



Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

Zambujo, Afonso Calado

Planificação de live stream / vídeo promocional desporto motorizado : karting

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3935>

Metadados

Data de Publicação	2022
Resumo	No desporto motorizado, muitos patrocinadores apostam em pilotos para transportarem na indumentária a sua empresa, a visão dentro desta modalidade é importantíssima. Criar meios para divulgar e promover uma corrida de karting é necessário criar meios de comunicação, como um vídeo promocional e um planeamento para uma Live Stream preparada para ser implementada. Relativamente ao vídeo promocional, compete-lhe promover o evento e divulgar o trabalho do organizador, neste caso a Escuderia de Cast...
Editor	IPCB. ESART
Palavras Chave	Planeamento, Vídeo, Live, Karting, Visão
Tipo	report
Revisão de Pares	Não
Coleções	ESART - Design de Comunicação e Audiovisual

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-05-03T16:45:54Z com
informação proveniente do Repositório

Planificação de Live Stream / Vídeo Promocional Desporto Motorizado - Karting

Afonso Calado Zambujo

20180914

Orientador

Professor Miguel Ferreira

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Design de comunicação audiovisual realizada sob a orientação científica da categoria profissional Professor Ajunto Miguel de Almeida Ferreira, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

junho 2022

Composição do júri

Presidente do júri

Doutor Daniel Raposo

Professor Coordenador IPCB

Vogais

Licenciado Carlos Reis

Professor Adjunto IPCB

Especialista Miguel Ferreira

Professor Adjunto IPCB

Agradecimentos

Escrevo este texto na primeira pessoa porque todos nós precisamos uns dos outros, e este projeto representa bem o que foi a interajuda...

Começo por agradecer aos meus pais pela disponibilidade logística e monetária dada neste projeto, agradeço à minha namorada por toda ajuda em vários pontos, à Ana Valentim pela ajuda em momentos importantes, a todo o pessoal da Escuderia de Castelo Branco, pela amizade, simpatia, disponibilidade, ajuda, sem dúvida um ponto a sublinhar, agradecer aos meus colegas e amigos pelas opiniões e discussões de vários temas que ajudaram no crescimento deste projeto e por fim e não menos importante, agradecer ao Professor Miguel Ferreira pelo tempo, pela ajuda, pela disponibilidade dada ao longo deste projeto.

Resumo

No desporto motorizado, muitos patrocinadores apostam em pilotos para transportarem na indumentária a sua empresa, a visão dentro desta modalidade é importantíssima.

Criar meios para divulgar e promover uma corrida de karting é necessário criar meios de comunicação, como um vídeo promocional e um planeamento para uma Live Stream preparada para ser implementada.

Relativamente ao vídeo promocional, compete-lhe promover o evento e divulgar o trabalho do organizador, neste caso a Escuderia de Castelo Branco, mas também entrar no ramo da publicidade.

A nível da Live Stream, cativar publico, nacional ou até ibérico, é o principal, uma live com grafismos em tempo real em que o publico tem todos os dados na sua posse.

Palavras chave

Planeamento, Vídeo, *Live*, *Karting*, Visão.

Abstract

In motorsport, many sponsors bet on pilots to carry their company in their clothing, the vision within this modality is very important.

Creating means to publicize and promote a karting race is necessary to create means of communication, such as a promotional video and a plan for a Live Stream ready to be implemented.

Regarding the promotional video, it is up to you to promote the event and publicize the work of the organiser, in this case the Escuderia de Castelo Branco, but also to get into the advertising business.

In terms of Live Stream, captivating the public, national or even Iberian, is the main thing, a live with graphics in real time in which the public has all the data in their possession.

Keywords

Planning, Video, Live, Karting, Vision.

Índice geral

Capítulo I - Introdução	1
1.1 Contextualização e tema	1
1.2 Delimitação do assunto tratado.....	2
1.3 Enquadramento do Problema.....	3
1.4 Objetivos	3
1.4.1 Objetivo Gerais	3
1.4.2 Objetivo Específicos.....	3
1.5 Metodologia.....	4
1.6 Calendarização	5
Capítulo II - Contextualização do Projeto	6
2.1 Karting	6
2.2 Visão e publicidade	8
2.3 Entidades Relacionadas.....	10
2.3.1 Escuderia Castelo Branco	10
2.3.2 Kartódromo Castelo Branco	12
2.3.3 Troféu Porfírio Lima	13
Capítulo III - Fundamentação Teórica	15
3.1 Produção Audiovisual	15
3.1.1 Pré-produção	15
3.1.2 Produção	16
3.1.3 Pós-produção	17
3.1.4 Edição	17
3.2 Técnicas	18
3.2.1 Multicâmaras	18
3.2.2 Enquadramentos	19
3.2.3 Movimentos de Câmara	24
3.2.4 Live Stream	25
3.2.5 Vídeo Promocional.....	25
3.2.6 Grafismos Audiovisual.....	26
Capítulo IV - Casos de Estudo	27
4.1 Fórmula 1	27

4.1.1	Introdução histórica	27
4.1.2	Transmissão	28
4.2.1	Introdução histórica	34
4.2.2	Transmissão	35
4.3	Campeonato do mundo de Karting.....	41
4.3.1	Introdução histórica	41
4.3.2	Transmissão	42
4.3.3	Grafismos	42
Capítulo V - Fundamentação prática.....		46
5.1	Vídeo Promocional	46
5.1.1	Visão e Publico Alvo	46
5.1.2	Planificação	46
5.2	Live Stream	49
5.2.1	Visão e Publico Alvo	49
5.2.2	Planeamento	49
Capítulo VI - Conclusão.....		59
Capítulo VII - Glossário.....		60
Capítulo VIII - Bibliografia		61

Índice de figuras

Figura 1- Processo de organização do projeto (Fonte: Autor)	2
Figura 2- Karting em 1950 (Fonte: petrolicious.com)	7
Figura 3- Karting em 2020 (Fonte: tkart.it)	7
Figura 4- Karting do TPL (Fonte: NunoBarato)	7
Figura 5- Karting Federado (Fonte: petrolicious.com)	7
Figura 6- Imagem gráfica da Escuderia de Castelo Branco (Fonte: ECB)	10
Figura 7- - Imagem gráfica do Kartódromo de Castelo Branco (Fonte: ECB)	12
Figura 8- Reta da meta do Kartódromo de Castelo Branco (Fonte: Autor)	12
Figura 9- Imagem gráfica do Troféu Porfírio Lima (Fonte: ECB)	13
Figura 10- Diagrama Multicâmara (Fonte: Wikimedia)	18
Figura 11 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	19
Figura 12 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	19
Figura 13 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	20
Figura 14 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	20
Figura 15 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	21
Figura 16 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	21
Figura 17 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	21
Figura 18 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	22
Figura 19 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	22
Figura 20 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	23
Figura 21 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)	23
Figura 22- Alfa Romeo 158, Fórmula 1 em 1950 (Fonte: Goodwood.com)	27
Figura 23- Ferrari F1-75, Fórmula 1 em 2022 (Fonte: Motorsport.com)	27
Figura 24- Marca Gráfica F1 (Fonte: F1)	28
Figura 25- Grafismo inicial de abertura (Fonte: Autor)	29
Figura 26- Grafismo de localização (Fonte: Autor)	30
Figura 27- Grafismo no decorrer do Grand Prix 1 (Fonte: Autor)	30
Figura 28- Grafismo no decorrer do Grand Prix 2 (Fonte: Autor)	32
Figura 29- Grafismo classificação no final Grand Prix (Fonte: Autor)	33
Figura 30- Monolugar da Fórmula E 2014 (Fonte: AutoMobilSport)	34
Figura 31- Fórmula E 2021 (Fonte: Eurosport)	34
Figura 32- Marca Gráfica FE (Fonte: FE)	35
Figura 33- Grafismo inicial de abertura (Fonte: Autor)	36
Figura 34- Grafismo de apresentação (Fonte: Autor)	37
Figura 35- Grafismo do decorrer (Fonte: Autor)	38
Figura 36- Grafismo do decorrer (2) (Fonte: Autor)	39
Figura 37- Grafismo classificação (Fonte: Autor)	40
Figura 38- Campeonato do Mundo de Karting (Fonte: Vroomkart Portugal)	41
Figura 39- Figura 28 - Marca Gráfica FIA Karting (Fonte: F1)	42
Figura 40- Grelha de partida (Fonte: Autor)	43
Figura 41- Decorrer da corrida (Fonte: Autor)	44

Figura 42 - Classificação final (Fonte: Autor)	45
Figura 43 - Planificação vídeo promocional (Fonte: Autor).....	47
Figura 44 - Planificação Live Stream.....	49
Figura 45 - Calendário do troféu 2022	50
Figura 46 - Layout do traçado 2	51
Figura 47 - Mapa camaras Cabo.....	51
Figura 48 - Mapa camaras Wireless.....	51
Figura 49 - Posicionamento camara	52
Figura 50 - Posicionamento camara	52
Figura 51 - Posicionamento camara	53
Figura 52 - Posicionamento camara	53
Figura 53 - Posicionamento camara	54
Figura 54 - Posicionamento camara	54
Figura 55 - Posicionamento camara	55
Figura 56 - Posicionamento camara	55
Figura 57 - Posicionamento camara	56
Figura 58 - Oráculos	56
Figura 59 - Grelha de partida	57
Figura 60 - Grafismo de posições	57
Figura 61 - Classificação final.....	58

Lista de Tabelas

Tabela 1- Técnicas de Movimentos.	24
--	----

Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos

FPAK - Federação Portuguesa de Automobilismo e Karting

FMP - Federação de Motociclismo de Portugal

ECB - Escuderia de Castelo Branco

TPL - Troféu Porfírio Lima

FIA - Federação Internacional de Automobilismo

F1 - Formula 1

SWS - Sodi World Series

Capítulo I - Introdução

1.1 Contextualização e tema

Dentro do mundo do desporto motorizado, existem várias categorias, por exemplo, Karting, Fórmula 4, Fórmula 3, Fórmula 2, Formula 1, entre muitos outros, neste projeto a categoria que vamos abordar irá ser o Karting.

O Karting é a categoria base dentro do desporto automóvel, ou seja, é a escola de pilotagem, onde grandes pilotos começaram as suas carreiras, é sem dúvida um desporto que vive do público e para o público.

Troféu Porfírio Lima 2023, não para 2022, mas sim, a pensar no futuro, para que possivelmente seja implementado na sua íntegra.

Este troféu consiste em corridas de karting da categoria base do desporto automóvel, com cerca de 20 pilotos por corrida, a contar para o Troféu Porfírio Lima 2023 e para a Sodi World Series¹ (SWS - Campeonato internacional de karting).

Este projeto, consiste em criar um planeamento para uma *live stream*, ou seja, um planeamento que está preparado para ser implementado, com grafismos, nome dos pilotos, tempo de prova, intervalo de tempo, posições e oráculos de identificação de piloto, penalizações, bandeiras, melhor volta, vencedor.

Tudo se resume em criar evolução num meio que ninguém se interessa, mas um excelente meio para publicidade, para mostrar empresas e/ou projetos, para outros ambientes, para outras pessoas, até, quem sabe, para outros países.

Refere-se a palavra evolução, os tempos passam e algo que cada vez está mais presente e que muitos campeonatos, dentro do desporto se focam é o grafismo audiovisual que envolve a tela da televisão, do telemóvel, do tablet.

Uma *live stream*, uma reportagem, uma transmissão de uma corrida sem gráficos audiovisuais de informação não se torna numa corrida, todos esses pormenores são importantes para a visão do adepto, evolução a nível de grafismos audiovisual é essencial neste projeto.

¹ Campeonato internacional de “rental kart” exclusivamente para karts com chassi *Sodikart*.

1.2 Delimitação do assunto tratado

Do karting ao grafismo audiovisual, passando pela produção audiovisual, chegando ao produto final.

Karting vai ser a base do projeto, o Troféu Porfírio Lima 2022 vai servir de suporte de captação de imagens para o planeamento da *live stream* para o Troféu Porfírio Lima 2023 tal como a captação de imagem para o vídeo promocional do mesmo.

Para a captação de imagem irá ser preparado um mapa de serviço para que todos os elementos da produção estejam em sincronia, pois falamos de um local, kartódromo, que tem cerca de mil e duzentos metros (1200m) de extensão, irá ser planeado, na pré-produção, os planos, pontos cruciais de ação da pista, tal como pontos chave do decorrer da prova.

Em pós-produção, após a captação de imagem em datas já predefinidas pelo o regulamento do troféu, 10 de abril de 2022 e 22 de maio de 2022, inicia se a edição de imagem e organização do decorrer da corrida, com vários planos pelo circuito dinamizando que se tratasse de uma real *live*, e que o realizador entra com um papel fundamental.

Podemos tratar dos grafismos audiovisual numa secção diferente da pós-produção, mas irá ingressar na mesma, grafismos que iram ser previamente estudados com dinamismo e futurismo, que irá embelezar a tela do adepto que está a ver a prova tal como expandir a visão e chegar a outros publico cativando-os a ver e/ou talvez a participar na prova.

