, and Communication, as head of these courses, in the Drawing Department of the Faculty of Fine Arts at the University of Seville. He was awarded a medal for the best academic record of the 1993-1998 class and a Special Mention in the 1997-98 National End-of-Degree Awards for University Education, academic year, by the Ministry of Education and Culture, in recognition of his academic record and curriculum. He received a Teaching and Research Staff Training (FPU) grant from the Andalusian Regional Government (2000-2004).

He has been head of the HUM337 Research Group: Plastic, Sequential, Experimental Printing Art, and New Technologies. Theory and Praxis, since June 19, 2018.

He has held more than 200 exhibitions throughout Spain and abroad: Argentina, Italy, Mexico, Taiwan, Peru, England, France, Germany, China, Mexico, Portugal,

Spain, and more. He has won more than 30 awards at fairs, festivals, competitions, and exhibitions.

Responsible for more than twenty research and/or artistic projects, coordinating hybrid national and international knowledge structures, these projects have led to several lines of work materialized in publications with a wide range of dissemination (journals, monographs, participation in national and international conferences, symposia, and congresses, interviews, among others). He has published more than 20 books and over 250 art-related projects in different disciplines.

Currently, every research goal focuses on entrepreneurship and the dissemination of his work in media where the Digital Image is the creative reference. Considering technological advances as an element that feeds back into the concept of the image, as an innovation in the creative process, and applying QR codes that expand or apply additional layers of information, the creation is built on an alchemical model of cultural content (literature, music, the seventh art, etc.) that favors and empowers graphic construction and deepens the author’s conceived statement.

Manuel Fernando Mancera Martínez (ParaLosQueAmanDemasiado) nasceu em Sevilha na terça-feira, 13 de abril de 1971. É licenciado em Belas Artes, com especialização em Escultura, Pintura, Gravura e Design Gráfico. Atualmente, é Professor Catedrático e Vice-Reitor para as Relações Internacionais, Mobilidade e Estágios Externos na Faculdade de Belas Artes de Sevilha, onde leciona Design Editorial e Publicidade Gráfica, e Arte, Design e Comunicação, sendo também coordenador do curso no Departamento de Desenho da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Sevilha. Recebeu uma medalha pelo melhor desempenho acadêmico da turma de 1993-1998 e uma Menção Honrosa nos Prêmios Nacionais de Conclusão de Curso de 1997-98 do Ministério da Educação e Cultura, em reconhecimento do seu desempenho acadêmico e currículo. Recebeu uma bolsa para Formação de Pessoal Docente e de Investigação (FPU) do Governo Regional da Andaluzia (2000-2004).

É o responsável do Grupo de Investigação HUM337: Gravura Plástica, Sequencial e Experimental e Novas Tecnologias. Teoria e Prática, desde 19 de junho de 2018.

Participou em mais de 200 exposições em diversos locais em Espanha e a nível internacional: Argentina, Itália, México, Taiwan, Peru, Inglaterra, França, Alemanha, China, Portugal, Espanha, etc. Recebeu mais de 30 prêmios em feiras, festivais, concursos e exposições. É responsável por mais de vinte projetos de investigação e/ou artísticos, coordenando estruturas híbridas de conhecimento nacional e internacional, que resultaram em diversas linhas de trabalho culminando em publicações numa vasta gama de formatos (revistas, monografias, participação em conferências, simpósios e congressos nacionais e internacionais, entrevistas, entre outros), incluindo a publicação de mais de 20 livros e mais de 250 projetos relacionados com a arte em diversas disciplinas.

Atualmente, toda a sua investigação se centra no empreendedorismo e na divulgação da produção através de veículos de comunicação onde a imagem digital é a referência criativa. Ao considerar os avanços tecnológicos como um ciclo de feedback para o conceito da imagem, como uma inovação no processo criativo, e ao aplicar códigos QR que expandem ou acrescentam camadas extra de informação, a criação constrói-se sobre um modelo alquímico de conteúdo cultural (literatura, música, cinema, etc.) que fomenta e potencia a construção gráfica e aprofunda a mensagem concebida pelo artista.

Manuel Fernando Mancera Martínez

Profesor Facultad de Bellas Artes

xico, Taiwan, Perú, Inglaterra, Francia, Alemania, China , México, Portugal, España... Galardonado en más de 30 ocasiones en ferias, festivales, certámenes y muestras.

Responsable de más de una veintena de proyectos de investigación y/o artísticos, coordinando estructuras híbridas de conocimiento nacionales e internacionales, que han dado lugar a varias líneas de trabajo concretadas en publicaciones de un amplio espectro de difusión (revistas, monografías, participaciones en jornadas, simposios y congresos nacionales e internacionales, entrevistas, entre otras), llegando a publicar más de 20 libros y más de 250 proyectos relacionados con el Arte en distintas disciplinas.

En la actualidad, toda meta investigadora se centra en el emprendimiento y la difusión de la producción en medios de divulgación en los que la Imagen Digital es el referente creativo. Tomando los avances tecnológicos como un elemento que retroalimenta al concepto de la imagen, como innovación al proceso creativo, y aplicando en la misma códigos QR que amplíen o apliquen capas de información extras, la creación se construye en un modelo alquímico de contenidos culturales (literatura, música, séptimo arte, etc) que favorecen y empoderan la construcción gráfica y profundiza en el statement ideado por el autor.

#LaBuenaVentura ParaLosQueAmanDemasiado es una reinterpretación completa del mazo tradicional del tarot, que incluye tanto los Arcanos Mayores como los Menores. Cada carta ha sido rediseñada bajo un concepto innovador. Las obras han sido creadas mediante técnicas gráficas digitales avanzadas utilizando Adobe Illustrator + Astute Graphics, lo que garantiza un acabado técnico impecable y una estética contemporánea novedosa.

El proyecto no solo revisita los símbolos arquetípicos del tarot, sino que los reinterpreta para dialogar con las sensibilidades del público actual. Cada carta se convierte en una obra autónoma que invita a reflexionar sobre temas universales como el amor, el destino y la introspección. En el cartel anunciador del producto, presentado en el Ayuntamiento de Oliva de la Frontera en el mes de noviembre de 2025, se identifican las esenciales formas de la gráfica y la sutileza envolvente que se procura en una tirada denominada amor, con sus luces y sombras, miedos y esperanzas.



#GoodFortune ForThoseWhoLoveTooMuch is a complete reinterpretation of the traditional tarot deck, including both the Major and Minor Arcana. Each card has been redesigned with an innovative concept. The artwork was created using advanced digital graphic techniques with Adobe Illustrator and Astute Graphics, guaranteeing a flawless technical finish and a fresh, contemporary aesthetic.

The project not only revisits the archetypal symbols of the tarot but also reinterprets them to resonate with the sensibilities of today’s audience. Each card becomes an independent work of art that invites reflection on universal themes such as love, destiny, and introspection. The product’s promotional poster, presented at the Oliva de la Frontera Town Hall in November 2025, highlights the essential graphic forms and the enveloping subtlety sought in a spread called “Love,” with its light and shadow, fears and hopes.

#BoaVentura ParaAquelesQueAmamDemais é uma releitura completa do baralho de tarot tradicional, incluindo os Arcanos Maiores e Menores. Cada carta foi redesenhada com um conceito inovador. A arte foi criada utilizando técnicas avançadas de design gráfico digital com o Adobe Illustrator e o Astute Graphics, garantindo um acabamento técnico irrepreensível e uma estética moderna e atual.

O projeto não só revisita os símbolos arquetípicos do tarot, como também os reinterpreta para que ressoem com a sensibilidade do público contemporâneo. Cada carta torna-se uma obra de arte independente que convida à reflexão sobre temas universais como o amor, o destino e a introspeção. O cartaz promocional do produto, apresentado na Câmara Municipal de Oliva de la Frontera em novembro de 2025, destaca as formas gráficas essenciais e a subtileza envolvente procurada numa tiragem denominada “Amor”, com a sua luz e sombra, medos e esperanças.

Desde 1985, Martín Moreno & Altozano opera como estudio especializado en identidad visual, diseño editorial y comunicación gráfica. Su trayectoria se consolida con el desarrollo de programas gráficos integrales para instituciones y empresas del ámbito cultural, tecnológico y turístico. Entre sus clientes figuran entidades de gran relevancia: Círculo de Bellas Artes de Madrid, Ministerio de Cultura, Ayuntamiento de Madrid, el Consejo Regulador de los Vinos de Jerez, Turismo Andaluz, Junta de Andalucía, Real Maestranza de Caballería de Sevilla, Festival de Cine Español de Málaga, Centro de Lenguas e Intercambio Cultural.

Cada encargo ha implicado el diseño de identidades visuales, sistemas de comunicación, publicaciones, señalética y estrategias institucionales de amplio alcance. Destacan proyectos como la identidad de la conmemoración del IV Centenario del Quijote o del 2 de Mayo de 1808

Since 1985, Martín Moreno & Altozano has operated as a studio specializing in visual identity, editorial design, and graphic communication. Its track record is built on the development of comprehensive graphic programs for institutions and companies in the cultural, technological, and tourism sectors. Among its clients are highly prestigious organizations: the Círculo de Bellas Artes in Madrid, the Ministry of Culture, the Madrid City Council, the Jerez Wine Regulatory Board, Andalusian Tourism, the Regional Government of Andalusia, the Royal Cavalry Armory of Seville, the Málaga Spanish Film Festival, and the Center for Languages and Cultural Exchange.

Each project has involved the design of visual identities, communication systems, publications, signage, and far-reaching institutional strategies. Notable projects include the identity for the commemoration of the 400th anniversary of Don Quixote and the events of May 2, 1808,

in Madrid, where the studio took on the challenge of visually representing events of strong symbolic significance.

In the field of cultural dissemination, he has published works such as the Architecture and Landscape Guides of Latin America and the Flamenco Guide of Andalusia, both promoted by public entities with an international reach. He has also developed specialized publishing initiatives such as the magazine Las Puertas del Drama (The Doors of Drama) for the Association of Playwrights, and the book Edificio Aerópolis (Aerópolis Building) for the Andalusian Aerospace Technology Park. Furthermore, he has collaborated with companies like Supercable, developing an innovative visual identity for the telecommunications sector.

His work reflects a strong ability to tackle complex projects with a high degree of communicative responsibility and public impact.

In Madrid, where the studio took on the challenge of visually representing events of strong symbolic significance.

In the field of cultural dissemination, he has published works such as the Architecture and Landscape Guides of Latin America and the Flamenco Guide of Andalusia, both promoted by public entities with an international reach. He has also developed specialized publishing initiatives such as the magazine Las Puertas del Drama (The Doors of Drama) for the Association of Playwrights, and the book Edificio Aerópolis (Aerópolis Building) for the Andalusian Aerospace Technology Park. Furthermore, he has collaborated with companies like Supercable, developing an innovative visual identity for the telecommunications sector.

His work reflects a strong ability to tackle complex projects with a high degree of communicative responsibility and public impact.

Desde 1985 que o estúdio Martín Moreno & Altozano trabalha especializado em identidade visual, design editorial e comunicação gráfica. O seu percurso profissional assenta no desenvolvimento de programas gráficos abrangentes para instituições e empresas dos setores cultural, tecnológico e turístico. Entre os seus clientes, destacam-se organizações de grande prestígio, como o Círculo de Belas Artes de Madrid, o Ministério da Cultura, a Câmara Municipal de Madrid, a Junta Reguladora do Vinho de Jerez, o Turismo da Andaluzia, o Governo Regional da Andaluzia, o Arsenal da Cavalaria Real de Sevilha, o Festival de Cinema Espanhol de Málaga e o Centro de Línguas e Intercâmbios Culturais.

Cada projeto envolveu o design de identidades visuais, sistemas de comunicação, publicações, sinalética e estratégias institucionais de grande alcance. Entre os projetos notáveis, destaca-se a identidade para a comemoração do 400º aniversário de Dom Quixote e dos acontecimentos de 2 de maio de 1808, em Madrid, onde o estúdio assumiu o desafio de representar visualmente acontecimentos de forte significado simbólico.

Na área da divulgação cultural, publicou obras como os Guias de Arquitetura e Paisagem da América Latina e o Guia de Flamenco da Andaluzia, ambos promovidos por entidades públicas com alcance internacional. Desenvolveu ainda iniciativas editoriais especializadas, como a revista Las Puertas del Drama (As Portas do Drama) para a Associação de Dramaturgos e o livro Edifício Aerópolis (Edifício Aerópolis) para o Parque Tecnológico Aeroespacial da Andaluzia. Além disso, colaborou com empresas como a Supercable, desenvolvendo uma identidade visual inovadora para o setor das telecomunicações.

O seu trabalho reflete uma grande capacidade de lidar com projetos complexos com um elevado grau de responsabilidade comunicativa e impacto público.

Isabel Martín Moreno + Roberto Altozano

Martín Moreno y Altozano. Estudio de Diseño y Comunicación

Desde 2012, el proyecto editorial Timesapiens – Calendarios Vitaminados, creado por Martín Moreno y Altozano, da forma a una colección singular de calendarios-libros que trascienden su función práctica. A través de textos e ilustraciones cada edición propone un recorrido temático por el tiempo, convirtiendo el calendario en una experiencia estética y simbólica. Diseñados con una fuerte carga visual y conceptual, estos calendarios exploran ideas culturales, literarias y filosóficas, haciendo del paso de los días un soporte narrativo.

El cartel A la víbora del amor promociona el calendario de 2019, que se inspira en la fauna del universo poético de Federico García Lorca. Cada mes, junto a un poema o texto, presenta un animal mediante caligramas: composiciones tipográficas que fusionan forma y palabra. Sus páginas rinden homenaje al legado lorquiano, donde el lenguaje toma cuerpo y figura, invitando a leer las imágenes y mirar las palabras.



Since 2012, the Timesapiens – Vitamin Calendars publishing project, created by Martín Moreno and Altozano, has been shaping a unique collection of calendar-books that transcend their practical function. Through texts and illustrations, each edition proposes a thematic journey through time, transforming the calendar into an aesthetic and symbolic experience. Designed with a strong visual and conceptual focus, these calendars explore cultural, literary, and philosophical ideas, making the passage of days a narrative device.

The poster “To the Viper of Love” promotes the 2019 calendar, which is inspired by the fauna of Federico García Lorca’s poetic universe. Each month, alongside a poem or text, it presents an animal through calligrams: typographic compositions that fuse form and word. Its pages pay homage to Lorca’s legacy, where language takes on body and form, inviting the reader to read the images and contemplate the words.

Desde 2012 que o projeto editorial Timesapiens – Vitamin Calendars, criado por Martín Moreno e Altozano, tem vindo a moldar uma coleção singular de calendários-livros que transcendem a sua função prática. Através de textos e ilustrações, cada edição propõe uma viagem temática através do tempo, transformando o calendário numa experiência estética e simbólica. Concebidos com um forte foco visual e conceptual, estes calendários exploram ideias culturais, literárias e filosóficas, fazendo da passagem dos dias um recurso narrativo.

O cartaz “À Víbora do Amor” promove o calendário de 2019, inspirado na fauna do universo poético de Federico García Lorca. Todos os meses, ao lado de um poema ou texto, apresenta um animal através de caligramas: composições tipográficas que fundem forma e palavra. As suas páginas prestam homenagem ao legado de Lorca, onde a linguagem ganha corpo e forma, convidando o leitor a ler as imagens e a contemplar as palavras.

Alejandro Rojas Bermejo
Sevilla, 1971
Licenciado en Bellas Artes (Universidad de Sevilla, 1995)

Comunicador visual y divulgador del diseño con una amplia y diversa carrera en branding, dirección de arte, ilustración y coordinación de proyectos institucionales: Universidad de Sevilla, Universidad Pablo de Olavide, Junta de Andalucía, Ayuntamiento de Utrera o ICAS (Ayuntamiento de Sevilla). Ha ilustrado para publicaciones como Rolling Stone y Cinemanía. Además, ha trabajado en campañas de publicidad para Banco Santander, Ono, Inda y Rtv, y desarrollado la identidad visual para eventos culturales como Offf Sevilla, Animalada o ArtSevilla.

Actualmente compagina su trabajo de diseño con la docencia y el comisariado de exposiciones.

Alejandro Rojas Bermejo
Seville, 1971
Bachelor's Degree in Fine Arts (University of Seville, 1995)

Visual communicator and design advocate with a long and diverse career in branding, art direction, illustration, and coordination of institutional projects, including work for the University of Seville, Pablo de Olavide University, the Regional Government of Andalusia, the City Council of Utrera, and ICAS (Seville City Council). He has illustrated for publications such as Rolling Stone and Cinemanía. In addition, he

140

has worked on advertising campaigns for Banco Santander, Ono, Inda, and RTVA, and has developed visual identities for cultural events such as Offf Sevilla, Animalada, and ArtSevilla.

He currently combines his design practice with teaching and exhibition curatorship.

Alejandro Rojas Bermejo
Sevilha, 1971
Bacharel em Belas Artes (Universidade de Sevilha, 1995)

Comunicador visual e defensor do design com uma carreira ampla e diversificada em branding, direção de arte, ilustração e coordenação de projetos institucionais: Universidade de Sevilha, Universidade Pablo de Olavide, Governo Regional da Andaluzia, Câmara Municipal de Utrera e ICAS (Câmara Municipal de Sevilha). Ilustrou para publicações como a Rolling Stone e a Cinemanía. Trabalhou também em campanhas publicitárias para o Banco Santander, Ono, Inda e RTVA, e desenvolveu a identidade visual para eventos culturais como o Offf Sevilla, Animalada e ArtSevilla.

Atualmente, concilia o seu trabalho de design com o ensino e a curadoria de exposições.

Alejandro Rojas Bermejo

Diseñador Gráfico LAB

141

El diseño del cartel para el Primer Festival de Circo de la Provincia, Cirktober, organizado por la Diputación de Sevilla, se concibe como el punto de partida de una identidad visual sólida, contemporánea y adaptable, capaz de acompañar al festival en todos sus soportes y acciones de comunicación.

La propuesta gráfica se basa en un sistema modular, geométrico y minimalista, que permite una fácil adaptación a distintos formatos, escalas y sistemas de reproducción. Esta flexibilidad se ve reforzada por una paleta cromática reducida y armónica, que optimiza la coherencia visual y facilita su aplicación en contextos diversos, tanto impresos como digitales.

El logotipo emplea una tipografía fraktur, que funciona como un guiño visual a las tipografías góticas tradicionales del Oktoberfest. Esta elección no solo establece un vínculo directo con la temporalidad del evento —celebrado en las mismas fechas—, sino que también refuerza el propio naming del festival, aportándole personalidad, carácter y un referente cultural reconocible.

Como contrapunto, la tipografía secundaria es limpia, neutra y funcional, pensada para facilitar la lectura de los textos descriptivos y para su aplicación en los distintos carteles derivados del sistema gráfico, desarrollados para cada uno de los espectáculos del festival. Esta combinación tipográfica garantiza un equilibrio entre expresividad e información, asegurando claridad comunicativa sin renunciar a la identidad visual.

La paleta cromática y el lenguaje visual actúan como elementos diferenciadores frente a otros festivales de circo, alejándose deliberadamente de la estética tradicionalmente asociada a este tipo de eventos. Sin embargo, el diseño no pierde su capacidad descriptiva: a través de formas, ritmos y composiciones, se pone en valor la diversidad de las artes circenses que conforman la programación del festival.

En definitiva, el cartel no es solo una pieza gráfica aislada, sino el origen de una línea visual coherente y flexible, que da sentido a la identidad del Cirktober y permite su desarrollo en múltiples expresiones y soportes, consolidando una imagen reconocible y contemporánea para el festival.



The design of the poster for the First Provincial Circus Festival, Cirktober, organized by the Diputación de Sevilla, is conceived as the starting point for a strong, contemporary, and adaptable visual identity, capable of supporting the festival across all media and communication channels.

The graphic proposal is based on a modular, geometric, and minimalist system, allowing easy adaptation to different formats, scales, and reproduction systems. This flexibility is reinforced by a limited and harmonious color palette, which ensures visual coherence and facilitates its application across diverse contexts, both print and digital.

The logo uses a Fraktur typeface, serving as a visual nod to the traditional Gothic typefaces of the Oktoberfest. This choice not only establishes a direct connection to the festival's timing —held during the same period— but also reinforces the festival's naming, giving it personality, character, and a recognizable cultural reference.

In contrast, the secondary typeface is clean, neutral, and functional, designed to facilitate the readability of descriptive texts and to be applied in the various posters derived from the graphic system for each of the festival's performances. This typographic combination ensures a balance between expressiveness and clarity, providing clear communication without compromising visual identity.

The color palette and visual language act as differentiating elements compared to other circus festivals, deliberately distancing themselves from the traditional aesthetics associated with these events. At the same time, the design remains descriptive: through shapes, rhythms, and compositions, it highlights the diversity of circus arts featured in the festival program.

Ultimately, the poster is not just an isolated graphic piece but the origin of a coherent and flexible visual line, giving meaning to Cirktober's identity and allowing its development across multiple expressions and formats, establishing a recognizable and contemporary image for the festival.

O design do cartaz para o Primeiro Festival de Circo da Província, Cirktober, organizado pela Câmara Municipal de Sevilha, foi concebido como ponto de partida para uma identidade visual sólida, contemporânea e adaptável, capaz de acompanhar o festival em todos os seus meios de comunicação.

O design gráfico baseia-se num sistema modular, geométrico e minimalista, permitindo uma fácil adaptação a diferentes formatos, escalas e métodos de reprodução. Esta flexibilidade é reforçada por uma paleta de cores re-

duzida e harmoniosa, que otimiza a coerência visual e facilita a sua aplicação em diversos contextos, tanto impressos como digitais.

O logótipo utiliza a tipografia Fraktur, que serve como referência visual às tipografias góticas tradicionais da Oktoberfest. Esta escolha não só estabelece uma ligação direta com a época do evento — que se realiza nas mesmas datas — como também reforça o próprio nome do festival, conferindo-lhe personalidade, carácter e uma referência cultural reconhecível.

Em contrapartida, a tipografia secundária é limpa, neutra e funcional, concebida para facilitar a leitura dos textos descritivos e para a sua aplicação nos diversos cartazes derivados do sistema gráfico desenvolvido para cada um dos espectáculos do festival. Esta combinação tipográfica garante um equilíbrio entre a expressividade e a informação, assegurando uma comunicação clara sem sacrificar a identidade visual.

A paleta de cores e a linguagem visual funcionam como elementos diferenciadores em relação a outros festivais de circo, distanciando-se deliberadamente da estética tradicionalmente associada a este tipo de eventos. Contudo, o design não perde a sua capacidade descritiva: através de formas, ritmos e composições, destaca a diversidade das artes circenses que compõem a programação do festival.

Em suma, o cartaz não é apenas uma peça gráfica isolada, mas a origem de um estilo visual coerente e flexível que dá sentido à identidade do Cirktober e permite o seu desenvolvimento em múltiplas expressões e meios, consolidando uma imagem reconhecível e contemporânea para o festival.

Martin estudió Bellas Artes en la Universidad de Sevilla y en Winchester UK. Esto le permitió conectar la Historia de la pintura con la gráfica contemporánea, creando un campo de estudio que ha ido evolucionando entre ambas disciplinas. Su filosofía de trabajo surge de la relación entre el diseño gráfico, la pintura y los espacios vacíos que emergen entre ambos. Su trabajo indaga en las complejidades gráficas para romper con la funcionalidad del diseño. De esta forma su obra se transforma en materiales para pensar y en dispositivos para imaginar. Martín concibe la artesanía como un procedimiento lento que permite pensar lo que uno hace mientras lo hace. Trabaja con el material gráfico no para producir objetos funcionales, sino para comprenderlos. No le interesa que el diseño se acerque al arte, sino que alcance una dimensión emocional que invite a pensar.

146

Martin studied Fine Arts at the University of Seville and in Winchester, UK. This allowed him to connect the history of painting with contemporary graphic design, creating a field of study that has evolved between both disciplines. His working philosophy stems from the relationship between graphic design, painting, and the empty spaces that emerge between them. His work delves into graphic complexities to break with the functionality of design. In this way, his work becomes material for thinking and devices for imagining. Martin conceives of craftsmanship as a slow process that allows one to think about what one is doing while doing it. He works with graphic material not to produce functional objects, but to understand them. He is not interested in design approaching art, but rather in achieving an emotional dimension that invites reflection.

Martin estudou Belas Artes na Universidade de Sevilha e em Winchester, no Reino Unido. Isto permitiu-lhe conectar a história da pintura com o design gráfico contemporâneo, criando um campo de estudo que evoluiu entre ambas as disciplinas. A sua filosofia de trabalho deriva da relação entre o design gráfico, a pintura e os espaços vazios que emergem entre eles. O seu trabalho mergulha nas complexidades gráficas para romper com a funcionalidade do design. Desta forma, a sua obra torna-se material para a reflexão e instrumento para a imaginação. Martin concebe o trabalho artesanal como um processo lento que permite pensar sobre o que se está a fazer enquanto se faz. Trabalha com material gráfico não para produzir objetos funcionais, mas para os compreender. Não lhe interessa que o design se aproxime da arte, mas sim alcançar uma dimensão emocional que convide à reflexão.

Martín Satí

Diseñador Gráfico

147

El cartel presenta una de las piezas realizadas para la intervención *Folklorium* en el Amàre Hotel de Marbella. El proyecto parte de la inspiración en los tapices de Goya, donde se representaban escenas costumbristas de la vida cotidiana del siglo XVIII. En este caso, esas referencias históricas se trasladan al contexto contemporáneo del sur de España, recreando escenas de playa y ocio turístico. El título *Folklorium* sintetiza esta operación: convertir un espacio de lujo en un escenario atravesado por valores populares vinculados al videojuego, el divertimento y la cultura visual de masas.

El personaje del cartel —un bañista con estética digital y colorista— refleja esa traducción al presente. Su imagen está influenciada por los lenguajes gráficos de los videojuegos y la estética publicitaria, simplificada y vibrante, propia de la comunicación visual actual. Las obras de la intervención se materializaron en soportes industriales como PVC y vinilo, instalados en diferentes espacios del hotel, desde paredes hasta ascensores, transformando el entorno en una narrativa visual híbrida entre tradición costumbrista y cultura popular contemporánea.



The poster features one of the pieces created for the Folklorium intervention at the Amàre Hotel in Marbella. The project draws inspiration from Goya’s tapestries, which depicted scenes of everyday life in the 18th century. In this case, these historical references are transposed to the contemporary context of southern Spain, recreating scenes of beach life and tourist leisure. The title Folklorium encapsulates this approach: transforming a luxury space into a stage imbued with popular values linked to play, entertainment, and mass visual culture.

The poster’s character—a bather with a colorful, digital aesthetic—reflects this translation into the present. His image is influenced by the graphic languages of video games and the simplified yet vibrant advertising aesthetic characteristic of contemporary visual communication. The works for the intervention were created using industrial materials such as PVC and vinyl, installed in various spaces throughout the hotel, from walls to elevators, transforming the environment into a hybrid visual narrative that blends traditional customs with contemporary popular culture.

O cartaz apresenta uma das peças criadas para a intervenção Folklorium no Hotel Amàre, em Marbella. O projeto inspira-se nas tapeçarias de Goya, que retratavam cenas do quotidiano do século XVIII. Neste caso, estas referências históricas são transpostas para o contexto contemporâneo do sul de Espanha, recriando cenas da vida de praia e do lazer turístico. O título Folklorium sintetiza esta abordagem: transformar um espaço de luxo num palco imbuído de valores populares ligados ao jogo, ao entretenimento e à cultura visual de massas.

A personagem do cartaz — um banhista com uma estética digital e colorida — reflete esta transposição para o presente. A sua imagem é influenciada pela linguagem gráfica dos videojogos e pela estética publicitária simplificada, mas vibrante, característica da comunicação visual contemporânea. As obras para a intervenção foram criadas com recurso a materiais industriais como o PVC e o vinil, instalados em vários espaços do hotel, desde paredes a elevadores, transformando o ambiente numa narrativa visual híbrida que mistura os costumes tradicionais com a cultura popular contemporânea.

Lublin
Bienal2025

Anna Chmielnik se especializa en pintura y diseño gráfico (ilustración y cartelismo).

Se graduó en la Academia de Bellas Artes de Poznań. Estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes de Lyon y en la Academia de Bellas Artes de Łódź.

Anna Chmielnik specialises in painting, graphic design (illustration and poster design).

She graduated from the Academy of Fine Arts in Poznań. She studied at the École Nationale des Beaux-Arts in Lyon and at the Academy of Fine Arts in Łódź.

Ha participado en decenas de exposiciones individuales y colectivas en Polonia, Europa, América del Norte y del Sur, y Asia, obteniendo numerosos premios y distinciones.

Sus obras se encuentran en colecciones como la del Museo del Cartel de Wilanów y en colecciones privadas.

Imparte clases de diseño gráfico, dibujo y pintura en la Escuela Secundaria Estatal de Bellas Artes de Lublin.

She has participated in dozens of solo and group exhibitions in Poland and across Europe, North and South America, and Asia, earning numerous awards and distinctions.

Her works are held in collections including the Poster Museum at Wilanów and in private collections.

She teaches graphic design, drawing and painting at the State Secondary School of Fine Arts in Lublin.

Anna Chmielnik é especialista em pintura e design gráfico (ilustração e design de cartazes).

Formou-se na Academia de Belas Artes de Poznań. Estudou na École Nationale des Beaux-Arts de Lyon e na Academia de Belas Artes de Łódź.

Participou em dezenas de exposições individuais e coletivas na Polónia e em toda a Europa, América do Norte e do Sul e Ásia, recebendo inúmeros prémios e distinções.

As suas obras fazem parte de coleções como o Museu do Cartaz de Wilanów e coleções particulares.

Leciona design gráfico, desenho e pintura na Escola Estadual de Belas Artes de Lublin.

Anna Chmielnik

Diseñadora gráfica

El cartel fue creado para el drama romántico de Ju-
liusz Słowacki, Balladyna.

