



Instituto Politécnico
de Castelo Branco
Escola Superior
de Artes Aplicadas

Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco

Andreia Arsénio | Celina Valério

20170509

20171305

Orientadores

Professor Doutor João Vasco Matos Neves

Professor Doutor Ricardo Jorge Nunes da Silva

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciada em Design de Comunicação e Audiovisual, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor João Vasco Matos Neves e sob a orientação científica do Professor Doutor Ricardo Jorge Nunes da Silva, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

julho 2020

Composição do júri

Presidente do júri

Licenciado, Carlos Manuel Domingues dos Reis

Professor Adjunto da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Arguente

Especialista, Isabel Lopes de Castro

Professora Adjunta Convidada da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Orientador

Doutor, João Vasco Matos Neves

Professor Adjunto da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Orientador

Doutor, Ricardo Jorge Nunes da Silva

Professor Adjunto da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Dedicatória

Dedicamos este projeto aos nosso pais, avós e irmãos, porque sem eles nada disto seria possível!

Agradecimentos

Este projeto não teria sido possível sem a colaboração e boa vontade daqueles que iremos referir de seguida.

Em primeiro lugar, queremos agradecer aos nossos orientadores, o Professor Doutor João Vasco Matos Neves e ao Professor Doutor Ricardo Jorge Nunes da Silva, um especial obrigado pela sua disponibilidade e seu acompanhamento neste projeto.

Seguidamente não podemos deixar de agradecer aos nossos familiares em especial aos nossos pais e avós, colegas e amigos que nos apoiaram ao longo deste processo de evolução e ainda mais nesta fase tão difícil porque passámos, sem eles não teríamos chegado tão longe.

Um agradecimento também ao Professor Neel Vipinchandra Naik pelo acompanhamento, pelas dicas e sugestões em relação ao planeamento de vídeo.

À Câmara Municipal de Castelo Branco, em especial à Vereadora Cláudia Domingues, por nos ter dado a oportunidade da realização deste projeto e pela sua disponibilidade e ajuda.

Ao Diretor da Fábrica da Criatividade, Professor Carlos Matos pela sua disponibilidade e ajuda com informação e fotografias das obras de arte.

À Associação Terceira Pessoa nomeadamente ao Nuno Leão e Ana Gil, também pela sua disponibilidade e pela oferta de informação quer sobre o projeto “Há festa no campo / Aldeias Artísticas”, quer pelo fornecimento de informação sobre as obras de arte.

À artista plástica, Rosário Bello pela disponibilidade e por nos permitir conhecer um pouco melhor a sua vida de artista tal como um pouco da sua arte.

Um sincero obrigado a todos!

Resumo

O vigente projeto, tem como base desenvolver e pôr em prática todos os conhecimentos adquiridos ao longo dos três anos de Licenciatura em Design de Comunicação e Audiovisual. O presente projeto debruça-se sobre o estudo e a realização de uma nova estratégia de comunicação para a Câmara Municipal de Castelo Branco contribuindo para um desenvolvimento turístico e Cultural da mesma. A vigente estratégia passa pela criação de uma rota pelas obras de arte urbanas existentes no concelho, que para além de ter o objetivo de desenvolvimento turístico e cultural do município, vem responder a variados problemas como o importante combate à desertificação de aldeias envelhecidas, uma melhor aceitação da arte urbana e o criar memória de uma arte que é efémera.

Este projeto passa por um sistema de afinamento, sendo iniciado com a recolha de dados do cliente, passando por uma fase teórica aprofundada sobre temáticas pertinentes para o projeto, nomeadamente o princípio de arte urbana, o design de comunicação, o design gráfico, a sinalética/ sinalização, os mapas, as rotas, a comunicação gráfica e a comunicação audiovisual com o cruzamento de informação sobre os casos de estudos de várias rotas existentes em Portugal, permitiu a realização de análises aprofundadas dos mesmos e por fim a obtenção de conclusões de ideias, chegando a resultados, respondendo assim aos objetivos iniciais, através de meios impressos e digitais.

Apesar da rota ser momentaneamente inexistente, é criada tendo em conta os meios comunicacionais já desenvolvidos pela Câmara Municipal de Castelo Branco de modo a manter a sua identidade visual e coerência no município.