Juntando todas estas partes, captação de imagem, a produção audiovisual e os grafismos audiovisuais, chegamos ao produto final, o planeamento da *Live Stream*, com um vídeo promocional para o Troféu Porfírio Lima de 2023.

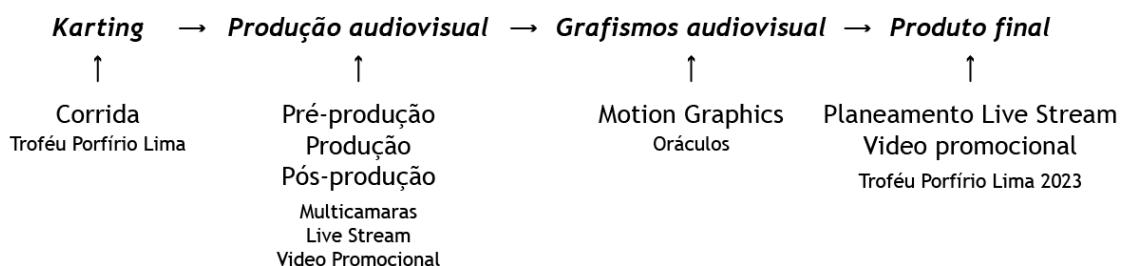


Figura 1- Processo de organização do projeto (Fonte: Autor)

1.3 Enquadramento do Problema

Audiovisual - Adjetivo de dois géneros, 1. Relativo, simultaneamente, à audição e à visão; 2. Diz-se do meio comunicação ou método de ensino que utiliza o som e a imagem. ("audiovisual | Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa", 2022)

Segundo o dicionário infopédia da língua portuguesa da Porto Editora, a palavra audiovisual baseia-se principalmente na sua visão, visão que é um problema que irei enfrentar no projeto.

Este problema é bastante sério se pensarmos mais que no meio local, Castelo Branco, mas sim elevarmos a fasquia e pensar mais internacionalmente, a SWS, tal como referido anteriormente é um campeonato internacional, em que os pilotos podem chegar bem longe na reputação, não só a nível nacional, mas também a nível internacional, com um bom trabalho a nível da comunicação audiovisual, a Escuderia de Castelo Branco, organizadora do Troféu Porfírio Lima, poderá, e certamente, crescer a nível de comunicação nacional e internacionalmente.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo Gerais

Após direcionar, o problema para a visão do troféu, no ponto 1.3 Enquadramento do Problema, o objetivo deste projeto é, essencialmente, elevar a visão do troféu, do kartódromo e da entidade organizadora, a Escuderia de Castelo Branco.

Um objetivo a alcançar, sem dúvida, é o crescimento da visão, em que neste momento a visão é regional, ou até mesmo local, e transformar essa visão para nacional ou até mesmo internacional, com a vinda de outros pilotos nacionais ou internacionais.

1.4.2 Objetivo Específicos

Mais especificamente, criar estratégias e métodos para o crescimento da visão aconteça e que o publico tenha uma boa taxa de recetibilidade.

Essencialmente criar a *live stream* para aproximar o publico para este evento, e cativar novos praticantes da modalidade, tal como, a criação de grafismos audiovisuais que iram ser implementados nas transmissões.

1.5 Metodologia

A organização é um ponto importante para todo o processo conceptual do projeto, dividir em fases. Deste modo, organizado por referência de *Bonsiepe* (1984) este projeto está dividido nas seguintes fases de trabalho:

- Problematização;
- Análise;
- Definição do problema;
- Anteprojeto e geração de alternativas;
- Avaliação, decisão e escolha;
- Realização;
- Análise final da solução.

Tendo em base a metodologia de avaliação organizado pelo Conselho Técnico-Científico, em que a avaliação é dividida por três momentos, no primeiro momento consiste na apresentação e discussão da componente teórica de projeto, nomeadamente o objeto de estudo, fundamentação teórica, estudo de casos e análise, no segundo momento o consiste na apresentação e discussão da componente prática do projeto, nomeadamente a fase de investigação ativa, compreendendo, entre outras, a definição de conceitos e estratégias a adotar em cada área, de acordo com a natureza do projeto e no terceiro momento de avaliação, e último, consiste na apresentação e discussão do trabalho de projeto.

Para uma apreciação mais evidente desta metodologia, dividindo pelas três fases do projeto:

- Primeira fase:
 - Problematização;
 - Análise;
 - Definição do problema;
- Segunda fase:
 - Anteprojeto e geração de alternativas;
 - Avaliação, decisão e escolha;
 - Realização;
- Terceira fase:
 - Análise final da solução

1.6 Calendarização

O ano letivo 2021/2022, dividido em dois semestres, iniciou-se em setembro de 2021, todo o processo de organização iniciou-se nos primeiros cinco meses do ano letivo, ao longo do primeiro semestre, um planeamento realizado dentro da unidade curricular de Gestão da Produção em Design de Comunicação e Audiovisual, com várias fases desde da escolha do tema, definir objetivos, problema, estudo de casos, planeamento de logística (material), reuniões com entidades, testes no local, criação de elementos gráficos para os grafismos, captação de imagem, produção, edição, tal como o planeamento de realização do relatório como preparação das apresentações ao longo dos momentos de avaliação.

Para uma melhor leitura, dividido por pontos, a calendarização do projeto:

- março
 - Tema;
 - Definir objetivos;
 - Problema;
 - Estudo de casos;
 - Planeamento de logística;
 - Relatório.

- abril e maio
 - Reuniões com entidades;
 - Teste no local;
 - Captação de imagem;
 - Criação de elementos gráficos para os grafismos;
 - Produção;
 - Relatório e apresentação.

- junho
 - Produção;
 - Edição;
 - Conclusão do projeto;
 - Relatório e apresentação.

Capítulo II - Contextualização do Projeto

2.1 Karting

A Modalidade

De acordo com autor Ribeiro (2014), após a segunda guerra mundial, nos Estados Unidos, pilotos de aviação interessaram-se a inventar um desporto para os seus tempos livres. O Americano Art Ingels, construtor dos carros de corrida Kurt Kraft, é internacionalmente conhecido como o pai do Kart. Mas o primeiro piloto de karting foi o piloto Lou Borelli, que tornou-se sócio de Ingels na primeira fábrica de kart do mundo, Ingels-Borelli Kart, que produzia o chassis Caretta.

As primeiras corridas na história foram em local improvisado, num estacionamento, em Pasadena, no Sul da Califórnia, em 1956. Rapidamente a categoria, dentro do desporto automóvel, se espalhou para outros países a atualmente é praticado em todos os continentes.

Em Portugal, as primeiras notícias sobre o karting datam dezembro de 1958, na revista do ACP, aparece a primeira referência às “pulgas da estrada”, a designação inicialmente dada aos novos e pequenos carros de corridas.

Na edição nº48 da revista “Mundo Motorizado” em 1959, é publicado um artigo denominado “As corridas de Go Karts”, sobre a nova modalidade nascida nos Estados Unidos.

Entre os anos 60 e os nossos tempos, grandes evoluções existiram nos karts, a nível de motores, mais fiáveis, e com chassis com mais segurança e mais leves, pormenores para tirar décimos de segundo por volta, pormenores que fazem desta categoria uma das que existem dentro do desporto motorizado umas das mais competitivas e a base de toda esta pirâmide até chegar à Fórmula 1.

Dois karts, com as suas diferenças, a nível de motor, chassi, segurança ou até mesmo em relação ao equipamento de proteção do piloto.



Figura 2- Karting em 1950 (Fonte: petrolicious.com)



Figura 3- Karting em 2020 (Fonte: tkart.it)

Dois karts, em que o da esquerda está preparado para entrar em competições federadas e o da direita, um kart que irá competir no TPL.



Figura 5- Karting Federado (Fonte: petrolicious.com)



Figura 4- Karting do TPL (Fonte: NunoBarato)

2.2 Visão e publicidade

Do Karting

Especialmente, nos campeonatos nacionais e internacionais de karting competem as jovens promessas do futuro, jovens com idades compreendidas entre os 5/6 anos, nas categorias de iniciação, e até no máximo aos 16/17 anos, nas categorias mais altas para darem um salto para outra categoria do desporto motorizado. (Prescrições Especificas de Karting 2022 p.2-3, 2022)

Falamos em jovens, que estão a iniciar o seu percurso e palmares dentro do desporto, um desporto que não se pode considerar com um custo reduzido para a sua prática, mas sim alto, em tom de exemplo, talvez 10 000€ podem chegar para competir no campeonato nacional de Portugal federado, organizado pela FPAK, com estes valores, muitos jovens nem conseguem ter um lugar na “elite”, os que têm, muitos ou quase todos são patrocinados por empresas ou pessoas privadas.

O Karting vive muito da publicidade, tanto no fato de piloto, como nas carnagens do chassi do kart e também digitalmente, com redes sociais e não só.

A visão de um piloto e dos seus apoios pode ser regional, nacional ou até internacionalmente, vamos a um breve exemplo:

Visão regional > piloto que realiza o Troféu Porto de Karting ou outros, que compete só em kartódromos na zona norte do país.

Visão nacional > piloto que compete o campeonato nacional de karting ou outros troféus e que viaja de norte a sul de Portugal.

Visão internacional > piloto que ganha um campeonato nacional (Troféu Rotax) e automaticamente, pela sua vitória, tem um lugar garantido numas finais mundiais num país fora de Portugal.

É importantíssimo, hoje em dia, e com as ferramentas que todos temos em mãos, fazer uma imagem e passar ao público, porque só assim se consegue adquirir patrocinadores e fazer uma boa campanha de divulgação.

Da Fórmula 1

A temporada de 2022 traz grandes mudanças para a F1, a nível desportivo e para o público em geral, a *Liberty Media*³ foca-se no público e para o público.

Após mudança dos organizadores da F1, britânicos para americanos, a disciplina mudou imenso, pode ter existido pontos em que falharam, mas fortaleceu certos momentos fundamentais e transportou benefícios para a F1.

*Drive to Survive*⁴ é um excelente exemplo que demonstra o crescimento da visão da F1 no público que assiste aos *Grand Prix's* mas também ao público cinematográfico, criando uma série com a natureza dos bastidores da F1, com pilotos, equipas. Está a ser uma das chaves para o sucesso da disciplina e o seu crescimento nestes últimos anos é bastante visível e apreciado pelos fãs.

A mudança de formatos, seja no regulamento técnico, seja orçamental, essas mudanças vieram trazer ainda mais *show* para o público.

A ambição da F1 é ser um campeonato em que os pilotos façam uma diferença fundamental, com equipas saudáveis, que tenham potenciais semelhantes, o mais importante, para a época de 2022 é começar a tornar todas estas ideias realidade. (Mitchell, 2022)

*“Hoje, temos todos os elementos e abordagens certas para fazer a mudança”, Stefano Domenicali*⁵

Domenicali acredita que “estamos a viver um grande momento para a F1” e o seu raciocínio inclui um espetáculo desportivo dentro da pista, envolver o público e o futuro mais tecnológico e sustentável.

Relativamente ao ano de 2021 e ao crescimento de audiências, falamos das plataformas sociais e digitais, a F1 foi a liga desportiva de maior crescimento no planeta em termos de crescimento de seguidores. A F1 tem agora um total de 49,1 milhões de seguidores e teve a maior taxa de envolvimento em comparação com outros grandes desportos.

Como a Autosport avança, em 2021, os seguidores (através do Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Tiktok, Snapchat, Twitch) subiram 40%, as visualizações subiram 50% e o envolvimento total subiu 74%. (Abreu, 2022)

³ *Liberty Media Corporation* - Empresa americana detentora dos direitos visuais e organizacional da F1.

⁴ *Série* documentária sobre o campeonato do mundo de F1.

⁵ Diretor executivo e Presidente do *Formula One Group*.

2.3 Entidades Relacionadas

2.3.1 Escuderia Castelo Branco



Figura 6- Imagem gráfica da Escuderia de Castelo Branco (Fonte: ECB)

A Escuderia Castelo Branco® é uma associação sem fins lucrativos e titular de Estatuto de Utilidade Pública, tendo sido fundada a 21 de maio de 1964, por vinte e seis associados (fundadores) contando atualmente com mais de 1000 associados.

Atividade Desportiva

É atualmente um dos clubes portugueses mais antigos, enquanto titular de alvará de organização de eventos de competição automóvel, associado da Federação Portuguesa de Automobilismo e Karting (FPAK).

Ao longo dos seus cinquenta e seis anos de existência, a Escuderia Castelo Branco vem organizando provas em várias modalidades e disciplinas do desporto motorizado, na sua grande maioria, integradas nos vários Campeonatos Nacionais, desde Rallys, Rampas, Todo-o-terreno, Off road, Perícias e no karting.