Representa a la protagonista principal, quien cometió
múltiples asesinatos. Los puntos rojos del cartel simbolizan
frambuesas esparcidas, un elemento importante relacio-
nado con el asesinato de la hermana de Balladyna. Como
castigo, la heroína fue alcanzada por un rayo.



The poster was created for Juliusz Słowacki's romantic drama entitled Balladyna.

160

It depicts the main protagonist who committed multiple murders. The red dots on the poster symbolise scattered raspberries, an important element connected to the murder of Balladyna's sister. As punishment, the heroine was struck dead by lightning.

O cartaz foi criado para o drama romântico de Juliusz Słowacki intitulado Balladyna.

161

Retrata a protagonista principal que cometeu vários assassinatos. Os pontos vermelhos no cartaz simbolizam framboesas espalhadas, um elemento importante ligado ao assassinato da irmã de Balladyna. Como castigo, a heroína foi atingida por um raio e morreu.

Ilustradora y cartelista; graduada con honores de la Universidad de Artes de Poznań (2014). Doctora en Bellas Artes, máster en Etnología y Antropología Cultural, músico instrumental profesional y docente de posgrado. Coordinadora e impulsora del proyecto nacional “Estanterías: Encuentros con el Libro de Autor”, que promueve el arte de los libros inéditos. Ilustra, crea carteles y libros de autor. Imparte talleres de arte basados en libros con niños y jóvenes.

162

Illustrator, poster artist; graduated with distinction from the University of Arts in Poznań (2014). Doctor of fine arts, master of ethnology and cultural anthropology, professional instrumental musician, post-graduate educator. Coordinator and originator of the nationwide project promoting the art of unpublished books “Shelf—Meetings with the Author’s Book”. She illustrates, creates posters and author’s books. She conducts art workshops based on books with children and young people.

Ilustradora, artista de cartazes; licenciada com distinção pela Universidade de Artes de Poznań (2014). Doutorada em Belas Artes, mestre em Etnologia e Antropologia Cultural, música profissional e educadora de pós-graduação. Coordenadora e criadora do projeto nacional de promoção da arte do livro inédito “Estante — Encontros com o Livro do Autor”. Ilustra, cria cartazes e livros de autor. Conduz oficinas de arte baseadas em livros para crianças e jovens.

Dominika Czerniak Chojnacka

Artista visual, diseñadora, profesora académica

163

Mi póster es un juego visual con el motivo del guante de goma amarillo, símbolo de las tareas domésticas que transformo subversivamente en un objeto de glamour. Las uñas rojas del guante son el elemento clave: absurdas, pero que revelan todo sobre lo que me inspiró.

164

Las Esposas de Stepford muestra a mujeres reducidas al rol de amas de casa perfectas, cuya identidad se borra en favor del ideal de la “esposa perfecta”. Mi guante con manicura es un comentario irónico sobre esta visión grotesca, un intento de reconciliar lo irreconciliable: ser simultáneamente un robot doméstico y un objeto de deseo estético.



My poster is a visual play on the motif of the yellow rubber glove—a symbol of housework that I subversively transform into a glamour object. The red nails on the glove are the key element—absurd, yet saying everything about what inspired me.

The Stepford Wives shows women reduced to the role of perfect housewives, whose identity is erased in favour of the ideal of the “perfect wife”. My glove with a manicure is an ironic commentary on this grotesque vision—an attempt to reconcile the irreconcilable: being simultaneously a domestic robot and an object of aesthetic desire.

O meu cartaz é uma brincadeira visual com o motivo da luva de borracha amarela — um símbolo do trabalho doméstico que subversivamente transformo num objeto de glamour. As unhas vermelhas na luva são o elemento-chave — absurdas, mas que dizem tudo sobre o que me inspirou.

O filme *As Esposas de Stepford* mostra mulheres reduzidas ao papel de donas de casa perfeitas, cuja identidade é apagada em favor do ideal da “esposa perfeita”. A minha luva com manicure é um comentário irónico sobre esta visão grotesca — uma tentativa de reconciliar o irreconciliável: ser simultaneamente um robô doméstico e um objeto de desejo estético.

Trabaja en grabado, diseño de carteles y collage analógico, entre otras áreas. Sus obras se han presentado en numerosas exposiciones, como el Festival de Carteles Vivos, la 7.ª Bienal Internacional de Carteles de Lublin, la 1.ª Bienal Internacional de Carteles Musicales de Rzeszów, las 5.ª Confrontaciones Internacionales de Carteles Estudiantiles de Tarnów y la 14.ª Bienal Internacional de Gráfica Artística de Poznań.

168

She works in printmaking, poster design and analogue collage, among other areas. Her works have been presented at numerous exhibitions including Alive Poster Festival, the 7th International Poster Biennale in Lublin, the 1st International Musical Poster Biennale in Rzeszów, the 5th International Student Poster Confrontations in Tarnów, and the 14th International Biennale of Artistic Graphics in Poznań.

Trabalha com gravura, design de cartazes e colagem analógica, entre outras áreas. Os seus trabalhos foram apresentados em diversas exposições, incluindo o Alive Poster Festival, a 7ª Bienal Internacional de Cartazes de Lublin, a 1ª Bienal Internacional de Cartazes Musicais de Rzeszów, o 5º Confronto Internacional de Cartazes de Estudantes de Tarnów e a 14ª Bienal Internacional de Artes Gráficas de Poznań.

Aleksandra Hryciuk

Artista visual

169

El póster está inspirado en la canción *Raz-dwa-raz-dwa* de la banda Maanam y se centra principalmente en su vocalista, Kora Jackowska. Al crearlo, quise reconocer la influencia que la artista tuvo en la expresión de la independencia femenina en la cultura polaca, especialmente durante la era comunista. La vocalista de la legendaria banda Maanam fue un ícono no solo del rock polaco, sino también de la fuerza femenina. Su carisma escénico, su estilo distintivo y las letras de sus canciones reflejaban libertad y rebeldía contra las expectativas sociales. Fue una de las primeras mujeres en Polonia en mostrar su presencia de forma tan distintiva en la escena del rock, dominada por los hombres. Kora no temía hablar sobre la sexualidad

femenina, la libertad de elección o la soledad, oponiéndose con valentía a los patrones tradicionales de los roles femeninos, demostrando que se puede ser fuerte, libre y auténtica. Aunque han pasado siete años desde el fallecimiento de la vocalista, su personalidad y su obra siguen siendo fuente de inspiración para muchos artistas, tanto musicales como visuales. El cartel hace referencia directa a la canción *Raz-dwa-raz-dwa* del álbum *Nocny Patrol*, pero visualmente alude a la portada del álbum recopilatorio *Rockandrolle* de Maanam, publicado en 1997. Al representar a la artista con colores fuertemente contrastantes, quise destacar su singularidad en la escena musical polaca y su forma de ser audaz y auténtica, que hoy en día sin duda puede considerarse icónica y de culto.



The poster is inspired by the song *Raz-dwa-raz-dwa* by the band Maanam and focuses primarily on its vocalist—Kora Jackowska. In creating it, I wanted to acknowledge the influence the artist had on the expression of female independence in Polish culture, especially during the Communist era. The vocalist of the legendary band Maanam was an icon not only of Polish rock but also of women’s strength. Her stage charisma, distinctive style and song lyrics manifested freedom and rebellion against social expectations. She was one of the first women in Poland to show her presence so distinctively on the heavily male-dominated rock scene. Kora wasn’t afraid to speak about female sexuality,

freedom of choice or loneliness, boldly opposing traditional patterns of women’s roles, showing that one can be strong, free and authentic. Although seven years have passed since the vocalist’s death, her persona and work continue to be a source of inspiration for many artists, both musical and visual. The poster directly references the track *Raz-dwa-raz-dwa* from the album *Nocny patrol*, but visually alludes to the cover of Maanam’s compilation album *Rockandrolle*, released in 1997. By depicting the artist in strongly contrasting colours, I wanted to showcase her distinctiveness on the Polish music scene and her bold, authentic way of being, which today can definitely be considered iconic and cult.

O poster foi inspirado na canção *Raz-dwa-raz-dwa* da banda Maanam e foca-se principalmente na sua vocalista, Kora Jackowska. Ao criá-lo, quis reconhecer a influência que a artista teve na expressão da independência feminina na cultura polaca, sobretudo durante a era comunista. A vocalista da lendária banda Maanam foi um ícone não só do rock polaco, mas também da força feminina. O seu carisma em palco, estilo inconfundível e letras de canções manifestavam liberdade e rebeldia contra as expectativas sociais. Foi uma das primeiras mulheres na Polónia a marcar presença de forma tão marcante na cena rock, predominantemente masculina. Kora não tinha medo de

falar sobre sexualidade feminina, liberdade de escolha ou solidão, opondo-se corajosamente aos padrões tradicionais dos papéis femininos e mostrando que é possível ser forte, livre e autêntica. Embora tenham passado sete anos desde a morte da vocalista, a sua personalidade e obra continuam a ser uma fonte de inspiração para muitos artistas, tanto musicais como visuais. O cartaz faz referência direta à canção *Raz-dwa-raz-dwa* do álbum *Nocny patrol*, mas também alude visualmente à capa da compilação *Rockandrolle*, de Maanam, lançada em 1997. Ao retratar a artista com cores de forte contraste, quis destacar a sua singularidade no panorama musical polaco e a sua forma ousada e autêntica de ser, que hoje pode ser considerada icónica e de culto.

Cartelista. Graduado de la Facultad de Diseño Gráfico de la Academia de Bellas Artes de Cracovia. Participó en el proyecto europeo Radar, coordinado por la Universidad Internacional de Venecia. Expuso en la 50.ª Bienal de Venecia. Diseña y crea carteles, rótulos, embalajes, instalaciones y más. Viajero y amante de la naturaleza. Colaboró durante años con el Festival de la Montaña de Cracovia y la Sociedad Polaca de Naturalistas, para quienes realiza diseños gráficos para eventos. Miembro de la Asociación de Artistas Gráficos Aplicados de 2005 a 2016. Desde 2016, profesor del Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la Academia de Tarnów. Desde 2024, también profesor de la Facultad Interdisciplinaria de la Universidad SWPS de Cracovia.

Creador y coorganizador de las Confrontaciones Internacionales de Carteles Estudiantiles.

174

Poster artist. Graduate of the Graphics Faculty at the Academy of Fine Arts in Kraków. Participant in the European Radar project, coordinated by Venice International University. He exhibited at the 50th Venice Biennale. He designs and creates posters, signs, packaging, installations and more. Traveller, nature lover. For years associated with the Kraków Mountain Festival and the Polish Naturalists' Society, for whom he prepares graphic designs for events. Member of the Association of Applied Graphic Artists from 2005–2016. Since 2016, lecturer in the Department of Graphics at the Faculty of Art, Tarnów Academy. Since 2024, also lecturer at the Interdisciplinary Faculty of SWPS University in Kraków.

Originator and co-organiser of the International Student Poster Confrontations.

Artista de cartazes. Formado pela Faculdade de Artes Gráficas da Academia de Belas Artes de Cracóvia. Participante no projeto europeu Radar, coordenado pela Universidade Internacional de Veneza. Expôs na 50ª Bienal de Veneza. Cria e desenvolve cartazes, placas, embalagens, instalações e muito mais. Viajante, amante da natureza. Há anos associado ao Festival da Montanha de Cracóvia e à Sociedade Polaca de Naturalistas, para quem prepara projetos gráficos para eventos. Membro da Associação de Artistas Gráficos Aplicados de 2005 a 2016. Desde 2016, professor no Departamento de Artes Gráficas da Faculdade de Arte da Academia de Tarnów. Desde 2024, também professor na Faculdade Interdisciplinar da Universidade SWPS em Cracóvia.

Criador e co-organizador do Concurso Internacional de Cartazes de Estudantes.

Wojciech Kotek

Cartelista. Artista. Diseñador

175

La experimentación y la improvisación son la base de este póster inspirado en una pieza de jazz polaca contemporánea. El escáner se utilizó como instrumento. La imagen

registra el proceso de creación en vivo y la incorporación de otros elementos (tipografía prefabricada) a la pieza, creando una nueva interpretación.



Experiment and improvisation are the genesis of this poster inspired by a contemporary Polish jazz piece. The scanner was used like an instrument. The image is a record of the process of creating live and weaving other elements (ready-made typography) into the piece in a new interpretation.

A experimentação e a improvisação são a génese deste cartaz inspirado numa peça de jazz polaco contemporâneo. O scanner foi utilizado como instrumento. A imagem é um registo do processo de criação ao vivo e da integração de outros elementos (tipografia pronta) na peça, numa nova interpretação.

Agata Kulczyk se graduó en Diseño Gráfico en la Academia de Bellas Artes de Poznań. Se especializa en diseño gráfico, con especial énfasis en gráficos explicativos, e investiga la aplicación de la infografía en proyectos de compromiso social. Diseña identidades visuales, publicaciones y carteles.

Ha participado en exposiciones nacionales e internacionales.

Agata Kulczyk graduated in Graphic Design from the Academy of Fine Arts in Poznań. She specialises in graphic design, with particular emphasis on explanatory graphics, as well as researching the application of infographics in socially engaged projects. She designs visual identities, publications and posters.

She has participated in national and international exhibitions.

Dirige el Estudio de Gráficos de Información en la Universidad de las Artes Magdalena Abakanowicz de Poznań, basado en una amplia colaboración con el entorno socioeconómico. Dentro del estudio, cogestionado, implementa temas grupales y proyectos estudiantiles que se alinean con eventos artísticos y campañas sociales. También organiza e imparte talleres de infografía.

De 2016 a 2024, fue vicedecana de la Facultad de Gráficos y Comunicación Visual de la UAP.

She is head of the Information Graphics Studio at the Magdalena Abakanowicz University of the Arts in Poznań, based on broad cooperation with the socio-economic environment. Within the co-managed studio, she implements group themes and student projects that align with artistic events and social campaigns. She also organises and conducts workshops in infographics.

From 2016–2024, she served as Vice-Dean of the Faculty of Graphics and Visual Communication at UAP.

Agata Kulczyk formou-se em Design Gráfico na Academia de Belas Artes de Poznań. É especializada em design gráfico, com particular ênfase em gráficos explicativos, além de investigar a aplicação de infográficos em projetos de envolvimento social. Ela cria identidades visuais, publicações e cartazes.

Participou em exposições nacionais e internacionais.

É chefe do Estúdio de Infografia da Universidade de Artes Magdalena Abakanowicz em Poznań, baseado numa ampla cooperação com o ambiente socioeconómico. Dentro do estúdio cogestionado, ela implementa temas de grupo e projetos de estudantes que se alinham com eventos artísticos e campanhas sociais. Também organiza e conduz workshops em infográficos.

De 2016 a 2024 desempenhou funções de Vice-Reitora da Faculdade de Artes Gráficas e Comunicação Visual da UAP.

Agata Kulczyk

Diseñadora, profesora académica

El cartel de la exposición *EL ANIMAL ANTES DE MÍ* sentó las bases de la identidad visual del evento. El reto del diseño consistió en hacer referencia a obras de un período muy amplio, desde finales del siglo XVIII hasta el arte contemporáneo, a la vez que se buscaba narrar la diversidad sin glorificar ningún objeto en particular.

Un supuesto importante fue también dotar al cartel de una forma contemporánea que incentivara las visitas al museo, teniendo en cuenta las opiniones del amplio grupo de creadores que participaron en la creación de la exposición.

El resultado fue un cartel que, a primera vista, podría evocar un recorte recién salido de una caja o un rompecabezas de papel con obras de arte conocidas encerradas en fragmentos de formas de animales.

Esta acción simbólica sugiere la posibilidad de una interpretación propia o de construir redes de conexiones y combinaciones aparentemente imposibles entre obras de arte individuales, y se alinea con la narrativa de los creadores de la exposición.

La identidad fue galardonada en el PREMIO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO DE TAIWÁN 2023 y recibió el Premio de Diseño DNA Paris 2024.



The poster for the exhibition *THE ANIMAL BEFORE ME* formed the basis for the event’s visual identity. The design challenge was to reference works from a very long period—from the end of the 18th century to contemporary art—whilst wanting to tell a story of diversity without glorifying any particular object.

An important assumption was also to give the poster a contemporary form that would encourage museum visits, taking into account the opinions of the large group of creators involved in creating the exposition.

The result was a poster that at first glance might bring to mind a cut-out just spilled from a box or a paper puzzle in which well-known works of art are enclosed in fragments of animal shapes.

This symbolic action suggests the possibility of one’s own interpretation or building networks of connections and seemingly impossible combinations between individual works of art, and aligns with the narrative of the exposition’s creators.

The identity was distinguished at the 2023 TAIWAN INTERNATIONAL GRAPHIC DESIGN AWARD and received the DNA Paris Design Award 2024.

O cartaz da exposição *O animal antes de mim* serviu de base para a identidade visual do evento. O desafio do design era fazer referência a obras de um período muito longo — desde o final do século XVIII até à arte contemporânea — e, ao mesmo tempo, contar uma história de diversidade sem glorificar nenhum objeto em particular.

Uma premissa importante era também dar ao cartaz uma forma contemporânea que incentivasse as visitas ao museu, tendo em conta as opiniões do grande grupo de criadores envolvidos na criação da exposição.

O resultado foi um cartaz que, à primeira vista, pode fazer lembrar um recorte acabado de sair de uma caixa ou um puzzle de papel no qual obras de arte conhecidas estão envoltas em fragmentos de formas de animais.

Esta ação simbólica sugere a possibilidade de interpretação própria ou de construção de redes de ligações e combinações aparentemente impossíveis entre obras de arte individuais, e está alinhada com a narrativa dos criadores da exposição.

A identidade foi premiada no TAIWAN INTERNATIONAL GRAPHIC DESIGN AWARD 2023 e recebeu o DNA Paris Design Award 2024.

Patrycja Longawa es la principal impulsora de la Bienal Internacional del Cartel Musical de Rzeszów. Durante muchos años, sus obras se han presentado en numerosas e importantes revistas relacionadas con el cartelismo y la ilustración. Ha participado en 38 exposiciones individuales (en Polonia y en el extranjero) y aproximadamente 578 exposiciones colectivas nacionales e internacionales, la mayoría de ellas de carácter internacional. Sus obras se han presentado en 50 países (Armenia, Argentina, Australia, Azerbaiyán, Bélgica, Bielorrusia, Bolivia, Brasil, Bulgaria, China, Chipre, Egipto, Ecuador, Estonia, Francia, Grecia, España, Hong Kong, India, Indonesia, Irán, Japón, Colombia, Corea, Kosovo, Liechtenstein, Lituania, Macedonia del Norte, Macao, México, Mongolia, Moldavia, Alemania, Pakistán, Portugal, Perú, Rusia, Rumanía, Eslovaquia, Singapur, Taiwán, Turquía, Ucrania, Uruguay, Estados Unidos,

Patrycja Longawa is the main originator of the International Musical Poster Biennale in Rzeszów. For many years, her works have been presented at numerous important reviews connected with poster art and illustration. She has presented her works at 38 solo exhibitions (in Poland and abroad) and approximately 578 group exhibitions domestically and internationally, most of which were international in character. The author's works have been presented in 50 countries (Armenia, Argentina, Australia, Azerbaijan, Belgium, Belarus, Bolivia, Brazil, Bulgaria, China, Cyprus, Egypt, Ecuador, Estonia, France, Greece, Spain, Hong Kong, India, Indonesia, Iran, Japan, Colombia, Korea, Kosovo, Liechtenstein, Lithuania, Macedonia, Macau, Mexico, Mongolia, Moldova, Germany, Pakistan, Portugal, Peru, Russia, Romania, Slovakia, Singapore, Taiwan, Turkey, Ukraine, Uruguay, USA, Uzbekistan, Venezuela, Hungary, Italy, United Arab Emira-

Uzbekistán, Venezuela, Hungría, Italia y Emiratos Árabes Unidos), donde ha recibido numerosos premios y distinciones. Sus carteles e ilustraciones han participado en numerosas revistas y exposiciones prestigiosas, donde el número de obras presentadas oscilaba entre decenas y decenas de miles. Entre ellas se incluyen la Bienal de Cartel de Ecuador, la Bienal Internacional del Cartel en México, la Bienal del Cartel de Bolivia, la Bienal Internacional del Cartel de Lublin, la Bienal de Cartel de Polonia, la Trienal Internacional del Cartel de Toyama y la Bienal Internacional del Cartel de Varsovia. Estos concursos se encuentran entre las exposiciones más importantes y prestigiosas del mundo relacionadas con el arte del cartel.

Patrycja Longawa ha ganado 125 premios, distinciones y nominaciones nacionales e internacionales, la mayoría de los cuales se otorgaron en concursos internacionales.

tes), where she has won numerous awards and distinctions.

Her posters and illustrations have participated in numerous prestigious reviews and exhibitions, where the number of submitted works often ranged from dozens to tens of thousands. These included: Ecuador Poster Biennial, Bienal Internacional del Cartel en México, Biennial of Poster Bolivia, International Poster Biennale Lublin, Polish Poster Biennale, International Poster Triennial in Toyama, and the International Poster Biennale in Warsaw. The aforementioned competitions rank among the most important and prestigious exhibitions connected with poster art in the world.

Patrycja Longawa has won 125 awards, distinctions and nominations granted domestically and internationally, most of which were awarded in international competitions.

Patrycja Longawa é a principal criadora da Bienal Internacional de Cartazes Musicais em Rzeszów. Há muitos anos que os seus trabalhos são apresentados em diversas mostras importantes ligadas à arte do cartaz e à ilustração. Já apresentou os seus trabalhos em 38 exposições individuais (na Polónia e no estrangeiro) e em aproximadamente 578 exposições coletivas, tanto nacionais como internacionais, a maioria delas de carácter internacional. As obras da autora foram apresentadas em 50 países (Arménia, Argentina, Austrália, Azerbaijão, Bélgica, Bielorrússia, Bolívia, Brasil, Bulgária, China, Chipre, Egito, Equador, Estónia, França, Grécia, Espanha, Hong Kong, Índia, Indonésia, Irão, Japão, Colômbia, Coreia, Kosovo, Liechtenstein, Lituânia, Macedónia, Macau, México, Mongólia, Moldávia, Alemanha, Paquistão, Portugal, Peru, Rússia, Roménia, Eslováquia, Singapura, Taiwan, Turquia, Ucrânia, Uruguai, EUA, Uzbequistão, Venezuela, Hungria, Itália, Emirados Árabes Unidos), onde ela ganhou inúmeros prémios e distinções.

Os seus cartazes e ilustrações participaram em inúmeras mostras e exposições de prestígio, onde o número de trabalhos submetidos variava frequentemente entre as dezenas e as dezenas de milhares. Entre estas, destacam-se: Bienal de Posters do Equador, Bienal Internacional do Cartaz no México, Bienal de Posters da Bolívia, Bienal Internacional de Posters de Lublin, Bienal Polaca de Posters, Trienal Internacional de Posters de Toyama e Bienal Internacional de Posters de Varsóvia. As competições mencionadas estão entre as exposições mais importantes e prestigiadas relacionadas com a arte do cartaz no mundo.

Patrycja Longawa conquistou 125 prémios, distinções e nomeações atribuídos a nível nacional e internacional, a maioria dos quais em competições internacionais.

Patrycja Longawa

Diseñadora, profesora académica

El cartel es una representación simbólica del contenido del relato *La metamorfosis* de Franz Kafka. El cartel literario que diseñé representa el motivo principal del libro:

188

la transformación de Gregor Samsa en insecto. En mi cartel, utilicé colores contrastantes (negro, blanco y rojo) para enfatizar la tragedia de la situación en la que se encontraba Gregor.

METAMORPHOSIS

FRANZ KAFKA



The poster is a symbolic representation of the content of Franz Kafka’s story *The Metamorphosis*. The literary poster I designed represents the main motif in the book—Gregor Samsa’s transformation into an insect. In my poster, I used contrasting colours—black, white and red—to emphasise the tragedy of the situation in which Gregor found himself.

O cartaz é uma representação simbólica do conteúdo do relato *A Metamorfose*, de Franz Kafka. O cartaz literário que criei representa o tema principal do livro: a transformação de Gregor Samsa num inseto. Nele, utilizei cores contrastantes — preto, branco e vermelho — para enfatizar a tragédia da situação em que Gregor se encontrava.

Creador de carteles, publicaciones, identidades visuales y ambientaciones artísticas para numerosos eventos e instituciones culturales. Colabora, entre otros, con el Teatro Polaco de Poznań, el Gran Teatro de Poznań, el Teatro Syrena de Varsovia, el Museo Nacional de Poznań y el Centro Cultural “Zamek” de Poznań. Ha participado en exposiciones nacionales e internacionales de cartelismo y diseño gráfico editorial en Polonia, China, Japón, Bolivia, Eslovaquia, Bulgaria, Hungría y Estados Unidos, entre otros. Ha recibido numerosos premios prestigiosos por su trabajo de diseño. Sus obras se han publicado en numerosas publicaciones, catálogos y revistas especializadas de todo el mundo, y forman parte de las colecciones del Museo Nacional de Poznań, el Museo del Cartel de Wilanów y otros importantes centros relacionados con el diseño gráfico. Forma parte del jurado de revistas y concursos nacionales e internacionales de diseño gráfico y cartelismo.

192

Creator of posters, publications, visual identities and artistic settings for numerous cultural events and institutions. He collaborates with, among others, the Polish Theatre in Poznań, the Grand Theatre in Poznań, the Syrena Theatre in Warsaw, the National Museum in Poznań and the “Zamek” Cultural Centre in Poznań. He has participated in national and international poster and publishing graphics exhibitions in Poland, China, Japan, Bolivia, Slovakia, Bulgaria, Hungary and the USA, among others. He has received many prestigious awards for his design work. His works have been published in numerous publications, catalogues and trade magazines worldwide, and are held in the collections of the National Museum in Poznań, the Poster Museum at Wilanów and other important centres connected with graphic design. He serves as a jury member for national and international reviews and competitions in graphic design and poster art.

Criador de cartazes, publicações, identidades visuais e cenários artísticos para inúmeros eventos e instituições culturais. Colabora, entre outros, com o Teatro Polaco de Poznań, o Grande Teatro de Poznań, o Teatro Syrena de Varsóvia, o Museu Nacional de Poznań e o Centro Cultural “Zamek” de Poznań. Participou em exposições nacionais e internacionais de cartazes e design gráfico editorial na Polónia, China, Japão, Bolívia, Eslováquia, Bulgária, Hungria e Estados Unidos, entre outros. Recebeu vários prémios de prestígio pelo seu trabalho de design. As suas obras foram publicadas em inúmeras publicações, catálogos e revistas especializadas em todo o mundo e fazem parte das coleções do Museu Nacional de Poznań, do Museu do Cartaz de Wilanów e de outros importantes centros ligados ao design gráfico. Atua como membro do júri em concursos e mostras nacionais e internacionais de design gráfico e arte de cartazes.

Marcin Markowski

Diseñador, profesor académico

193

El cartel habla de libertad, de superar límites y de creer en lo que parece imposible. Hace referencia a la energía de la canción *Fly Away*, en la que el sueño de escapar y

despegarse de la tierra se convierte en una metáfora de la búsqueda de la independencia y la ligereza del ser. Es un manifiesto visual de alegría, valentía y la necesidad de liberarse de las limitaciones cotidianas.



The poster speaks of freedom, crossing boundaries and belief in what seems impossible. It references the energy of the track *Fly Away*, in which the dream of escape and

196

detachment from the earth becomes a metaphor for striving for independence and lightness of being. It's a visual manifesto of joy, courage and the need to break free from everyday limitations.

O cartaz fala de liberdade, de ultrapassar limites e de acreditar no que parece impossível. Faz referência à energia da canção *Fly Away*, em que o sonho de escapar e des-

197

prender-se da Terra se torna uma metáfora para a busca da independência e leveza de espírito. É um manifesto visual de alegria, coragem e da necessidade de se libertar das limitações do dia-a-dia.

Crea gráficos artísticos y comerciales, carteles y pinturas. Su exploración artística se centra principalmente en la condición humana, examinada tanto a través del retrato individual como en contextos socioculturales más amplios. Sus pinturas y carteles adoptan un enfoque periodístico, con un estilo que recuerda al arte pop.

La temática de sus obras más recientes se inspira en la máxima latina «Hominem quaero» (Busco lo humano). En una era en la que la inteligencia artificial reemplaza cada vez más la acción humana en numerosas esferas de actividad, incluso al tomar decisiones cruciales en la guerra, la cuestión de qué constituye la esencia humana se ha vuelto excepcionalmente urgente.

A través de su obra, el artista plantea preguntas fundamentales sobre la autenticidad de la identidad humana. Reta al espectador a preguntarse si los rostros que presentamos al mundo reflejan verdaderamente nuestra identidad o si simplemente sirven como máscaras que ocultan verdades más complejas. Esta

Creates artistic and commercial graphics, posters, and paintings. The primary focus of his artistic exploration is the human condition, examined both through individual portraiture and within broader socio-cultural contexts. His paintings and posters embrace a journalistic approach, employing a style reminiscent of pop art.

198

exploración adquiere particular resonancia en nuestro momento contemporáneo, como lo demuestra su reciente exposición “Lech Mazurek: Hominem Quaero 2” en Lublin, donde estas investigaciones filosóficas adquieren forma visual a través de su distintiva práctica artística.

The theme of his most recent works draws upon the Latin maxim “Hominem quaero” (I seek the human). In an era where artificial intelligence increasingly replaces human agency across numerous spheres of activity—even making life-and-death decisions in warfare—the question of what constitutes human essence has become exceptionally urgent.

Through his work, the artist poses fundamental questions about the authenticity of human identity. He challenges viewers to consider whether the faces we present to the world truly reflect our identity, or whether they merely serve as masks concealing more complex truths. This exploration takes on particular resonance in our contemporary moment, as demonstrated in his recent exhibition “Lech Mazurek: Hominem Quaero 2” in Lublin, where these philosophical inquiries are given visual form through his distinctive artistic practice.