Palavras chave

Design Gráfico; Comunicação Audiovisual; Arte Urbana; Comunicação; Município

Abstract

The current project is based on developing and putting into practice all the knowledge acquired during the three years of the *Design de Comunicação e Audiovisual* degree. The present project focuses on the study and realization of a new communication strategy for the *Castelo Branco* City, contributing to its tourist and cultural development. The current strategy involves creating a route through the existing urban pieces of art in the city, which in addition to having the objective of tourist and cultural development in the municipality, responds to several problems such as the important fight against desertification of aged villages and a better acceptance of urban art and creating memory of an art that is ephemeral.

Adding to the route resulted in several graphic and digital promotional media and audiovisual, allowing the development of these previously studied areas and responding to the needs of the municipality. Although the route is currently non-existent, it is created taking into account the communication means already developed by the Municipality of Castelo Branco in order to maintain its visual identity and consistency in the municipality.

This project goes through a bottleneck system, starting with the collection of customer data, going through an in-depth theoretical phase on topics relevant to the project, namely the principle of urban art, communication design, graphic design, signage / signaling, maps, routes, graphic communication and audiovisual communication with the crossing of information about the case studies of several existing routes in Portugal, allowed the realization of in-depth analysis of them and finally the conclusion of ideas, reaching results, responding to the initial objectives, through printed and digital media.

Although the route is momentarily nonexistent, it is created taking into account the communication already developed by the *Castelo Branco* City in order to maintain its visual identity and coherence in the city.

Keywords

Graphic design; Comunicação Audiovisual; Urban art; Communication; City

Índice geral

Composição do júri	III
Dedicatória	V
Agradecimentos	VII
Resumo.....	IX
Palavras chave	IX
Abstract	XI
Keywords.....	XI
Índice geral.....	XIII
Índice de figuras	XVII
Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos.....	XXVI
Capítulo 1- Identificação do projeto	1
1. Introdução	2
1.1 Contextualização do Tema.....	3
1.1.1 Definição do Projeto.....	3
1.2 Objetivos.....	4
1.2.1 Objetivos Gerais	4
1.2.2 Objetivos Específicos.....	4
1.3 Estudo de Caso	5
1.3.1 Enquadramento do Problema.....	5
1.3.2 A Arte Urbana no Concelho.....	6
1.4 O Projeto.....	16
1.4.1 Estruturação do Projeto	16
1.4.2 Metodologia	17
1.4.3 Calendarização.....	18
Capítulo 2 - Estado de Arte	21
2. Introdução	22
2.1 Objeto de Estudo	22
2.2 Fundamentação Teórica.....	24
2.2.1 Arte Urbana.....	24
2.2.2 Design de Comunicação	24
2.2.3 Design Gráfico	25

2.2.4 Sinalética/ Sinalização	26
2.2.5 Mapas.....	27
2.2.6 Rotas.....	28
2.2.7 Comunicação Gráfica.....	28
2.2.8 Comunicação Audiovisual.....	29
Capítulo 3- Casos de Estudo	39
3.1. Roteiro de Arte Urbana em Lisboa – Percurso no Bairro Padre Cruz	40
3.1.1 Contextualização	40
3.1.2 Rota.....	41
3.1.3 Meios de Comunicação	42
3.2. Roteiro da Arte Urbana em Viseu – Festival Tons de Primavera.....	44
3.2.1 Contextualização	44
3.2.2 Rota.....	44
3.2.3 Meios de Comunicação	46
3.3 Roteiro de Arte Urbana em Aveiro	48
3.3.1 Contextualização	48
3.3.2 Rota.....	49
3.3.3 Meios de Comunicação	49
3.4 Roteiro da Arte Urbana na Covilhã	51
3.4.1 Contextualização	51
3.4.2 Rota.....	52
3.4.3 Meios de Comunicação.....	52
3.5 Aldeias Históricas de Portugal.....	55
3.5.1 Contextualização	55
3.5.2 Rota.....	55
3.5.3 Meios de Comunicação	57
Capítulo 4- Fase de Análise	63
4.1. Introdução	64
4.2 Análise do Objeto de Estudo.....	65
4.3 Análise da Fundamentação Teórica	66
4.4 Análise dos Casos de Estudo	67
4.5 Análise de Funções e Produção	68
4.6 Síntese de Ideias e Soluções	69