Promoção da Região

Para além da componente desportiva, a ECB, vem sempre promovendo a região, na sua vertente turística e de lazer. A Escuderia não descarta a sua função como embaixadora de uma região, constituindo-se como promotor positivo, disponibilizando e canalizando para os meios informativos à sua disposição, a informação pertinente de modo a atrair visitantes e turistas, potenciando nos eventos que organiza a promoção regional. ("Sobre nós - Escuderia Castelo Branco", 2022)

Missão

Promover e fomentar o desporto e o turismo, com a prática desportiva e a organização de provas de várias especialidades e modalidades do desporto motorizado nos campeonatos Nacionais e Internacionais; Na formação dos associados, colaboradores e voluntários para a prática do desporto motorizado, nas suas várias vertentes; Com a divulgação da região, promovendo o turismo desportivo e de lazer; Assegurando a sustentabilidade ambiental dos eventos desportivos que organiza; Dinamizando o associativismo desportivo; Realizando iniciativas de interesse educativo relacionadas com ações de sensibilização rodoviária, bem como iniciativas culturais associadas. ("Sobre nós - Escuderia Castelo Branco", 2022)

Visão

A ECB pretende continuar a ser um dos melhores clubes organizadores de provas de desporto motorizado em Portugal, apostando no rigor e na qualidade dos seus eventos, afirmando-se como uma associação de excelência no setor, um caminho que tem sido trilhado ao longo de décadas. Os eventos que organiza têm um impacto positivo na economia das regiões onde são realizados e geradores de retorno. Numa dinâmica de crescimento, aposta na deslocalização dos eventos que organiza, como referência regional, levando a região a mais partes do país. ("Sobre nós - Escuderia Castelo Branco", 2022)

Valores

Na integridade, ética e transparência desportiva; No valor da educação não formal como ferramenta para adquirir novas competências e saberes, tanto a nível pessoal como profissional, nomeadamente no respeito à vida, às pessoas e ao meio ambiente; Que cada um(a) pode e deve contribuir para um mundo melhor, uma sociedade mais participativa, solidária, inclusiva, igualitária, e humana, independentemente da idade, género, origem étnica, orientação sexual, extrato social, estado civil, deficiência, doença, convicções políticas, religiosas ou ideológicas; No compromisso para com a sociedade civil, na componente do associativismo; ("Sobre nós - Escuderia Castelo Branco", 2022)

2.3.2 Kartódromo Castelo Branco



Figura 7- - Imagem gráfica do Kartódromo de Castelo Branco (Fonte: ECB)

O Kartódromo de Castelo Branco está integrado no complexo desportivo do Parque de Desportos Motorizados de Castelo Branco, tem uma pista de 1200 metros, capacidade para 34 karts na grelha de partida, uma torre de controlo e um conjunto de oito boxes individuais e é uma mais valia para a região que tem atraído até Castelo Branco. ("Do Sonho ao Kartódromo - Escuderia Castelo Branco", 2022)



Figura 8- Reta da meta do Kartódromo de Castelo Branco (Fonte: Autor)

2.3.3 Troféu Porfírio Lima



Figura 9- Imagem gráfica do Troféu Porfírio Lima
(Fonte: ECB)

Quem foi Porfírio Lima?

Do grupo de jovens fundadores da ECB, Porfírio Lima esteve com o clube até ao seu falecimento, a 13 de maio de 2015. Foi sempre um dos sócios com presença nas atividades da agremiação albicastrense, sendo um dos grandes percusores das provas de todo-o-terreno organizadas pela ECB. ("Escuderia Castelo Branco - TPL22", 2022)

O Troféu

Troféu Porfírio Lima (TPL) homenageia esta personalidade, o sócio número 5, uma pessoa que fez muita da história da ECB.

O troféu é organizado pela Escuderia Castelo Branco, constituído por um total de 16 provas disputadas em formato *sprint*, ou seja, corridas individuais e num curso espaço de tempo. Os karts a utilizar serão Sodikart RX8 270. (Escuderia Castelo Branco, 2022)

Tipologia das corridas e decorrer temporal

Existem várias tipologias de corridas *sprints*, no TPL a tipologia será de duas mangas em que cada uma terá cinco minutos de qualificação (momento quem se define a grelha de partida para a corrida, em que o mais rápido arranca na primeira posição - *Pole-position* - e o mais lento, parte na última posição) e terá quinze minutos de corrida, e quem chegar, ao fim dos quinze minutos, em primeiro à bandeira de xadrez vence a corrida.

Mas se falarmos em relação ao decorrer temporal, existe muito mais que as mangas percorridas, de seguida, numa cronologia de acontecimentos num dia de corridas:

- Ponto 1: Chegada dos pilotos ao local;
- Ponto 2: Preparação dos pilotos;
- Ponto 3: *Briefing* com os pilotos e direção de prova;
- Ponto 4: Sorteio dos karts para a manga 1;
- Ponto 5: Ida para os karts e ajustes no mesmo;
- Ponto 6: Bandeira verde para a manga 1 e iniciasse a qualificação de cinco minutos;
- Ponto 7: Bandeira de xadrez em que indica o fim da qualificação;
- Ponto 8: Direção de prova organiza a grelha com os pilotos dependendo a sua classificação na qualificação;
- Ponto 9: Grelha formada, verificação se está tudo de acordo á classificação;
- Ponto 10: Bandeira verde para a corrida de quinze minutos;
- Ponto 11: Bandeira de xadrez em que indica o fim da corrida;
- Ponto 12: Recolha dos pilotos a zona das *box's*;
- Ponto 13: Pequeno descanso;
- Ponto 14: Sorteio dos karts para a manga 2;
- Ponto 15: Ida para os karts e ajustes no mesmo;
- Ponto 16: Bandeira verde para a manga 2 e iniciasse a qualificação de cinco minutos;
- Ponto 17: Bandeira de xadrez em que indica o fim da qualificação;
- Ponto 18: Direção de prova organiza a grelha com os pilotos dependendo a sua classificação na qualificação;
- Ponto 19: Grelha formada, verificação se está tudo de acordo á classificação;
- Ponto 20: Bandeira verde para a corrida de quinze minutos;
- Ponto 21: Bandeira de xadrez em que indica o fim da corrida;
- Ponto 22: Recolha dos pilotos a zona das *box's*;
- Ponto 23: Pódios das duas mangas;
- Ponto 24: Fim do evento.

Capítulo III - Fundamentação Teórica

3.1 Produção Audiovisual

Assim o audiovisual, na sua globalidade, é um conceito bastante extenso, passando pelo cinema, ao conteúdo para televisão e mais recentemente ao conteúdo para a web.

Para Magalhães (2016), a publicidade é um fator importante de qualquer empresa para cativar o seu público alvo, já que ela é uma ferramenta que permite aos consumidores encontrarem o produto ou serviço que desejam alcançar, existem inúmeros recursos e estratégias diferentes que podem ser usadas para promover uma marca, ideia ou conceito, entre eles, a produção audiovisual é uma das mais utilizadas e importante, devido à sua capacidade de transmitir uma mensagem aos espetadores com a precisão do seu público alvo. A produção engloba, basicamente, três fases distintas: pré-produção, produção e pós-produção.

3.1.1 Pré-produção

Segundo Magalhães (2016) o processo audiovisual passa por uma fase bastante importante e imprescindível em qualquer que seja a sua tipologia, a pré-produção. Nesta fase ocorre todo o planeamento da gravação: escrita do guião narrativo, escolha dos planos, locais e cenários, produção do storyboard e orçamento.

Para uma definição mais aprofundada o produtor e a sua equipa de assistentes e funcionários partem do argumento para elaborarem a análise técnica detalhada, com o objetivo de fazer uma previsão o mais aproximada possível da realidade dos custos em meios humanos e técnicos necessários à execução do filme. A maior parte das vezes também é tarefa do produtor encontrar os meios financeiros necessários para o projeto, através de financiadores, subsídios, publicidade, etc. Nesta fase e com a participação do realizador, fazem-se as escolhas dos atores, locais, tipos de adereços, cenários, guarda-roupa, técnicos, bem como eventuais decisões de alterações ao argumento, umas de índole logística e técnica e outras de carácter artístico e criativo, levadas a cabo por um argumentista. É através do argumento que se estimam os dias de filmagem, o número de intervenientes necessário, tanto em termos de atores como de técnicos, localizações, etc. Os planos dos dias e locais de filmagem dependem do argumento para conseguirem uma verdadeira economia de escala em termos de tempo e dinheiro. ("produção cinematográfica | Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa", 2022)

Se falarmos em realizar um filme ou curta-metragem, as principais atividades a serem desenvolvidas são como, o estudo de datas de gravação, escolha de cenários e localizações, escolha de atores e/ou atrizes, escolha de

apresentadores, levantamento de custos, despesas, investimentos, materiais, figurino, equipamentos, mas se tivermos a falar de uma *live stream* em local específico, como um meio de corridas dentro do desporto motorizado, na categoria karting, todo este planeamento, tal como, organização de reuniões com entidades organizadoras, estudo de datas para a captação de imagem, planeamento do material necessário e requisição do mesmo, escolha de planos no local, levantamento de custos, despesas, investimentos, organização do material montado no local para o seu melhor funcionamento e para toda a equipa, recordando que, regularmente, a captação de imagem em locais públicos exige uma solicitação e autorização de órgãos municipais ou até forças de segurança.

3.1.2 Produção

Oliveira (2017) afirma que após todas as ideias seguirem num só caminho, um planeamento de um orçamento forte e sustentável e um conteúdo audiovisual comunicativo com o público alvo, principalmente, este é o movimento que abrange todo o processo de gravação e tudo que ele envolva, como a escolha dos equipamentos, equipa técnica, atores, entre outros aspetos.

Este período é tão importante como o anterior, porque dele depende que as instruções que foram traçadas sejam seguidas escrupulosamente para evitar gastos não previstos e para os quais não existe, tanto provisão como dotação orçamental. ("produção cinematográfica | Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa", 2022)

Esta é a etapa que entram as gravações com áudio, se necessário, gravações em voz off em estúdio próprio ou em localização externa.

É fundamental que exista uma pessoa responsável por conduzir todos este processo e coordenar a equipa, garantindo que todo o planeamento seja seguido, o responsável é conhecido como o diretor de produção.

3.1.3 Pós-produção

Última fase de produção de um filme ou gravação, em que se incluem geralmente a criação de efeitos especiais e a edição de imagem e som

Após a etapa de gravação de todas as cenas e áudios que irão ser utilizados no vídeo, talvez o mais importante nesta sequência de etapas, a edição para o produto final.

Nesta etapa é tempo de selecionar apenas os melhores vídeos e/ou cenas, organizando-os de formar linear e coerente, de modo que seja transmitida a mensagem ao público com clareza.

Para Oliveira (2017) nesta etapa, que irão ser adicionados recursos como efeitos visuais, edição de imagem, gráficos, grafismos, oráculos, artes visuais. É essencial que todos os elementos estejam em harmonia com os elementos visuais, som e imagem, também na pós-produção, o produtor dirige a execução das cópias, promoção e distribuição dos filmes em termos nacionais e internacionais.

3.1.4 Edição

Segundo Martinho (2009), a edição é uma tarefa comum na produção de vídeo e refere-se à etapa em que são ordenados os vários segmentos, por vezes com efeitos e transições de forma a obter o resultado pretendido.

Compreendesse por edição o:

“Processo de justaposição de imagens filmadas separadamente, o corte, a junção da música consoante o seu ritmo, planos variados ou com pouca ação, e até mesmo técnicas de efeitos especiais que com o avanço tecnológico, hoje em dia conseguimos ter uma variável interessante para aumentar a pós-produção do vídeo.” (Lameira, 2019, p.43)

“Hoje em dia, a técnica de edição mais usada é chamada edição não linear e consiste em poder fazer acessos aleatórios à material fonte sem o destruir, coisa que não era possível até à chegada dos suportes digitais.”

(Martinho, 2009, p. 10)

3.2 Técnicas

3.2.1 Multicâmaras

É o método de produção cinematográfica e de vídeo de produção. Várias câmaras dentro do mesmo espaço, utilizadas no mesmo set e simultaneamente gravam ou transmitem uma cena em diferentes planos.

Geralmente, em televisão, se falarmos em quatro câmaras, as duas câmaras externas realizam um plano em *close-up* das duas personagens mais ativas no set, enquanto a câmara central ou câmaras disparam uma *master shot* mais ampla para capturar a ação geral. Vários planos são obtidos num só *take*, sem a necessidade de iniciar e/ou interromper a ação. É mais eficiente para programas que serão exibidos pouco tempo depois de serem filmados.

Segundo Schaefermeyer (2022) além de economizar tempo de edição, as cenas podem ser filmadas muito mais rapidamente, pois não há necessidade de configurações de ângulos de câmaras alternativos para que a cena seja filmada novamente num ângulo diferente. Também reduz a complexidade de encontrar problemas de continuidade que surgem quando a cena é filmada de diferentes ângulos.

