Simbologia do cartaz:

- o tema deste cartaz é a expansão portuguesa, mais conhecida por “Descobrimentos Portugueses”;

- o mar vermelho serve não só para mostrar a instabilidade vivida a bordo das caravelas mas também para criar um cenário de terror associado à turbulência vivida em alto mar e às criaturas mitológicas que, acreditava-se no século XV, controlavam os mares;

- o nevoeiro/ neblina serve para criar um cenário mais tempestuoso, tal como a claridade mesmo acima da espuma das ondas;

- as auroras boreais contêm as cores da bandeira de Portugal;

- a sereia/ninfa representa uma força divina que ajuda os portugueses na sua jornada pela expansão de territórios;

- a seleção de (apenas) uma figura a fazer desporto não foi ocasional: não só porque se houvesse mais, o cartaz iria ficar muito “pesado”, mas também porque a escolha de uma figura masculina a pontapear um globo terrestre simboliza o domínio português para além da “conquista dos mares” - Portugal tem “a seus pés” o mundo através da sua expansão marítima e da conquista do europeu de futebol em 2016;

- a presença das “esferas” brancas representa um céu estrelado, evidenciando uma jornada noturna, e para além disso destaca ainda mais a aurora boreal e a data da realização do sarau.

Algumas técnicas utilizadas:

- remoção de pontos e ajuste do comprimento da espuma do mar;

- reajustamento da vela de um barco para tornar-se semelhante a uma caravela - ajuste de pontos, forma, comprimento e altura) e utilização da cruz dos cruzados;

- utilização de um fundo de nevoeiro a partir da duplicação de uma “onda branca” de uma imagem, união e diferentes percentagens de desfocagem;

- adição de uma linha preta recorrendo à ferramenta lápis nas velas para evidenciar a ligação entre o mastro e a vela;

- adição de uma sombra ao barco;

- a “claridade/retângulo branco” acima da espuma do mar recorrendo a um retângulo e à ferramenta de gradiente linear;

- aspeto pontiagudo dos mastros;

- mudanças de opacidade usadas em sombras e na sereia, por exemplo;

- criação de um círculo e encorpamento do “motivo” representativo dos continentes - criação de uma bola de futebol com a forma de um globo terrestre;

- mudança de cor no mar, fundo, jogador de futebol, entre outros;

- adição de um contorno vermelho ao jogador de futebol;

- utilização de um tipo de letra medieval que, no lugar dos números, faz a figura que representa o “o” no título do cartaz;

- utilização de um traço amarelo-esverdeado na frase e nos “apoios”;

- elaboração de auroras boreais duplicando uma figura representativa dos batimentos cardíacos, duplicação e sobreposição de modo a ficarem mais “grossos”, e adição de cores da bandeira de Portugal;

- mudança na luminosidade das informações do local, data e hora;

- …