Cria trabalhos artísticos e comerciais, como gráficos, cartazes e pinturas. O foco principal da sua exploração artística é a condição humana, examinada tanto através de retratos individuais como em contextos socioculturais mais amplos. As suas pinturas e cartazes adotam uma abordagem jornalística, empregando um estilo que lembra a arte pop.

O tema dos seus trabalhos mais recentes baseia-se na máxima latina “Hominem quaero” (Procuro o humano). Numa era em que a inteligência artificial substitui cada vez mais a ação humana em diversas esferas de atividade — chegando mesmo a tomar decisões de vida ou de morte nas guerras — a questão do que constitui a essência humana tornou-se excepcionalmente urgente.

Através do seu trabalho, o artista levanta questões fundamentais sobre a autenticidade da identidade humana. Desafia os espectadores a considerarem se os rostos que apresentamos ao mundo refletem realmente a nossa identidade ou se servem apenas como máscaras que ocultam verdades mais complexas. Esta exploração ganha particular ressonância no nosso momento contemporâneo, como demonstra a sua recente exposição “Lech Mazurek: Hominem Quaero 2” em Lublin, onde estas indagações filosóficas ganham forma visual através da sua prática artística singular.

Lech Mazurek

Artista visual, diseñador, profesor académico

199

El póster presenta una inquietante metáfora visual de la soledad humana en el universo digital: un Mayor Tom contemporáneo, perdido no en el espacio exterior, sino en el laberinto de su propia identidad mediada por la tecnología.

200

Así como el protagonista de Bowie flota a la deriva por el espacio infinito, aislado del control terrestre, la humanidad moderna también flota en un vacío digital, perdiendo contacto con su yo auténtico. La fragmentación del rostro en planos geométricos no es un mero recurso estético; representa la dolorosa disolución de la personalidad humana en píxeles, algoritmos y fragmentos datificados del yo. Cada polígono se convierte en otra capa de filtro digital que aplicamos a nuestros rostros, presentando al mundo versiones cada vez más procesadas de nosotros mismos.



The poster presents a haunting visual metaphor for human solitude in the digital universe—a contemporary Major Tom, lost not in outer space, but in the labyrinth of his own technologically mediated identity.

Just as Bowie’s protagonist drifts through infinite space, cut off from ground control, so too does modern humanity float in a digital void, losing contact with the authentic self. The fragmentation of the face into geometric planes is not merely an aesthetic device—it represents the painful dissolution of human personality into pixels, algorithms, and datafied fragments of self. Each polygon becomes another layer of digital filter that we apply to our faces, presenting to the world increasingly processed versions of ourselves.

O cartaz apresenta uma metáfora visual assombrosa para a solidão humana no universo digital — um Major Tom contemporâneo, perdido não no espaço exterior, mas no labirinto da sua própria identidade mediada pela tecnologia.

Tal como o protagonista de Bowie deambula pelo espaço infinito, isolado do controlo da missão, também a humanidade moderna flutua num vazio digital, perdendo o contacto com o eu autêntico. A fragmentação do rosto em planos geométricos não é meramente um recurso estético — representa a dolorosa dissolução da personalidade humana em pixéis, algoritmos e fragmentos digitalizados do eu. Cada polígono torna-se mais uma camada de filtro digital que aplicamos aos nossos rostos, apresentando ao mundo versões cada vez mais processadas de nós próprios.

Nació en 1981 en Toruń. Se graduó de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad

Born in 1981 in Toruń. He graduated from the Faculty of Fine Arts at Nicolaus Copernicus University. He designs posters, illustrations and books. Winner of many national and international awards and distinctions. His artistic works have been presented at collective and individual exhibitions, including in Austria, Belgium, Bolivia, Czech Republic, Estonia, Finland, Italy, Germany, Slovakia, France, Norway, Finland, and outside Europe: Peru, Bolivia, South Korea, Iran and the USA. He works as a university teacher, teaching the basics of calligraphy, typography, illustration and book design. In 2020, he founded his own small family publishing house “Na przykład” (For Example), where he pursues his dreams of illustrating children’s books. Awarded the “Thorunium” medal for services to his hometown. His hobby is home-growing herbs and plants. A lover of nature and forest walks.

Nicolás Copérnico. Diseña carteles, ilustraciones y libros. Ha recibido numerosos premios y distinciones nacionales e internacionales. Sus obras se han presentado en exposiciones colectivas e individuales, en Austria, Bélgica, Bolivia, República Checa, Estonia, Finlandia, Italia, Alemania, Eslovaquia, Francia, Noruega, Finlandia y fuera de Europa: Perú, Bolivia, Corea del Sur, Irán y Estados Unidos. Trabaja como profesor universitario, enseñando los fundamentos de la caligrafía, la tipografía, la ilustración y el diseño de libros. En 2020, fundó su propia editorial familiar, “Na przykład” (Por ejemplo), donde persigue su sueño de ilustrar libros infantiles. Recibió la medalla “Torunium” por sus servicios a su ciudad natal. Su afición es el cultivo casero de hierbas y plantas. Amante de la naturaleza y los paseos por el bosque.

Nasceu em 1981 em Toruń, formou-se na Faculdade de Belas Artes da Universidade Nicolau Copérnico. É designer de cartazes, ilustrações e livros, tendo recebido vários prêmios e distinções nacionais e internacionais. Os seus trabalhos artísticos foram apresentados em exposições coletivas e individuais na Áustria, Bélgica, Bolívia, República Checa, Estónia, Finlândia, Itália, Alemanha, Eslováquia, França, Noruega e, fora da Europa, no Peru, Bolívia, Coreia do Sul, Irão e Estados Unidos. Atualmente leciona caligrafia, tipografia, ilustração e design gráfico a nível universitário. Em 2020, fundou a sua própria editora familiar, “Na przykład” (Por Exemplo), onde persegue o seu sonho de ilustrar livros infantis. Recebeu a medalha “Thorunium” pelos serviços prestados à sua cidade natal. O seu hobby é cultivar ervas e plantas em casa, sendo um amante da natureza e de caminhadas na floresta.

Nikodem Pręgowski

Diseñador, profesor académico

La famosa escritora y expatriada Gertrude Stein fue una de las primeras estadounidenses en reaccionar con entusiasmo al arte vanguardista europeo. Celebraba reuniones semanales en su apartamento parisino, frecuentadas por artistas y escritores europeos y estadounidenses. Para Picasso, el mecenazgo y la amistad temprana

de Stein fueron cruciales para su éxito. Pintó este retrato de ella entre 1905 y 1906, al final de su llamado "Periodo Rosa". Reduce su cuerpo a simples masas —un anticipo de su adopción del cubismo— y retrata su rostro como una máscara con párpados pesados, reflejando su reciente encuentro con la escultura ibérica.



The famous writer and expatriate Gertrude Stein was among the first Americans to respond enthusiastically to European avant-garde art. She held weekly salons in her Paris apartment populated by European and American ar-

tists and writers. For Picasso, Stein’s early patronage and friendship were critical to his success. He painted this portrait of her between 1905 and 1906 at the end of his so-called “Rose Period”. He reduces her body to simple masses—a foreshadowing of his adoption of Cubism—and portrays her face like a mask with heavy-lidded eyes, reflecting his recent encounter with Iberian sculpture.

A famosa escritora e expatriada Gertrude Stein foi uma das primeiras americanas a responder com entusiasmo à arte de vanguarda europeia. Promovia reuniões semanais no seu apartamento parisiense, frequentados por artistas e escritores europeus e americanos. Para Picasso, o mecenato e a amizade de Stein foram cruciais para o seu sucesso. Pintou este retrato dela entre 1905 e 1906, no final do seu chamado “Período Rosa”. Reduz o corpo dela a simples

massas — um prenúncio da sua adoção do Cubismo — e retrata o seu rosto como uma máscara com olhos semicerrados, refletindo o seu recente contacto com a escultura ibérica.

Soy diseñador gráfico especializado en identidad visual, doctor en Bellas Artes y profesor adjunto en el Instituto de Ciencias de la Información de la Universidad de la Comisión Nacional de Educación de Cracovia. Combino mi experiencia comercial con la actividad académica: creo diseños gráficos con una sólida base teórica y comparto apasionadamente mis conocimientos con futuros diseñadores. Anteriormente, trabajé en la Academia de Arte de Szczecin, en la Facultad de Gráfica, donde impartí clases y dirigí el Laboratorio de Impresión Digital de Prototipos.

Educación: En 2023, defendí mi tesis doctoral en la Universidad de Artes de Poznań. En mi tesis doctoral, desarrollé un método original para enseñar diseño de logotipos sin ordenador. Me centré en analizar la teoría del signo gráfico y el fenómeno del rebranding en la práctica de los diseñadores polacos. Mi objetivo era examinar cómo funciona un logotipo no solo como una forma estética, sino principalmente como una herramienta de comunicación y construcción de identidad de marca. Mi trabajo en carteles se ha presentado en eventos como la Bienal Polaca del Cartel en Katowice, Young Blood – Cartel Polaco Contemporáneo en Bardejov, TypoLDZ (en el marco del Festival de Diseño de Łódź),

I am a graphic designer specialising in visual identity, holder of a doctorate in fine arts, and assistant professor at the University of the National Education Commission in Kraków in the Institute of Information Sciences. I combine commercial experience with academic activity—I create graphic designs with solid theoretical backing whilst passionately sharing knowledge with future designers. Previously, I worked at the Academy of Art in Szczecin at the Faculty of Graphics, where I taught classes and ran the Digital Prototype Printing Laboratory.

Education In 2023, I defended my doctoral thesis at the University of Arts in Poznań. In my doctoral work, I developed an original method of teaching logo design without using a computer. I focused on analysing the theory of the graphic sign and the phenomenon of rebranding in the practice of Polish designers. My goal was to examine how a logo functions not only as an aesthetic form but primarily as a tool for communication and brand identity building.

My poster work has been presented at events such as: the Polish Poster Biennale in Katowice, Young Blood – Contemporary Polish Poster in Bardejov, TypoLDZ – as part of Łódź Design Festival, Ecoposter/Ekoplakat, and the Poster Biennale in Lublin.

210

Ecoposter/Ekoplakat y la Bienal del Cartel en Lublin.

Diseño para comunicar. Creo carteles con significado. Llevo más de 10 años creando sistemas de identidad visual: he diseñado más de 50 logotipos y brandings integrales para empresas, instituciones, fundaciones y eventos urbanos. He colaborado, entre otros, con la Ópera del Castillo de Szczecin, la Ciudad de Szczecin (Pomerania Occidental), la Biblioteca Pública Municipal de Szczecin y empresas como Medicovert y Piotrowice II Group (Alpol, Stabill). Aunque ya he diseñado docenas de carteles, no me limito solo a los logotipos. También diseño sistemas de información visual, arquitectura de la información, interfaces, publicaciones, campañas publicitarias y contenido para medios digitales. Trabajo con el sector público, empresas e instituciones culturales.

I design to communicate. I create signs that have meaning. For over 10 years, I have been creating visual identity systems—I have designed over 50 logos and comprehensive brandings for companies, institutions, foundations and city events. I have collaborated with, among others, the Opera at the Castle in Szczecin, the City of Szczecin, Western Pomerania, the Municipal Public Library in Szczecin, and companies such as Medicovert and Piotrowice II Group (Alpol, Stabill). Although I have already designed dozens of signs, I don't stop at logos alone. I also design visual information systems, information architecture, interfaces, publications, advertising campaigns and content for digital media. I work with the public sector, business and cultural institutions.

Sou designer gráfico especializado em identidade visual, doutorado em belas-artes e professor assistente na Universidade da Comissão Nacional de Educação em Cracóvia, no Instituto de Ciências da Informação. Combino a experiência comercial com a atividade acadêmica — crio designs gráficos com uma sólida base teórica, ao mesmo tempo que partilho conhecimento com paixão com futuros designers. Anteriormente, trabalhei na Academia de Arte de Szczecin, na Faculdade de Artes Gráficas, onde lecionei aulas e dirigi o Laboratório de Impressão de Protótipos Digitais.

Formação: Em 2023, defendi a minha tese de doutoramento na Universidade de Artes de Poznań. No meu trabalho de doutoramento, desenvolvi um método original de ensino do design de logótipos sem o uso de computador. Concentrei-me na análise da teoria do signo gráfico e no fenómeno do rebranding na prática dos designers polacos. O meu objetivo era examinar como um logótipo funciona não apenas como uma forma estética, mas principalmente como uma ferramenta de comunicação e construção de identidade de marca.

O meu trabalho com pôsteres foi apresentado em eventos como: a Bienal Polaca de Posters em Katowice, Young Blood – Posters Polacos Contemporâneos em Bardejov, TypoLDZ – no âmbito do Festival de Design de Łódź, Ecoposter/Ekoplakat e a Bienal de Posters em Lublin.

Eu projeto para comunicar. Eu crio signos que têm significado. Há mais de 10 anos que tenho vindo a criar sistemas de identidade visual — desenhei mais de 50 logótipos e identidades visuais completas para empresas, instituições, fundações e eventos municipais. Colaborei com, entre outros, a Ópera do Castelo em Szczecin, a Câmara Municipal de Szczecin, a Pomerânia Ocidental, a Biblioteca Pública Municipal de Szczecin e empresas como a Medicovert e a Piotrowice II Group (Alpol, Stabill). Embora já tenha desenhado dezenas de placas, não me limito apenas aos logótipos. Desenho também sistemas de informação visual, arquitetura de informação, interfaces, publicações, campanhas publicitárias e conteúdos para meios digitais. Trabalho com o setor público, empresas e instituições culturais.

Tomasz Sadowski

Diseñador Gráfico

211

La inspiración para crear el cartel fue el poema *The Printer's Devil*, publicado en la revista homónima en 1921. El diablo del impresor es un ser al que le encanta hacer tra-

vesuras. Desde la invención de la imprenta, no ha facilitado la vida ni a creadores ni a impresores. Con el desarrollo de las herramientas de diseño y la tecnología de impresión, su capacidad para hacer travesuras se ha vuelto aún mayor.



The inspiration for creating the poster was the poem *The Printer's Devil*, published in a magazine of the same title in 1921. The printer's devil is a being that loves playing tricks. Since the invention of print, it hasn't made life easier for creators or printers. With the development of design tools and printing technology, its capacity for mischief has become even greater.

A inspiração para a criação do cartaz foi o poema *The Printer's Devil*, publicado numa revista com o mesmo nome em 1921. O diabo do impressor é um ser que adora pregar partidas. Desde a invenção da imprensa, não facilitou a vida aos criadores ou aos impressores. Com o desenvolvimento das ferramentas de design e da tecnologia de impressão, a sua capacidade de causar travessuras tornou-se ainda maior.

Asociado a la Facultad de Artes de la Universidad Maria Curie-Skłodowska (UMCS) en Lublin, trabaja en el Departamento de Diseño Gráfico del Instituto de Bellas Artes de la UMCS.

Su obra artística se centra en la búsqueda de formas abstractas creadas mediante puntos, signos y superficies. Se inspira en procesos de transformación y objetos antiguos y deteriorados. En sus pinturas, suele utilizar colores “sucios”, mientras que el negro predomina en sus gráficos, lo que sugiere su enfoque crítico hacia la belleza, tradicionalmente entendida como imitación de la perfección.

Associated with the Faculty of Arts at Maria Curie-Skłodowska University (UMCS) in Lublin. He works in the Department of Design Graphics at the Institute of Fine Arts, UMCS.

His artistic work focuses on searching for abstract forms created using points, signs and surfaces. He draws inspiration from transformation processes and old, damaged objects. In his paintings, he often uses “dirty” colours, whilst black dominates in his graphics, suggesting his critical approach to the traditionally understood beauty as imitation of perfection.

Smit ha presentado sus obras en más de 60 exposiciones colectivas, incluyendo en el Museo Nacional de Taiwán, la Bienal Internacional del Cartel de Varsovia, la Bienal Polaca del Cartel de Katowice y la Bienal de Diseño de Perú. También ha organizado varias exposiciones individuales, entre las que destaca “KILARIF” (2021), una instalación fotográfica-multimedia in situ en el Centro para el Encuentro de Culturas de Lublin, inspirada en la poesía de Paul Celan, que explora los temas del silencio, la soledad y la ausencia.

Smit has presented his works at over 60 group exhibitions, including at the National Museum in Taiwan, the International Poster Biennale in Warsaw, the Polish Poster Biennale in Katowice, and the Design Biennale in Peru. He has also organised several solo exhibitions, among which “KILARIF” (2021) stands out—a site-specific photographic-multimedia installation at the Centre for the Meeting of Cultures in Lublin, inspired by Paul Celan’s poetry, exploring themes of silence, solitude and absence.

Associado à Faculdade de Artes da Universidade Maria Curie-Skłodowska (UMCS) em Lublin. Trabalha no Departamento de Design Gráfico do Instituto de Belas Artes da UMCS.

O seu trabalho artístico centra-se na procura de formas abstratas criadas a partir de pontos, signos e superfícies. Inspira-se em processos de transformação e em objetos antigos e danificados. Nas suas pinturas, utiliza frequentemente cores “sujas”, enquanto o preto domina nos seus trabalhos gráficos, sugerindo a sua abordagem crítica da beleza tradicionalmente entendida como imitação da perfeição.

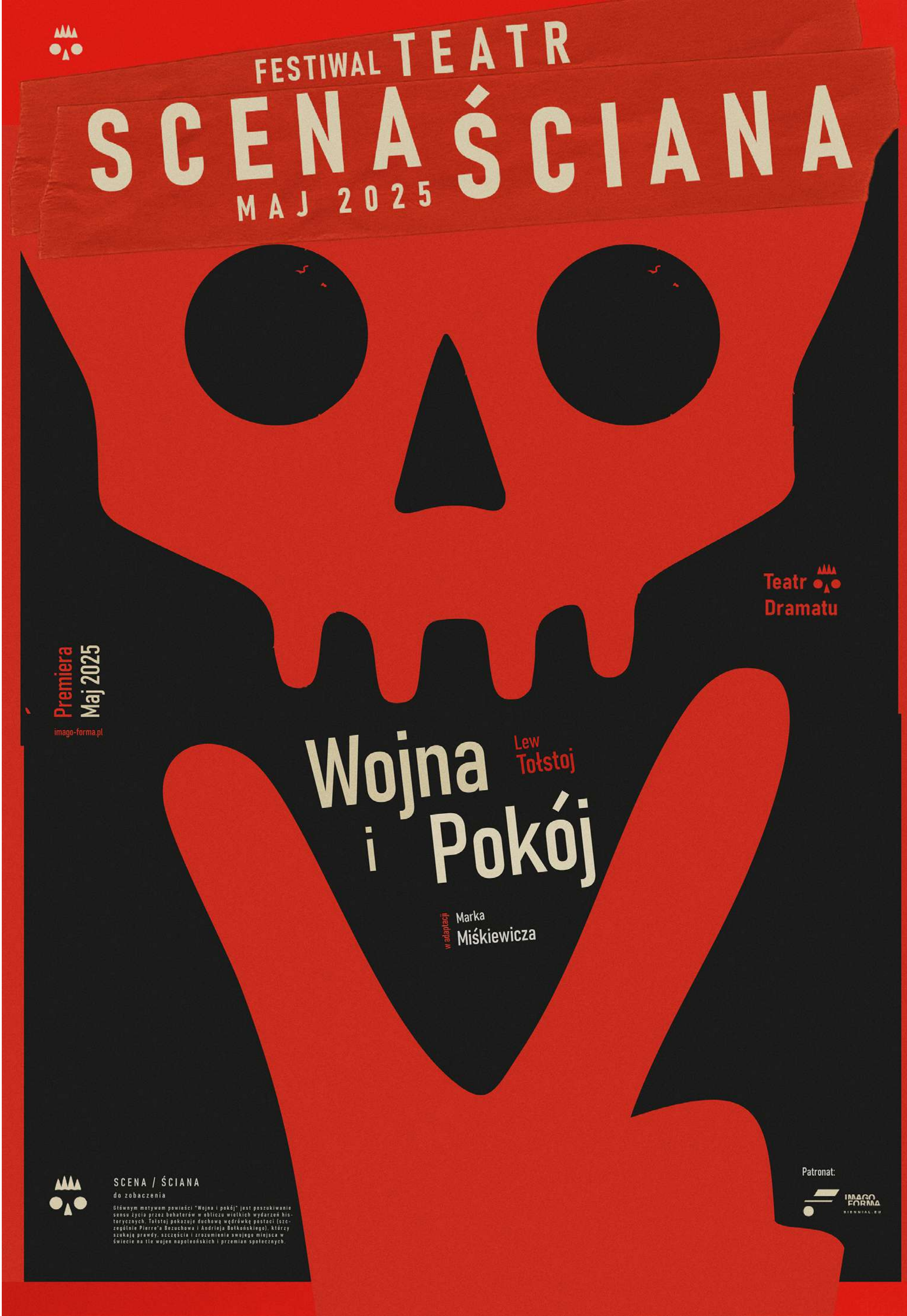
Smit apresentou os seus trabalhos em mais de 60 exposições coletivas, incluindo no Museu Nacional de Taiwan, na Bienal Internacional de Cartazes de Varsóvia, na Bienal Polaca de Cartazes de Katowice e na Bienal de Design do Peru. Organizou também várias exposições individuais, entre as quais se destaca “KILARIF” (2021) — uma instalação fotográfica multimédia site-specific no Centro de Encontro de Culturas em Lublin, inspirada na poesia de Paul Celan, explorando temas de silêncio, solidão e ausência.

Sebastian Smit

Artista visual, **diseñador**, **profesor académico**

Este póster teatral es una intrigante combinación del simbolismo de la muerte y la paz, en referencia a la monumental novela de León Tolstói, Guerra y Paz.

El póster utiliza un dramático contraste de rojo y negro. La calavera roja dominante en la parte superior de la imagen evoca guerra, muerte y destrucción, temas clave de la primera parte del título de la novela. La calavera está simplificada, casi caricaturizada, lo que podría sugerir el absurdo de la guerra. Debajo de la calavera, vemos una mano que muestra el símbolo de la paz (símbolo de la Victoria/Paz), un símbolo universal del pacifismo. Esta yuxtaposición visual de muerte y paz captura a la perfección la dicotomía contenida en el título de la obra de Tolstói.



This theatrical poster is an intriguing combination of the symbolism of death and peace, referencing Leo Tolstoy’s monumental novel War and Peace.

The poster uses a dramatic contrast of red and black. The dominant red skull in the upper part of the image evokes war, death and destruction—key themes of the first part of the novel’s title. The skull is simplified, almost caricatured, which may suggest the absurdity of war. Below the skull, we see a hand showing the peace sign (Victory/Peace sign)—a universal symbol of pacifism. This visual juxtaposition of death and peace perfectly captures the dichotomy contained in the title of Tolstoy’s work.

Este cartaz teatral é uma combinação intrigante do simbolismo da morte e da paz, fazendo referência ao monumental romance de Liev Tolstói, Guerra e Paz.

O cartaz utiliza um contraste dramático de vermelho e preto. A caveira vermelha dominante na parte superior da imagem evoca a guerra, a morte e a destruição — temas-chave da primeira parte do título do romance. A caveira é simplificada, quase caricaturada, o que pode sugerir o absurdo da guerra. Por baixo da caveira, vemos uma mão que mostra o sinal de paz (sinal de Vitória/Paz) — um símbolo universal de pacifismo. Esta justaposição visual de morte e paz capta na perfeição a dicotomia contida no título da obra de Tolstoi.

Agnieszka Sobczyńska (n. 1973)
Diseñadora gráfica, ilustradora y cartelista.

Graduada de la Facultad de Arquitectura de Interiores y Diseño Industrial de la Academia de Bellas Artes Eugeniusz Geppert de Breslavia (1993-1998).

Becaria del Ministro de Cultura y Arte.

Defendió su diploma titulado “Correo Alegre” y su tesis de máster titulada “El Sello como Comunicación Visual” en el taller del Prof. Wiesław Zajączkowski.

Defendió su anexo de pintura en el taller de la Prof. Anna Kowalska-Szewczyk.

Desde 1998 colabora con Correos Polacos.

Autora de más de 130 carteles creados desde 2013 como parte del ciclo de conciertos y encuentros musicales “¡Todo Ese Jazz!”, organizado por la Fundación para la Popularización del Jazz EuroJAZZ y PROM Kultury Saska Kępa. Se dedica al diseño gráfico aplicado, editorial y publicitario, y diseña identidades visuales y publicaciones musicales.

Es autora, entre otros, del logotipo y el sistema de identidad visual del Sejm de la República de Polonia (2011-2015), del diseño gráfico para la Presidencia polaca del Consejo de la Unión Europea (2011) y de la Fundación Wasowski (2014).

Agnieszka Sobczyńska (b. 1973)
Graphic designer, illustrator, poster creator.

Graduate of the Faculty of Interior Architecture and Industrial Design at the Eugeniusz Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław (1993-1998).

Scholarship holder of the Minister of Culture and Art.

She defended her diploma entitled Joyful Post and master’s thesis titled “The Stamp as Visual Communication” in the studio of Prof. Wiesław Zajączkowski.

She defended her painting annex in the studio of Prof. Anna Kowalska-Szewczyk.

Since 1998, she has collaborated with Polish Post.

Author of over 130 posters created since 2013 as part of the concert and music meeting series “All That Jazz!” organised by the EuroJAZZ Jazz Popularisation Foundation and PROM Kultury Saska Kępa.

She practices applied, publishing and advertising graphics, designs visual identities and music publications.

She is the author of, among others, the logo and visual identity system for the Sejm of the Republic of Poland (2011-2015), the graphic design for the Polish Presidency of the Council of the European Union (2011),

and the Wasowski Foundation (2014).

She also specialises in designing philatelic miniatures: postage stamps, first day covers, postmarks and postcards.

Jury member of the Marek Karewicz Jazz Photo competition (2019, 2020) and the 4th International Poster Biennale in Lublin (2019).

Jury member at the 5th and 6th Leon Wyczółkowski International Graphics Triennial in Bydgoszcz (2022, 2025).

She has collaborated with “JazzPRESS” magazine and “RadioJAZZ”, for which she created promotional materials and supported events promoting jazz music.

Laureate of the Bronze Medal at the 12th Seoul International Poster Triennial (South Korea, 2024) for her competition work with jazz motif Flow.

Since 1999, member of the Association of Polish Artists and Designers (ZPAP), and since 2009, the Association of Applied Graphic Artists (STGU).

She lives and works in Warsaw.

Agnieszka Sobczyńska (n. 1973)
Designer gráfica, ilustradora, criadora de cartazes.

Licenciada pela Faculdade de Arquitetura de Interiores e Design Industrial da Academia de Belas Artes Eugeniusz Geppert em Wrocław (1993-1998).

Bolseira do Ministério da Cultura e Arte.

Defendeu a sua monografia intitulada “Correios Alegres” e a sua dissertação de mestrado intitulada “O Selo como Comunicação Visual” no atelier do Prof. Wiesław Zajączkowski.

Defendeu o seu estágio em pintura no atelier da Prof^a. Anna Kowalska-Szewczyk.

Desde 1998 que colabora com os Correios da Polónia.

Autora de mais de 130 cartazes criados desde 2013 no âmbito da série de concertos e encontros musicais “All That Jazz!”, organizada pela Fundação EuroJAZZ para a Popularização do Jazz e pela PROM Kultury Saska Kępa.

Trabalha com design gráfico aplicado, editorial e publicitário, cria identidades visuais e publicações musicais.

É autora, entre outros, do logótipo e do sistema de identidade visual do Sejm da República da Polónia (2011-2015), do design gráfico da Presidência Polaca do Conselho da União Europeia (2011) e da Fundação Wasowski (2014).

Especializa-se também no design de miniaturas filatélicas: selos postais, envelopes de primeiro dia, carimbos postais e postais.

Membro do júri do concurso de fotografia de jazz Marek Karewicz (2019, 2020) e da 4ª Bienal Internacional de Cartazes de Lublin (2019).

Membro do júri da 5ª e 6ª Trienal Internacional de Artes Gráficas Leon Wyczółkowski de Bydgoszcz (2022, 2025).

Colaborou com a revista “JazzPRESS” e a “RadioJAZZ”, para as quais criou materiais promocionais e apoiou eventos de divulgação da música jazz.

Vencedora da Medalha de Bronze na 12ª Trienal Internacional de Cartazes de Seul (Coreia do Sul, 2024) pelo seu trabalho de competição com o tema jazzístico “Flow”.

Membro da Associação de Artistas e Designers Polacos (ZPAP) desde 1999 e da Associação de Artistas Gráficos Aplicados (STGU) desde 2009.

Vive e trabalha em Varsóvia

Agnieszka Sobczyńska

Diseñadora gráfica, ilustradora, cartelista

También se especializa en el diseño de miniaturas filatélicas: sellos, sobres de primer día, matasellos y postales.

Miembro del jurado del concurso Marek Karewicz Jazz Photo (2019, 2020) y de la 4.ª Bienal Internacional del Cartel de Lublin (2019).

Miembro del jurado de la 5.ª y la 6.ª Trienal Internacional de Diseño Gráfico Leon Wyczółkowski en Bydgoszcz (2022, 2025). Ha colaborado con la revista “JazzPRESS” y “RadioJAZZ”, para la que creó materiales promocionales y apoyó eventos que promocionaban el jazz.

Galardonada con la Medalla de Bronce en la 12.ª Trienal Internacional del Cartel de Seúl (Corea del Sur, 2024) por su obra de competición con el motivo jazzístico “Flow”.

Desde 1999, es miembro de la Asociación de Artistas y Diseñadores Polacos (ZPAP) y, desde 2009, de la Asociación de Artistas Gráficos Aplicados (STGU).

Vive y trabaja en Varsovia.