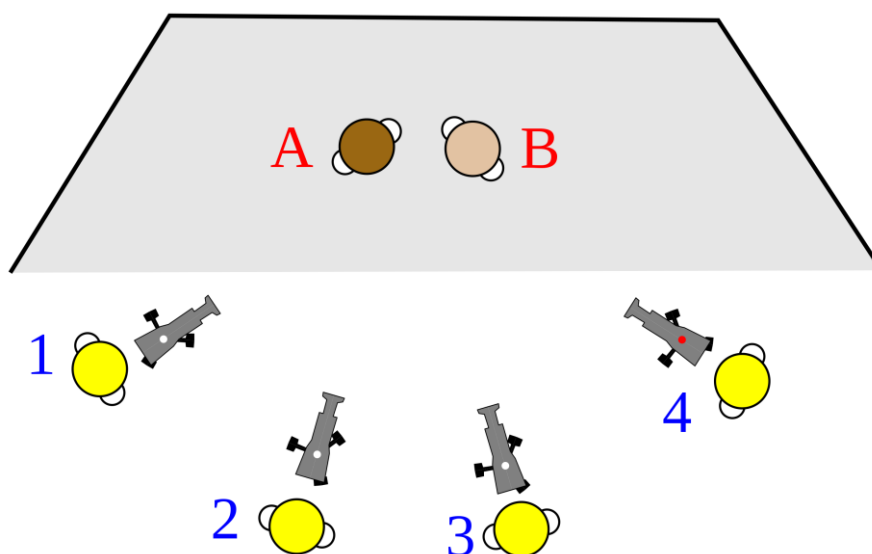


Figura 10- Diagrama Multicâmara (Fonte: Wikimedia)

3.2.2 Enquadramentos

Segundo Lameira (2019):

Enquadramento entende-se por, a parte mais importante na linguagem cinematográfica, de modo a destacar a parte mais importante a ser retratado na imagem. Já, o plano considera-se, que seja uma noção da estrutura do filme, mas também o principal componente do enquadramento.

“O enquadramento depende de três elementos: o plano, a altura do ângulo e o lado do ângulo.” (Lameira, 2019, p. 33)

Existem diversos tipos de ângulos, dentro dos quais:

- **Plano Aberto ou Long Shot** - “a câmara está distante do objeto, de maneira que ocupe uma parte pequena do cenário. É um plano de ambientação.” (Lameira, 2019, p. 34)



Figura 11 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Plano Médio ou Medium Shot** - “a câmara está a uma distância média do objeto, de modo a ocupar uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaço à sua volta. É um plano de posicionamento e movimentação.” (Lameira, 2019, p. 34)



Figura 12 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Plano Fechado ou Close Up** - “a câmara está muito próxima do objeto, ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de intimidade e expressão.” (Lameira, 2019, p. 34)



Figura 13 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Plano Geral** - Com um ângulo visual muito aberto, a câmara revela o cenário à sua frente. A figura humana ocupa espaço muito reduzido na tela. Plano para exteriores ou interiores de grandes proporções. (Lameira, 2019, p. 35)



Figura 14 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Plano Americano** - “A figura humana é enquadrada do joelho para cima.” (Lameira, 2019, p. 35)



Figura 15 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Primeiro Plano** - “A figura humana é enquadrada do peito para cima. Também chamado de “close-up, ou “close”.” (Lameira, 2019, p. 35)



Figura 16 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Primeiríssimo Plano** - “A figura humana é enquadrada dos ombros para cima. Também chamado de “big close-up”.” (Lameira, 2019, p. 36)



Figura 17 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Plano Detalhado** - “A câmara enquadra uma parte do rosto ou do corpo (um olho, uma mão, um pé, etc.). Também usado para objetos pequenos, como uma caneta sobre a mesa, um copo, uma caixa de fósforos, etc.” (Lameira, 2019, p. 36)

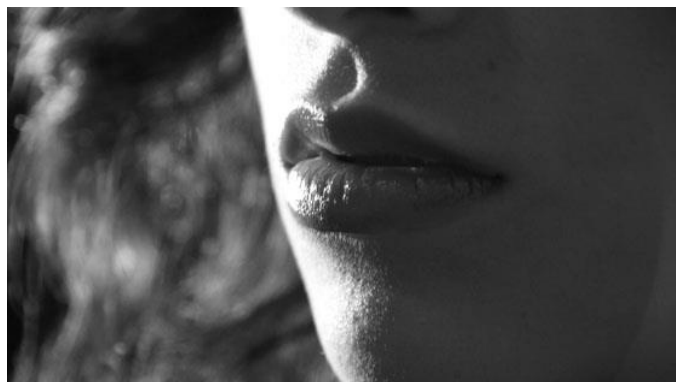


Figura 18 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Plano Normal** - “quando ela está ao nível dos olhos da pessoa que está sendo filmado.” (Lameira, 2019, p. 36)



Figura 19 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Plano Picado** - “quando ela está no nível dos olhos da pessoa que está sendo filmada quando a câmara está acima do nível dos olhos, voltada para baixo.” (Lameira, 2019, p.37)



Figura 20 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

- **Plano Contrapicado** - “quando a câmara está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima.” (Lameira, 2019, p.37)



Figura 21 - Exemplo do plano (Fonte: Primeirofilme.com)

3.2.3 Movimentos de Câmara

De acordo com Lameira (2019), os movimentos de câmara é algo que se deve dar bastante importância, são os próprios que tornam a imagem mais consciente e mais apelativa para quem está a ver.

Técnicas de movimentação

Na tabela abaixo, comparam-se duas autoras diferentes sobre as diversas técnicas de movimentos.

Santos (2020)	Lameira (2019)
<u>Movimentos de Rotação (Panorâmicas)</u> - A câmara gira, mas fixa no mesmo eixo. Estes movimentos são parecidos com os de uma pessoa que está parada e só mexe a cabeça.	<u>Panorâmica</u> - A câmara permanece fixa, mas movimenta-se sobre um eixo fixo, com movimento giratório, podendo este ser: horizontal; vertical e combinado.
<u>Translação (Travellings)</u> - A câmara é colocada em algum suporte que se desloca no espaço onde ocorre a reportagem.	<u>Travellings</u> - movimento da câmara sobre uma determinada superfície, a câmara move-se pelo cenário. Mantém a mesma distância e o mesmo ângulo em relação ao objeto, ou aproximando-se / afastando-se ou contornando o que está a ser focado, através de movimentos, podendo estes ser: horizontais; verticais; combinados ou transversais. Este movimento é mais dinâmico e cria mais suspense, fazendo com que seja apelativo para os espetadores.
<u>Ausência de Movimento</u> - É bastante utilizado no cinema e na televisão, ou seja, em documentários, reportagens. Tem o intuito de despertar ao espectador uma melhor perceção do movimento da pessoa.	—
<u>Transversal</u> - movimento no eixo da lente para a frente e/ou trás.	—
<u>Zoom</u> - Este pode ser “Zoom in” ou “Zoom out”, simula-se o movimento da câmara sendo este uma ilusão (para trás e para a frente).	<u>Zoom</u> - Simula-se o movimento da câmara, sendo este, um movimento aparente, para a frente e para trás, este pode ser, Zoom in” ou “Zoom out”.

Tabela 1- Técnicas de Movimentos.

3.2.4 Live Stream

Live stream é uma transmissão de vídeo em direto via internet ou na rede de computadores.

Por intermédio do live streaming, Potenza (2022) reforça que todas as imagens capturadas são transmitidas em direto, em tempo real nos dispositivos conectados. Nessa forma, uma boa conexão à internet é ainda mais fundamental. No caso do streaming, se a conexão é interrompida temporariamente, o vídeo pode ser carregado e reproduzido novamente, mas no caso do live streaming, se a conexão for interrompida, não se consegue assistir aos *frames* em que se estava, a não ser que a gravação seja disponibilizada posteriormente. hausnh

O live streaming é usado para aproximar as pessoas e divulgar mensagens, por esta tecnologia, capta se e partilha o presente, o momento em que tudo acontece, o live permite que esses momentos únicos sejam divididos com várias pessoas, com um número elevado de espectadores, até chegar além-fronteiras.

3.2.5 Vídeo Promocional

O vídeo promocional também pode ser designado de vídeo Institucional, corporativo ou marketing. O vídeo é utilizado como uma ferramenta para o marketing, com o objetivo de passar uma mensagem.

Uma poderosa ferramenta, vídeo promocional é uma maneira rápida e eficaz de potencializar as vendas e o marketing de qualquer empresa. Normalmente é utilizado para destacar as principais características e vantagens de um produto ou serviço, como vídeo de demonstração, ou da marca com um todo.

O vídeo promocional pode servir como suporte à equipa. Pode integrar numa campanha de email, marketing, duplicando, assim, a taxa de cliques e estudos indicam que aumenta o entendimento das pessoas sobre um produto em mais de 70%. Comparativamente com conteúdos em formato de texto, o vídeo é mais facilmente partilhado e tem mais hipóteses de ser recordado.

Estes tipos de vídeos, têm de ser precisos, claros, diretos, apelativo e espontâneo normalmente, tem uma duração de 5/10 minutos. Cada vez mais, são utilizados nas redes sociais, com o intuito de “promover” determinado conteúdo, para capturar a atenção do público alvo e transmitir a mensagem da forma mais rápida possível, provocar emoção ao espectador e alta e boa qualidade, sem erros e de forma clara.

Segundo Magalhães (2016) as instituições utilizam diferentes meios de Marketing, onde a mais recente estratégia passa pela difusão online nas redes sociais, de vídeo de diferentes tipos. A simples transmissão ao vivo de um evento da organização, um vídeo feito na webcam do computador pessoal de um

funcionário a falar do ambiente de trabalho ou um vídeo promocional feito para o efeito.

3.2.6 Grafismos Audiovisual Motion Graphics

Encontra se diversas referências de interação nessas áreas e nomenclaturas como design de som, design de cor, design de narrativa, design de produção e motion graphics. Este último seria a informação de meio de artefactos digitais que, traduzido, seria algo como “grafismos em movimento”.

Partindo deste ponto, de que grande parte da comunicação dá se de uma forma ou de outra pela visibilidade, não se pode limitar todo design visual em obras audiovisuais como algo puramente estético. A influência do design no audiovisual existe desde sempre. A condição de imaginação dos cartazes dos filmes, figurinos, cenários e balões de diálogo, por exemplo, são algumas das formas primárias de poder relacionar tais campos.

Para Sagatio (2019):

“Definir o que é motion graphics realmente não se trata de uma questão tão simples, uma vez que o tema é bastante abrangente por ter teorias tanto do design quanto do cinema, além de ser transdisciplinar e transversal há vários saberes envolvidos no seu conceito. Para entender a estética motion graphics é preciso pensar o representacional, o seu conceito representativo e os significados que ele representa.” (p.157)

Oráculos

“Oráculo” é o nome que se dá às caixas de informação que aparecem na televisão, normalmente na parte interior, ou superior direita. Moreira (2017) reforça, caixas que contêm informação importante para contextualizar ou completar a informação que está a ser transmitida. É comum que estas caixas deem ao espectador informações sobre o local onde está a ocorrer a transmissão, no caso dos diretos especialmente, ou o nome da pessoa que está a aparecer no ecrã.

Capítulo IV - Casos de Estudo

4.1 Fórmula 1

4.1.1 Introdução histórica

Segundo o autor Manisin (2018), a era moderna da Fórmula 1 começou em 1950, mas as raízes das corridas de *Grand Prix* (Grande Prémio) são muito anteriores, recuando às corridas de estradas pioneiras na França, na década de 1890.

A Fórmula 1 foi criada em 1950, pela Federação Internacional de Automobilismo (FIA). A competição, também chamada de F1, surgiu a partir da reunião dos *Grand Prix's* que eram disputados na Europa no início do Século 20.

Inicialmente, o campeonato de F1 era composto por 6 provas disputadas na Europa (Reino Unido, Mónaco, Suíça, Bélgica, França e Itália), além de incluir o resultado das 500 milhas de Indianápolis - tradicional corrida da *Fórmula Indy*.

A primeira corrida de F1 foi datada no dia 13 de maio de 1950, no circuito de Silverstone, no Reino Unido. Estima-se que mais de 100 mil pessoas acompanharam o *Grand Prix*, vencido pelo italiano Nino Farina, da Alfa Romeo.

Em 72 temporadas da F1, foram realizadas corridas em 75 autódromos diferentes por todo o mundo. (Andrade, 2019)



Figura 22- Alfa Romeo 158, Fórmula 1 em 1950 (Fonte: Goodwood.com)



Figura 23- Ferrari F1-75, Fórmula 1 em 2022 (Fonte: Motorsport.com)

4.1.2 Transmissão

Em Portugal, as televisões dos portugueses receberam a primeira corrida de F1 no ano 1966, mais precisamente no *Grand Prix do Mónaco*.

Segundo Scott (2020), a RTP adquire os direitos em 1966 em que se iniciou às 17h30 num domingo e a sua audiência, superou, incrivelmente, a final da taça de Portugal.

Desde então, várias estações de comunicação, RTP, nos primeiros tempos de transmissão em Portugal (sensivelmente antes do ano 2000), Sport Tv, sucedeu a RTP e com a compra dos direitos mais recentemente a Eleven Sport (Estudos e dados relativamente ao ano de 2021)

4.1.3 Grafismos

No mundo da F1, os grafismos audiovisuais são uma ferramenta crucial para o publico, em todo o fim de semana, desde dos treinos de sexta até á corrida de Domingo.

Segundo o autor Fernández (2018), os gráficos são um elemento chave no desenvolver das diferentes sessões ao longo do fim de semana, pois facilitam aos fãs o acompanhamento de tudo o que está a acontecer dentro e fora da pista, fornecendo diferentes tipos de informações. Além disso, também fazem parte da narrativa da competição, pois focam em determinados eventos ou situações relevantes para os espectadores.