4.7 Organograma	70
Capítulo 5- Investigação Ativa/ Elaboração do Projeto	73
5.1 Definição do Conceito.....	74
5.2 Definição do(s) Público-Alvo(s)	75
5.3 Canais e Meios de Comunicação a Desenvolver	75
5.4 Fase de Conceção	76
5.4.1 Desenvolvimento conceptual.....	76
5.4.2 Planeamento Audiovisual.....	83
5.4.2.1 Guião Técnico	83
5.4.2.2 Storyboard	83
5.4.3 Esboços	84
5.5 Descrição do Processo Criativo	90
5.5.1 Criação do mapa da rota	90
5.5.2 Brochura Informativa	97
5.5.3 Desdobrável.....	101
5.5.4 Placas Informativas.....	103
5.5.5 Placas de Sinalização turístico-cultura.....	105
5.5.6 Página Web para o site da Câmara Municipal de Castelo Branco	107
5.5.7 Suportes Publicitários.....	110
.....	111
5.5.8 Redes Sociais	115
5.5.9 Merchandising	115
5.5.10 Vídeo Promocional	115
Capítulo 6 - Conclusão	119
6.1 Apresentação de resultados.....	120
6.2 Conclusão	132
Capítulo 7 - Bibliografia	135
Bibliografia.....	136
Capítulo 8 - Anexos.....	139
Anexo 1 - Guião Técnico	140
Anexo 2 – Storyboard	148

Índice de figuras

Figura 1 - "A Caça", Skran (Fonte: Autoras)	6
Figura 2 - "A Criança e o Lobo", Projeto Matilha, (Ricardo Romero).....	6
Figura 3 - "As Minhas Mãos são as Ferramentas do Meu Coração", DirtyCop (Nuno Mega) (Fonte: Autoras)	7
Figura 4 - "Corvos do Tejo", 2CarryOn (Marco Almeida) e MAMB (Fonte: Autoras)	7
Figura 5 - "Crianças Brincam", Joaquim de Matos (Fonte: Autoras).....	7
Figura 6 - "Pastores e Lavadeiras de Juncal", Joaquim de Matos (Fonte: Autoras) .	8
Figura 7 - "O Desejo", Adres (Fonte: Autoras)	8
Figura 8 - "Corrida entre animais", Projeto Matilha (Fonte: Autoras)	8
Figura 9 - "Cultura de um povo", Joaquim de Matos (Fonte: Autoras)	9
Figura 10 - "Menina", Vhils (Fonte: Autoras).....	9
Figura 11 - "Queijaria", SMILE (Fonte: https://olhares.com/a-queijeira-de-juncal-do-campo-ler-foto7261807.html)	9
Figura 12 - "Onde as Oliveiras crescem os Homens não Morrem",.....	10
Figura 13 - "Traços Tradicionais", Manoel Jack, Zé Maria e habitantes	10
Figura 14 - "Memórias de Juncal do Campo", Joaquim de Matos (Fonte:Autoras)	10
Figura 15 - "Festa", 2CarryOn (Fonte: Autoras)	11
Figura 16 - "Grifo", Bordalo II	11
Figura 17 - "Virtvtibvs Maiorvm", Violant (Fonte: Autoras).....	11
Figura 18 - "Castelo Branco", Rosário Bello (Fonte: Autoras)	12
Figura 19 - "Lardosa", Rosário Bello (Fonte: Autoras)	12
Figura 20 - "Vale da Torre", Rosário Bello (Fonte: Autoras)	12
Figura 21 - "Gentes de Vale da Torre", Rosário Bello (Fonte: Autoras)	13
Figura 22 - "Hino do Vale da Torre", Rosário Bello (Fonte: Autoras)	13
Figura 23 - "Sôr Alfredo Oliveira", SMILE (Fonte: Autoras).....	13
Figura 24 - "Mãos", ÔJE.....	14
Figura 25 - "Lenda Sobreira de São Magral", UIVO (Gonçalo Fialho)	14
Figura 26 - "Boneca de Trapos", Mauro Carmelino (Fonte: Autoras)	14
Figura 27 - "O Menino dos 100 Sonhos", BIGOD (Fonte: Autoras).....	15
Figura 28 - "Ninho do Açor", Rosário Bello (Fonte: Autoras).....	15
Figura 29 - "Sobral do Campo", Rosário Bello (Fonte: Autoras)	15
Figura 30 - Elementos narrativos do cinema.....	31
Figura 31 - Exemplo de Ângulo Normal.....	31
Figura 32 - Exemplo de Ângulo Picado	32
Figura 33 - Exemplo de Ângulo Contrapicado.....	32
Figura 34 - Exemplo de Ângulo Zenital (Fonte: https://designculture.com.br/os-angulos-do-video).....	32
Figura 35 - Exemplo de Ângulo Contra-Zenital.....	33
Figura 36 - Exemplo de Ângulo Subjetivo	33