El jazz es el arte de la improvisación, la libertad y el diálogo. En el póster de Sobczyńska, vemos a Krzysztof Herdzin con los ojos cubiertos por manos que se disponen formando teclas de piano. Este gesto simbólico demuestra que el artista no solo toca el instrumento, sino que también ve el mundo a través de la música: su imaginación y sensibilidad filtran la realidad como los sonidos de un piano. El pós-

ter se convierte en una metáfora visual de la improvisación jazzística: íntima, llena de emoción, pero abierta a infinitas posibilidades de interpretación. La historia personal del artista se completa al escuchar la pieza “Idą błękitne, ciche, zamyśłone”, una composición disponible en SPOTIFY.



Jazz is the art of improvisation, freedom and dialogue. In Sobczyńska’s poster, we see Krzysztof Herdzin with his eyes covered by hands that arrange themselves in the shape of piano keys. This symbolic gesture shows that the artist not only plays the instrument but also sees the world through music—his imagination and sensitivity filter reality like the sounds of a piano. The poster becomes a visual metaphor for jazz improvisation: intimate, full of emotion, yet open to infinite possibilities of interpretation.

The artist’s personal story becomes complete when we listen to the piece “Idą błękitne, ciche, zamyślone”—a composition available on SPOTIFY.

O jazz é a arte da improvisação, da liberdade e do diálogo. No cartaz de Sobczyńska, vemos Krzysztof Herdzin com os olhos tapados por mãos que se organizam no formato de teclas de piano. Este gesto simbólico mostra que o artista não só toca o instrumento, como também vê o mundo através da música — a sua imaginação e sensi-

bilidade filtram a realidade como os sons de um piano. O cartaz torna-se uma metáfora visual para a improvisação no jazz: intimista, repleto de emoção, mas aberto a infinitas possibilidades de interpretação. A história pessoal do artista fica completa quando ouvimos a peça “Idą błękitne, ciche, zamyślone” — uma composição disponível no Spotify.

Monika Starowicz nació en 1974 en Katowice. Se graduó en la Academia de Bellas Artes de Katowice, donde actualmente dirige el Estudio de Diseño de Carteles. Además de su labor docente, se dedica a la pintura, el dibujo, la ilustración y el diseño, principalmente al diseño de carteles. El motivo más importante de su obra es la mujer, que a menudo aparece como bruja, diosa, mujer mística o enamorada. Ha participado en numerosas reseñas y exposiciones de cartelismo en Polonia y en el extranjero. También ha realizado varias exposiciones individuales. Colabora con coleccionistas y galerías de carteles contemporáneos. Es comisaria de la Bienal Polaca de Carteles de Katowice.

228

Monika Starowicz was born in 1974 in Katowice. She graduated from the Academy of Fine Arts in Katowice, where she currently runs the Poster Design Studio. Beyond her teaching work, she engages in painting, drawing, illustration and design—primarily poster design. The most important motif in her work is woman, who often appears as a witch, goddess, mystical woman or woman in love. She has participated in numerous reviews and exhibitions of poster art in Poland and abroad. She has also held several solo exhibitions. She collaborates with collectors and contemporary poster galleries. She is curator of the Polish Poster Biennale in Katowice.

Monika Starowicz nasceu em 1974, em Katowice. Formou-se na Academia de Belas Artes de Katowice, onde atualmente dirige o Estúdio de Design de Cartazes. Além de lecionar, dedica-se à pintura, desenho, ilustração e design — sobretudo design de cartazes. O tema mais importante na sua obra é a mulher, que surge frequentemente como bruxa, deusa, figura mística ou mulher apaixonada. Participou em diversas mostras e exposições de arte em cartazes na Polónia e no estrangeiro. Realizou também várias exposições individuais. Colabora com colecionadores e galerias de cartazes contemporâneos. É curadora da Bienal Polaca de Cartazes em Katowice.

Monika Starowicz

Diseñadora, profesora académica

229

La canción *The Mountain* pertenece al segundo álbum en solitario del joven artista sueco Jonathan Hulten, *Eyes of the Living Night*. El álbum en su totalidad es un viaje extraordinario con un sonido fascinante, emocionalmente rico, ar-

monioso y oscuro. Además de crear música hermosa, Jonathan también es un talentoso artista gráfico. Me fascina la afinidad gráfica que percibo en sus obras; es muy similar a mi forma de pensar.



The track *The Mountain* comes from the second solo album of young Swedish artist Jonathan Hulten—Eyes of the Living Night. The entire album is an extraordinary journey with a fascinating, emotionally rich, harmonious and dark sound. Beyond creating beautiful music, Jonathan is also a talented graphic artist. I’m fascinated by the graphic kinship I perceive in his works—it’s close to my way of thinking.

A faixa *The Mountain* faz parte do segundo álbum a solo do jovem artista sueco Jonathan Hulten, intitulado “Eyes of the Living Night”. Todo o álbum é uma viagem extraordinária com uma sonoridade fascinante, rica em emoção, harmoniosa e sombria. Além de criar belas músicas, Jonathan é também um talentoso artista gráfico. Fascina-me a afinidade gráfica que noto nas suas obras — é algo muito próximo da minha forma de pensar.

Aleksander Walijewski es un galardonado diseñador gráfico residente en Varsovia, Polonia. Obtuvo una maestría en Diseño Gráfico en la Universidad de Artes de Poznań, donde estudió en el Taller de Carteles del profesor Grzegorz Marszałek.

Aleksander Walijewski is an award-winning graphic designer based in Warsaw, Poland. He graduated with a Master's degree in Graphic Design from the University of Arts in Poznań, where he studied in the Poster Studio of Professor Grzegorz Marszałek.

Aleksander se especializa en carteles para cine, teatro y eventos culturales. Influenciado por el surrealismo y la Escuela Polaca de Carteles, su trabajo se centra en el diseño conceptual, explorando a menudo el simbolismo y la metáfora visual para crear imágenes impactantes y que invitan a la reflexión.

Entre sus clientes se incluyen Netflix, Apple TV, Amazon, Yellow Veil Pictures, QCODE Media, así como numerosos teatros e instituciones culturales polacas como el Teatro STU de Cracovia, el Teatro Jaracz de Łódź y la Ópera de Cámara de Varsovia.

Aleksander specialises in posters for film, theatre and cultural events. Influenced by surrealism and the Polish School of Posters, his work focuses on concept-driven design, often exploring symbolism and visual metaphor to create striking, thought-provoking imagery.

His clients include Netflix, Apple TV, Amazon, Yellow Veil Pictures, QCODE Media, as well as numerous Polish theatres and cultural institutions such as STU Theatre in Kraków, Jaracz Theatre in Łódź, and the Warsaw Chamber Opera.

Aleksander Walijewski é um premiado designer gráfico radicado em Varsóvia, na Polónia. Licenciou-se com um mestrado em Design Gráfico pela Universidade de Artes de Poznań, onde estudou no Estúdio de Cartazes do Professor Grzegorz Marszałek.

Aleksander especializa-se em cartazes para cinema, teatro e eventos culturais. Influenciado pelo surrealismo e pela Escola Polaca de Cartazes, o seu trabalho centra-se no design conceptual, explorando frequentemente o simbolismo e as metáforas visuais para criar imagens impactantes e instigantes.

Os seus clientes incluem a Netflix, Apple TV, Amazon, Yellow Veil Pictures, QCODE Media, bem como diversos teatros e instituições culturais polacas, como o Teatro STU em Cracóvia, o Teatro Jaracz em Łódź e a Ópera de Câmara de Varsóvia.

Aleksander Walijewski

Diseñador gráfico

Una mano como un pequeño escenario. En lugar de uñas, tacones de aguja, un esmalte brillante como un manifiesto. Este es el mundo de Los Zapateros: el taller se transforma en un teatro de revolución de gustos y deseos, donde el zapato ya no sirve para caminar, sino para gobernar. Cada dedo tiene un papel distinto: virtud, lujuria, burla, y sobre todo se cierne la pregunta de Witkacy: ¿quién calza a quién aquí, y quién pisotea la dignidad de quién?

De fondo, se oye “Stiletto”: cada paso es un corte, el tacón como una cuchilla que corta el gesto y la relación. El tacón no pregunta, el tacón dicta. El cartel amplifica este ritmo: el simple gesto de una mano se convierte en un fetiche de poder, un signo erótico y una herramienta de rebelión. El esmalte negro agudiza lo grotesco, la piel rosada sugiere la ironía del título: entre “virtud” y “mayonesa” solo hay un clic de tacón. Esto no es una ilustración de la obra, sino su cortocircuito neuronal: una improvisación de taller, cabaret y pop. Witkacy guiña un ojo desde debajo del banco del zapatero, y el estribillo de “Stiletto” lleva la gracia: no hay zapatos inocentes. Solo hay aquellos que te enseñan a caminar sobre la espalda de alguien, y aquellos hechos de sueños ajenos. Aquí el estilete habla directamente: el escenario pertenece a quien golpee primero.



A hand like a small stage. Instead of nails—stilettos, polish gleaming like a manifesto. This is the world of The Shoemakers: the workshop transforms into a theatre of revolution of tastes and desires, where the shoe no longer serves for walking, but for ruling. Each finger is a separate role—virtue, lust, mockery—and above everything hovers Witkacy’s question: who’s shoeing whom here, and who’s trampling whose dignity?

In the background, you can hear “Stiletto”: each step is a cut, the heel like a blade that slices gesture and relationship. The stiletto doesn’t ask, the stiletto dictates. The poster amplifies this beat—the simple gesture of a hand becomes a fetish of power, an erotic sign and tool of rebellion. Black polish sharpens the grotesque, pink skin suggests the irony of the title: between “virtue” and “mayonnaise” there’s just one click of a heel.

This isn’t an illustration of the play, rather its neural short circuit: cobbled together from workshop, cabaret and pop. Witkacy winks from under the cobbler’s bench, and the “Stiletto” refrain carries the punchline—there are no innocent shoes. There are only those that teach you to walk on someone’s back, and those made from others’ dreams. Here the nail-stiletto speaks directly: the stage belongs to whoever strikes first.

Uma mão como um pequeno palco. Em vez de unhas — estiletes, o verniz a brilhar como um manifesto. Este é o mundo d’Os Sapateiros: a oficina transforma-se num teatro de revolução de gostos e desejos, onde o sapato já não serve para caminhar, mas para governar. Cada dedo é um papel diferente — virtude, luxúria, troça — e acima de tudo paira a pergunta de Witkacy: quem está aqui a calçar quem, e quem está a espezinhar a dignidade de quem?

Ao fundo, ouve-se “Stiletto”: cada passo é um corte, o salto como uma lâmina que corta gestos e relações. O estilete não pergunta, o estilete dita. O cartaz amplifica este ritmo — o simples gesto de uma mão torna-se um fetiche de poder, um signo erótico e uma ferramenta de rebeldia. O verniz preto aguça o grotesco, a pele rosada sugere a ironia do título: entre “virtude” e “maionese” há apenas um clique de salto.

Não se trata de uma ilustração da peça, mas sim do seu curto-circuito neural: uma manta de retalhos de oficina, cabaré e música pop. Witkacy pisca debaixo da bancada do sapateiro, e o refrão de “Stiletto” traz a mensagem final — não há sapatos inocentes. Existem apenas aqueles que te ensinam a andar às costas de alguém, e aqueles feitos dos sonhos alheios. Aqui, o estilete com pregos fala diretamente: o palco pertence a quem atacar primeiro.

Agnieszka Zawadzka se graduó de la Facultad de Artes de la Universidad Maria Curie-Skłodowska de Lublin, Polonia.

Obtuvo un doctorado en Bellas Artes con especialización en Diseño Gráfico por la Universidad Maria Curie-Skłodowska (2006) y una habilitación por la Universidad de Artes de Poznań (2018).

Agnieszka Zawadzka is a graduate of the Faculty of Arts at Maria Curie-Skłodowska University in Lublin, Poland.

She holds a PhD in fine arts specialising in graphics from Maria Curie-Skłodowska University (2006) and a habilitation from the University of Arts in Poznań (2018).

Sus intereses académicos y creativos se centran en el diseño gráfico y la ilustración, así como en la relación entre la palabra y la imagen en el libro de artista.

Es miembro de la Asociación de Artistas y Diseñadores Polacos.

Participa regularmente en exposiciones, concursos gráficos, congresos académicos internacionales y talleres artísticos al aire libre.

Es coautora de proyectos artísticos y educativos innovadores destinados a la integración de personas con discapacidad auditiva.

Her academic and creative interests focus on graphics and illustration, as well as the relationship between word and image in the artist's book.

She is a member of the Association of Polish Artists and Designers.

She regularly participates in exhibitions, graphic competitions, international academic conferences and artistic plein-air workshops.

She co-authors innovative artistic-educational projects aimed at integrating people with hearing impairments.

Agnieszka Zawadzka é licenciada pela Faculdade de Artes da Universidade Maria Curie-Skłodowska em Lublin, Polónia.

É doutorada em belas-artes com especialização em gravura pela Universidade Maria Curie-Skłodowska (2006) e habilitada pela Universidade de Artes de Poznań (2018).

Os seus interesses académicos e criativos centram-se na gravura e na ilustração, bem como na relação entre a palavra e a imagem no livro de artista.

É membro da Associação de Artistas e Designers Polacos.

Participa regularmente em exposições, concursos de gravura, conferências académicas internacionais e workshops artísticos ao ar livre.

É coautora de projetos artístico-educativos inovadores destinados à integração de pessoas com deficiência auditiva.

Agnieszka Zawadzka

Diseñadora gráfica e ilustradora

La definición del Otro es fluida, ambigua y multidimensional.

Creo que el Otro es una persona auténtica que lucha con la diferencia y singularidad de su propia vida, a menudo rechazada e incluso rechazada por ella misma.

Encontrarme con el Otro es, para mí, encontrarme conmigo misma: una prueba de mi apertura y un reflejo de mi valentía al expandir fronteras.

Suelo observar al Otro a través del prisma del rol que la cultura le asigna al artista.

La cultura ha arraigado en la conciencia social la imagen del creador como inadaptado, infantil, hipersensible: un soñador dotado del don de un médium. Por un lado, despiertan curiosidad y admiración; por otro, evocan miedo y sospecha, porque no pueden definir su propio lugar en el sistema social. Son rebeldes obstinados o locos que eligen el aislamiento consciente.

Me interesa en qué se convierte la creatividad en este contexto, y hasta qué punto este sentimiento constante de ser “inadaptado” y “no ser de este mundo” influye en el desarrollo del proceso creativo. Al elegir mis inspiraciones, quise llamar la atención sobre el hecho de que la alteridad del artista no es simplemente una disfunción social superficialmente entendida, relacionada con la maldición de su propio talento, rebelión, enfermedad o vida aventurera.

El Otro también tiene un segundo rostro, quizás menos espectacular.

El Otro es alguien que, en silencio y humildad, desenmascara discretamente el poder ilusorio del sistema y nuestras convicciones, defiende su identidad y reivindica la libertad individual. Con constancia y determinación, intenta establecer un orden alternativo según su propia verdad, otorgándose así el derecho a existir, a ser aceptado y amado.

Es un mensajero que me hace consciente de que cuanto más sé quién soy, menos amenaza me supone su proximidad.



The definition of the Other is fluid, ambiguous and multidimensional.

I believe the Other is an authentic person struggling with their own life's difference and uniqueness, often unaccepted and rejected even by themselves.

Meeting the Other is, for me, meeting myself—a test of my openness and a reflection of courage in expanding boundaries.

I usually observe the Other through the prism of the role that culture assigns to the artist.

Culture has embedded in social consciousness the image of the creator as maladjusted, childish, overly sensitive—a dreamer endowed with the gift of a medium. On one hand, they arouse curiosity and admiration; on the other, they evoke fear and suspicion, because they cannot define their own place in the social system. They are either stubborn rebels or madmen choosing conscious isolation.

I'm interested in what creativity itself becomes in this context, and to what extent this constant feeling of being “maladjusted” and “not of this world” influences the development of the creative process.

In choosing my inspirations, I wanted to draw attention to the fact that the artist's otherness is not merely a superficially understood social dysfunction connected to the curse of their own talent, rebellion, illness or adventurous life.

The Other also has a second, perhaps less spectacular face.

The Other is Someone who, rather in silence and humility, discreetly unmask the illusory power of the system and our convictions, defend their identity and reclaim individual freedom. Consistently and with determination, they attempt to establish an alternative order according to their own truth, thereby giving themselves the right to exist, to be accepted and loved.

They are a messenger who makes me aware that the more I know who I am, the less their proximity threatens me.

A definição do Outro é fluida, ambígua e multidimensional.

Acredito que o Outro é uma pessoa autêntica que luta com a diferença e a singularidade da sua própria vida, muitas vezes não aceita e rejeitada até por si própria.

Encontrar o Outro é, para mim, encontrar-me a mim própria — um teste à minha abertura e um reflexo da coragem em expandir os limites.

Costumo observar o Outro através do prisma do papel que a cultura atribui ao artista.

A cultura incutiu na consciência social a imagem do criador como desajustado, infantil, excessivamente sensível — um sonhador dotado do dom de um meio. Por um lado, despertam curiosidade e admiração; por outro, evocam o medo e a suspeita, porque não conseguem definir o seu próprio lugar no sistema social. São rebeldes obstinados ou loucos que escolhem o isolamento consciente.

Interessa-me aquilo em que a própria criatividade se torna neste contexto e até que ponto este sentimento constante de ser “desajustado” e “não ser deste mundo” influencia o desenvolvimento do processo criativo.

Ao escolher as minhas inspirações, quis chamar a atenção para o facto de que a alteridade do artista não é meramente uma disfunção social superficialmente compreendida, ligada à maldição do seu próprio talento, rebeldia, doença ou vida aventureira.

O Outro tem também uma segunda face, talvez menos espetacular.

O Outro é Alguém que, em silêncio e humildade, desmascara discretamente o poder ilusório do sistema e das nossas convicções, defende a sua identidade e reivindica a liberdade individual. De forma consistente e determinada, procura estabelecer uma ordem alternativa de acordo com a sua própria verdade, concedendo a si próprio o direito de existir, de ser aceite e amado.

É um mensageiro que me faz perceber que quanto mais sei quem sou, menos a sua proximidade me ameaça.

Tamara Alves (n. 1983) es una artista visual e ilustradora portuguesa, residente en Lisboa. Es licenciada en Artes (ESAD-IPL) y tiene un máster en Prácticas Artísticas Contemporáneas (FBAUP), donde su tema de investigación fue “Activismo Público en el Contexto Urbano”. Siempre le ha interesado un tipo de trabajo que se inserta en el mundo, fascinada por la estética de la calle y el contexto urbano, para presentar sus obras de arte en la calle o en espacios públicos.

Tamara Alves ha tejido una narrativa que celebra de forma cruda y poética la vitalidad primigenia de las sensaciones intensas, del devenir animal, de la pasión bruta, en contraposición a la deliberación racional.

Partiendo de la idea de que nuestros instintos son lo que nos define, la artista invoca un universo de figuras humanas y animales (femeninas) en interacción con el paisaje natural y objetos imbuidos de una fuerte carga simbólica que nos invita a abrazar los sentimientos como una fuerza impulsora salvaje e indómita. Un universo donde el amor, siempre amor (que es herida, dolor, llanto, pero no menos placer, alegría, éxtasis), puede ser fruto de un impacto, de un accidente, creciendo dentro de nosotros como una flor silvestre.

Tamara Alves (b. 1983) is a Portuguese visual artist and illustrator, currently based in Lisbon. Has a degree in Arts (ESAD-IPL) and a master in Contemporary Artistic Practices (FBAUP) where her subject of research was “Public Activism in Urban Context”. She has always been interested in a kind of work which is inserted in the world, fascinated with the streets aesthetics and urban context, in order to present her works of art in the street or in public spaces.

Tamara Alves has been weaving a narrative that celebrates in a raw, poetic way the primeval vitality of strong sensations, of an animal becoming, of brute passion, as opposed to rational deliberation.

Based on the idea that our instincts are what defines us, the artist invokes a universe of (female) human and animal figures in interaction with the natural landscape and objects imbued with a strong symbolic charge that invite us to embrace feelings as a wild and untamed driving force. A universe where love, always love (which is wound, pain, tears, but not less pleasure, joy, ecstasy), can be the fruit of an impact, an accident, growing within us like a wild flower.

Tamara Alves (n. 1983) é uma artista visual Portuguesa que reside actualmente em Lisboa. Licenciou-se em Artes Plásticas (ESAD-IPL) e fez um mestrado em Práticas Artísticas Contemporâneas, onde o assunto da dissertação foi “Activismo Público em Contexto Urbano”. Sempre se interessou por um tipo de arte que é “inserida” no mundo, fascinada pela estética da rua e contexto urbano, prefere apresentar o seu trabalho na rua ou em espaços públicos.

Tamara Alves tem vindo a construir uma narrativa que celebra de forma crua e poética a vitalidade das sensações fortes, de um devir animal, da paixão bruta, por oposição à deliberação racional.

Com base na ideia de que os nossos instintos são aquilo que nos define, a artista invoca um universo de figuras humanas e animais em interacção com a paisagem natural e objectos imbuidos de forte carga simbólica que nos convidam a abraçar os sentimentos como uma força motriz, bravia e indomada. Um universo onde o amor, sempre o amor (que é ferida, dor, lágrimas, mas não menos prazer, regozijo, êxtase), pode ser fruto de um impacto, um acidente, crescendo dentro de nós como uma flor silvestre

Tamara Alves

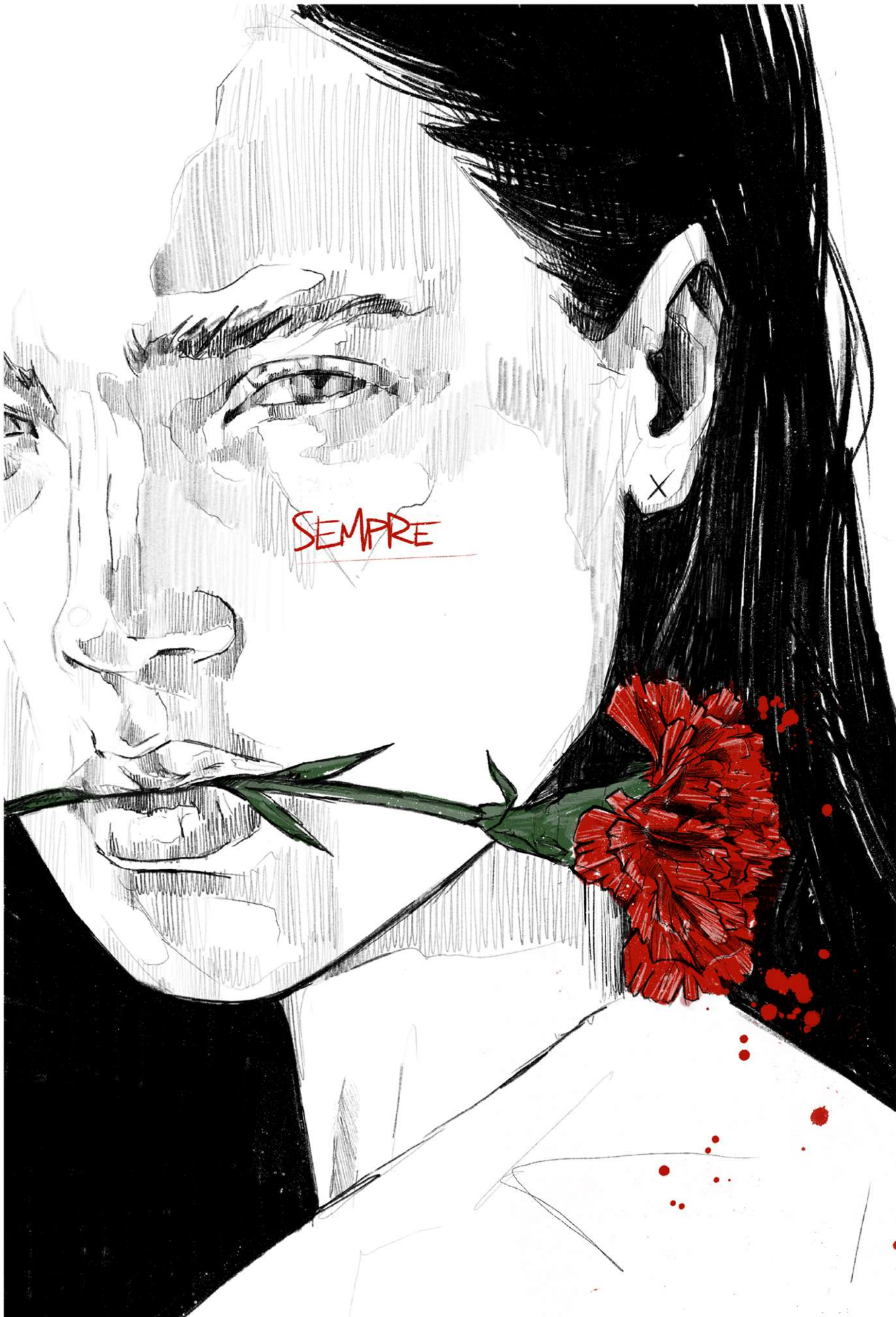
Artista Visual e ilustradora

Esta ilustración pertenece a una serie y surge de un diálogo íntimo con la imaginería del 25 de abril, revisitando los símbolos de la Revolución de los Claveles a través de un lenguaje visual contemporáneo, emotivo y, sin duda, personal. Las figuras femeninas aparecen como cuerpos-poema, portadoras de resistencia, memoria y continuidad; no como monumentos, sino como presencias vivas que afirman, mediante el gesto, que abril no es pasado: es permanencia.

El proyecto explora la delicadeza y la fuerza del clavel rojo como metáfora visual de la libertad. La flor, a veces suspendida entre los labios, a veces sostenida con determinación, a veces multiplicada en un movimiento casi coreográfico, se acerca a la piel y a la mirada, creando una tensión entre la fragilidad y la valentía. Las expresiones inscritas en los rostros, “TODAVÍA ESTAMOS AQUÍ”, “SIEMPRE”, subrayan esta idea de vigilancia e insistencia, recordándonos que la democracia es una construcción continua.

La serie propone una lectura sensible y no literal de la iconografía de abril, centrándose en la experiencia humana, especialmente la femenina, como eje para reimaginar el legado de la revolución. En lugar de representar episodios históricos, evoca sensaciones: perseverancia, cuidado, fuerza interior, vulnerabilidad activa. De este modo, acerca el pasado al presente y abre espacio a nuevas formas de apropiación simbólica.

La proyección de esta obra se basa en la capacidad de las imágenes para circular entre medios (impresos, exposiciones, publicaciones, murales) manteniendo siempre el mismo pulso poético. Son imágenes que hablan de la identidad colectiva, pero a través del rostro singular; que evocan la memoria, pero con una mirada firme hacia el futuro. Es, por tanto, una celebración de abril como estado mental: vivo, insistente, necesario. Siempre.



This illustration belongs to a series and arises from an intimate dialogue with the imagery of April 25th, revisiting the symbols of the Carnation Revolution through a contemporary, emotive, and undoubtedly personal visual language. The female figures appear as poetic bodies, bearers of resistance, memory, and continuity; not as monuments, but as living presences that affirm, through gesture, that April is not the past: it is permanence.

The project explores the delicacy and strength of the red carnation as a visual metaphor for freedom. The flower, sometimes suspended between the lips, sometimes held with determination, sometimes multiplied in an almost choreographic movement, approaches the skin and the gaze, creating a tension between fragility and courage. The expressions inscribed on the faces, “WE ARE STILL HERE,” “ALWAYS,” underscore this idea of vigilance and persistence, reminding us that democracy is a continuous construction.

The series proposes a sensitive, non-literal reading of April's iconography, focusing on human experience, especially the female experience, as the axis for reimagining the revolution's legacy. Instead of depicting historical episodes, it evokes sensations: perseverance, care, inner strength, active vulnerability. In this way, it brings the past closer to the present and opens space for new forms of symbolic appropriation.

The projection of this work is based on the images' capacity to circulate across media (print, exhibitions, publications, murals) while always maintaining the same poetic pulse. These are images that speak of collective identity, but through the individual face; that evoke memory, but with a firm gaze toward the future. It is, therefore, a celebration of April as a state of mind: alive, insistent, necessary. Always.

Esta ilustração pertence a uma série e surge de um diálogo intimistacom o imaginário do 25 de Abril, revisitando os símbolos da Revolução dos Cravos a partir de uma linguagem visual atual, emocional e assumidamente pessoal. As figuras femininas surgem como corpos-poema, portadoras de resistência, memória e continuidade; não como monumentos, mas como presenças vivas que afirmam, através do gesto, que Abril não é passado: é permanência.

O projeto explora a delicadeza e a força do cravo vermelho enquanto metáfora visual de liberdade. A flor, ora suspensa entre os lábios, ora segura com determinação, ora multiplicada num movimento quase coreográfico, aproxima-se da pele e do olhar, criando uma tensão entre fragilidade e coragem. As expressões inscritas nos rostos “WE ARE STILL HERE”, “SEMPRE” sublinham essa ideia de vigília e insistência, lembrando que a democracia é uma construção contínua.

A série propõe uma leitura sensível e não literal da iconografia de Abril, colocando o foco na experiência humana, sobretudo feminina, como eixo para reimaginar o legado da revolução. Em vez de representar episódios históricos, evoca sensações: perseverança, cuidado, força interior, vulnerabilidade ativa. Ao fazê-lo, aproxima o passado do presente e abre espaço para novas formas de apropriação simbólica.

A projeção deste trabalho assenta na capacidade que as imagens têm de circular entre suportes (impressão, exposição, publicação, mural) mantendo sempre uma mesma pulsação poética. São imagens que falam de identidade coletiva, mas através do rosto singular; que convocam a memória, mas com um olhar firme voltado para o futuro. Trata-se, portanto, de uma celebração de Abril como estado de espírito: vivo, insistente, necessário. Sempre.