De seguida, irei analisar alguns grafismos e oráculos relativamente ás temporadas de 2018-2021:

Cores predominantes

Seja na sua marca gráfica, seja permanentemente nos grafismos audiovisuais, encontra se três cores, vermelho, branco e preto, são estas três cores que a organização da F1 se baseia para todo os grafismos.



Figura 24- Marca Gráfica F1 (Fonte: F1)

Tipografia

Em 2018, com o *Redesign* da marca gráfica Fórmula 1, uma nova tipografia veio com a marca, *Typography Formula One*, com 4 variantes, *regular*, *bold*, *black* e *wide*.

Regular:

Fórmula 1

Black:

Fórmula 1

Bold:

Fórmula 1

Wide:

Fórmula 1

Introdução ao *Grand Prix*



Figura 25- Grafismo inicial de abertura (Fonte: Autor)

Gráfico com a marca gráfica do *Grand Prix* (neste caso, o Grande Prémio de Portugal) que inclui a marca gráfica da Fórmula 1 e no fundo podemos destacar um pormenor, em 2020 a F1 marcava o seu 70º aniversário, representado com o número 70.



Figura 26- Grafismo de localização (Fonte: Autor)

Gráfico que representa a corrida número 12 do calendário, a localidade (Portimão) e o país (Portugal) com a sua bandeira, com duas marcas gráficas da Fórmula 1 e da FIA, acompanhado do descritivo *World Championship* (Campeonato do Mundo), voltamos a ter o número 70 em fundo e com o descritivo *Born 1950* (nasceu em 1950), que subentendemos que o campeonato do mundo de F1 nasceu em 1950.

No decorrer do *Grand Prix* (1)

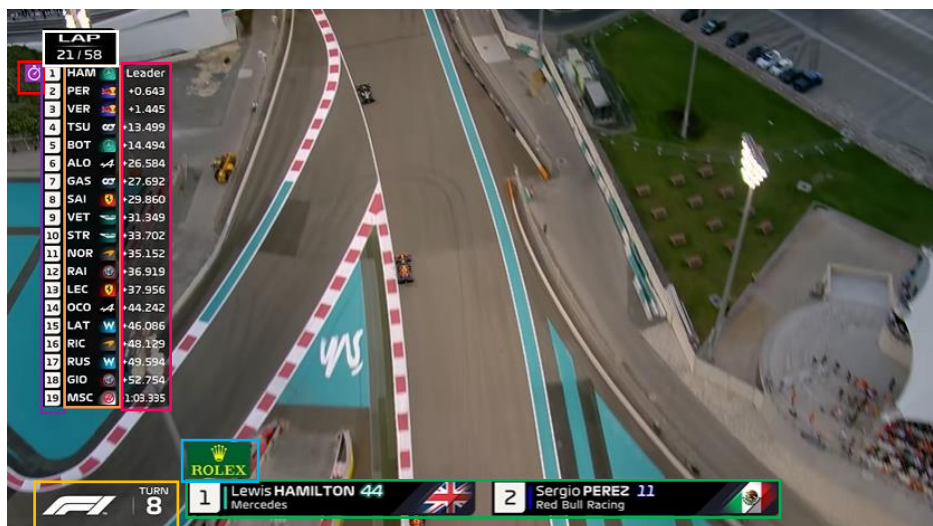


Figura 27- Grafismo no decorrer do *Grand Prix* 1 (Fonte: Autor)

Devido a muitos dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, de cima para baixo:

Em Branco - Nesta zona podemos assistir á contagem de voltas e ao total de voltas do *Grand Prix* com o descritivo *LAP* (Volta);

Em Vermelho - Zona em que significa que o piloto detém a volta mais rápida da corrida;

Em Roxo - Local onde visualizamos a posição dos pilotos no decorrer da corrida;

Em Laranja - Inicial do apelido do nome do piloto, primeiras três letras, em caixa (exemplo: Hamilton - HAM) juntamente com a cor predominante do carro e marca gráfica da equipa;

Em Rosa - Distancia dos pilotos em segundos para o *LEADER* (líder), com 3 casas decimais (0,000s);

Em Amarelo - No canto inferior esquerdo, temos a marca gráfica da Fórmula 1 e um indicador da curva onde está a imagem do plano que seguimos na transmissão;

Em Azul - Local publicitário (*Rolex*);

Em Verde - Grafismo de luta direta em pista, consiste com nome todo do piloto (primeiro e apelido) em que um apelido aparece em destaque, juntamente com o seu número, o nome da sua equipa, a cor da sua equipa (elemento gráfico retangular ao alto), a bandeira do seu país e com o número da posição atual dentro de um elemento gráfico quadrangular.

Persona

(Narrador que está a acompanhar a transmissão neste momento - Fig. 14)

“Falta 37 voltas para o final, Hamilton e Perez estão em luta pela primeira posição, Redbull quer subir á primeira posição, Perez está com uma desvantagem de 0,643s e Hamilton fez a volta mais rápida da corrida, será que na curva 9 consegue concretizar a ultrapassagem?”

No decorrer do *Grand Prix* (2)



Figura 28- Grafismo no decorrer do *Grand Prix* 2 (Fonte: Autor)

Devido a alguns dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, de cima para baixo:

Em Vermelho - Elementos gráficos em amarelo, com a palavra *YELLOW FLAG* (bandeira amarela⁶) indica neutralização da prova, na zona do setor 3;

Em Rosa - Distancia entre os pilotos em segundos, com 3 casas decimais (0,000s);

Em Azul - Elementos gráficos em que nos indicam que o piloto *MAZ* (Mazepin) subiu uma posição (indicado a verde) e que o piloto *MSC* (Schumacher) desceu uma posição (indicado a vermelho).

⁶ Significa acidente em pista, os pilotos devem de circular com precaução.

Classificação final do *Grand Prix*

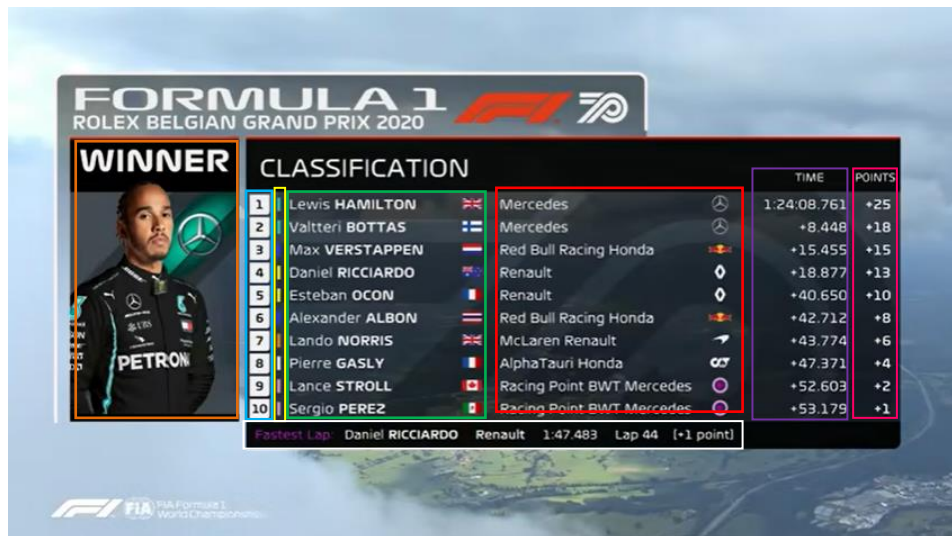


Figura 29- Grafismo classificação no final Grand Prix (Fonte: Autor)

Devido a muitos dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, da esquerda para a direita:

Em Laranja - a imagem do vencedor da corrida, juntamente com a cor e marca gráfica da equipa e com o descritivo *WINNER* (Vencedor);

Em Azul - elementos gráficos que indicam as posições dos pilotos;

Em Amarelo - a cor predominante no carro;

Em Verde - Nomes dos pilotos, primeiro e apelido, em que no apelido aparece numa vertente tipográfica *Bold*, em caixa alta e primeiro nome aparece com a vertente tipográficas *Regular*, em que somente a primeira letra aparece em caixa alta, juntamente com as bandeiras dos seus países;

Em Vermelho - Nome “completo” das equipas juntamente com a marca gráfica das mesmas;

Em Roxo - visualizamos o tempo total de corrida (1:24.08,761) e diferenças dos pilotos relativamente para o primeiro;

Em Rosa - total de pontos amealhados, por parte dos pilotos, na corrida;

Em Branco - indicação da melhor volta da corrida com o descritivo *FASTEST LAP*, nome do piloto, equipa, tempo da volta, em que volta foi realizada e o pondo adicional que recebeu.

4.2 Formula E

4.2.1 Introdução histórica

Por ser um campeonato relativamente muito recente, a informação é bastante reduzida, mas falamos do primeiro campeonato do mundo de carros elétricos, Formula E, iniciou se no ano 2014.

A FE, corre não em circuitos permanentes (autódromos) mas sim pelas ruas das cidades mais icônicas do mundo com a missão de mostrar o potencial da mobilidade sustentável, ao conduzir veículos elétricos por um mundo melhor e mais limpo.



Figura 30- Monolugar da Fórmula E 2014 (Fonte: AutoMobilSport)



Figura 31- Fórmula E 2021 (Fonte: Eurosport)

4.2.2 Transmissão

A forte aposta da FE para a visibilidade para a mobilidade sustentável, é um fator importante para as suas transmissões.

As suas transmissões televisivas iniciaram se no ano 2014, com o início do campeonato, em Portugal a Eurosport tem os seus direitos e mais recentemente a Eleven Sport e como avança o próprio website da FE, neste momento, a modalidade já tem uma visibilidade para mais de 150 países.

4.2.3 Grafismos

Tal como na F1, os grafismos são um elemento bastante importante para a visibilidade da modalidade, toda a seguinte análise dos grafismos e oráculos serão relativamente às temporadas de 2020-2021:

Cor predominante

Sempre com a visão de sustentabilidade, a permanência de escalas de azul atinge um nível mais futurista e limpo, com cores brancas e claras, tanto na sua marca gráfica como nos seus grafismos.



Figura 32- Marca Gráfica FE (Fonte: FE)



Tipografia

Tipografia oficial não divulgada pela organização.

Investigação da tipografia utilizada no grafismo audiovisual no campeonato mundial de Fórmula E.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ**
 Ñçÿžšáááâââãããääääåååêêêëëëìììíííîîîïïïðððóóóôóóúúú
 & \ | ' ? [] @ , ; : > * ~ © ¢ \$ % = %
0123456789

Introdução ao *E-Prix*



Figura 33- Grafismo inicial de abertura (Fonte: Autor)

Grafismo com o local do *E-Prix* (Monaco), o nome do *E-Prix* (Abb Fia Formula E Monaco E-Prix) ambos em escala de azul escuros e a contrastar a indicação da ronda do campeonato, dentro de um elemento quadrangular azul como *lettering* em branco (Round 7) tal como um elemento gráfico a dividir o destaque do local do nome do *E-Prix*.

Apresentação da grelha de partida antes do E-Prix

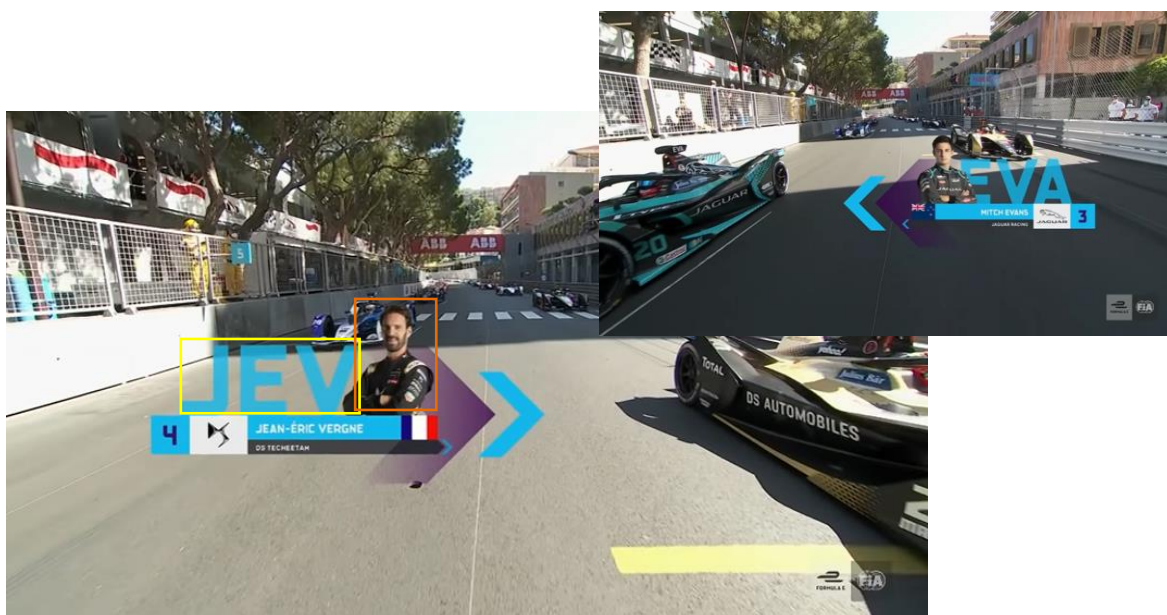


Figura 34- Grafismo de apresentação (Fonte: Autor)

Um grafismo bastante inovador dentro do desporto motorizado, em que um operador, em plano móvel, de trás para a frente da grelha de partida (do último para o primeiro carro), apresenta os pilotos e carros que iniciam a corrida.