Figura 37 - Exemplo de Ângulo Frontal.....	34
Figura 38 - Exemplo de Ângulo Lateral	34
Figura 39 - Exemplo de Ângulo Traseiro	34
Figura 40 - Exemplo de Ângulo 3/4	35
Figura 41 - Exemplo de Ângulo de 1/4	35
Figura 42 - Exemplos do Mapa do percurso no Bairro Padre Cruz	41
Figura 43 - Página de site da “Galeria de Arte Urbana” onde se encontra a galeria das obras de arte do percurso no Bairro Padre Cruz (Fonte: http://gau.cm-lisboa.pt/galeria.html)	42
Figura 44 - Vídeo Promocional do festival de Arte Urbana LX 2016 no Bairro Padre Cruz (Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=IA5yZcnk1YY)	42
Figura 45 - Mapa digital da rota do percurso no Bairro Padre Cruz	43
Figura 46 - Facebook da Galeria de Arte Urbana	43
Figura 47 - Cartaz de divulgação do percurso no Bairro Padre Cruz.....	44
Figura 48 - Mapa da Rota de Street Art em Viseu.....	45
Figura 49 - Mapa interativo da rota de Street Art em Viseu.....	46
Figura 50 - Facebook do “Visit Viseu”	46
Figura 51 - Rota e artistas da Rota de Street Art em Viseu	47
Figura 52 - Site do festival de Street Art Viseu e mapa interativo.....	48
Figura 53 - Rota de Arte Urbana em Aveiro.....	49
Figura 54 - Facebook “Roteiro de Arte Urbana em Aveiro”	50
Figura 55 - Página da rota de Arte Urbana em Aveiro no site da Câmara Municipal de Aveiro.....	50
Figura 56 - Site da Street Art CEL.....	51
Figura 57 - Mapa da rota de Arte Urbana na Covilhã (Fonte: http://www.cm-covilha.pt/db/documentos/802.1.1526901151.pdf).....	52
Figura 58 - Página de Facebook “WOOL”	52
Figura 59 - Vídeo promocional do festival de Arte Urbana na Covilhã	53
Figura 60 - Folheto promocional da Rota de Arte Urbana na Covilhã.....	53
Figura 61 - Site “Visit Covilhã” e mapa da rota de Arte Urbana na Covilhã para download.....	54
Figura 62 - Documentário “Pôr a minha música no ouvido” de André Santos (Fonte: https://www.facebook.com/woolfest/?epa=SEARCH_BOX).....	54
Figura 63 - Mapa da rota das Aldeias Históricas de Portugal	56
Figura 64 - Mapa da grande rota pedestre e de BTT das Aldeias Históricas de Portugal.....	56
Figura 65 - Brochuras informativas da rota das Aldeias Históricas de Portugal ...	57
Figura 66 - Folhetos promocionais da rota das Aldeias Históricas de Portugal	58
Figura 67 - Cartazes de eventos das Aldeias Históricas de Portugal.....	59
Figura 68 - Guia Turístico das aldeias Históricas de Portugal	59
Figura 69 - Mapa interativo da rota das Aldeias Históricas.....	60
Figura 70 - Mapa interativo da rota das Aldeias Históricas.....	60
Figura 71 - Mapa interativo da rota das Aldeias Históricas.....	61