Bernardo Bagulho es un diseñador y artista visual nacido y criado en Évora. Comenzó sus estudios de Diseño en la Universidad de Évora y los completó en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Oporto. Posteriormente, estudió Ilustración en EINA, Universidad Autónoma de Barcelona.

Su afinidad con la región y la imaginaria del Alentejo es innegable. Trabaja en la identidad visual de actividades culturales locales como Pedras Rolantes, proyectos de arte público y la Bienal Internacional de Marionetas de Évora. La ilustración y la escenografía también se encuentran entre sus áreas de trabajo más destacadas.

Entre sus diversas colaboraciones se encuentran The New York Times, Okavango | Wilderness Project, National Geographic, Wildbird Trust, la revista La Maleta de Portbou, Sem Termo Filmes, Cendrev – Teatro Garcia de Resende, Instituto Camões, Arizona State University y SVA – Escuela de Artes Visuales, entre otros.

Actualmente es becario Fulbright y de la Fundación Carmona e Costa en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York.

Bernardo Bagulho is a designer and visual artist born and raised in the city of Évora. He began studying Design at the University of Évora and completed his studies at the Faculty of Fine Arts of the University of Porto. He later studied Illustration at EINA, Autonomous University of Barcelona.

His affinity with the region and the imagery of the Alentejo is undeniable. He works on the visual identity of local cultural activities such as Pedras Rolantes, public art projects, and the International Puppet Biennial of Évora. Illustration and scenography are also among his most notable areas of work.

Among his various collaborations are The New York Times, Okavango | Wilderness Project, National Geographic, Wildbird Trust, La Maleta de Portbou magazine, Sem Termo Filmes, Cendrev – Teatro Garcia de Resende, Instituto Camões, Arizona State University, and SVA – School of Visual Arts, among others.

He is currently a Fulbright and Fundação Carmona e Costa grantee at the School of Visual Arts in New York.

Bernardo Bagulho é um designer e artista plástico nascido e criado na cidade de Évora. Começou por estudar Design na Universidade de Évora, terminou na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Ilustração pela EINA, Universidade Autónoma de Barcelona.

A afinidade com a região e o imaginário do Alentejo é inegável. Trabalha para a imagem de actividades culturais locais, “Pedras Rolantes”, arte pública, ou a Bienal Internacional de Marionetas de Évora, ilustração e cenografia, são alguns dos projetos mais notáveis.

De diversas colaborações destacam-se o jornal The New York Times, Okavango | Wilderness Project, National Geographic, Wildbird Trust, a revista La Maleta de Portnou, Sem Termo Filmes, Cendrev – Teatro Garcia de Resende, Instituto Camões, Arizona State University, SVA – School of Visual Arts entre outros.

É atualmente bolseiro Fulbright e Fundação Carmona e Costa na School of Visual Arts em Nova Iorque.

Bernardo Bagulho

Diseñador y Artista Visual

El proyecto *Cartazes dos Cantares* (Carteles de Canciones) es una serie de carteles inspirados en el cante y los sonidos del Alentejo. Estos carteles surgen de la necesidad de una identidad visual para el cante alentejano, declarado Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO.

El valor patrimonial del cante va mucho más allá de la expresión sonora y el repertorio musical. Su iconografía y etnografía inherentes también hacen de esta expresión artística algo único en el mundo. La riqueza visual de las prendas —patrones de chita, chalecos y sombreros— se funde con el timbre de las voces, transportando al espectador a un viaje a través del espacio y el tiempo.

Proceso: Estos carteles son interpretaciones visuales de una expresión artística transmitida oralmente, sin ataduras temporales. Son el resultado de una exploración visual y emocional de las costumbres, tradiciones y formas de vida del Alentejo.



cante alentejano

unesco intangible cultural heritage



The *Cartazes dos Cantares* (Song Posters) project is a series of posters inspired by the Cante and the sounds of the Alentejo. These posters arise from the need for a visual identity for Cante Alentejano, which is classified by UNESCO as Intangible Cultural Heritage of Humanity.

The heritage value of Cante goes far beyond sound expression and a musical repertoire. Its inherent iconography and ethnography are also what make this artistic expression unique in the world. The visual richness of the garments—chitapatterns, vests, and hats—blends with the timbre of the voices, taking the viewer on a journey through space and time.

Process: These posters are visual interpretations of an artistic expression transmitted orally, untethered to time. They are the result of a visual and emotional exploration of Alentejo customs, traditions, and ways of life.

Estes cartazes são interpretações visuais de uma expressão artística transmitida oralmente, sem tempo. É o resultado da investigação visual e emocional dos costumes, tradições e do modo de vida alentejano.

O projeto *Cartazes dos Cantares* é uma série de cartazes inspirados no Cante e sons do Alentejo. Estes cartazes surgem de uma necessidade de identidade visual para o Cante Alentejano, classificado como património cultural imaterial da humanidade pela UNESCO.

O valor patrimonial que compõe o Cante não se resume a uma expressão sonora e um reportório musical. A iconografia e etnografia inerentes a esta expressão artística é também o que a faz única no mundo. A riqueza visual dos trajes, dos padrões de chita, coletes e chapéus misturam-se com o timbre das vozes, levando o observador numa viagem através do espaço e do tempo.

João de Bettencourt Bacelar es un profesional interdisciplinar de la comunicación que trabaja como director de arte, diseñador, ilustrador, fotógrafo y artista visual. Fue fotógrafo oficial de backstage y estilo de vida de Moda Lisboa durante 15 años. Trabajó en Novo Design (Brandia) y fundó el estudio Central Design junto a Ricardo Mealha. Ha trabajado como director de arte para empresas como Young & Rubicam, BMZ/PARK, BBDO, Saatchi y Ogilvy & Mather. Desde 1998, ha recibido más de 20 premios de diseño y comunicación (varios Premios Europeos de Diseño Regional, Premios Prisma, Eurobest, FIAP, Festival de Cannes, Premios Clio, Premios Cresta, Festivales de Nueva York, EMEA y Trofeo Diário de Notícias). Como artista, ha realizado varias exposiciones colectivas e individuales, por ejemplo, en la Galería Luís Serpa y el Palacio Nacional de Mafra. Entre 2017 y 2021, fue seleccionado para el New Art Fest, un festival de arte, ciencia y tecnología. Entre 2019 y 2020, dirigió el video “Covid Blues”, que en 2020 ganó el festival “Flux Moving Image”, promovido por el British Art Council, y también ganó la categoría de Mejor Animación. La obra también fue seleccionada para varios festivales internacionales, como el Festival de Cine GALLUP (EE. UU.), el Festival de Móviles (Ma-

João de Bettencourt Bacelar is an interdisciplinary communications professional who works as an art director, designer, illustrator, photographer, and visual artist. He was the official backstage and lifestyle photographer for Moda Lisboa for 15 years. He worked at Novo Design (Brandia) and founded the Central Design studio with Ricardo Mealha. He has worked as an art director for companies such as Young & Rubicam, BMZ/PARK, BBDO, Saatchi, and Ogilvy & Mather. Since 1998, he has

cedonia), el OJO Móvil Fest (Perú), ICONA 2020 (Grecia) y el 21º Concurso de Video (Japón). Fue el director artístico del cartel ganador del Absolut Creative Competition y también presentó otro cartel al concurso, que resultó finalista. En 2024, obtuvo el tercer puesto y dos menciones honoríficas en el Concurso de Fotografía Montado – CM de Arraiolos.

received over 20 design and communication awards (several European Regional Design Awards, Prisma Awards, Eurobest, FIAP, Cannes Festival, Clio Awards, Cresta Awards, The New York Festivals, EMEA, Diário de Notícias Trophy). As an artist, he has held several group and solo exhibitions, for example at the Luís Serpa Gallery and the National Palace of Mafra, and between 2017 and 2021 he was always selected for the New Art Fest – Art, Science and Technology Festival. Between 2019 and 2020, he directed the video “Covid Blues,” which in 2020 won the “Flux Moving Image” festival promoted by the British Art Council, and also won the Best Animation category. The work was also selected for several international festivals such as the GALLUP Film Festival (USA), Mobile Festival (Macedonia), OJO Movil Fest (Peru), ICONA 2020 (Greece), and the 21 Video Competition (Japan). He was the art director of the poster that won the Absolut Creative Competition, and also submitted another poster to the competition that was a finalist. In 2024, he won third place and two honorable mentions in the Montado Photography Competition – CM de Arraiolos.

João de Bettencourt Bacelar é um profissional de comunicação interdisciplinar, que trabalha como director de arte, designer, ilustrador, fotógrafo e artista visual. Foi o fotógrafo oficial de bastidores e lifestyle da Moda Lisboa durante 15 anos. Trabalhou na Novo Design (Brandia), fundou o atelier Central Design com Ricardo Mealha. Trabalhou como director de arte em empresas como a Young & Rubicam, BMZ / PARK, BBDO, Saatchi e Ogilvy & Mather. A partir de 1998 recebeu mais de 20 prémios de design e comunicação (vários European Regional Design Awards, Prisma Awards, Eurobest, FIAP, Festival de Cannes, Clio Awards, Cresta Awards, The New York Festivals, EMEA, Troféu Diário de Notícias). Como artista, fez várias exposições coletivas e individuais, por exemplo na Galeria Luís Serpa e no Palácio Nacional de Mafra, e entre 2017 e 2021 foi sempre selecionado para o New Art Fest – Festival de Arte Ciência e Tecnologia. Entre 2019 e 2020. Realizou o vídeo “Covid Blues” que em 2020 foi o vencedor do festival “Flux Moving Image” promovido pelo British Art Council, e também vencedor da categoria Melhor Animação. A obra foi também selecionada para vários festivais internacionais como, GALLUP Film Festival (USA), Mobile Festival (Macedónia), OJO Movil Fest (Perú), ICONA 2020 (Grécia), 21 Vídeo Competition (Japão). Foi o diretor de arte do cartaz que ganha o concurso Absolut Creative Competition, tendo também submetido outro cartaz a concurso que foi Finalista. 2024 terceiro lugar e duas menções honrosas no Concurso de Fotografia do Montado – CM de Arraiolos.

João de Bettencourt Bacelar

Director de Arte

A Magazine PT – Arte, Cultura, Património es una publicación dedicada a celebrar y promover la creación artística y el patrimonio cultural portugueses. En cada edición, la revista acerca al lector a diferentes expresiones creativas, desde las artes visuales hasta la literatura, desde la música hasta la arquitectura, valorando tanto a artistas consagrados como a nuevos talentos. Con una mirada atenta al territorio y sus historias, A Magazine PT destaca iniciativas, obras y protagonistas que contribuyen a la preservación y renovación del patrimonio nacional. Más que una revista, es un espacio de encuentro entre tradición y contemporaneidad, donde la cultura portuguesa se afirma en su riqueza, diversidad y vitalidad.

Todas las ediciones impresas de A Magazine cuentan con un artista invitado que desarrolla una “A”, el logotipo de la portada, así como un tema basado en una región de Portugal. El número 12 de A Magazine tuvo como tema principal la región de Guimarães, y el artista José de Guimarães fue invitado a crear la “A” de esta edición. Esta obra, creada para la revista, se inspiró en el lenguaje que utiliza en sus obras más recientes, excepto en el Castillo de Guimarães, que sirve como referencia a la Ciudad Cuna. La pieza se integra en el lenguaje de sus obras actuales, aunque con un sentido y una dimensión diferentes. La letra A está completamente llena de cuadrados y pequeños círculos en el centro. Este estilo gráfico proviene y se inspira en la cultura

del pueblo lunda del noreste de Angola, los quiocos, quienes dibujan en la arena, en lo que ellos llaman los Dibujos de Arena Lunda-Cokwe, que son, además, Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad de la UNESCO.



A Magazine PT – Art, Culture, Heritage is a publication dedicated to celebrating and promoting Portuguese artistic creation and cultural heritage. In each edition, the magazine brings the reader closer to different creative expressions, from visual arts to literature, from music to architecture, valuing both established artists and new talents. With a keen eye on the territory and its stories, A Magazine PT highlights initiatives, works and protagonists who contribute to the preservation and renewal of national heritage. More than a magazine, it is a meeting space between tradition and contemporaneity, where Portuguese culture asserts itself in its richness, diversity and vitality.

All printed editions of A Magazine have a guest artist to develop an “A”, the cover logo, as well as a theme based on a region of Portugal. Issue 12 of A Magazine had the Guimarães region as its main theme, and the artist José de Guimarães was invited to create the “A” for this edition. “This work, created for the magazine, was inspired by the language he uses in his most recent works, except for the Guimarães Castle, which serves as a reference to the Cradle City. The piece integrates into the language of his current works, although in a different sense and dimension. The letter A is entirely filled with squares and small circles in the center. This graphic style originates from and is inspired by the culture of the Lunda people of northeastern Angola, the Quiocos, who draw in the sand, in what they call the Lunda-Cokwe Sand Drawings, which are, moreover, an Intangible Cultural Heritage of Humanity of UNESCO.”

A Magazine PT – Arte, Cultura, Património é uma publicação dedicada à celebração e divulgação da criação artística e do património cultural português. Em cada edição, a revista aproxima o leitor de diferentes expressões criativas, das artes visuais à literatura, da música à arquitetura, valorizando tanto os artistas consagrados como os novos talentos. Com um olhar atento sobre o território e as suas histórias, A Magazine PT destaca iniciativas, obras e protagonistas que contribuem para a preservação e renovação do património nacional. Mais do que uma revista, é um espaço de encontro entre tradição e contemporaneidade, onde a cultura portuguesa se afirma na sua riqueza, diversidade e vitalidade.

Todas as edições impressas da A Magazine tem um artista convidado para desenvolver um “A”, logotipo da capa, assim como tema uma região de Portugal. A Magazine 12 teve como tema principal a região de Guimarães, foi convidado o artista José de Guimarães para criar o “A” desta edição. “Esta obra que foi feita para a revista foi inspirada na linguagem que usa nos seus trabalhos mais recentes, exceto o Castelo de Guimarães que entra como um elemento de referência à Cidade Berço. A peça integra-se na linguagem das obras que desenvolve atualmente, embora noutro sentido e dimensão. O A é todo preenchido com quadrados e com pequenos círculos no centro. Esta linha gráfica é proveniente e inspirada na cultura dos povos da Lunda do nordeste de Angola, os Quiocos, que desenham na areia e, a que chamam os Desenhos de Areia Lunda-Cokwe, que são aliás Património Cultural Imaterial da Humanidade” da UNESCO”.

Mateus Glória Castanho nació en 2006 en la región del Alentejo y actualmente reside en Boavista dos Pinheiros. Desde pequeño, mostró una fuerte sensibilidad visual y una curiosidad natural por las formas, los colores y las narrativas que se pueden construir a través de las imágenes. Esta inclinación lo llevó a estudiar Diseño, campo que ahora estudia con entusiasmo y dedicación.

Apasionado por el dibujo y la ilustración, Mateus encuentra en estas prácticas un espacio para la expresión personal y la experimentación continua con diferentes lenguajes visuales. Sus intereses también se extienden a otras áreas del Diseño, en particular al Diseño Editorial —donde valora la relación entre tipografía, composición y narrativa— y a la Fotografía, que utiliza tanto como herramienta documental como medio artístico.

A lo largo de su formación, ha buscado desarrollar una comprensión crítica y sensible del papel del diseño en la construcción de significado y la comunicación en contextos contemporáneos. Valora los procesos creativos que equilibran la intuición y la técnica, manteniéndose siempre abierto a la experimentación como camino hacia el perfeccionamiento y el crecimiento. Impulsado por el deseo de desa-

rollo continuo, Mateus aspira a ampliar aún más sus habilidades, profundizando su conexión con el dibujo y las imágenes visuales, y forjando caminos que le permitan transformar sus pasiones en proyectos significativos, expresivos e impactantes.

Mateus Glória Castanho was born in 2006, in the Alentejo region, and currently lives in Boavista dos Pinheiros. From an early age, he showed a strong visual sensitivity and a natural curiosity for the shapes, colours, and narratives that can be constructed through images. This inclination led him to pursue the field of Design, which he now studies with enthusiasm and commitment.

Passionate about drawing and illustration, Mateus finds in these practices a space for personal expression and continuous experimentation with different visual languages. His interests also extend to other areas of Design, particularly Editorial Design — where he values the relationship between typography, composition, and narrative — and Photography, which he uses both as a documentary tool and an artistic medium.

Throughout his education, he has sought to develop a critical and sensitive understanding of the role of design in shaping meaning and communicating in contemporary contexts. He values creative processes that balance intuition and technique, remaining consistently open to experimentation as a path to refinement and growth.

Driven by a desire for continuous development, Mateus aims to further expand his skills, deepening his connection with drawing and visual imagery, and forging paths that allow him to transform his passions into meaningful, expressive, and impactful projects.

Mateus Glória Castanho nasceu em 2006, no Alentejo, e vive atualmente na Boavista dos Pinheiros. Desde cedo revelou uma forte sensibilidade visual e uma curiosidade natural pelas formas, cores e narrativas que podem ser construídas através da imagem. Essa predisposição levou-o a enveredar pelo caminho do Design, área que hoje estuda com entusiasmo e dedicação.

Apaixonado pelo desenho e pela ilustração, encontra nessas práticas um espaço de expressão pessoal e de exploração contínua de novas linguagens visuais. O seu interesse abrange também outras vertentes do Design, sobretudo o Design Editorial — onde valoriza a relação entre tipografia, composição e narrativa — e a Fotografia, que utiliza tanto como ferramenta documental quanto como meio artístico.

Ao longo da sua formação, tem procurado desenvolver uma visão crítica e sensível sobre o papel do design na construção de significados e na comunicação contemporânea.

Valoriza processos criativos que equilibram intuição e técnica, e mantém-se sempre aberto à experimentação como forma de aperfeiçoamento constante.

Motivado por um desejo contínuo de evolução, Mateus ambiciona expandir as suas competências, aprofundando a sua ligação ao desenho e à imagem, e construindo caminhos que lhe permitam transformar as suas paixões em projetos relevantes, impactantes e expressivos.

Mateus Glória Castanho

Disenador e ilustrador

El proyecto “Los Nuevos Años Veinte” se desarrolló con la intención de crear un paralelismo temporal entre tradición e innovación.

El estilo del cartel se inspira en el lenguaje visual de las publicaciones de la década de 1920 y la estética Art Déco, caracterizada por la representación de momentos dinámicos de la vida cotidiana: celebraciones, reuniones, rutinas diarias y eventos sociales. La limitada paleta de colores también hace referencia a las limitaciones económicas de la época. Este período se describe a menudo como “la era del diseño tradicional”, lo que refuerza la conexión con los temas más amplios que se abordan en la exposición.

En el cartel se observan dos figuras anacrónicas: personajes que no pertenecen a la época ni al entorno en el que aparecen. La mujer y el hombre ilustrados, vestidos a la moda de la década de 1920, se sitúan en un entorno claramente contemporáneo donde realizan actividades inimaginables para su época original: hablar por teléfono móvil, trabajar con un portátil en una terraza, conducir un patinete eléctrico o escuchar música con auriculares. Además de sus acciones, el póster también incluye objetos icónicos del diseño contemporáneo, como el sillón Louis Ghost, el hervidor eléctrico Plissé y el smartphone moderno. Estos elementos conectan visual y conceptualmente a los personajes de la década de 1920 con los “Nuevos Años Veinte” de la década de 2020, destacando el diálogo continuo entre el pasado y el presente, entre la tradición y la innovación.



The project “The New Twenties” was developed with the intention of creating a temporal parallel between tradition and innovation.

The style of the poster draws inspiration from the visual language of 1920s publications and Art Deco aesthetics, characterized by depictions of dynamic moments of everyday life — celebrations, gatherings, daily routines and social events. The limited color palette also references the economic constraints of that era. This period is often described as “the age of traditional design,” reinforcing the connection with the broader themes addressed in the exhibition.

Within the poster, two anachronistic figures can be observed — characters who do not belong to the time or setting in which they appear. The illustrated woman and man, dressed in 1920s fashion, are placed in a distinctly contemporary environment where they perform activities unimaginable for their original time period: talking on a mobile phone, working on a laptop at an outdoor café, riding an electric scooter, or listening to music through headphones. Beyond their actions, the poster also includes iconic objects from contemporary design, such as the Louis Ghost Armchair, the Plissé electric kettle, and the modern smartphone. These elements visually and conceptually bridge the characters from the 1920s to the “New Twenties” of the 2020s, highlighting the ongoing dialogue between past and present, between tradition and innovation.

O projeto “Os novos anos 20”, teve como ponto de partida para a criação foi a intenção de criar um paralelo entre a tradição e a inovação.

O estilo do poster reflete o visual de muitas publicações da década de 20 (1920) e da Arte Déco, onde eram representados muitos momentos ativos da vida do povo, como o dia a dia, festas, encontros e outros tipos de celebração, remetendo igualmente ao visual, com a paleta de cores limitada, devido ao contexto econômico da época. Esta época, na história do design, é muitas vezes referida como “A época do design tradicional” fortalecendo o paralelo com o resto dos temas abordados.

No poster podem ser observadas duas figuras “anacrônicas”, ou seja, que não se encaixam na época e ambiente onde estão inseridos. As ilustrações da mulher e do homem vestidos ao estilo dos anos 20, encontram-se num contexto moderno do nosso dia a dia, onde podemos vê-los a praticar atividades atípicas para a sua época, mas levadas com normalidade nos dias atuais, como falar ao telemóvel, trabalhar no computador numa esplanada, andar de trotinete elétrica ou ouvir música pelos headphones. Além das atividades, também são identificadas peças inovadoras no design, que surgiram na época contemporânea, como a Louis Ghost Armchair, a Plissé electric kettle e até o próprio smartphone atual, introduzindo desta maneira, as personagens pertencentes aos anos 20 (1920), aos “Novos anos 20” (2020).

João Castro es un Diseñador con más de 20 años de experiencia profesional. Es el fundador de Moshi Moshi, un Estudio y Agencia de Estrategia y Diseño que ayuda a empresas e individuos a adoptar la innovación como un elemento diferenciador para su competitividad, mediante la creación de soluciones Analógicas, Digitales y de IA.

Siempre ha sido su objetivo: generar valor para Productos, Servicios y Marcas, pero, sobre todo, potenciar conexiones, relaciones e interacciones humanas de forma sostenible, con significado, propósito y visión.

João Castro is a designer with over 20 years of professional experience. He is the founder of Moshi Moshi, a strategy and design studio and agency that helps companies and individuals embrace innovation as a differentiating factor for their competitiveness by creating analog, digital, and AI solutions.

His goal has always been to generate value for products, services, and brands, but above all, to foster sustainable human connections, relationships, and interactions with meaning, purpose, and vision.

João Castro é um Designer com 20+ anos de experiência profissional. É fundador da Moshi Moshi, um Estúdio e Agência de Estratégia e Design, que apoia empresas e indivíduos em adotarem a inovação como elemento diferenciador para a competitividade, através da criação de soluções Analógicas, Digitais e de IA.

Sempre foi o seu objetivo: o de gerar valor para Produtos, Serviços e Marcas, mas sobretudo potenciar as ligações, relações e interações humanas de forma sustentável com significado, propósito e visão.

João Castro

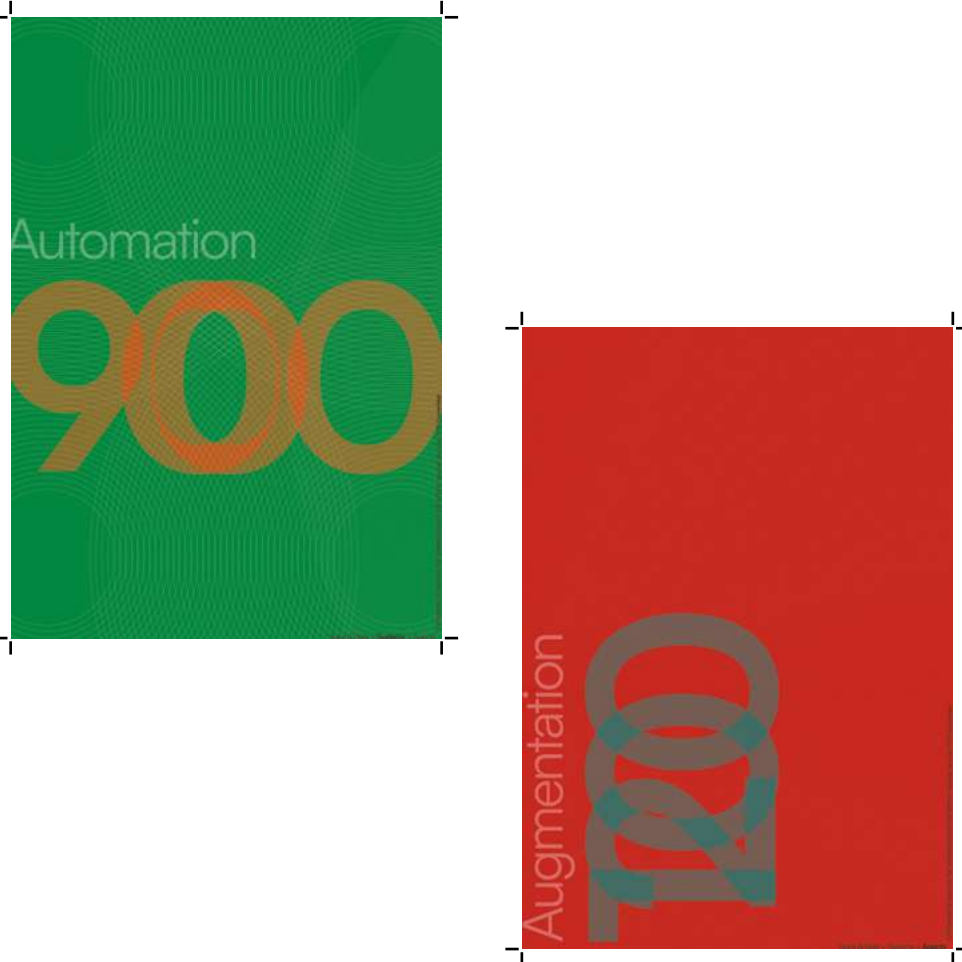
Diseñador Gráfico

Conocer > Hacer > Decidir

La evolución de la sociedad de la comunicación puede comprenderse a través de tres grandes fases tecnológicas: la era de la información, seguida de la era de la automatización y, más recientemente, la era de la aumentación.

Cada una de estas etapas ha transformado profundamente la forma en que las personas, las organizaciones y los sistemas se relacionan, redefiniendo las responsabilidades, los flujos de trabajo y el concepto mismo de agencia en el proceso de comunicación.

Señales y Datos > Sistemas > Agentes



Knowing › Doing › Deciding

He evolution of the communication society can be understood through three major technological phases: the information age, followed by the automation age and, more recently, the augmentation age.

Each of these stages has profoundly transformed the way people, organizations, and systems relate, redefining responsibilities, workflows, and the very concept of agency in the communication process.

Signals & Data › Systems › Agents

Saber › Fazer › Decidir

A evolução da sociedade da comunicação pode ser entendida através de três grandes fases tecnológicas: a era da informação, seguida pela era da automação e, mais recentemente, pela era da augmentação.

Cada uma destas etapas transformou de forma profunda a maneira como pessoas, organizações e sistemas se relacionam, redefinindo responsabilidades, fluxos de trabalho e o próprio conceito de agência no processo comunicacional.

Sinais & Dados › Sistemas › Agentes

Nacido en Évora, comenzó su trayectoria académica en Diseño en la Universidad de Évora en 2007, tras haber estudiado también en IADE. En 2019, completó su máster en diseño en la Universidad de Évora. Con una activa trayectoria profesional desde 2009, desarrolla proyectos de identidad visual, diseño de comunicación y diseño web en Portugal, Brasil y Francia.

Su trayectoria se distingue por una fuerte conexión con la docencia y la innovación. Fue profesor e investigador en la Universidad de Évora (2017-2022) y, a nivel internacional, impartió clases en la Universidad Católica de Lyon y en la prestigiosa escuela Les Gobelins (Annecy, 2023-2024). Su perfil multidisciplinar fue reconocido con el segundo puesto en el EIT Health Winners' Event (Imperial College of London, 2018) y con el registro de una patente internacional en 2019.

Born in Évora, he began his academic studies in Design at the University of Évora in 2007, also studying at IADE. In 2019, he completed his master's degree in design at the University of Évora. With an active professional career since 2009, he develops visual identity, communication design, and web projects in Portugal, Brazil, and France.

His career is distinguished by his strong connection to teaching and innovation. He was a professor and researcher at the University of Évora (2017-2022) and, internationally, he taught at the Université Catholique de Lyon and the prestigious Les Gobelins school (Annecy, 2023-2024). His multidisciplinary profile was recognized with 2nd place at the EIT Health Winners' Event (Imperial College of London, 2018) and with the registration of an international patent in 2019.

He recently (2025) completed a master's degree in Strategic Design, Innovation, and Speculative Design at the prestigious Institut Polytechnique de Paris (in partnership with ENS Paris-Saclay and ENSCI Les Ateliers). Currently based in Rodez (France), he is in the process of retraining for a career in agriculture, where he seeks to apply strategic thinking to agricultural management and the development of energy autonomy solutions in rural areas.

Recientemente (2025), completó un Máster en Diseño Estratégico, Innovación y Diseño Especulativo en el prestigioso Instituto Politécnico de París (en colaboración con ENS Paris-Saclay y ENSCI Les Ateliers). Actualmente reside en Rodez (Francia), donde se encuentra en un proceso de reciclaje profesional para trabajar en el sector agrícola, donde busca aplicar el pensamiento estratégico a la gestión agrícola y al desarrollo de soluciones de autonomía energética en zonas rurales.

Natural de Évora, inicia o seu percurso académico em Design na Universidade de Évora em 2007 tendo também passado pelo IADE. Em 2019 conclui o mestrado em design na Universidade de Évora. Com uma carreira profissional ativa desde 2009, desenvolve projetos de identidade visual, design de comunicação e web em Portugal, no Brasil e em França.