Devido a alguns dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, da esquerda para a direita:

Em Vermelho - Posição em que o piloto inicia a corrida;

Em Verde - Marca gráfica da equipa, nome do piloto com a sua nacionalidade e na zona mais escura o nome da equipa;

Em Amarelo - 3 letras de inicial do nome do piloto;

Em Laranja - Imagem do piloto;

Em Azul - Elementos gráficos que indicam a direção do grafismo que está a representar.

Carros que apareçam no plano na direita, grafismo entra pela esquerda e carros que apareçam no plano na esquerda, grafismo entra pela direita, como representado nas figuras a cima.

No decorrer do E-Prix (1)

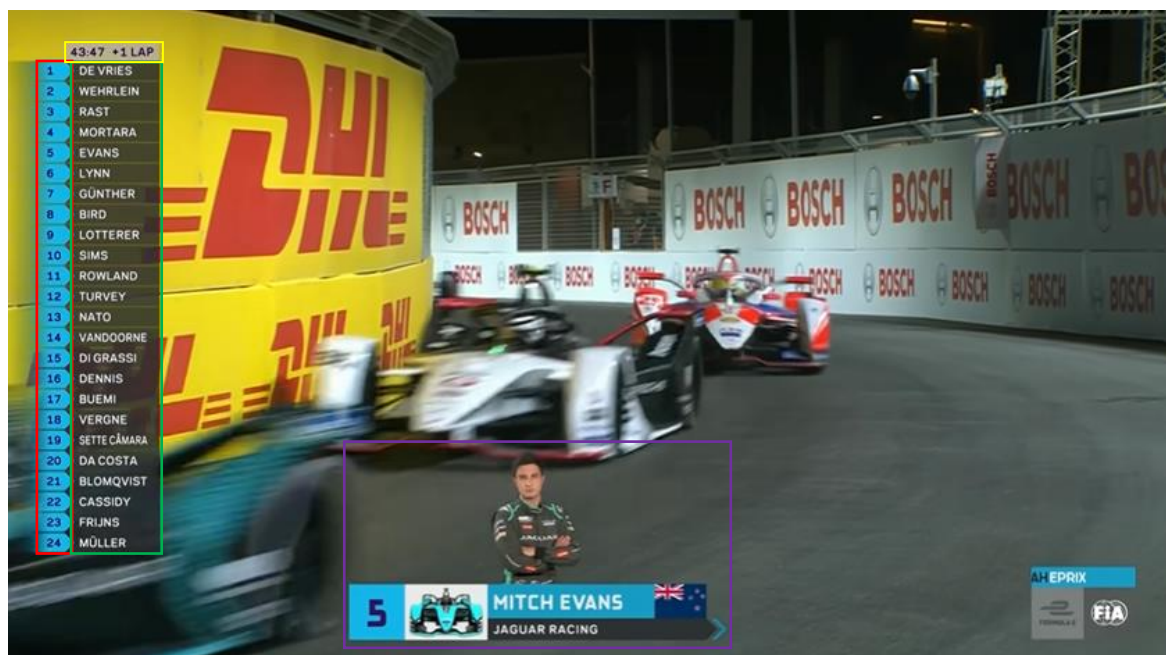


Figura 35- Grafismo do decorrer (Fonte: Autor)

Devido a alguns dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, da esquerda para a direita:

Em Vermelho - Posição dos pilotos no decorrer do *E-Prix*;

Em Verde - Apelidos dos pilotos;

Em Amarelo - O tempo que falta para terminar a corrida (43 minutos e 47 segundo. Com o *lettering* +1LAP indica que ao fim desse tempo, existe mais uma volta para percorrer)

Em Roxo - Vários elementos de identificação do piloto, como, da esquerda para a direita, Posição instantânea do piloto, imagem do carro, nome do piloto (primeiro e apelido), bandeira do país do piloto, nome da equipa e imagem do piloto.

No decorrer do E-Prix (2)



Figura 36- Grafismo do decorrer (2) (Fonte: Autor)

Devido a alguns dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, da esquerda para a direita:

Em Vermelho - Indicação dos pilotos que possuem *Attack Mode*⁷, com elementos gráficos que indicam, com três elementos, tem ao seu dispor três minutos de *Attack Mode*, com dois elementos, dois minutos e com um elemento, um minuto.

Em Verde - Indicação de bandeira amarela, com a indicação do *lettering*, também com vários elementos na tela, na zona superior e inferior.

⁷ Consiste em os pilotos utilizarem uma trajetória diferente, em que nessa zona existem pontos de deteção para que os carros ganham mais 25kw de potencia com uma duração máxima de 3 minutos.

Classificação final do E-Prix



Figura 37- Grafismo classificação (Fonte: Autor)

Devido a muitos dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, da esquerda para a direita:

Em Vermelho - Destaque para o vencedor com vários elementos, indicação de vencedor com o *lettering* **WINNER**, imagem do piloto e nome do piloto, primeiro e apelido(s);

Em Branco - Indicação da ronda do campeonato, local da prova, reforço para o público que está perante a classificação final da prova, com o descritivo de *Race Classification*, e marcas gráficas do patrocinador, da FE e FIA;

Em Amarelo - Posições dos pilotos;

Em Verde - Nomes dos pilotos, primeiro e apelido(s) com as bandeiras do seu país;

Em Laranja - Nomes e marcas gráficas das equipas;

Em Rosa - Número de voltas percorridas e diferença dos pilotos relativamente ao vencedor;

Em Cinzento - Indicação do piloto que fez a melhor volta da corrida.

4.3 Campeonato do mundo de Karting

4.3.1 Introdução histórica

Vencer o campeonato do mundo é um salto importante para outras categorias, cerca de 30 pilotos por corrida, um campeonato com história, após aparecer os primeiros karts após a 2ª guerra mundial, nos anos 60, iniciou-se o campeonato do mundo de karting, ainda em pistas não permanentes, mas sim em parques de estacionamento.

Hoje em dia o campeonato do mundo está presente nos países Alemanha, Bélgica, Espanha, Itália e Portugal. Portugal conta com uma ronda no kartódromo Internacional do Algarve.

Este campeonato tem vindo a crescer a visão tanto a nível mundial como a nível nacional (Portugal), com a sua vinda e de pilotos interessados a integrar.



Figura 38- Campeonato do Mundo de Karting (Fonte: Vroomkart Portugal)

4.3.2 Transmissão

Com a pandemia do covid-19, toda a organização teve de arranjar soluções para a visibilidade da modalidade, pois os recintos estavam interditos a público, ou seja, iniciaram as suas transmissões no ano de 2020, em *Live Stream, on-line* pelo Facebook e Youtube, na primeira etapa do campeonato em Zuera, Espanha.

Em que alcançaram mais de vinte mil de visualizações, organizadores e equipas ficaram satisfeitas com a “nova” visão do campeonato e continuam com as *Livestream* até hoje.

4.3.3 Grafismos

Tendo em conta que o campeonato tem recentemente uma visão diferente e nova, os grafismos são reduzidos, mas importantes para a modalidade, análise dos grafismos e oráculos serão relativamente às temporadas de 2020-2022:

Cor Predominante

Com base da marca gráfica, o campeonato baseia se na cor verde e azul.



Figura 39- Figura 28 - Marca Gráfica FIA Karting
(Fonte: F1)



Tipografia

Sem qualquer dado de fonte e estilo de letra.

Grelha de partida para a corrida

QUALIFYING HEAT A-D		OK	
2	71	USA	Ugo Ugochukwu
4	3	SWE	André Lindblad
6	21	JPN	Rintaro Saito
8	5	RAP	Artem Severikhin
10	9	FIN	Juha Valtanen
12	46	ITA	Giovanni Trentin
14	32	ESP	Ruben Moya Lopez
16	19	ITA	Rafael Modonese
18	77	ESP	Albanj Del Valle Vivas A.
20	12	ITA	Allo Andrea Spina
22	22	ITA	Luca Lecorba
24	45	FIN	Rasmus Joutsenies
26	73	ESP	Yeraj Vaello Luque
28	55	POL	Kuba Rajad
30	76	ESP	Alvaro Hernandez Viedma
1	65	BRA	Gabriel Gomez
3	24	POL	Tymoteusz Kucharczyk
5	11	NOR	Martinius Stenshorne
7	8	FIN	Tuukka Taponen
9	14	FIN	Axel Eldin
11	25	FIN	Nikolas Pirttilahti
13	28	FIN	Eemeli Kolvisio
15	33	ITA	Matteo De Palo
17	40	GBR	Luca Griggs
19	53	GER	Herold Nuredini
21	63	IND	Amur Shabdar
23	70	NLD	Carmen Kraav
25	29	ESP	Bruno Del Pino
27	72	ARG	Kevin Aaron Quevedo
29	69	FIN	Robin Saarg

Figura 40- Grelha de partida (Fonte: Autor)

Devido a muitos dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, da esquerda para a direita:

Em Branco - Indicação do resultado da qualificação com grelha de partida para a corrida;

Em Vermelho - Posição dos pilotos;

Em Verde - Números dos pilotos;

Em Laranja - Nome dos pilotos, primeiro e apelido(s).

Decorrer da corrida



Figura 41- Decorrer da corrida (Fonte: Autor)

Devido a muitos dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, da esquerda para a direita:

Em Vermelho - Posição dos pilotos;

Em Verde - números dos pilotos;

Em Roxo - Nomes dos pilotos, com inicial do primeiro nome e três letras do apelido;

Em Amarelo - Diferença em tempo para o líder da corrida;

Em Laranja - o Número de voltas, total de volta 7, com 4 já percorridas;

Em Rosa - Indicação do piloto que realizou a melhor volta, com a indicação de *lettring FAST LAP*, número do piloto, bandeiro do país do piloto, nome do piloto, nome da equipa e o tempo da volta.

Classificação final da corrida

QUALIFYING HEAT A-B					OK-JUNIOR
1	127		David Walther	Koski Motorsport	7 Laps
2	136		Kean Nakamura Berta	Forza Racing	+8.589
3	101		Freddie Slater	Ricky Flynn Motorsport	+1.128
4	104		Rene Lammers	Parolin Motorsport Srl	+3.223
5	118		Maddin Rehm	Ricky Flynn Motorsport	+3.622
6	156		Marcus Saeter	Ward Racing	+4.793
7	170		German Foteev	Tony Kart Racing Team	+5.552
8	109		Kiril Kutsikov	Forza Racing	+7.999
9	122		Dion Gowda	Ricky Flynn Motorsport	+8.382
10	116		Yevan David	Forza Racing	+9.581
11	137		Nacho Tuñon Garcia	DPK Racing	+9.632
12	165		Kiril Dzhev	Ward Racing	+11.788
13	164		Arthur Dorison	Tony Kart Racing Team	+11.988
14	187		Enzo Tamvanichisul	Tony Kart Racing Team	+13.393
15	106		Harley Keeble	Tony Kart Racing Team	+13.493
16	114		Jan Przyrowski	Tony Kart Racing Team	+14.823
17	169		Juan Cota Alonso	Ward Racing	+15.198
18	120		Oleksandr Bondarev	Honza, Andriju	+15.388

Figura 42- Classificação final (Fonte: Autor)

Devido a muitos dados nesta figura, a divisão de gráficos, por cores, é essencial para uma melhor análise do esquema e de significados do grafismo, da esquerda para a direita:

- Em Rosa - a indicação do resultado da corrida;
- Em Vermelho - posições dos pilotos;
- Em Verde - número dos pilotos;
- Em Amarelo - Nome e bandeira do piloto;
- Em Cinzento - Nome da equipa;
- Em Roxo - Total de voltas e diferenças de tempo para o vencedor.

Capítulo V - Fundamentação prática

5.1 Vídeo Promocional

5.1.1 Visão e Publico Alvo

Vídeo para o ano de 2023, com a visão de promover o troféu, a cidade de Castelo Branco, o kartódromo de Castelo Branco e a entidade organizadora, a Escuderia de Castelo Branco.

Com tudo, irá server também de amostra do trabalho desenvolvido do trabalho desenvolvido pela entidade organizadora, e também cativar pilotos a se inscrever para o troféu.