Figura 72 - Vídeo promocional das Aldeias Históricas de Portugal.....	61
Figura 73 - Organograma do projeto (Fonte: Autoras).....	70
Figura 74 - Moodboard de definição de conceito (Fonte: Autoras)	74
Figura 75 - Desdobrável da Rota dos Museus distribuído pelo posto de turismo e Câmara Municipal (Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)	76
Figura 76 - Folheto PR1 da Rota da Gardunha distribuído pelo posto de turismo e inserido na página da Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/municipe/areas-de-acao/desporto-lazer/percursos-pedestres/)..	76
Figura 77 - Mapa interativo da cidade de Castelo Branco inserido no site da Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: http://castelobranco360.cm-castelobranco.pt/)	77
Figura 78 - Layout do site da Câmara Municipal de Castelo Branco	78
Figura 79 - Facebook do evento Sabores de Perdição'20 realizado em Castelo Branco	78
Figura 80 - Brochura informativa de Castelo Branco inserido no site da Câmara Municipal de Castelo Branco	79
Figura 81 - Cartaz publicitário do evento FESTÊXTIL 2019 realizado em Cebolais de Cima Retaxo (Fonte: https://www.diariodigitalcastelobranco.pt/noticia/50335/castelo-branco-festextil--de-volta-a-cebolais-de-cima-e-retaxo-)	79
Figura 82 - Cartaz publicitário da Rota da Gardunha 2019 em Louriçal do Campo (Fonte: http://jf-louricaldocampo.pt/?p=2314)	79
Figura 83 - Cartaz publicitário da edição online do evento de Sabores de Perdição'20 em Castelo Branco.....	80
Figura 84 - Folheto promocional da edição online do evento de Sabores de Perdição'20 em Castelo Branco.....	80
Figura 85 - Agenda Cultural de Castelo Branco "Cultura Vibra"	81
Figura 86 - Saco de oferta da Câmara Municipal de Castelo Branco.....	81
Figura 87 - Camisolas e pins da Câmara Municipal de Castelo Branco.....	82
Figura 88 - Vídeo Promocional com a nova marca do município "Bordar e Receber" (Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Lag8_jWjDcQ).....	82
Figura 89 - Esboço do mapa da rota (Fonte: Autoras)	84
Figura 90 - Esboço da frente do desdobrável (Fonte: Autoras)	84
Figura 91 - Esboço do verso do desdobrável (Fonte: Autoras)	85
Figura 92 - Esboços da brochura informativa (Fonte: Autoras)	85
Figura 93 - Organograma da página do site Rota de Arte Urbana (Fonte: Autoras)	86
Figura 94 - Esboço da página da Rota de Arte Urbana para inclusão no site da Câmara Municipal (Fonte: Autoras)	86
Figura 95 - Esboço das Placas informativas para colocar perto das obras de arte (Fonte: Autoras)	87
Figura 96 - Esboço das Placas de sinalização turístico-cultural (Fonte: Autoras)	87
Figura 97 - Esboço do Outdoor (Fonte: Autoras).....	88

Figura 98 - Esboço do Mupi (Fonte: Autoras)	88
Figura 99 - Esboço de publicidade para a “Cultura-Vibra” (Fonte: Autoras).....	88
Figura 100 - Esboço de publicidade de jornal (Fonte: Autoras)	89
Figura 101 - Elementos constituintes da assinatura de marca do município de Castelo Branco	90
Figura 102 - Versões da assinatura da marca de Castelo Branco.....	90
Figura 103 - Rota de Arte Urbana no google maps (Fonte: Autoras)	91
Figura 104 - Numeração das obras de arte urbana da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco	92
Figura 105 - Codificação cromática da marca de Castelo Branco	92
Figura 106 - Fonte principal da Câmara Municipal de Castelo Branco.....	93
Figura 107 - Fonte complementar da Câmara Municipal de Castelo Branco	94
Figura 108 - Legenda do mapa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	94
Figura 109 - Exemplos da utilização de fundo de tecido pela Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/)	95
Figura 110 - Pontos de informação da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	96
Figura 111 - Mapa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	97
Figura 112 - Maquete das páginas da mensagem do presidente da Câmara Municipal de Castelo Branco e da descrição da rota (Fonte: Autoras).....	97
Figura 113 - Exemplo de alteração de cor utilizada numa foto do desdobrável da Rota dos Museus (Câmara Municipal de Castelo Branco) (Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)	98
Figura 114 - Maquete das páginas de apresentação do local (Fonte: Autoras)	98
Figura 115 - Maquete das páginas de apresentação das obras de arte urbana da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	99
Figura 116 - Maquete das páginas dos pontos de interesse da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco	99
Figura 117 - Ícones dos pontos de interesse da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	100
Figura 118 - Maquete das páginas do mapa desdobrável inseridas na brochura da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	100
Figura 119 - Desdobrável da Rota dos Museus em Castelo Branco (Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)	101
Figura 120 - Maquete da frente do desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco	101
Figura 121 - Exemplo do cartaz do evento "Festextil" 2019 em Cebolais de Cima Retaxo com a presença de ilustração (Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/).	102
Figura 122 - Ilustração presente no desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	102