A sua trajetória distingue-se pela forte ligação à docência e à inovação. Foi professor e investigador na Universidade de Évora (2017-2022) e, internacionalmente, lecionou na Université Catholique de Lyon e na prestigiada escola Les Gobelins (Annecy, 2023-2024). O seu perfil multidisciplinar foi reconhecido com o 2.º lugar no EIT Health Winners' Event (Imperial College of London, 2018) e com o registo de uma patente internacional em 2019.

Recentemente (2025), concluiu um mestrado em Design Estratégico, Inovação e Design Especulativo no prestigiado Institut Polytechnique de Paris (em parceria com a ENS Paris-Saclay e a ENSCI Les Ateliers). Atualmente sediado em Rodez (França), encontra-se num processo de reconversão profissional para a agricultura, onde procura aplicar o pensamento estratégico na gestão agrícola e no desenvolvimento de soluções de autonomia energética no meio rural.

Tiago Cerveira

Diseñador Gráfico

El desarrollo de la identidad visual y este cartel forma-
ron parte de un período de renovación para la Sociedade
Vianense, con el objetivo de dotar a la institución de una
nueva imagen en la región. El proceso creativo se basó en
una serie de estudios sobre la obra de Josef Müller-Brock-
mann y el Estilo Internacional, buscando plasmar la sínco-
pa y la energía del jazz a través de un lenguaje visual sobrio.
El objetivo era crear una pieza que pudiera integrarse en
una serie de carteles, donde el ritmo musical no se imponía
mediante ilustraciones, sino mediante la tensión matemá-
tica y la disposición de los elementos en el espacio.

Sobre el Proyecto: Este diseño forma parte de una serie
de carteles desarrollados para la Sociedade Vianense, ins-
titución fundada en 1838 en la localidad de Viana do Alente-
jo. Ubicada en el interior del Alto Alentejo, la asociación
posee un peso histórico que, en esta propuesta de diseño,
encuentra un audaz contrapunto en la modernidad y fun-
cionalidad del Estilo Internacional (o Estilo Suizo).

El cartel, que anuncia el evento «Jazz Avant Standards
de Improviso», actúa como un manifiesto visual de clari-
dad. La composición rechaza la ornamentación superflua y
la ilustración figurativa, favoreciendo una estructura orgá-
nica basada en cuadrículas modulares y un sistema raster.
La jerarquía de la información, desde la dirección en la Rua
Teófilo Braga hasta la programación del espectáculo, se
resuelve mediante una composición tipográfica minima-
lista, donde el uso de la Helvética y el juego con el espacio
negativo (el vacío de la página) aportan ritmo y dinamis-
mo a la lectura.

Al aplicar los principios racionales del Estilo Internacio-
nal, que no son meramente estéticos sino también comu-
nicativos, a una asociación del siglo XIX, el diseño proyecta
la Sociedade Vianense al mundo contemporáneo, dando
como resultado una identidad visual que, mediante el rigor
geométrico y la síntesis formal, pretende reafirmar la aso-
ciación como un vibrante centro cultural en el corazón del
Alentejo.

Rua Teófilo Braga, 12 Viana do Alentejo



The development of the visual identity and this poster was part of a period of renewal for Sociedade Vianense, aiming to give the institution a fresh vibe in the region. The creative process was based on a series of studies on the work of Josef Müller-Brockmann and the International Style, seeking to translate the syncopation and energy of jazz through a sober visual language. The goal was to create a piece that could fit into a series of other posters, where the musical rhythm was not imposed by illustrations, but rather by the mathematical tension and arrangement of the elements in space.

About the Project: This design is part of a series of posters developed for Sociedade Vianense, an institution founded in 1838 in the village of Viana do Alentejo. Located in the interior of Alto Alentejo, the association carries a historical weight that, in this design proposal, finds a bold counterpoint in the modernity and functionality of the International Style (or Swiss Style).

The poster, which announces the event “Jazz Avant Standards de Improviso,” acts as a visual manifesto of clarity. The composition rejects superfluous ornamentation and figurative illustration, favoring an organic structure based on modular grids and raster system. The hierarchy of information, from the address on Rua Teófilo Braga to the show’s schedule, is resolved through a minimalist typographic composition, where the use of Helvetica and the play with negative space (the emptiness of the page) give rhythm and breathing space to the reading.

By applying the rational principles of the International Style, which are not merely aesthetic but also communicative, to a 19th-century association, the design projects the Sociedade Vianense into the contemporary world, resulting in a visual identity that, through geometric rigor and formal synthesis, aims to reaffirm the association as a vibrant cultural hub in the heart of the Alentejo.

O desenvolvimento da identidade visual e deste cartaz coincidiu com um período de renovação da Sociedade Vianense, visando projetar a instituição com nova vitalidade na região. O processo criativo fundamentou-se numa série de estudos sobre a obra de Josef Müller-Brockmann e o Estilo Internacional, procurando traduzir a síncope e a energia do Jazz através de uma linguagem visual sóbria. O objetivo foi criar uma peça que se pudesse encaixar numa série de outros cartazes, e onde o ritmo musical não fosse imposto por ilustrações, mas sim pela tensão matemática e disposição dos elementos no espaço.

Sobre o Projeto: Esta peça gráfica integra a série de cartazes desenvolvida para a Sociedade Vianense, uma instituição fundada em 1838 na Vila de Viana do Alentejo. Situada no interior do Alto Alentejo, a Sociedade carrega um peso histórico que, nesta proposta de design, encontra um contraponto audaz na modernidade e funcionalidade do Estilo Internacional (ou Estilo Suíço).

O cartaz, que anuncia o evento “Jazz Avant Standards de Improviso”, atua como um manifesto visual de clareza. A composição rejeita o ornamento supérfluo e a ilustração figurativa, privilegiando uma estrutura orgânica baseada em grelhas e retículas modulares. A hierarquia da informação, desde a morada na Rua Teófilo Braga até ao horário do espetáculo, é resolvida através de uma composição tipográfica minimalista, onde o uso da Helvetica e o jogo com o espaço negativo (o vazio da página) conferem ritmo e respiração à leitura.

Ao aplicar os princípios racionais não meramente estéticos, mas comunicativos do Estilo Internacional a uma associação do século XIX, o design projeta a Sociedade Vianense para a contemporaneidade, resultando numa identidade visual que, através do rigor geométrico e da síntese formal, visou reafirmar a associação como um polo de cultural e vibrante no coração do Alentejo.

Nací en la costa atlántica del oeste de Portugal, en una familia donde la creatividad no era algo ocasional, sino parte del hogar. Empecé a dibujar letras en las paredes en 2015, sin saber que el *graffiti* se convertiría en mi primer paso en el diseño. Desde entonces, esta fascinación por la forma, el ritmo y el significado nunca me ha abandonado.

Más tarde, estudié diseño industrial y gráfico en el Alentejo, donde tomé las riendas. Descubrí cuánto me encanta crear sistemas visuales, dar forma a las voces y contar historias a través de la tipografía. Por el camino, recibí reconocimiento: cuatro premios de diseño que me recordaron que quizás iba por buen camino.

Trabajé como directora de arte en el sur de España, creé títulos ilustrados y maquetaciones editoriales para A Magazine, y en medio de todo esto, fundé Turma Creative, una agencia de branding donde ya hemos creado más de 30 identidades de marca.

Born on the Atlantic coast of western Portugal, in a family where creativity was not an occasional guest but part of the household itself. I began drawing letters on walls in 2015, unaware that graffiti would become my first step into design. Since then, this fascination with form, rhythm, and meaning has never left me.

Later, I studied industrial and graphic design in the Alentejo, where things became more serious. I discovered how much I love building visual systems, giving shape to voices, and telling stories through typography. Along the way, I received some recognition — four design awards that reminded me I might be on the right path.

I worked as an art director in southern Spain, created illustrated titles and editorial layouts for A Magazine, and somewhere amid all of this, I founded Turma Creative, a branding agency where we have already created more than 30 brand identities.

Nascido na costa atlântica do oeste português, numa família onde a criatividade nunca foi uma visita, fazia parte da casa. Comecei a desenhar letras nas paredes em 2015, sem saber que o graffiti seria o meu primeiro passo no design. Desde então, essa fascinação pelas formas, ritmo e significado nunca me abandonou.

Mais tarde, estudei design industrial e gráfico, no Alentejo, onde as coisas ficaram mais a sério. Descobri o quanto adoro construir sistemas visuais, dar forma a vozes e contar histórias através da tipografia. Pelo caminho, ganhei alguns conhecimentos, quatro prémios de design que me lembraram que talvez estivesse no caminho certo.

Trabalhei como diretor de arte no sul de Espanha, criei títulos ilustrados e layouts editoriais para a A Magazine, e algures pelo meio de tudo isto, fundei a Turma Creative, uma agência de branding onde já criámos mais de 30 identidades para marcas.

Guilherme Clichê

Diseñador e ilustrador

La tradición me reconforta: la presencia constante de algo que existió antes de mí y que permanecerá después de mi partida.

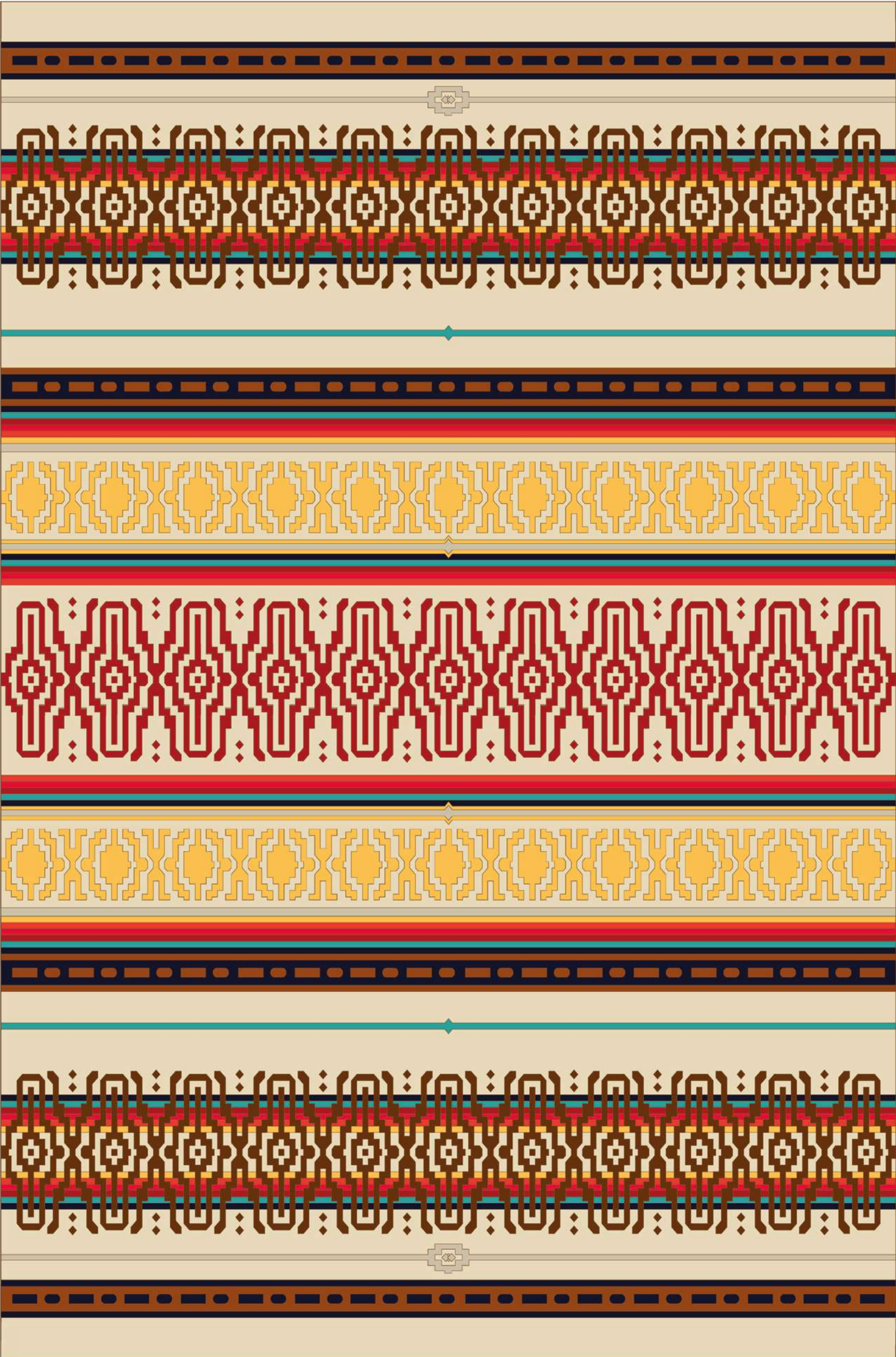
La innovación me impulsa y me hace progresar. Puede que nazca en mí, pero con el tiempo se irá, porque dejará de ser nueva con el paso del tiempo, cambiando día tras día.

Entre estas dos palabras, se percibe naturalmente una tensión, un diálogo en silencio. Con esta obra, intento dar voz a ambas partes, permitiendo que las tradiciones acepten el cambio, no porque sea necesario, sino porque es inevitable.

Siguiendo esta idea, decidí proyectar esta luz contemporánea sobre las Mantas Alvorada Alentejanas, que en su día se crearon para proteger a los pastores del frío y que hoy representan la identidad de Reguengos de Monsaraz y un símbolo de la región del Alentejo.

Conocí esta tradición alentejana en una conversación entre amigos, y despertó en mí una curiosidad. Esa curiosidad me llevó a deconstruir su imagen en busca de los misterios tras sus colores y patrones.

Esto dio lugar a los dos paneles que se presentan en esta exposición.



Tradition comforts me — a steady presence of something that existed before me and will remain after I’m gone. Innovation pushes me forward and makes me progress. It may be born within me, but it will eventually move on, because it will no longer be new as time passes, changing day after day.

Between these two words, one naturally senses a tension, a muted dialogue. With this work, I attempt to give voice to both sides, allowing traditions to embrace change — not because it is necessary, but because it is inevitable.

Following this idea, I chose to cast this contemporary light on the Mantas Alvorada Alentejanas, which were once created to protect shepherds from the cold and today stand as an identity of Reguengos de Monsaraz and a symbol of the Alentejo region.

I first learned about this Alentejo tradition in a conversation among friends, and it sparked a curiosity in me. That curiosity led me to deconstruct its image in search of the mysteries behind its colours and patterns.

This resulted in the two panels presented in this exhibition.

Tradição, conforta-me, numa constância de algo que já cá estava antes de mim e continuará depois de eu me ir embora.

Inovação, empurra-me para a frente e faz-me avançar. Poderá nascer em mim mas certamente partirá, porque já não será mais novo com o passar do tempo e mudará a cada dia.

Entre as duas palavras sente-se naturalmente uma tensão, um diálogo de conversas surdas. Com este trabalho surge uma tentativa de dar ouvidos a ambos os lados, dando oportunidade a tradições de abraçarem a mudança, que não é necessária, mas inevitável.

Neste seguimento, decidi debruçar essa luz contemporânea sobre as Mantas Alvorada Alentejanas, que nasceram um dia para protegerem os pastores do frio, e hoje são identidade de Reguengos de Monsaraz e imagem do Alentejo.

Esta tradição alentejana foi-me dada a conhecer numa conversa entre amigos e plantou em mim uma curiosidade. Essa curiosidade levou-me a uma desconstrução da sua imagem numa procura que me desvendasse os mistérios por trás das suas cores e padrões.

Resultou nos 2 painéis apresentados nesta exposição.

TipoFábrica es un estudio de diseño ubicado en el centro histórico de Évora, donde el patrimonio, la cultura y la creatividad se unen a diario. Fundado por Beatriz Correia y André Panoias, TipoFábrica nació del deseo de crear un espacio que aúne práctica y reflexión, tradición y contemporaneidad.

El enfoque del estudio en cada proyecto es colaborativo, buscando la multidisciplinariedad, la escucha activa y la experimentación. Cada proyecto se concibe como un proceso de construcción conjunta, donde la estrategia y la sensibilidad gráfica se combinan para crear soluciones visuales consistentes y sostenibles. El trabajo del estudio abarca la identidad visual, el diseño gráfico y editorial, la comunicación institucional y la producción artesanal.

A lo largo de sus tres años de actividad, TipoFábrica ha consolidado su presencia a través de proyectos para instituciones públicas y privadas, entre los que destacan la identidad visual del Ayuntamiento de Évora, la estrategia de comunicación de la Feira de S. João y el proyecto Mal Barbado, dedicado a valorar el arte pastoral del Alentejo. Estos ejemplos reflejan un compromiso con la autenticidad, la memoria y la innovación. Beatriz y André

residen en el Alentejo, son profesores invitados en la Universidad de Évora y doctorandos en Diseño. Esta dimensión académica y reflexiva enriquece la práctica del estudio, permitiendo una perspectiva crítica sobre los desafíos del diseño contemporáneo.

TipoFábrica is a design studio located in the historic centre of Évora, where heritage, culture, and creativity meet on a daily basis. Founded by Beatriz Correia and André Panoias, TipoFábrica was born from the desire to create a space that brings together practice and reflection, tradition and contemporaneity.

The studio's approach to each project is collaborative, seeking multidisciplinarity, active listening, and experimentation. Every project is conceived as a process of joint construction, in which strategy and gra-

phic sensibility combine to create consistent and sustainable visual solutions. The studio's work encompasses visual identity, graphic and editorial design, institutional communication, as well as handcrafted production.

Over its three years of activity, TipoFábrica has consolidated its presence through projects for both public and private institutions, among which stand out the visual identity of Évora City Council, the communication strategy for the Feira de S. João, and the Mal Barbado project, dedicated to valuing the pastoral art of the Alentejo region. These examples reflect a commitment to authenticity, memory, and innovation.

Beatriz and André live in the Alentejo, are guest professors at the University of Évora, and PhD candidates in Design. This academic and reflective dimension enriches the studio's practice, enabling a critical perspective on the challenges of contemporary design.

A TipoFábrica é um atelier de design localizado no centro histórico de Évora, onde o património, a cultura e a criatividade se encontram diariamente. Fundada por Beatriz Correia e André Panoias, a TipoFábrica nasce da vontade de criar um espaço que una prática e reflexão, tradição e contemporaneidade.

A abordagem de cada projeto é colaborativa e procura a multidisciplinaridade, a escuta ativa e a experimentação. Cada projeto é concebido como um processo de construção conjunta, em que a estratégia e a sensibilidade gráfica se combinam para criar soluções visuais consistentes e sustentáveis. O trabalho do atelier abrange identidade visual, design gráfico e editorial, comunicação institucional e também produção artesanal.

Em três anos de atividade, a TipoFábrica consolidou a sua presença através de projetos para instituições públicas e privadas, entre os quais se destacam a identidade visual da Câmara Municipal de Évora, a comunicação da Feira de S. João e o projeto Mal Barbado, dedicado à valorização da arte pastoril alentejana. Estes exemplos refletem o compromisso com a autenticidade, a memória e a inovação.

A Beatriz e o André vivem no Alentejo, são docentes convidados na Universidade de Évora e doutorandos em Design, o que confere ao atelier uma dimensão académica e reflexiva, permitindo um olhar crítico sobre os desafios do design na atualidade.

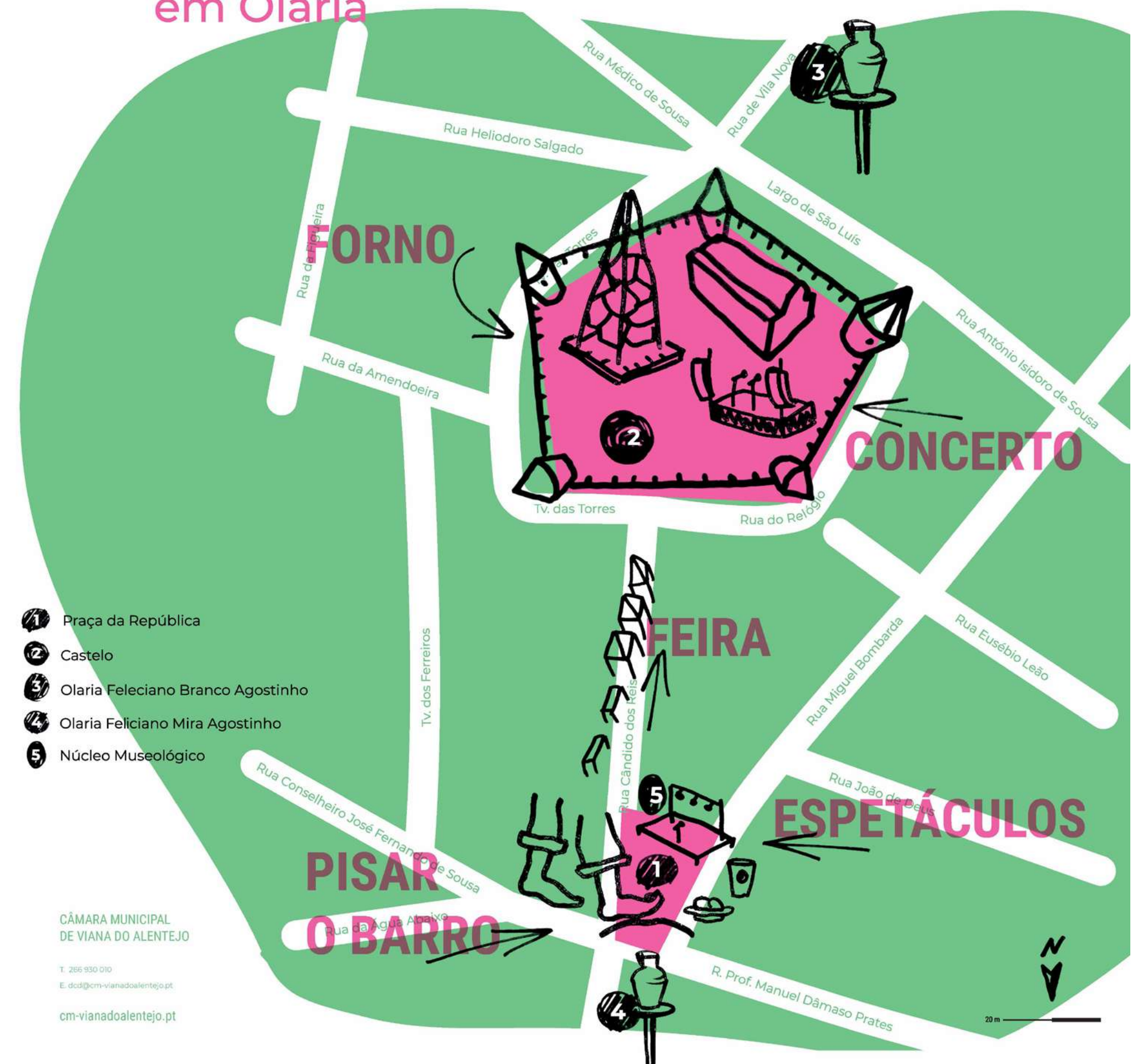
Beatriz Correia

TipoFabrica Estudio de Diseño

Para reforzar el diálogo entre tradición y contemporaneidad, las letras modeladas en arcilla se acompañan de ilustraciones análogas de cerámica local: cántaros, jarras de agua y palanganas. El conjunto gráfico crea un juego entre lo lleno y lo vacío, el peso y la ligereza, la tradición y la innovación. Los colores intensos y contrastados, inspirados



Festival de Ilustração e Criatividade em Olaria



The starting point was clay, the raw material of the traditional pottery of Viana do Alentejo, a symbol of transformation, of manual expression and of creative freedom. This choice was not only formal but conceptual: clay represents the simple gesture of shaping the new.

The visual identity of the Festival de Ilustração e Criatividade em Olaria (FICO) is born from this ancestral gesture, shaping itself to the free, experimental and collaborative spirit of the festival. Each letter of the word “FICO” was created from clay, modelled by hand and recorded as it appeared: without retouching or digital filters. The result is an organic, irregular and living typography that expresses the raw texture of fresh clay and conveys the spontaneous energy of making with one’s hands.

This materiality becomes the guiding thread of the brand: a tribute to the organic nature of life, to authenticity and to the creativity that emerges from the territory. The design seeks to value the potter’s gesture and the illustrator’s gaze, placing both on the same plane of experimentation and encouraging the public to understand both the value of the creative process and of the result.

To reinforce the dialogue between tradition and contemporaneity, the letters modelled in clay are accompanied by analogue illustrations of local pottery: pitchers, water jugs and basins. The graphic ensemble creates a play between full and empty, weight and lightness, tradition and innovation. The strong and contrasting colours, inspired by earthy pigments, bring rhythm and impact to the composition, making the festival visually dynamic and accessible to different audiences.

The process of developing the identity involved continuous experimentation, photographic recording and appli-

cation tests on different supports, from posters and festival programmes to merchandising and digital platforms. This attention to materiality and to the diversity of applications ensures that the brand remains coherent and recognisable in multiple contexts.

The result is a visual identity that challenges tradition without denying it. It assumes the artisanal memory as a starting point for a new interpretation of pottery, freer, more open and more inclusive. The FICO brand reflects the encounter between past and present, between material culture and the vision of the future, celebrating design as a tool of connection between the public, crafts and creativity, and reinforcing the role of the festival as a space for learning, inspiration and artistic experimentation.

O ponto de partida foi o barro, matéria-prima da olaria tradicional de Viana do Alentejo, símbolo de transformação, de expressão manual e de liberdade criativa. Essa escolha não foi apenas formal, mas conceptual: o barro representa o gesto simples de moldar o novo.

A identidade visual do Festival de Ilustração e Criatividade em Olaria (FICO) nasce desse gesto ancestral, moldando-se ao espírito livre, experimental e colaborativo do festival. Cada letra da palavra “FICO” foi criada a partir do barro, modelada manualmente e registada tal como surgiu: sem retoques nem filtros digitais. O resultado é uma tipografia orgânica, irregular e viva, que expressa a textura crua da argila fresca e traduz a energia espontânea do fazer com as mãos.

Essa materialidade torna-se o fio condutor da marca: um elogio à orgânica da vida, à autenticidade e à criatividade que emerge do território. O design procura valorizar o gesto do oleiro e o olhar do ilustrador, colocando ambos num mesmo plano de experimentação e incentivando o público a compreender tanto o valor do processo criativo quanto do resultado.

Para reforçar o diálogo entre tradição e contemporaneidade, as letras moldadas em barro fazem-se acompanhar por ilustrações analógicas sobre a olaria local: cântaros,oringues e alguidares. O conjunto gráfico cria um jogo entre cheio e vazio, peso e leveza, tradição e inovação. As cores fortes e contrastantes, inspiradas nos pigmentos terrosos, trazem ritmo e impacto à composição, tornando o festival visualmente dinâmico e acessível a diversos públicos.

O processo de desenvolvimento da identidade envolveu experimentação contínua, registo fotográfico e testes de aplicação em diferentes suportes, desde cartazes e programas do festival até merchandising e plataformas digitais. Esta atenção à materialidade e à diversidade de aplicações garante que a marca se mantenha coerente e reconhecível em múltiplos contextos.

O resultado é uma identidade visual que desafia a tradição sem a negar. Assume a memória artesanal como ponto de partida para uma nova leitura da olaria, mais livre, aberta e inclusiva. A marca do FICO reflete o encontro entre passado e presente, entre a cultura material e a visão de futuro, celebrando o design como ferramenta de ligação entre público, ofícios e criatividade, e reforçando o papel do festival como espaço de aprendizagem, inspiração e experimentação artística.

Gabriel Fialho de Sousa nació en Évora en 1996. Tras graduarse en Diseño en la Universidad de Évora en 2019, tuvo la oportunidad de unirse al equipo de diseño web del periódico Público. Si bien trabajó principalmente en UX y UI, también creó ilustraciones editoriales bajo el nombre artístico de Senhor Aflito, obteniendo varias distinciones en Diseño Periodístico (ÑH).

Gabriel Fialho de Sousa was born in Évora in 1996. After completing his Bachelor's degree in Design at the University of Évora in 2019, he had the opportunity to join the web design team of Público newspaper. Despite working mainly in UX and UI, he was also able to create editorial illustrations under the artistic name Senhor Aflito, earning several distinctions from Journalistic Design (ÑH).

In 2022, he completed the course Fundamentals of Visual Development at Idea Academy in Rome, where he remained for 10 months.

He is currently a freelancer, developing mostly visual identities, posters, illustrations, and websites.

En 2022, completó el curso Fundamentos de Desarrollo Visual en Idea Academy en Roma, donde permaneció 10 meses.

Actualmente trabaja como freelance y desarrolla principalmente identidades visuales, carteles, ilustraciones y sitios web.

Gabriel Fialho de Sousa nasceu em Évora, no ano de 1996. Após concluir a licenciatura em Design pela Universidade de Évora no ano de 2019, surgiu a oportunidade de ingressar na equipa de web-design do jornal Público. Apesar das funções que desempenhou nas área de UX e UI, foi possível em paralelo, realizar ilustrações editoriais sob o nome artístico de Senhor Aflito, valendo-lhe algumas distinções pela Journalistic Design (ÑH). Em 2022 tirou o curso "Fundamentals of Visual Development" na Idea Academy, em Roma, tendo permanecido por lá durante 10 meses.

Atualmente é freelancer e desenvolve maioritariamente identidades visuais, cartazes, ilustrações e web sites.

Gabriel Fialho de Sousa

Disenador Gráfico e **ilustrador Freelance**

La ejecución de este cartel expresa innovación al re-
presentar elementos asociados a la cultura popular me-
diante el uso de técnicas digitales.
Este cartel retrata la tradición pastoril y su estrecha
relación con la naturaleza. El pastor, en el centro, obser-
va perplejo la abrumadora cantidad de innovaciones que

300

surgen hoy en día, sin dejar de ser fiel a la suave monotonía
de las costumbres que le transmitió desde la infancia.
En la esquina inferior izquierda, se puede ver una pie-
za de cerámica asociada a la artesanía alentejana, que lo
acompaña en sus largos viajes de pastoreo.