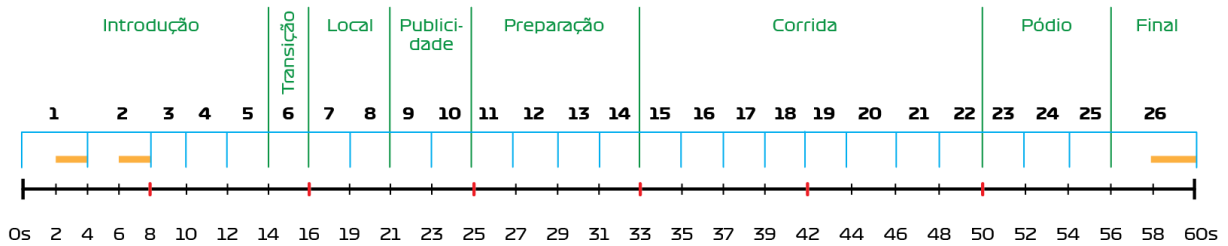
5.1.2 Planificação

Fase importante do projeto, organizar o trabalho, os dias de captação de imagem, entre outros pormenores.

Primeiramente foi estudado que o vídeo promocional irá ter um minuto de tempo limite, para que o publico alvo interprete rápido e de maneira clara do que consiste o troféu, como a cidade de Castelo Branco, como a organização de toda a entidade organizadora.

Após estar tudo delimitado em *Brainstorming*, sucedeu o som, escolher a melhor composição musical para o desporto, música com batida e rápida, além de ser um fator importante para a edição (em termos de corte de vídeo), também transmite ao espectador da ciência do desporto motorizado, neste caso a categoria karting.

Para uma melhor organização, planificar todos os acontecimentos do vídeo, tendo em base a batida da música, como está representado na seguinte planificação:



- | | |
|--|--|
| <p>1 - Imagem Castelo Branco
 Grafismo - Imagem gráfica do Troféu (Troféu Porfírio Lima)</p> <p>2 - Imagem Kartódromo
 Grafismo - Imagem gráfica dos organizadores (Escuderia Castelo Branco e Kartódromo Castelo Branco)</p> <p>3 - Imagem Castelo Branco</p> <p>4 - Imagem Castelo Branco</p> <p>5 - Imagem Castelo Branco</p> <p>6 - Transição para o Kartódromo</p> <p>7 - Imagem Kartódromo</p> <p>8 - Imagem Kartódromo pista</p> <p>9 - Publicidade</p> <p>10 - Publicidade</p> <p>11 - Imagem ambiente entre os pilotos</p> <p>12 - Imagem preparação dos pilotos</p> <p>13 - Imagem Entrada dos pilotos para os karts</p> <p>14 - Imagem Ajustes dos pilotos nos karts (Ex. Pedais)</p> | <p>15 - Imagem Bandeira Verde / início da corrida</p> <p>16 - Imagem Passagem Karts juntos</p> <p>17 - Imagem Ultrapassagem / Luta em pista</p> <p>18 - Imagem Passagem de karts (close up)</p> <p>19 - Imagem Ultrapassagem / Luta em pista</p> <p>20 - Imagem Passagem Karts juntos</p> <p>21 - Imagem Ultrapassagem / Luta em pista</p> <p>22 - Imagem Bandeira de Xadrez</p> <p>23 - Imagem karts na box / saída dos pilotos</p> <p>24 - Imagem preparação do pódio</p> <p>25 - Imagem pódio</p> <p>26 - Imagem Kartódromo
 Grafismo - Imagem gráfica do Troféu (Troféu Porfírio Lima), da Escuderia Castelo Branco e do Kartódromo Castelo Branco.</p> |
|--|--|

Figura 43 - Planificação vídeo promocional (Fonte: Autor)

Para uma melhor compreensão da planificação apresentada, explicita-se ao longo de vários pontos (indicados em números sobre a linha azul):

Ponto 1 - do 0 aos 4 segundos da música - interpreta-se de um plano geral da cidade de Castelo Branco com a entrada de grafismo, a imagem gráfica do troféu, no segundo 2 com a duração até ao segundo 4;

Ponto 2 - do 4 aos 8 segundos da música - Interpreta-se de um plano geral do Kartódromo de Castelo Branco com a entrada de grafismos dos organizadores, no segundo 6 com a duração até ao segundo 8;

Traço vermelho - Ligeira mudança de tom e batida da música, importante para a edição;

Pontos 3/4/5 - do 8 aos 14 segundos - planos da cidade com uma duração de 2 segundos cada um;

Ponto 6 / traço vermelho - do 14 aos 16 segundos - ponto importante com batida forte e rápida com a transição para o local, o kartódromo, com cerca de 4 planos pormenores da pista do kartódromo;

Ponto 7/8 - do 16 aos 21 segundos - planos de localização do kartódromo, dois planos com corte na batida da música;

Ponto 9/10 - do 21 aos 25 segundos - momento de publicidade/promoção da imagem gráfica do organizador e da marca de chassi da frota de karts que possui o kartódromo;

Traço Vermelho / Ponto 11/12/13/14 - do 25 aos 33 segundos - após uma mudança de som, tempo para a preparação dos pilotos para a corrida, com planos de ambiente entre pilotos, preparação dos pilotos relativamente a equipamento, entrada para o kart e últimos ajustes dentro do kart;

Traço Vermelho / Ponto 15/16/17/18/19/20/21/22 - do 33 aos 50 segundos - momento importante após uma mudança de batida, oportunidade de realizar uma transição da preparação para a corrida, primeiro plano desta sequência, bandeira verde como indicativo de início de corrida, vários planos em ritmo de corrida para a representação número de pilotos inscritos, ultrapassagens, lutas saudáveis em pista, e no fim desta sequência de planos, a bandeira de xadrez, com o significado de fim de corrida;

Traço Vermelho / Ponto 23/24/25 - do 50 aos 56 segundos - parte final relativamente do pódio, entrada importante com a mudança de tom com o primeiro plano da chegada dos pilotos à box, de seguida a preparação do pódio e por último a entrega de prémios no pódio;

Ponto 26 - do 56 aos 60 segundos - último plano geral do kartódromo com a implementação das três marcas gráficas, Troféu Porfírio Lima, Kartódromo Castelo Branco e Escuderia Castelo Branco.

5.2 Live Stream

5.2.1 Visão e Público Alvo

Planeamento de *Live Stream* com implementação no ano de 2023, com a visão de cativar mais público para a modalidade e divulgação da organização, e principalmente dos patrocinadores dos pilotos ou do kartódromo.

Também com o intuito de organizações da prática desta modalidade desejar em realizar corridas no espaço, falamos a nível ou até mesmo a nível ibérico.

5.2.2 Planeamento

Pela frente um planeamento ao pormenor da *Live* divide em pré-produção, produção e pós-produção.

Pré-produção

Fase inicial do planeamento, criação de uma planificação com o intuito de organização e conceber modelo base para uma ou várias transmissões, em baixo segue a planificação base da *Live stream*:

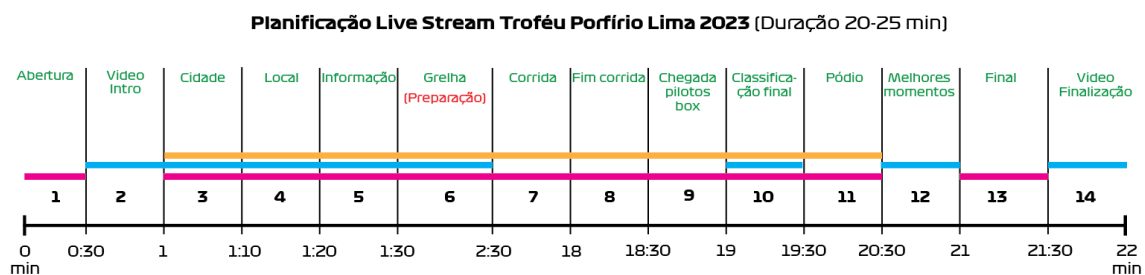


Figura 44 - Planificação Live Stream

Live Stream com uma duração entre os 20 a 25 minutos, para uma melhor compreensão da planificação apresentada, explicita-se ao longo de vários pontos:

Cores: **Rosa** - Comentários do narrador;

Azul - Música de fundo;

Amarelo - Grafismos / Oráculos.

Ponto 1 - duração de 30 segundos - Abertura da Live com a bandeira de xadrez (fim da qualificação) com imagem da reta da meta;

Ponto 2 - Duração de 30 segundos - Inico do evento com o vídeo de introdução;

Ponto 3 - Duração de 10 segundos - Apresentação com imagens de Castelo Branco com grafismo de localização;

Ponto 4 - Duração de 10 segundos - Imagem do Kartódromo de Castelo Branco com grafismos de localização;

Ponto 5 - Duração de 10 segundos - Imagem de pormenor da pista do Kartódromo de Castelo Branco com grafismo da identidade do troféu;

Ponto 6 - Duração de 1 minuto - Imagens da preparação e organização da grelha de partida (Pré-Grelha), com grafismo de apresentação da grelha de partida;

Ponto 7 - Duração de ~18 minutos - Imagem de vários pontos da pista, em sequência do decorrer da corrida com a implementação de vários grafismos;

Ponto 8 - Duração de 30 segundos - Imagem da bandeira de xadrez, imagens dos pilotos a terminarem a prova com grafismo a indicar o vencedor;

Ponto 9 - Duração de 30 segundos - Imagem dos pilotos dentro da box;

Ponto 10 - Duração de 30 segundos - Imagem fixa de um ponto da pista com grafismo da classificação final da corrida;

Ponto 11 - Duração de 1 minuto - Imagens do pódio com grafismo a destacar o vencedor;

Ponto 12 - Duração de 30 segundos - Várias imagens da corrida, melhores momentos;

Ponto 13 - Duração de 30 segundos - Imagem fixa de um ponto da pista para dar término aos comentários;

Ponto 14 - Duração de 30 segundos - Fim do evento com o vídeo de finalização;

Após toda esta planificação, é o momento de organizar datas de dias de captação de imagem, como este projeto consiste num planeamento, foi no presente ano (2022) que as imagens foram captadas, ou seja, no campeonato que está a decorrer neste momento.

O semestre começou no mês de março mas como em termos de logística, autorizações e de planificação não foi possível captar imagem, 10 de abril foi o teste para que no dia 22 de maio ir realizar a captação de imagem.

Em baixo, segue as provas do troféu de 2022 e os seus traçados da pista, em destaque os dias de captação de imagem:









Data	Tipologia		Traçados
6 fev	2x SPRINT		Traçado 1 – Invertido
13 mar	2x SPRINT + ENDURANCE – 2h		Traçado 2
10 abr	2x SPRINT		Traçado 4 – Circuito 1
22 mai	2x SPRINT		Traçado 2 - Invertido
19 jun	2x SPRINT		Traçado 1
2 out	2x SPRINT + ENDURANCE – 4h		Traçado 2
13 nov	2x SPRINT		Traçado 4 – Circ. 1 - Invertido
4 dez	2x SPRINT + ENDURANCE – 4h		Traçado 1

Figura 45 - Calendário do troféu 2022

Considera-se que o dia de captação de imagem foi no dia 22 de maio, no traçado 2 do kartódromo, sentido invertido (sentido inverso dos ponteiros do relógio), ou seja, no layout representado:



Figura 46 - Layout do traçado 2

Produção

Fase de produzir o conteúdo planeado e planificado na pré-produção, fase de organização dos mapas, de camaras, de planos, do material e da equipa.

Mapas de posicionamento das camaras na pista, serão apresentadas várias possibilidades de camaras no seguinte mapa, cerca de 8 locais para camaras fixas com 18 planos diferentes, para uma interpretação mais clara e detalhada apresenta-se os seguintes mapas:

Via Wireless



Figura 48 - Mapa camaras Wireless

Via Cabo



Figura 47 - Mapa camaras Cabo

Este projeto está projetado para ser concebido por camaras via Wireless, (salvo caso não seja possível), com 4 camaras no terreno, em que 3 delas fixas em tripés e uma móvel, para as mesmas 4 microfones, 1 drone, 1 régie e 1 ou 2 computadores, em termos de equipa será necessário 2 operadores para camaras em tripés, 1 operador para camara móvel, 1 operador para drone, 2 operadores para a régie e 1 operador para a parte de edição na hora, em suma, a equipa consiste em 6 ou 7 operacionais.

Dos 18 planos que neste projeto está representado, irá ser selecionado somente alguns, como apresentado no ficheiro final do planeamento da Live Stream, camaras fixas colocadas nos posicionamentos nos pontos 1, 3, 4, 5 e 7.

Em baixo todos os planos possíveis, 18 planos, mas em destaque os que estão representados neste projeto do ficheiro final:

Posicionamento 1 (Selecionado no projeto)

Plano da reta da meta e curva.

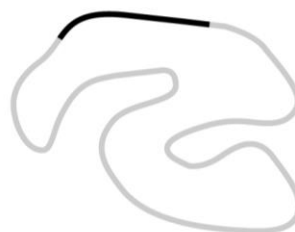


Figura 49 - Posicionamento camara

Posicionamento 2

4 planos, 2 na travagem para a curva e 2 planos da saída da curva.



Figura 50 - Posicionamento camara

Posicionamento 3 (Selecionado no projeto)

3 planos, em que 2 planos são na vista da saída da curva e outro é vista de costa de uma outra curva.



Figura 51 - Posicionamento camara

Posicionamento 4 (Selecionado no projeto)

3 planos da curva, entrada e saída da curva.