Figura 123 - Legenda do mapa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco inserido no desdobrável (Fonte: Autoras)	102
Figura 124 - Contracapa com presença do QR Code do desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	103
Figura 125 - Maquete do verso do desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	103
Figura 126 - Maquete da placa informativa da obra "Crianças, Memórias e Futuro", Joaquim de Matos em Juncal do Campo pertencente à Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	104
Figura 127 - Versão monocromática (Branca) da marca do Município de Castelo Branco	104
Figura 128 - Maquete da parte inferior da placa informativa pertencente à Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	105
Figura 129 - Placas de Sinalização turístico-cultural	105
Figura 130 - Ícones de Indicações Cultural	106
Figura 131 - Opções de ícones para as placas de sinalização turístico-cultural ..	106
Figura 132 - Maquete da placa T5a - Identificação de rota (Fonte: Autoras)	106
Figura 133 - Maquete da placa T5b - Direção de rota (Fonte: Autoras).....	107
Figura 134 - Página da Rota dos Museus inserida no site da Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/visitante/rota-dos-museus/).....	107
Figura 135 - Layout da página inicial da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco	108
Figura 136 - Página do Museu Francisco Tavares Proença Junior inserido na Rota dos Museus (Câmara Municipal de Castelo Branco) (Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/visitante/rota-dos-museus/detalhe-museu/?id=4345)	109
Figura 137 - Layout da página dos locais inseridos na Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco.....	109
Figura 138 - Layout da página remente às obras de arte urbanas (Fonte: Autoras)	110
Figura 139 - Meios de comunicação do Município de Castelo Branco fim de 2019 e 2020 com fundo de tecido (Fonte: https://www.facebook.com/cb.acontece/).....	111
Figura 140 - Meios de Comunicação do Município com a presença de ilustração (Fonte: https://www.facebook.com/cb.acontece/)	111
Figura 141 - Maquete do mupi promocional da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco	112
Figura 142 - Maquete do outdoor da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	112
Figura 143 - Páginas da Cultura Vibra (Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)	113
Figura 144 - Maquete de publicidade da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco para inserir na agenda cultural do município "Cultura Vibra"	113

Figura 145 - Maquete de publicidade de jornal da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	114
Figura 146 - Maquete da publicidade de revista da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	114
Figura 147 - Exemplo de grafismos utilizados pelo município de Castelo Branco a nível audiovisual.....	116
Figura 149 - Capa e Contracapa da brochura informativa de Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	120
Figura 148 - Página do Índice da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo branco (Fonte: Autoras).....	120
Figura 150 - Páginas introdutivas da mensagem do presidente da Câmara de Castelo Branco e descrição da rota da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	121
Figura 151 - Página de introdução da aldeia e apresentação das suas obras de arte da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	122
Figura 152 - Páginas informativas dos pontos de interesse da rota da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	122
Figura 153 - Páginas finais com o mapa da rota desdobrável da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	123
Figura 154 - Desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	123
Figura 155 - Exemplificação da placa informativa numa das obras de arte urbana da Rota de Arte Urbana do Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	124
Figura 156 - Placa de sinalização turístico-cultural T5a - Identificação de rota da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	124
Figura 157 - Placa de sinalização turístico-cultural T5b - Direção de rota da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	125
Figura 158 - Página Rota de Arte Urbana inserida no site da Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	126
Figura 159 - Facebook da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	126
Figura 160 - Instagram da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	127
Figura 161 - Mupi promocional da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)	127
Figura 162 - Outdoor da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autores).....	128
Figura 163 - Publicidade da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco inserida na Agenda Cultural de Castelo Branco Cultura Vibra (Fonte: Autoras)	128