Gabriel Sousa

The execution of this poster expresses innovation by depicting elements associated with popular culture through the use of digital techniques.

This poster portrays pastoral tradition and its close relationship with nature. The shepherd at the center observes, perplexed, the overwhelming amount of innovations emerging today, while remaining faithful to the gentle monotony of the habits passed down to him since childhood.

In the lower-left corner, one can see a ceramic piece associated with Alentejo craftsmanship, accompanying him on his long herding journeys.

A execução deste cartaz expressa inovação ao retratar elementos associados à cultura popular através do uso de técnicas digitais.

Este cartaz retrata a tradição pastoril e a proximidade com a natureza. O pastor que surge no centro, assiste perplexo à quantidade de inovações que surgem nos dias de hoje, enquanto se mantém fiel à doce monotonia dos hábitos que lhe foram transmitidos desde pequeno.

No canto inferior esquerdo, é possível observar uma peça de cerâmica associada ao artesanato alentejano que o acompanha nas longas jornadas de pastorícia.

Diseñadora de Comunicación, Profesora Adjunta de la Universidad de Évora y Presidenta del Consejo Pedagógico de la Escuela de Artes de la misma universidad, coordina diversos proyectos de investigación e implementación en el ámbito del diseño y la docencia. Cursó estudios en la Escuela de Artes António Arroio (1984-1989), se graduó en Diseño Visual (1989-1995) por IADE en Lisboa, realizó el Máster en Diseño y Producción Gráfica por la Universidad de Barcelona (2004-2006) y obtuvo el Doctorado en Diseño de Comunicación por la Universidad de Valencia (2006-2016).

Desde 1991, se ha desempeñado en el campo del Diseño de Comunicación. Entre 2006 y 2016, trabajó como consultora y diseñadora para la empresa Edições do Gosto, donde desarrolló diversos proyectos de identidad visual para eventos del sector gastronómico, así como proyectos editoriales para clientes como Água das Pedras, Super Bock, Unilever, Makro, Nestlé, Lactogal y Gresso, entre otros. De 1996 a 2009, trabajó como diseñadora para la revista de moda ELLE y para ELLEDECO, en el área de decoración. En 1998, formó parte del equipo de diseño del Jornal Diário da EXPO'98.

Communication Designer, Assistant Professor at the University of Évora and President of the Pedagogical Council of the School of Arts of the University of Évora, coordinates several research and implementation projects in the field of Design and teaching. She attended the António Arroio School of Arts (1984-1989), graduated in Visual Design (1989-1995) by IADE in Lisbon, the Master in Design and Graphic Production by the University of Barcelona in Spain (2004-2006) and the PhD in Communication Design at the University of Valencia in Spain (2006-2016).

Since 1991, she has developed activities in the field of Communication Design. In from 2006 to 2016, she was a consultant and designer for the company Edições do Gosto, where she developed several visual identity projects for events at area of gastronomy, as well as several editorial projects, for clients such as Água das Pedras, Super Bock, Unilever, Makro, Nestlé, Lactogal, Gresso, among others. From 1996 to 2009 she was a designer for ELLE Fashion Magazine and ELLEDECO, decoration. In 1998 he was part of the design team of Jornal Diário da EXPO'98.

304

Entre 1996 y 2009, fue profesora de Comunicación Visual, Artes Gráficas, Diseño de Comunicación y Diseño Web en EPCI (Escuela Profesional de Comunicación e Imagen).

Participó en diversos proyectos y concursos, obteniendo diversos premios. En 1991, obtuvo la 1.ª Mención Honorífica en el Concurso “Trophée Lancôme” y el 1.er Premio en el Concurso “Olaias Club”, por su logotipo, señalización y pictogramas. En 1996, obtuvo la 1.ª Mención Honorífica en el Concurso “NOVA IMAGE INATEL” y participaron en el Concurso de Ideas promovido por el CPD (Centro Portugués de Diseño) “Loja do Design” con un Juego de Ajedrez de Cartón. En 2002, obtuvo una Mención Especial en Comunicación en los Premios Nacionales de Diseño, Troféu Sena da Silva, por la Imagen Corporativa de la Empresa Temática.

En 2008, participó con el proyecto de Máster en la exposición *Proyectos del Máster Ibérico en Diseño*, Una Propuesta Pedagógica Alternativa, en la Casa da Cultura da Trofa, Oporto.

Between 1996 and 2009 she was a Teacher Visual Communication, Graphic Arts, Communication Design and Web Design at EPCI (Professional School of Communication and Image).

Participated in several projects and competitions, obtaining some awards. In 1991, the 1st Honorable Mention in the “Trophée Lancôme” Contest and 1st Prize in the Contest “Olaias Club”, Logo, Signage and Pictograms. In 1996 she obtained the 1st Mention Honorable in the Contest “NOVA IMAGE INATEL” and 1996 participates in the Contest of Ideas promoted by the CPD (Portuguese Design Centre) “Loja do Design” with o Cardboard Chess Game. In 2002, she obtained a Special Mention in Communication, at the National Design Awards, Sena da Silva Trophy, with the Corporate Image of Theme Company.

In 2008 participated with the project of Master in the exhibition *Projects of the Iberian Master in Design*, A Proposal Alternative Pedagogical, at the Casa da Cultura da Trofa, Porto.

Designer de Comunicação. Professora Auxiliar na Universidade de Évora, Diretora da Licenciatura em Design e Presidente do Conselho Pedagógico da Escola das Artes da Universidade de Évora, coordena vários projetos de investigação e implementação na área do Design e do ensino. Frequentou a Escola de Artes António Arroio (1989), licenciou-se em Design Visual (1994) pelo IADE em Lisboa, concluiu o mestrado em Design e Produção Gráfica pela Universidade de Barcelona (2005) e doutorou-se em Design de Comunicação, com especialização em Design Editorial pela Universidade de Valência (2016).

Durante 10 anos (de 2006 a 2016) foi consultora de design e diretora de arte na empresa Edições do Gosto, criou vários projetos editoriais na área da gastronomia, revistas de lifestyle e livros para empresas como a Makro, Unilever, Gresso, Super Bock e Águas das Pedras. Iniciou a sua atividade como designer em 1991, tendo desenvolvido atividades na área do Design de Comunicação em diversas empresas, tendo sido designer da Revista ELLE de 1996 a 2009. Conciliou a atividade profissional com a formação, tendo sido de 1997 a 2008 formadora na área das Artes Gráficas e Design na EPCI (Escola Profissional de Comunicação e Imagem). Em 1998, ela juntou-se à equipa de design do Diário de Notícias na EXPO'98.

Participou em diversos projetos e concursos, conquistando alguns prémios. Em 1991, 1ª Menção Honrosa no Concurso “Trophée Lancôme” e 1º Prémio no Concurso “Olaias Club”, Logótipo, Sinalética e Pictogramas. Em 1996 obteve a 1ª Menção Honrosa no Concurso “NOVA IMAGEM INATEL” e em 1996 participou no Concurso de Ideias promovido pelo CPD (Centro Português de Design) “Loja do Design” com o Jogo de Xadrez. Em 2002, recebeu uma Menção Especial em Comunicação, no Prémio Nacional de Design, Troféu Sena da Silva, com a Imagem Corporativa da Empresa Tema.

Em 2008, participou com o seu projeto de mestrado na exposição *Projetos do Mestrado Ibérico em Design*, Uma Proposta Pedagógica Alternativa, na Casa da Cultura da Trofa, Porto.

Celia Figueiredo

Profesora de la Universidad de Évora

305

A través de la poesía concreta, la tipografía y la ilustración, el cartel construye un grito visual, íntimo y colectivo a la vez, que representa la liberación. Las palabras dejan de

- 306

El resultado es una pieza que honra la fuerza emocional del 25 de abril, reinterpretada mediante técnicas digitales y un enfoque gráfico actual. Una invitación a recordar el pasado, pero también a reconocer que la libertad, como la poesía visual, se reinventa con cada generación.



The project was born out of the need to create an award for young people to celebrate the 50th anniversary of April 25th. More than revisiting the past, it seeks to transform memory into contemporary visual expression.

Through concrete poetry, typography, and illustration, the poster constructs a visual cry — simultaneously intimate and collective — that represents liberation. Words cease to be mere language: they become form, movement, and rhythm. The typography expands and takes shape, creating a composition that vibrates between celebration and reflection.

The result is a piece that honors the emotional power of April 25th, reinterpreted through digital techniques and a contemporary graphic approach. An invitation to remember the past, but also to recognize that freedom, like visual poetry, reinvents itself with each generation

O projeto nasce da necessidade de criar um prêmio para os jovens para celebrar os 50 anos do 25 de Abril. Mais do que visitar o passado, o projeto procura transformar memória em expressão visual contemporânea.

Através da poesia concreta, da tipografia e da ilustração, o cartaz constrói um grito visual — simultaneamente íntimo e coletivo — que representa a libertação. As palavras deixam de ser apenas linguagem: tornam-se forma, movimento e ritmo. A tipografia expande-se e toma forma, criando uma composição que vibra entre a celebração e a reflexão.

O resultado é uma peça que homenageia a força emocional do 25 de Abril, reinterpretada através de técnicas digitais e de uma abordagem gráfica atual. Um convite a recordar o passado, mas também a reconhecer que a liberdade, tal como a poesia visual, se reinventa a cada geração.

Henrique Guerreiro, alias Henrique OK... Henrique es un diseñador e ilustrador de 24 años. Desde muy joven, siempre ha tenido una fuerte conexión con el mundo del arte y la cultura, comenzando a pintar sobre lienzo a los 12 años. Posteriormente, desarrolló un profundo interés por el diseño gráfico, la expresión artística y la ilustración, obteniendo finalmente una licenciatura en Diseño por la Universidad de Évora.

Henrique Guerreiro, aka Henrique OK... Henrique is a 24-year-old designer and illustrator. From an early age, he has always had a strong connection to the world of arts and culture, beginning to paint on canvas at the age of 12. Later, he developed a deep interest in graphic design, artistic expression, and illustration, eventually earning a degree in Design from the University of Évora.

Comenzó su carrera como freelance, realizando diversos proyectos para diferentes laboratorios de investigación, principalmente relacionados con branding y diseño front-end. Actualmente, trabaja en el sector publicitario para DDB Portugal, a la vez que ilustra para A Magazine y en proyectos personales.

Su obra combina significativamente técnicas, incluyendo dibujo, pintura, ilustración digital, escultura, serigrafía y vídeo, con un enfoque marcadamente conceptual, poético y experimental, especialmente en sus proyectos en solitario como Henrique OK (alter ego).

He started his career as a freelancer, completing various projects for different research laboratories, mainly related to branding and front-end design. Currently, he works in the advertising industry for DDB Portugal, while also working as an illustrator for A Magazine and on personal projects.

His work features a significant blend of techniques, including drawing, painting, digital illustration, sculpture, screen printing, and video, with a strongly conceptual, poetic, and experimental approach, particularly in his solo projects as Henrique OK (alter ego).

Henrique Guerreiro, aka Henrique OK... Henrique é um jovem designer e ilustrador de 24 anos. Desde cedo teve sempre uma grande ligação ao mundo das artes e da cultura, tendo começado a pintar sobre tela aos 12 anos. Posteriormente, ganhou um grande interesse pelo design gráfico, pela expressão artística e pela ilustração, licenciando-se mais tarde na Universidade de Évora em Design.

Iniciou a sua carreira como freelancer, executando vários trabalhos para diversos laboratórios de investigação, estes relacionados com branding e front-end design. Atualmente, trabalha no ramo da publicidade para a empresa DDB Portugal, além de trabalhar paralelamente como ilustrador para a revista A Magazine e em projetos pessoais.

No seu trabalho existe uma grande componente de mistura de técnicas entre o desenho, pintura, desenho digital, escultura, serigrafia e vídeo, existindo uma vertente bastante conceptual, poética e experimental, principalmente nos seus projetos solo como Henrique OK (alter ego).

Henrique Guerreiro

Diseñador e ilustrador

En Portugal, existe una larga tradición de recurrir a proverbios conocidos en diversas situaciones, ya sea para advertir, aconsejar, justificar o incluso añadir un toque cómico. Estos pequeños “titulares” culturales son ampliamente reconocidos y utilizados, y su diversidad es casi infinita.

El dicho “poner los pies en las manos” se usa a menudo para advertir a alguien que, incluso actuando con confianza y voluntad, terminó cometiendo un error o vio la situación desarrollarse inesperadamente, casi siempre con una connotación negativa. En este proyecto, encontré la oportunidad de retomar esta tradición y reinterpretarla, cambiando su narrativa y añadiéndole nuevos valores. Al modificar este “titular”, introduzco ideas para comprender y validar el error, transformándolo en un contexto más cómico, ridículo e hiperbólico. Sustituir “manos” por “mangas” crea un efecto visual y narrativo más lúdico, que permite explorar el humor y la exageración, a la vez que transmite un mensaje positivo.

El proyecto valora el aprendizaje de los errores, la creatividad ilimitada y la reinterpretación de la tradición. El objetivo es inspirar a los jóvenes diseñadores a comprender que salir de la zona de confort forma parte del proceso creativo: cometer errores, pensar de forma innovadora, explorar las zonas grises y encontrar el equilibrio son esenciales para aprender y evolucionar.

El proceso creativo comenzó con la investigación de proverbios y el análisis de sus interpretaciones culturales, seguido de la selección del dicho más relevante. La narrativa se adaptó para crear una versión contemporánea, con refuerzo visual y conceptual, pasando por varias iteraciones hasta llegar a la versión final.

En la producción de este póster, se exploraron nuevos enfoques de cuadrículas y prototipado manual, digitalización de recursos y dibujo digital. Posteriormente, se realizó una fase de pruebas visuales hasta obtener el producto final, que incluyó una prueba de impresión para la verificación de archivos.

La innovación de este proyecto radica en transformar un proverbio tradicional en una experiencia lúdica, contemporánea y visualmente expresiva, capaz de transmitir humor y reflexión al mismo tiempo. El objetivo de proyectar este trabajo es inspirar y educar a jóvenes diseñadores, promoviendo un enfoque experimental y flexible, aplicable en talleres, exposiciones o publicaciones digitales, mostrando que los errores y el juego son parte del viaje creativo.



In Portugal, there is a long tradition of resorting to well-known proverbs in various situations, whether to warn, advise, justify, or even insert a comedic element. These small cultural “headlines” are widely recognized and used, and their diversity is almost infinite.

The saying “To put one’s feet in one’s hands” is often used to warn someone who, even acting with confidence and will, ended up making a mistake or saw the situation unfold unexpectedly, almost always with a negative connotation. In this project, I found an opportunity to take this tradition and reinterpret it, changing its narrative and adding new values. By modifying this “headline,” I introduce ideas of understanding and validating the mistake, transforming it into a more comical, ridiculous, and hyperbolic context. Replacing “hands” with “sleeves” creates a more playful visual and narrative effect, allowing for the exploration of humor and exaggeration, while also conveying a positive message.

The project values learning from mistakes, limitless creativity, and the reinterpretation of tradition. The goal is to inspire young designers to realize that “getting out of their comfort zones” is part of the creative process: making mistakes, thinking outside the box, exploring the gray areas, and finding balance are essential for learning and evolving.

The creative process began with research into proverbs and an analysis of their cultural interpretations, followed by the selection of the most relevant saying. The narrative was then adapted to create a contemporary version, with visual and conceptual reinforcement, going through several iterations until reaching the final version.

In the production of this poster, new approaches to grids and manual prototyping, resource digitization, and digital drawing were explored. Subsequently, a visual testing phase followed until the final product was achieved, including a proof print for file verification.

The innovation of this project lies in transforming a traditional proverb into a playful, contemporary, and visually expressive experience, capable of communicating humor and reflection at the same time. The aim of projecting this work is to inspire and educate young designers, promoting an experimental and flexible approach, applicable in workshops, exhibitions, or digital publications, showing that mistakes and playfulness are part of the creative journey.

Em Portugal, existe uma longa tradição de recorrer a provérbios conhecidos em diversas situações, seja para advertir, aconselhar, justificar ou mesmo inserir uma vertente cômica. Estes pequenos “headlines” culturais são amplamente reconhecidos e utilizados, e a sua diversidade é quase infinita.

O ditado “Meter os pés pelas mãos” é frequentemente usado para alertar alguém que, mesmo agindo com confiança e vontade, acabou por cometer um erro ou viu a situação desenrolar-se de forma inesperada, quase sempre com conotação negativa. Neste projeto, encontrei oportunidade de pegar nesta tradição e reinterpretá-la, alterando a sua narrativa e acrescentando novos valores. Ao modificar este “headline”, introduzo ideias de compreensão e validação do erro, transformando-o num contexto mais cômico, ridículo e hiperbólico. A substituição das “mãos” pelas “mangas” cria um efeito visual e narrativo mais brincalhão, permitindo explorar humor e exagero, ao mesmo tempo que transmite uma mensagem positiva.

O projeto valoriza a aprendizagem pelo erro, a criatividade sem limites e a reinterpretação da tradição. Procura inspirar jovens designers a perceber que “meter os pés pelas mangas” faz parte do processo criativo: errar, sair fora da grelha, explorar o cinzento e encontrar equilíbrio é essencial para aprender e evoluir.

O processo criativo começou com a pesquisa de provérbios e a análise das suas interpretações culturais, seguida da seleção do ditado mais pertinente. A narrativa foi então adaptada para criar uma versão contemporânea, com reforço visual e conceptual, passando por várias iterações até chegar à versão final.

Na produção deste cartaz foram exploradas novas abordagens de grelhas e de prototipagem manual, digitalização de recursos e desenho digital. Posteriormente, seguiu-se uma fase de teste visual até se alcançar o produto final, incluindo ainda uma impressão de prova para a verificação dos ficheiros.

A inovação deste projeto reside na transformação de um provérbio tradicional numa experiência lúdica, contemporânea e visualmente expressiva, capaz de comunicar humor e reflexão ao mesmo tempo. A projeção do trabalho visa inspirar e educar jovens designers, promovendo uma abordagem experimental e flexível, aplicável em workshops, exposições ou publicações digitais, mostrando que o erro e a brincadeira fazem parte do percurso criativo.

Helena Imaginário es diseñadora y creadora especializada en diseño de iluminación. Crea piezas únicas que establecen un diálogo entre el diseño funcional y la expresión artística. Inspirada en las intrincadas geometrías y los luminosos colores de los patrones islámicos, transforma la luz en una herramienta para realzar las experiencias espaciales y las cualidades atmosféricas.

Su enfoque del diseño de iluminación es profundo, donde cada material y pro-

Helena Imaginário is a designer -maker specializing in illumination design, creating unique pieces that establish a dialogue between functional design and artistic expression. Inspired by the intricate geometries and luminous colors of Islamic patterns, she transforms light into a tool to enhance spatial experiences and atmospheric qualities.

Her approach to lighting design is deeply considered, where each material and process is treated with rigor and intention. This thoughtful methodology reflects

ceso se trata con rigor e intención. Esta meticulosa metodología se refleja tanto en su experiencia técnica como en su compromiso con la exploración del potencial poético de la iluminación.

Actualmente, Helena combina la investigación práctica con la formación en diseño en la Universidad de Évora; una trayectoria que fusiona el conocimiento técnico con la sensibilidad artística. Esta dualidad le permite crear entornos cohesivos que celebran tanto la artesanía como el pensamiento innovador, dando como resultado piezas que son a la vez objetos funcionales y obras de arte.

both her technical expertise and her commitment to exploring the poetic potential of illumination.

Currently, Helena combines practical research with formal design education at the University of Évora; a path that merges technical knowledge with artistic sensibility. This duality allows her to create cohesive environments that celebrate both craftsmanship and innovative design thinking, resulting in pieces that resonate as both functional objects and works of art.

Helena Imaginário é uma designer-artesã especializada em design de iluminação, criando peças únicas que estabelecem um diálogo entre o design funcional e a expressão artística. Inspirada pelas geometrias intrincadas e pelas cores luminosas dos padrões islâmicos, transforma a luz numa ferramenta para melhorar as experiências espaciais e as qualidades atmosféricas.

A sua abordagem ao design de iluminação é profundamente ponderada, onde cada material e processo é tratado com rigor e intenção. Esta metodologia criteriosa reflete tanto a sua perícia técnica como o seu empenho em explorar o potencial poético da iluminação.

Atualmente, Helena combina a investigação prática com a formação académica em design na Universidade de Évora; um caminho que une o conhecimento técnico à sensibilidade artística. Esta dualidade permite-lhe criar ambientes coesos que celebram tanto o artesanato como o pensamento inovador em design, resultando em peças que ressoam como objetos funcionais e obras de arte.

Helena Imaginário

Diseñadora y Creadora

Luumi es un proyecto de diseño distintivo que celebra la profunda conexión entre la humanidad y la naturaleza mediante el uso meticuloso de formas, colores y materias primas. Al combinar a la perfección los principios del diseño con una artesanía magistral, esta iniciativa crea un diálogo único entre el legado artesanal y la estética contemporánea.

318

Su fundamento conceptual proviene de la influencia de las tradiciones del tejido plano y policromado. Sin embargo, en lugar de limitarse al espacio bidimensional, Luumi transforma esta técnica clásica en una experiencia tridimensional mediante el uso innovador del telar.

Esta evolución representa un cambio significativo respecto a las prácticas textiles convencionales. Al elevar el telar de su plano horizontal tradicional, el proyecto introduce profundidad espacial y cualidades escultóricas en la forma tejida. Esta transformación permite a los espectadores y usuarios interactuar con la obra desde múltiples perspectivas, creando una experiencia inmersiva que trasciende los límites del arte textil tradicional.



Gustavo

Vicente

Bento

Bob

Materials:
Birch plywood
linen tow

The colors are produced artisanally, which means that each shade has unique characteristics. This approach gives each piece its own identity, making it truly special and unrepeatable.

Connected to the earth through forms, colors, and raw materials, LUUMi is dedicated to the design of unique luminaires, inspired by the intricate geometries and luminous colors of Islamic patterns. By associating design with craftsmanship, fusing artisanal and contemporary techniques, this project emerges from the influence of a flat, polychrome weaving to the three-dimensionality of a suspended loom.

Luumi is a distinctive design project that celebrates the profound connection between humanity and nature through the thoughtful use of forms, colors, and raw materials. By seamlessly blending design principles with masterful craftsmanship, this initiative creates a unique dialogue between artisanal heritage and contemporary aesthetics.

Its conceptual foundation stems from the influence of flat, polychrome weaving traditions. However, rather than remaining confined to two-dimensional space, Luumi transforms this classical technique into a three-dimensional experience through the innovative use of a loom. This evolution represents a significant departure from conventional weaving practices. By lifting the loom from its traditional horizontal plane, the project introduces spatial depth and sculptural qualities to the woven form. This transformation allows viewers and users to engage with the work from multiple perspectives, creating an immersive experience that transcends the boundaries of traditional textile art.

Luumi é um projeto de design singular que celebra a profunda ligação entre a humanidade e a natureza através do uso criterioso de formas, cores e matérias-primas. Ao combinar na perfeição os princípios de design com a mestria artesanal, esta iniciativa cria um diálogo único entre o património artesanal e a estética contemporânea.

A sua base conceptual deriva da influência das tradições de tecelagem plana e policromática. No entanto, em vez de permanecer confinado ao espaço bidimensional, Luumi transforma esta técnica clássica numa experiência tridimensional através da utilização inovadora de um tear. Esta evolução representa um afastamento significativo das práticas convencionais de tecelagem. Ao elevar o tear do seu plano horizontal tradicional, o projeto introduz profundidade espacial e qualidades esculturais à forma tecida. Esta transformação permite aos espectadores e utilizadores interagir com a obra a partir de múltiplas perspetivas, criando uma experiência imersiva que transcende os limites da arte têxtil tradicional.

Rita Múrias, nacida en Lisboa en 1970, se graduó en Diseño Visual por la Escuela Superior de Diseño / IADE y completó su máster en la Universidad de Brighton, Reino Unido, en Ilustración Narrativa y Diseño Editorial, bajo la supervisión del Prof. Dr. Chris Mullen, con el proyecto “Los Cuatro Elementos”. Comenzó su carrera profesional como diseñadora de comunicación en 1994 y trabajó durante dieciocho años en el Atelier Henrique Cayatte.

Especializada en diseño editorial, diseño de comunicación y diseño expositivo, también investiga la historia del diseño gráfico en el paisaje urbano de Lisboa, con especial atención a la señalización comercial de la ciudad. Desde 2014, colabora con Paulo Barata en el proyecto Letreiro Galeria, dedicado a la salvaguarda y rescate de rótulos comerciales desactivados en riesgo de destrucción. El proyecto actualmente comprende más de trescientas piezas, con el objetivo de crear un museo accesible al público y preservar una memoria visual en vías de desaparición. Cursa el tercer año de doctorado en Diseño en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Lisboa, bajo la supervisión del Prof. Dr. João Paulo Martins, y desarrolla la tesis “Luzes de la Ciudad. Diseño en el Paisaje Urbano. Memoria Gráfica de Lisboa en el siglo XX”.

Rita Múrias, born in Lisbon in 1970, graduated in Visual Design from the Escola Superior de Design / IADE and completed her Master's degree at the University of Brighton, UK, on the MA in Narrative Illustration and Editorial Design, supervised by Prof. Dr. Chris Mullen, with the project The Four Elements. She began her professional career as a Communication Designer in 1994 and worked for eighteen years at Atelier Henrique Cayatte.

Specialising in editorial design, communication design and exhibition design, she also conducts research into the history of graphic design within Lisbon's urban landscape, with a particular focus on the city's commercial signage. Since 2014, she has collaborated with Paulo Barata on the Letreiro Galeria project, dedicated to safeguarding and rescuing deactivated commercial signs at risk of destruction. The project currently comprises more than three hundred pieces, with the aim of creating a museum accessible to the public and preserving a disappearing visual memory. She is in the third year of her PhD in Design at the Faculty of Architecture of the University of Lisbon, under the supervision of Prof. Dr. João Paulo Martins, developing the thesis City Lights. Design in the Urban Landscape. Lisbon's Graphic Memory in the 20th Century.

Alongside her academic and research activities, she works as a freelance editorial designer. She teaches at IADE – Faculty of Design, Technology and Communication of Universidade Europeia – in the curricular units of Communication Design (Undergraduate), Graphic Production and Experimentation, and Typography, Image and Graphic Composition (Master's)

Paralelamente a sus actividades académicas y de investigación, trabaja como diseñadora editorial *freelance*. Imparte docencia en IADE (Facultad de Diseño, Tecnología y Comunicación de la Universidad Europea) en las unidades curriculares de Diseño de Comunicación (Grado), Producción Gráfica y Experimentación, y Tipografía, Imagen y Composición Gráfica (Máster).

Rita Múrias, nascida em Lisboa em 1970, concluiu a Licenciatura em Design Visual

na Escola Superior de Design / IADE e realizou o Mestrado na Universidade de Brighton, em Inglaterra, no curso MA/Narrative Illustration and Editorial Design, orientada pelo Prof. Dr. Chris Mullen, com o projecto “The Four Elements”. Iniciou actividade como Designer de Comunicação em 1994, tendo trabalhado durante dezoito anos no Atelier Henrique Cayatte.

Especializada em design editorial, design de comunicação e design de exposições, desenvolve igualmente investigação sobre a história do design gráfico na paisagem urbana de Lisboa, com particular enfoque nos letreiros comerciais da cidade. Desde 2014, trabalha com Paulo Barata no projecto Letreiro Galeria, dedicado à salvaguarda e resgate de letreiros comerciais desactivados e em risco de destruição. O projecto reúne actualmente mais de trezentas peças, com o objectivo de constituir um museu acessível ao público, preservando uma memória visual que tem vindo a desaparecer. Frequenta o 3.º ano do Doutoramento em Design na Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa, sob a orientação do Prof. Dr. João Paulo Martins, desenvolvendo a tese “Luzes da Cidade. Design na paisagem urbana. Memória gráfica de Lisboa no século XX”.

Paralelamente à actividade académica e de investigação, exerce funções como designer editorial freelancer. Leciona no IADE – Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia – nas unidades curriculares de Design de Comunicação (Licenciatura), Produção e Experimentação Gráfica e Tipografia, Imagem e Composição Gráfica (Mestrado).

Rita Múrias

Diseñadora editorial **freelance**

El Proyecto Letreiro Galeria, fundado en 2014 por los diseñadores Rita Múrias y Paulo Barata, se dedica a recuperar señales urbanas desactivadas, eliminándolas directamente de las fachadas de las ciudades. Su objetivo es crear un museo-almacén expositivo donde este patrimonio gráfico pueda preservarse y hacerse accesible al público, manteniendo viva la memoria visual de las ciudades en transformación. Es un proyecto centrado en la preservación del patrimonio gráfico, el diseño y la rotulación urbana.

Entre noviembre de 2016 y marzo de 2017, presentaron la exposición Cidade Gráfica en el Convento da Trindade, mostrando su colección y la memoria gráfica de Lisboa. La exposición formó parte del programa «MUDE Fora de Portas», en colaboración con MUDE (Museu do Design e da Moda) y el Ayuntamiento de Lisboa. Fue galardonada como Mejor Exposición de 2016 por Time Out Lisboa. En 2019, el proyecto recibió una Mención Honorífica en el Premio María Teresa y Vasco Vilalva, otorgado por la Fundación Calouste Gulbenkian, lo que supone un importante reconocimiento a su continua labor de preservación.

De junio a septiembre de 2020, organizaron la exposición Luzes da Cidade, en colaboración con el Festival da Palavra y la Junta Parroquial de Alvalade, en la galería Libros Robados. La exposición presentó una veintena de piezas, entre ellas letreros de neón y cajas de luz, principalmente de Alvalade, pero también de zonas como Almirante Reis, Avenidas Novas, Baixa y Campo de Ourique. Concebida como una galería de barrio, generó una gran acogida entre los visitantes.