Figura 52 - Posicionamento camara

Posicionamento 5 (Selecioneado no projeto)
Plano grande de um setor da pista.

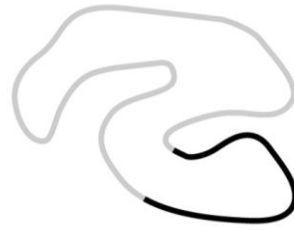


Figura 53 - Posicionamento camara

Posicionamento 6
2 planos da curva e da saída.

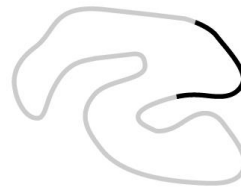


Figura 54 - Posicionamento camara

Posicionamento 7 (Selecionados no projeto)

Planos de saída de curva, próximos da saída e plano de 4 direções distintas.



Figura 55 - Posicionamento camara

Posicionamento 8 (Selecionado no projeto)

Planos do pódio.



Figura 56 - Posicionamento camara

Posicionamento 9 (Selecione no projeto) Planos de camera móvel.

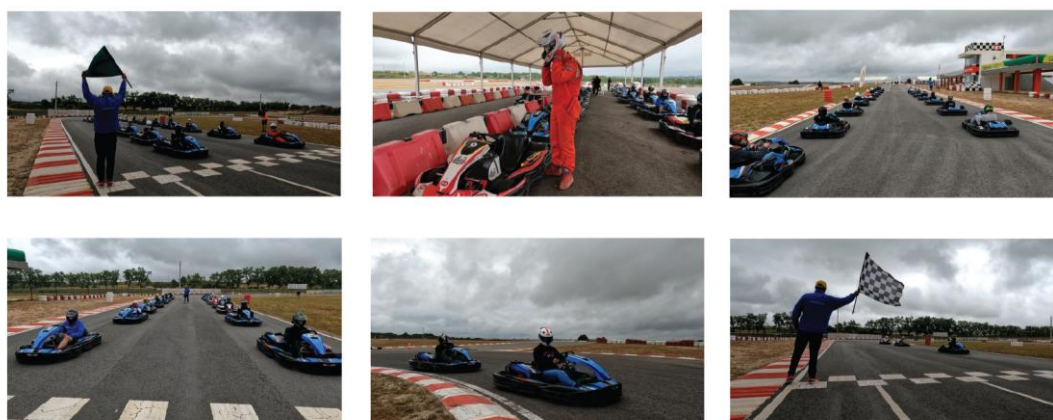


Figura 57 - Posicionamento camera

Pós-Produção

Última fase deste planeamento, fase focada essencialmente em grafismo e oráculos para a transmissão.

Criação de oráculos para a localização, como o porquê do nome do nome do troféu, quem fez a melhor volta, o vencedor e grafismos que iram atualizar na hora.

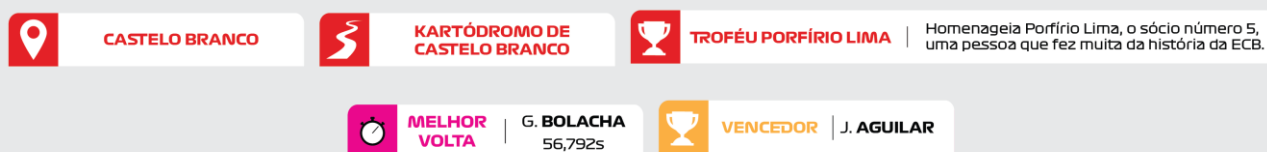


Figura 58 - Oráculos

Da direita para a esquerda, em cima:

- 1 - Oráculo de localização da cidade de Castelo Branco;
- 2 - Oráculo de localização do kartódromo de Castelo Branco;
- 3 - Oráculo de informação do Troféu Porfírio Lima.

Da direita para a esquerda, em baixo:

- 1 - Oráculo de indicação da melhor volta da corrida;
- 2 - Oráculo de indicação do vencedor da corrida.

Para a transmissão, apresenta-se os grafismos que iram ser implementados em tempo real.

Antes da corrida - Grelha de partida



Figura 59 - Grelha de partida

Durante a corrida - Gráfico de posições e bandeiras com mapas da localização do incidente.



Figura 60 - Gráfico de posições

Após a corrida - Gráfico das posições finais dos pilotos, com a diferença em segundos para o vencedor e os pontos que cada um recebeu.

TROFÉU PORFÍRIO LIMA		00	CLASSIFICAÇÃO	
1	16	JOÃO AGUILAR	16 VOLTAS	+36 PONTOS
2	14	GONCALO BOLACHA	+0.476s	+39p
3	1	GUILHERME NUNES	+0.729s	+32p
4	27	GUILHERME CALADO	+1.002s	+30p
5	22	JOÃO GOUVEIA	+3.949s	+29p
6	18	RUI FERREIRA	+5.422s	+28p
7	23	JORGE MANSINHO	+6.393s	+27p
8	6	HUMBERTO PEREIRA	+13.196s	+26p
9	5	CARLOS GRÁCIO	+19.144s	+25p
10	15	FÁBIO FERNANDES	+19.291s	+24p
11	8	PEDRO AFONSO	+21.168s	+23p
12	20	HUGO DUARTE	+23.848s	+22p
13	21	TIAGO VERÍSSIMO	+29.030s	+21p
14	3	NUNO FAZENDEIRO	+29.858s	+20p
15	9	JOÃO LOPES	+30.075s	+19p
16	25	LUÍS LOURENÇO	+33.839s	+18p
17	13	JOÃO SARAIVA	+35.461s	+17p

Figura 61 - Classificação final

Para que os tempos e dados apresentados sejam atualizados em tempo real, os sistemas e os softwares terão de estar ligados em conjunto da seguinte sequencia, kart cruza a linha de meta, *transponder* envia informação para o computador central do kartódromo que deverá estar ligado a um computador da transmissão e esse ligado ao software dos vetores do grafismo e por fim enviar para a transmissão em direto.

Capítulo VI - Conclusão

Um projeto que se baseou muito em planificações e bases para começar a avançar, é nesse ponto que deve ser destacado, no vídeo promocional foi planificado de modo clara a transmissão da mensagem e em pouco tempo, 60 segundos para ser mais preciso, um vídeo que destaca a cidade de Castelo Branco, o Kartódromo de Castelo Branco, o ambiente dentro do troféu, a organização, as lutas saudáveis dentro da pista, entidades envolvidas e o ponto chave, publicidade dos pilotos e empresas.

Dentro da *Live Stream*, foi realizado mais uma planificação detalhada com vários pontos chave, como captação de imagem, mapas de câmaras, planos, oráculos e grafismos, todos estes elementos prontos a serem utilizados para uma *Live* em tempo real.

Em suma, todo este projeto dentro do ramo da comunicação audiovisual se baseia e tem o intuito de criar crescimento da visão do troféu tal como cativar pilotos como também patrocinadores e elevar a sua audiência a nível nacional ou até mesmo a nível ibérico.

Capítulo VII - Glossário ("Infopédia - Porto Editora", 2022)

Autódromo - Recinto reservado, com instalações próprias para corridas de automóveis;

Brainstorming - Modelo de reunião em que os participantes, geralmente pertencentes a áreas de especialidades diferentes, apresentam espontaneamente as suas ideias e propostas para resolver determinado problema; tempestade de ideias;

Close-up - CINEMA, FOTOGRAFIA, TELEVISÃO plano muito aproximado do objeto, pessoa ou pessoas filmadas;

Frame - É cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual. Em inglês, "film frame" ou "video frame", conforme o produto em questão tenha sido realizado em película (tecnologia cinematográfica) ou vídeo (tecnologia eletrônica, seja ela analógica ou digital);

Kartódromo - Pista para corridas de karts;

Master shot - CINEMA, TELEVISÃO Gravação de uma cena por completo do início ao fim para obter um plano que funcione como "backup" dela;

Redesign - verbo transitivo - reformular o design de, voltar a desenhar
Nome; novo design, novo desenho

Take - CINEMA, TELEVISÃO registo sem interrupção de uma cena gravada por meio de uma câmara;

Voz-off - CINEMA, TELEVISÃO em linguagem audiovisual, voz exterior à cena, que comenta ou narra os acontecimentos;

Capítulo VIII - Bibliografia

Abreu, J. (2022). Fórmula 1 cresceu nas audiências em 2021. Obtido em 11 de abril de 2022. Disponível em <https://www.autosport.pt/formula1/f1/formula-1-cresceu-nas-audiencias-em-2021/>

Andrade, G. (2019). História da Fórmula 1: tudo da maior categoria do automobilismo. Obtido em: 10 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.esportelandia.com.br/automobilismo/historia-da-formula-1/>

audiovisual | Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa. (2022). Obtido em 12 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/audiovisual>

Bonsiepe, G. (1984) Metodologia Experimental: Desenho Industrial. CNPq/Coordenação Editorial.

Configuração de várias camaras. (2022). Obtido em 7 de abril de 2022. Disponível em: https://stringfixer.com/pt/Multiple-camera_setup

Castelo Branco, E. (2022). *Regulamento Oficial* (pp. 1 - 3). Obtido em 7 de abril de 2022. Disponível em <https://drive.google.com/file/d/1snOuu3INDRlvzTe5RPhz7CF8UeDeQE4A/view>

Do Sonho ao Kartódromo - Escuderia Castelo Branco. (2022). Obtido em 7 de abril de 2022. Disponível em: <https://escuderiacastelobranco.pt/kartodromo/o-sonho-inauguracao-embaixador/>

Escuderia Castelo Branco - TPL22. (2022). Obtido em 7 de abril de 2022. Disponível em: <https://escuderiacastelobranco.pt/tpl22/>

Fernández, S. (2018). Nueva era, nuevos grafismos en la Fórmula 1. Obtido em 11 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.caranddriver.com/es/formula-1/a52354/nueva-era-nuevos-grafismos-en-la-formula-1/>

História do Karting em Portugal - Introdução. (2014). Obtido em 23 de março de 2022. Disponível em: <https://filipekartmen.wordpress.com/2014/02/04/historia-do-karting-em-portugal-introducao/>

Magalhães, A. (2016). *Estratégia de Realização de Vídeos Institucionais* (p. 26). Aveiro: Universidade Aveiro. Obtido em 8 de abril de 2022. Disponível em: <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/17785/1/disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>

Moreira, A. (2017). *Pontos Cardeais - Projeto de identidade visual aplicado a um programa de televisão* (p. 108). Covilhã: Universidade da Beira Interior. Obtido em 9 de abril de 2022. Disponível em: http://file:///C:/Users/Utilizador/Downloads/5689_11752.pdf

Manishin, G. (2018). F1 Origins. Obtido em 10 de abril de 2022. Disponível em http://www.f1-grandprix.com/?page_id=222

Mitchell, S. (2022). Liberty's F1 vision is finally being realised - so what next? - The Race. Obtido em 10 de abril de 2022. Disponível em: <https://the-race.com/formula-1/libertys-f1-vision-is-finally-being-realised-so-what-next/>

Oliveira, S. (2017). *Como funciona o processo de produção de vídeo?* Obtido em 7 de abril de 2022. Disponível em <https://www.olivetreefilmes.com.br/blog/como-funciona-o-processo-de-producao-de-um-video-entenda-melhor/>

Potenza, A. (2022). Obtido em 8 de abril de 2022. Disponível em: https://netshow.me/blog/live-streaming-tudo-o-que-voce-precisa-saber#O_que_e_o_live_streaming

Prescrições Específicas de Karting 2022. (2022). (1ª ed., pág. 2 - 3). Obtido em 23 de março de 2022. Disponível em: <https://www.fpak.pt/sites/default/files/ficheiros/2022-02/Prescri%C3%A7%C3%B5es%20Especificas%20de%20Karting%202022%20-%20atualizado.pdf>

Produção cinematográfica - Infopédia. (2022). Obtido em 7 de abril de 2022. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$producao-cinematografica](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$producao-cinematografica)

Ribeiro, J. (2007). *Karting em Portugal* (1ª ed.). Algés: Talento obtido em 23 de março de 2022.

Sagatio, R. (2019). *A evolução do motion graphics* (p. 157). Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Obtido em 9 de abril de 2022

Sobre nós - Escuderia Castelo Branco. (2022). Obtido em 7 de abril de 2022. Disponível em: <https://escuderiacastelobranco.pt/sobre-nos/>

Troféu Porfírio Lima - Escuderia Castelo Branco. (2022). Obtido em 8 de abril de 2022. Disponível em: <https://escuderiacastelobranco.pt/tpl22/>

Scott, G. (2020). Great Scott #48: Qual é o primeiro GP de F1 transmitido em directo pela RTP? | Tovar FC. Obtido em: 7 de abril de 2022. Disponível em: <http://tovarfc.pt/2020/06/11/great-scott-48-qual-e-o-primeiro-gp-de-f1-transmitido-em-directo-pela-rtp/>

Fórmula E expande a cobertura de transmissão global antes da primeira temporada como um campeonato mundial da FIA | FIA Formula E. (2021). Obtido em 7 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.fiaformulae.com/br/news/2021/february/ways-to-watch-2020-21>