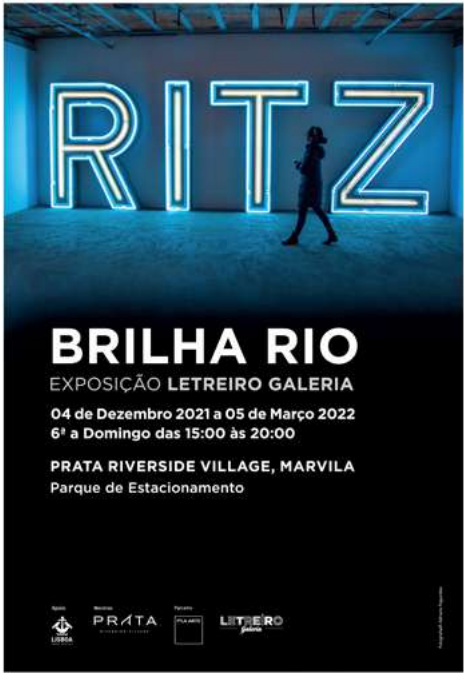
Entre diciembre de 2021 y mayo de 2022, presentaron Brilha Rio, en colaboración con Mercado P'la Arte y Prata Ri-

verside Village, con unas ochenta piezas, entre ellas letreros icónicos como los del Hotel Ritz, Pastelaria Suíça y Sapataria Hélio, que ilustran la historia comercial de varias ciudades. De junio a noviembre de 2022, en colaboración con IDB Lisboa, desarrollaron la exposición Estabelecimentos, que combina una instalación al aire libre con una muestra en interiores dedicada a términos comerciales en desuso. Del 19 al 29 de octubre, también participaron en el festival BD de Amadora con la exposición Esto no es América.

La colección de Letreiro Galeria comprende actualmente alrededor de 450 piezas: letreros de neón de diversas escalas, puertas cortavientos, paneles de vidrio pinta-

dos con técnicas extintas, cajas de luz y letras metálicas. La colección incluye letreros de Lisboa, así como de Cascais, Almada, Amadora, Oporto, Aveiro y Covilhã.

Paralelamente, realizan investigaciones en archivos municipales y privados, integradas en un doctorado en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Lisboa, que abordan el diseño gráfico, la memoria colectiva y los oficios en desaparición.



The Letreiro Galeria Project, established in 2014 by designers Rita Múrias and Paulo Barata, is dedicated to re-covering deactivated urban signs, removing them directly from city façades. Its goal is to create a museum/exhibition storehouse where this graphic heritage can be preserved and made accessible to the public, keeping alive the visual memory of cities undergoing transformation. It is a project focused on the preservation of graphic heritage, design and urban lettering.

Between November 2016 and March 2017, they presented the exhibition Cidade Gráfica at the Convento da Trindade, showcasing their collection and Lisbon’s graphic memory. The exhibition formed part of the “MUDE Fora de Portas” programme, in partnership with MUDE – Museu do Design e da Moda – and Lisbon City Council. It was awarded Best Exhibition of 2016 by Time Out Lisboa.

In 2019, the project received an Honourable Mention in the Maria Teresa and Vasco Vilalva Prize, awarded by the Calouste Gulbenkian Foundation, marking an important recognition of their ongoing preservation work.

From June to September 2020, they organised Luzes da Cidade, in partnership with Festival da Palavra and the Alvalade Parish Council, held at the Stolen Books gallery. The exhibition

featured around twenty pieces, including neon signs and light boxes, mainly from Alvalade but also from areas such as Almirante Reis, Avenidas Novas, Baixa and Campo de Ourique. Designed as a neighbourhood gallery, it generated a strong emotional response from visitors.

Between December 2021 and May 2022, they presented Brilha Rio, in partnership with Mercado P’la Arte and Prata Riverside Village, featuring around eighty pieces, including iconic signs such as those of the Hotel Ritz, Pastelaria Suíça and Sapataria Hélio, illustrating the commercial history of various cities.

From June to November 2022, in collaboration with IDB Lisbon, they developed the exhibition Estabelecimentos, combining an outdoor installation with an indoor display dedicated to commercial terms falling out of use. From 19 to 29 October, they also participated in the Amadora BD festival with the exhibition This is not America.

The Letreiro Galeria collection now comprises around 450 pieces: neon signs of various scales, windbreak doors, glass panels painted with extinct techniques, light boxes and metal lettering. The collection includes signs from Lisbon as well as from Cascais, Almada, Amadora, Porto, Aveiro and Covilhã.

In parallel, they conduct research in municipal and private archives, integrated into a PhD at the Faculty of Architecture of the University of Lisbon, addressing graphic design, collective memory and disappearing trades.

O Projecto Letreiro Galeria, iniciado em 2014 pelos designers Rita Múrias e Paulo Barata, dedica-se a resgatar letreiros urbanos desativados, removendo-os diretamente das fachadas das cidades. O objetivo é criar um museu/armazém expositivo onde este

património gráfico seja preservado e acessível ao público, mantendo viva a memória visual das cidades em transformação. Trata-se de um projeto de salvaguarda do património gráfico, de design e de lettering urbano.

Entre novembro de 2016 e março de 2017, no Convento da Trindade, realizaram a exposição Cidade Gráfica, dedicada ao espólio do projeto e à memória gráfica de Lisboa. A mostra integrou o programa “MUDE Fora de Portas”, em parceria com o MUDE – Museu do Design e da Moda – e a Câmara Municipal de Lisboa. Esta exposição foi distinguida com o prémio de Melhor Exposição do Ano 2016 pela revista Time Out Lisboa.

Em 2019, o projeto recebeu uma Menção Honrosa do prémio Maria Teresa e Vasco Vilalva, atribuído pela Fundação Calouste Gulbenkian, reconhecimento importante pelo trabalho contínuo de preservação.

Entre junho e setembro de 2020, organizaram a exposição Luzes da Cidade, em parceria com o Festival da Palavra e a Junta de Freguesia de Alvalade, no espaço da editora Stolen Books. Reuniu cerca de 20 peças, incluindo néons e caixas de luz, sobretudo de Alvalade, mas também de zonas como Almirante Reis, Avenidas Novas, Baixa e Campo de Ourique. Concebida como uma galeria de

bairro, a exposição gerou forte envolvimento emocional por parte do público.

De dezembro de 2021 a maio de 2022 apresentaram Brilha Rio, em parceria com o Mercado P’la Arte e o Prata Riverside Village. Reuniu cerca de 80 peças, entre elas letreiros emblemáticos como os do Hotel Ritz, da Pastelaria Suíça e da Sapataria Helio, constituindo um percurso pela história comercial das cidades.

Entre junho e novembro de 2022, em colaboração com a IDB Lisbon, desenvolveram a exposição Estabelecimentos, com uma instalação exterior e outra interior dedicada a palavras comerciais em desuso. De 19 a 29 de outubro, integraram também o festival Amadora BD com a exposição This is not America.

O espólio da Letreiro Galeria conta hoje com cerca de 450 peças: néons de várias escalas, portas guarda-vento, vidros pintados com técnicas extintas, caixas de luz e letras metálicas. Inclui letreiros de Lisboa e de outras localidades como Cascais, Almada, Amadora, Porto, Aveiro ou Covilhã.

Paralelamente, desenvolvem investigação em arquivos municipais e privados, integrada num doutoramento em Design na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, abordando não só o design e a imagem gráfica, mas também a memória coletiva e os ofícios em desaparecimento

Me llamo Santiago José Rincón Uribe y nací el 28 de octubre de 2004 en Bogotá, Colombia. Desde muy pequeño, crecí rodeado de estímulos artísticos. Mis padres fomentaron mi creatividad y siempre me animaron a explorar entornos donde pudiera florecer. Asistí a un jardín de infancia con enfoque artístico y participé en el programa de iniciación artística de la Universidad Javeriana; experiencias que fortalecieron mi interés por las prácticas visuales y expresivas.

A lo largo de mis años escolares, dediqué gran parte de mi tiempo a actividades extracurriculares que enriquecieron mi desarrollo integral. Me involucré en la pintura, la música y el deporte, áreas que no solo ampliaron mis capacidades expresivas, sino que también reforzaron valores como la disciplina, la dedicación y el trabajo en equipo.

Al terminar el bachillerato, decidí tomarme un tiempo para explorar personal y profesionalmente. Durante este tiempo, me formé como barista, sumergiéndome en la cultura del café y trabajando en el campo. Esta experiencia me brindó un fuerte sentido de la responsabilidad, atención al detalle y una comprensión más profunda de los procesos manuales y sensoriales, aspectos que posteriormente in-

fluirían en mi enfoque creativo. Finalmente me mudé a Évora, Portugal, para estudiar Diseño en la Universidad de Évora, una carrera que aúna mis intereses artísticos con la búsqueda de soluciones innovadoras. Continué construyendo mi identidad como diseñador, manteniendo siempre un espíritu de exploración, curiosidad y aprendizaje continuo.

My name is Santiago José Rincón Uribe, and I was born on October 28, 2004, in Bogotá, Colombia. From a very young age, I grew up surrounded by artistic stimuli. My parents nurtured my creativity and always encouraged me to explore environments where it could flourish. I attended an art-focused kindergarten and participated in the artistic initiation program at Javeriana University — experiences that strengthened my interest in visual and expressive practices.

Throughout my school years, I dedicated much of my time to extracurricular activities that enriched my overall development. I became involved in painting, music and sports — areas that not only broadened my expressive abilities but also reinforced values such as discipline, dedication and teamwork.

After finishing high school, I decided to take a period for personal and professional exploration. During this time, I trained as a barista, immersing myself in coffee culture and working in the field. This experience offered me a strong sense of responsibility, attention to detail and a deeper understanding of manual and sensory processes — aspects that would later influence my creative approach.

I eventually moved to Évora, Portugal, to study Design at the University of Évora, a field that brings together my artistic interests and the pursuit of innovative solutions. I continue to build my identity as a designer, always maintaining a spirit of exploration, curiosity and continuous learning.

O meu nome é Santiago José Rincón Uribe e nasci a 28 de outubro de 2004, em Bogotá, Colômbia. Desde muito cedo, cresci rodeado de estímulos artísticos: os meus pais cultivaram em mim o amor pela criatividade e sempre me incentivaram a explorar espaços que nutrissem essa sensibilidade. Estudei num jardim de infância com enfoque artístico e participei no programa de iniciação artística da Universidade Javeriana, experiências que fortaleceram o meu interesse pelas práticas visuais e expressivas.

Durante o meu percurso escolar, dediquei grande parte do meu tempo a atividades extracurriculares que ampliaram a minha formação integral. Envolvi-me com pintura, música e desporto — áreas que não só expandiram as minhas capacidades expressivas, como também reforçaram valores como disciplina, dedicação e trabalho em equipa.

Ao concluir o ensino secundário, decidi tirar um período para exploração pessoal e profissional. Nessa fase, formei-me como barista, mergulhando na cultura do café e trabalhando na área. Essa experiência proporcionou-me responsabilidade, atenção ao detalhe e uma compreensão mais profunda dos processos manuais e sensoriais — aspetos que mais tarde influenciariam também a minha visão criativa.

Mudei-me para Évora, Portugal, para estudar Design na Universidade de Évora, um campo que articula os meus interesses artísticos com a procura de soluções inovadoras. Continuo a construir a minha identidade como designer, mantendo sempre vivo o espírito de exploração, curiosidade e aprendizagem contínua.

Santiago José Rincón Uribe

Diseñador gráfico

La historia de Medusa ha sido a menudo tergiversada; se la presenta como un monstruo, pero en realidad fue una víctima. Tras ser violada por Poseidón en el templo de Atenea, en lugar de recibir justicia, fue castigada por la propia diosa y condenada a convertirse en un ser temido. Esta injusticia muestra cómo la sociedad a menudo se vuelve contra lo que no comprende o teme. Si trasladamos esta metáfora a nuestro presente, Medusa puede verse como tecnología: algo poderoso, atractivo, incluso hermoso, pero que corremos el riesgo de destruir o volver en nuestra contra por nuestras propias decisiones equivocadas.

Hoy en día, las nuevas herramientas digitales son tentadoras y se presentan como soluciones brillantes, pero si no las manejamos con responsabilidad, podemos terminar repitiendo la tragedia. Al igual que Perseo mató a Medusa sin comprender su verdadera historia, podríamos “matar” la promesa de la tecnología al usarla incorrectamente: reemplazando trabajos que siempre deberían ser humanos, como los relacionados con el cuidado, la creatividad o la empatía, en lugar de usarla para aliviar tareas repetitivas y agotadoras. La innovación, si se aplica sin ética, corre el riesgo de petrificar a la humanidad misma.

El póster que representa a Medusa en un estilo contemporáneo también refleja la evolución de la comunicación. Anteriormente, las historias se transmitían oralmente; luego, pasaron a manuscritos y libros, y hoy se expresan a través de medios digitales, donde el arte y el diseño funcionan como nuevas formas de narración. Esta pieza visual demuestra cómo las historias antiguas pueden actualizarse en idiomas actuales y seguir siendo relevantes.

La tradición oral, la palabra escrita y ahora los medios digitales demuestran que las historias no desaparecen, sino que se transforman. La advertencia es que, como sociedad, debemos aprender a usar nuestras herramientas con responsabilidad. El riesgo no reside en la tecnología en sí, sino en cómo la aplicamos. Si no lo hacemos, podríamos terminar transformando lo que debería ayudarnos en algo que se vuelva en nuestra contra, repitiendo la injusticia que marcó la historia de Medusa.



Medusa’s story has often been misinterpreted. She is frequently depicted as a monster, yet she was, in fact, a victim. After being assaulted by Poseidon in Athena’s temple, she was punished not with justice but with transformation — condemned by the very goddess who should have protected her. This injustice reveals how society tends to turn against what it fears or does not understand. If we bring this metaphor into the present, Medusa can be understood as a symbol of technology: powerful, captivating, even beautiful, yet something we risk distorting or turning against ourselves through our own misguided decisions.

Today, new digital tools are tempting, presenting themselves as brilliant solutions. But if we do not handle them responsibly, we may end up repeating the tragedy. Just as Perseus killed Medusa without understanding her true story, we too could “kill” the promise of technology by using it in harmful ways — replacing roles that should remain human, such as those involving care, creativity, or empathy, instead of using technology to relieve repetitive and exhausting tasks. Innovation, when applied without ethics, risks petrifying our own humanity.

The poster’s contemporary depiction of Medusa also mirrors the evolution of storytelling. What was once shared orally later became written in manuscripts and books, and today it is expressed through digital media, where art and design act as new forms of narration. This work illustrates how ancient myths can be reinterpreted through present-day visual languages and continue to carry meaning.

From oral tradition to print to digital media, stories do not disappear — they transform. The message is that, as a society, we must learn to use our tools responsibly. The risk does not lie in technology itself, but in the ways we choose to apply it. If we fail to do so, we may turn something meant to help us into something that harms us, reenacting the injustice that shaped Medusa’s story.

A história da Medusa foi muitas vezes mal contada, ela é apresentada como um monstro, mas, na verdade, era uma vítima. Depois de ser violentada por Poseidon no templo de Atena, em vez de receber justiça, foi punida pela própria deusa e condenada a se tornar um ser temido. Essa injustiça mostra como a sociedade costuma se voltar contra aquilo que não compreende ou teme. Se transferirmos essa metáfora para o nosso presente, Medusa pode ser vista como a tecnologia: algo poderoso, atraente, até mesmo belo, mas que corremos o risco de destruir ou voltar contra nós mesmos por nossas próprias decisões erradas.

Hoje, as novas ferramentas digitais são tentadoras, apresentam-se como soluções brilhantes, mas se não as manejarmos com responsabilidade, podemos acabar repetindo a tragédia. Assim como Perseu matou Medusa sem compreender a sua verdadeira história, nós poderíamos “matar” a promessa da tecnologia ao usá-la de forma errada: substituindo empregos que deveriam ser sempre humanos, como os ligados ao cuidado, à criatividade ou à empatia, em vez de usá-la para aliviar tarefas repetitivas e desgastantes. A inovação, se aplicada sem ética, corre o risco de petrificar a própria humanidade.

O cartaz que representa Medusa com um estilo contemporâneo também reflete a evolução da comunicação. Antes, as histórias eram transmitidas de boca em boca; depois passaram para manuscritos e livros, e hoje são expressas através de meios digitais, onde a arte e o design funcionam como novas formas de narração. Esta peça visual demonstra como as histórias antigas podem ser atualizadas em linguagens atuais e continuar a ter relevância.

A tradição oral, o papel escrito e agora o digital mostram que as histórias não desaparecem, mas se transformam. O aviso é que, como sociedade, devemos aprender a usar as nossas ferramentas de forma responsável. O risco não está na tecnologia em si, mas na forma como decidimos aplicá-la. Se não o fizermos, podemos acabar por transformar o que deveria ajudar-nos em algo que se volta contra nós, repetindo a injustiça que marcou a história de Medusa.

Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira es diseñador y académico, doctor en Diseño por la FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE LISBOA. Además, posee un Máster en Diseño y Cultura Visual y una Licenciatura en Diseño Visual por IADE-UE, donde imparte docencia desde 1999.

Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira is a designer and academic with a PhD in Design from the FACULTY OF ARCHITECTURE OF THE UNIVERSITY OF LISBON. He also holds a Master's in Design and Visual Culture and a Bachelor's in Visual Design from IADE-UE, where he has been teaching since 1999.

Throughout his career, he has coordinated and co-coordinated several post-graduate programs, including the Master's in Design and Visual Culture and the Master's in Branding and Fashion Design from IADE-UE and currently teaches at IADE-UE and at ESAD (Caldas da Rainha). His academic work extends across research, teaching, and active participation in various academic and scientific committees. He is part of UNIDCOM/IADE-UE and contributes to the Scientific Committees of conferences such as EIMAD and SENSES AND SENSIBILITY or DESIGN DOCTORAL CONFERENCE from IADE-UE, as well as to journals like EDUCAÇÃO GRÁFICA, CONVERGÊNCIAS, and E-Revista Logo.

In addition to his research and teaching, he has curated and led workshops and exhibitions both in Portugal and abroad. He was the editor of magazine MODA PALAVRA and has authored multiple

334

A lo largo de su carrera, ha coordinado y coordinado varios programas de posgrado, incluyendo el Máster en Diseño y Cultura Visual y el Máster en Branding y Diseño de Moda por IADE-UE, y actualmente imparte docencia en IADE-UE y en ESAD (Caldas da Rainha). Su labor académica abarca la investigación, la docencia y la participación activa en diversos comités académicos y científicos. Forma parte de UNIDCOM/IADE-UE y colabora en los Comités Científicos de congresos como EIMAD y SENSES AND SENSIBILITY o DESIGN DOCTORAL CONFERENCE de IADE-UE, así como en revistas como EDUCAÇÃO GRÁFICA, CONVERGÊNCIAS y E-Revista Logo.

Además de su investigación y docencia, ha comisariado y dirigido talleres y exposiciones tanto en Portugal como en el extranjero. Fue editor de la revista MODA PALAVRA y es autor de numerosos artículos, libros y capítulos de libros sobre diseño gráfico, branding, tipografía, cultura visual y diseño especulativo.

Como profesional independiente, se centra en la identidad de marca y los sistemas visuales, desarrollando proyectos de diseño y branding para clientes académicos y corporativos, y asesorando a marcas nacionales e internacionales de diversos sectores.

articles, books and chapter books on graphic design, branding, typography, visual culture, and speculative design.

As an independent professional, he focuses on brand identity and visual systems, developing design and branding projects for both academic and corporate clients, and advising national and international brands across different sectors.

Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira é Doutor em Design pela FACULDADE DE ARQUITETURA DA UNIVERSIDADE DE LISBOA, Mestre em Design e Cultura Visual pelo IADE-UE, e graduado em Design Visual pela mesma instituição. Atua como docente universitário desde 1999 e, atualmente, leciona no IADE-EU e na ESAD (CALDAS DA RAINHA). Foi Coordenador do Mestrado em Design e Cultura Visual (com louvor) e Co-Coordenador do Mestrado em Branding e Design de Moda no IADE-UE. Ao longo da sua carreira, integrou diversos conselhos pedagógicos e é membro de várias comissões de curso no IADE-UE.

É investigador e membro da UNIDCOM e, atualmente, integra o Comitê Científico das conferências EIMAD (ESART), SENSES AND SENSIBILITY e DESIGN DOCTORAL CONFERENCE (IADE-UE), bem como das revistas científicas EDUCAÇÃO GRÁFICA, CONVERGÊNCIAS (ESART) e da E-REVISTA LOGO (UF SANTA CATARINA). Tem experiência em júris de doutoramento, nacionais e internacionais, e orientação científica de teses de Doutoramento e Mestrado. Foi presidente de júri em diversos Mestrados.

É autor e curador de workshops e exposições realizados em âmbito nacional e internacional, foi editor da revista científica MODA PALAVRA. Além de ter publicado livros, capítulos e artigos (em edições nacionais e internacionais) nas áreas de Design Gráfico, Tipografia, Branding, Visualização de Informação nas tendências visuais, à cultura e à sociedade, bem como em Speculative Design.

Como designer independente, é especialista em Branding e Sistemas de Identidade Visual, desenvolvendo projetos de extensão ao mercado para o IADE-UE, além de oferecer consultoria independente para marcas, nacionais e internacionais, de diferentes dimensões e contextos.

Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira

Professor de la **Universidade IADE-EU e da ESAD**

335

El cartel fue diseñado para difundir los resultados de una investigación desarrollada por RONHA — ASOCIACIÓN CULTURAL e integrada en el PROYECTO ENTROUXO, dedicada a reflexionar sobre el territorio de Odemira como espacio de utopías, a partir de la obra y el pensamiento de LÍBERDADE SOBRAL, expresados en una conversación pública abierta a todas las comunidades. El diseño busca traducir visualmente la intersección entre memoria, ruralidad y contemporaneidad, y parte de la idea del territorio como palimpsesto: un espacio donde el pasado y el presente se superponen, revelando las huellas del tiempo y la acción humana. Así, elementos visuales de la fotografía de archivo se combinan con una tipografía contemporánea y experimental, sugiriendo un discurso entre tradición, innovación y utopía.

La estructura del cartel es asimétrica y dinámica, reflejando la naturaleza exploratoria y abierta de la investigación y del evento propuesto. La primera línea de la jerarquía de lectura resalta la palabra “conversación” debido a su escala y ubicación en la parte superior del soporte, enfatizando el tono informal del evento. El uso del texto principal centrado refuerza la dinámica, y las variaciones de grosor y tamaño de fuente crean una clara jerarquía visual, guiando la lectura de forma no lineal, pero resaltando la información relevante para la percepción del evento.

El texto descriptivo, por su parte, acentúa la asimetría visual y permite una lectura más detallada del contexto del evento. La tipografía monoespaciada y geométrica confiere al cartel una estética contemporánea y experimental, evocando un documento independiente, acorde con la investigación realizada.

La elección de la paleta de colores refleja una relación con el lugar, donde el color dominante, el verde, evoca el territorio natural y agrícola de Odemira, pero también simboliza la esperanza y la renovación. El fondo beige refuerza la relación con la tierra y los materiales orgánicos con los que se elaboran las piezas de LIBERDADE SOBRAL.

La fotografía sepia muestra el trabajo en el campo e introduce el elemento de la memoria colectiva y la identidad rural. Surge con la visualidad de un collage absurdo, reforzando la dimensión utópica. Su encuadre se alinea con el texto descriptivo antes mencionado, generando una columna texto/imagen sobre el contexto, creando una relación visual y conceptual entre el pasado (imagen) y el presente.

Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira

Professor de la Universidade IADE-EU e da ESAD

conversa

Odemira,
território
de utopias:
da obra de
LIBERDADE SOBRAL
aos desafios da
nova ruralidade.

08
DEZ
2024
11h

ESCOLA PRIMÁRIA DO
MONTE DA ESTRADA

Partimos de ODEMIRA, enquanto território de grande riqueza natural e paisagística, e como espaço de encontro de gerações, culturas e valores distintos, tornando-o propício ao surgimento de utopias. Pelo caminho falamos da obra de LIBERDADE SOBRAL, quem foi enquanto artista, mulher, e a marca que deixou no território. No final, tentamos desenhar um retrato da ruralidade dos dias de hoje em ODEMIRA. Esta conversa está integrada no âmbito do PROJETO ENTROUXO, um trabalho de pesquisa e investigação para a criação de um objeto audiovisual sobre a ruralidade no território de ODEMIRA.

ORGANIZAÇÃO:

Enonha
//associação cultural//

APOIO:

24
odemira
criativa
Município

The poster was designed to present the results of research developed by RONHA—Cultural Association and integrated into the ENTROUXO Project, dedicated to reflecting on the territory of Odemira as a space of utopias, inspired by the work and thought of Liberdade Sobral, which were shared in a public conversation open to all communities. The design seeks to visually translate the intersection between memory, rurality, and contemporaneity, based on the idea of the territory as a palimpsest — a space where past and present overlap, revealing the marks of time and human action. Visual elements from archival photography are therefore combined with contemporary and experimental typography, suggesting a dialogue between tradition, innovation, and utopia.

The poster’s structure is asymmetrical and dynamic, reflecting the exploratory and open nature of both the research and the proposed event. The first level of reading hierarchy highlights the word “conversation” through its scale and positioning at the top of the layout, emphasizing the informal tone of the event.

The use of a centrally aligned main text reinforces the visual dynamism, while the variations in font weight and size create a clear visual hierarchy, guiding the reading in a non-linear way but emphasizing the key information necessary for understanding the event.

The descriptive text also contributes to the visual asymmetry, inviting a closer reading and providing contextual information about the event. The monospaced, geometric typography gives the poster a contemporary and experimental aesthetic, evoking an independent document aligned with the research conducted.

The color palette reflects a connection with the place: the dominant green refers to Odemira’s natural and agricultural landscape, but also symbolizes hope and renewal. The beige background reinforces the link with the earth and organic materials found in Liberdade Sobral’s works.

The sepia-toned photograph depicts fieldwork, introducing an element of collective memory and rural identity. It appears as an absurd collage, reinforcing the utopian dimension. Its framing aligns with the descriptive text, generating a text/image column that connects past time (image) and present time (main text), establishing a visual and conceptual relationship between the two.

O poster foi concebido para divulgar os resultados de uma investigação desenvolvida pela RONHA— ASSO-CIAÇÃO CULTURAL e integrada no PROJETO ENTROUXO, dedicado à reflexão sobre o território de Odemira enquanto espaço de utopias a partir da obra e do pensamento de LIBERDADE SOBRAL que foram expressos numa conversa pública e aberta a todas as comunidades. O design procura traduzir visualmente o cruzamento entre memória, ruralidade e contemporaneidade e parte da ideia de território como palimpsesto — um espaço onde o passado e o presente se sobrepõem, revelando as marcas do tempo e da ação humana. Assim, combinam-se elementos visuais de fotografia de arquivo com uma tipografia contemporânea e experimental, sugerindo o discurso entre tradição, inovação e o utopia.

A estrutura do poster é assimétrica e dinâmica, refletindo a natureza exploratória e aberta da pesquisa e do evento proposto. A primeira linha de hierarquia de leitura enaltece a palavra “conversa” pela sua escala e posicionamento no topo do suporte, evidenciando o tom informal e do evento.

A utilização do texto principal num alinhamento centralizado reforça a dinâmica e as variações de peso e corpo do tipo de letra cria uma hierarquia visual clara, orientando a leitura num sentido não-linear mas destacando as informações relevantes para a percepção do evento.

Quanto ao texto descritivo também ele é um elemento que acentua a assimetria visual e que permite uma leitura a uma escala mais próxima sobre o contexto do evento. A tipografia monoespaçada e geométrica confere ao cartaz uma estética contemporânea e experimental, evocando um documento independente em concordância com a pesquisa e investigação realizada.

A opção da paleta cromática reflecte uma relação com o local, em que a cor dominante – o verde — remete para o território natural e agrícola de Odemira, mas também simboliza esperança e renovação. O fundo em tom bege reforça a relação com a terra e os materiais orgânicos de que são feitas as peças de LIBERDADE SOBRAL.

A fotografia em sépia mostra o trabalho no campo e introduz o elemento de memória coletiva e de identidade rural. Surge com a visualidade de uma colagem absurda reforçando a dimensão utópica. O seu enquadramento está alinhado com o texto descritivo já mencionado, gerando uma coluna de texto/imagem sobre o contexto, criando uma relação visual e conceptual entre o tempo passado (imagem) e o tempo presente.





Hay **3** respuestas a
una pieza de diseño:

**SÍ, No_y
WOW!**

Milton Glaser



There are three responses to a piece of design: yes, no, and WOW!

Existem três reações possíveis a uma peça de design: sim, não e UAU!



Este libro se editó en los talleres
ParaLosQueAmanDemasiado
y fue publicado en Sevilla
el jueves 11 de diciembre de 2025
Sol: 08:28 a 17:49 – Luna: solo puesta 12:20
Cuarto menguante a las 21:51 en Virgo

Fue diseñado con tipografía
Poppins,
creada por Jonny Pinhorn & Ninad Kale./2014

This book was edited at the workshops of
ParaLosQueAmanDemasiado
and was published in Seville
on Thursday, December 11, 2025
Sun: 8:28 AM to 5:49 PM – Moon: only setting at 12:20 PM
Waning quarter at 9:51 PM in Virgo

It was designed with the Poppins typography,
created by Jonny Pinhorn & Ninad Kale/2014

Este livro foi editado nas oficinas de
ParaLosQueAmanDemasiado
e publicado em Sevilha
na quinta-feira, 11 de dezembro de 2025.
Domingo: 8h28 às 17h49 – Lua: apenas a pôr-se às 12h20
Quarto minguante às 21:51 em Virgem

Foi concebido com a fonte Poppins,
criada por Jonny Pinhorn e Ninad Kale/2014

g o l
p o l /