Figura 164 - Publicidade de jornal da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco	129
Figura 165 - Publicidade de revista da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	129
Figura 166 - Saco de pano de oferta da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	130
Figura 167 - Caneta de oferta da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	130
Figura 168 - Bloco de notas de oferta da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras).....	131

Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos

a.C – Antes de Cristo

ADTAHP – Associação de Desenvolvimento Turístico das Aldeias Históricas de Portugal

BTT – Bicicleta todo-o-terreno

CEI – Centros de Estudos Interculturais

Cm – Centímetros

CMYK – Cyan, Magenta, Yellow, Black

CTT – Correios, Telégrafos e Telefones

ETC – Entre outras coisas

GAU – Galeria de Arte Urbana

ISCAP - Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto

Kg – Quilogramas

Lx – Lisboa

M - Metros

Mupi – Mobiliário Urbano Para Informação

Mm – Milímetros

Off – Offline

On - Online

PDF – Formato Portátil de Documento

Pt – Pontos

RGB – Red, Green, Blue

Capítulo 1- Identificação do projeto

1. Introdução

Tendo em vista o seguimento da Licenciatura de Design de Comunicação e Audiovisual, na Escola Superior de Artes Aplicadas de Castelo Branco, do Instituto Politécnico de Castelo Branco, foi-nos solicitado a realização de um projeto de final de curso de forma a darmos resposta a um problema de comunicação.

Neste sentido, como projeto final optámos pela criação de uma rota que desse a conhecer as obras de arte urbana do concelho de Castelo Branco, sendo ela inexistente, concebendo também suportes publicitários e informativos, de forma a atrair turistas e moradores locais.

As obras de arte urbana encontram-se em Juncal do Campo, Lardosa, Vale da Torre, Freixial do Campo, Chão de Vã, Barbaído, Alcains, Sobral do Campo, Ninho do Açor e Castelo Branco. Estas obras de arte urbana estão a cargo da Câmara Municipal de Castelo Branco, com a qual estamos a colaborar para a realização deste projeto, tendo em conta as suas necessidades e interesses, para uma melhor elaboração dessa rota.

Com base da criação dessa rota virá agregado um vídeo promocional, um desdobrável, uma brochura informativa *online* que se encontrará no site da Câmara Municipal, (pois é benéfico para o meio ambiente e facilita o acesso à rota sem ser necessário a conexão à internet, sendo possível fazer o seu *download* de forma *offline*, como também a sua desnecessária deslocação a um posto turístico ou à Câmara Municipal), por outro lado existirá também uma em formato analógico, caso seja da preferência do visitante. À frente de cada obra de arte urbana encontrar-se-á uma placa informativa sobre o mesmo e o seu autor. Iremos criar uma campanha publicitária nomeadamente um *mupi*, um *outdoor*, publicidades de jornal/revista e uma publicidade para colocar na “Cultura Vibra” de forma a dar a conhecer aos visitantes. Realizaremos também uma página *web* para colocar no site da Câmara Municipal do município de modo a que o turista possa aceder também a essa rota e as obras de arte que a compõem quando visitar o *site* e também redes sociais, nomeadamente Facebook e Instagram para sua divulgação. Faremos também um *merchandising* para oferta ao visitante, que poderá recolher na Câmara Municipal de Castelo Branco, no posto de turismo e nas Juntas de Freguesia. Por último, existirá uma sinalização turístico cultural referente a essa rota de modo a facilitar o seu acesso.

1.1 Contextualização do Tema

1.1.1 Definição do Projeto

Este projeto que consiste numa rota de arte urbana, vem responder a alguns problemas que foram encontrados no concelho de Castelo Branco e dar algumas soluções para o seu melhoramento. A rota que será inserida nas atividades da Câmara Municipal de Castelo Branco trará uma mais valia para todos o concelho.

Tendo em conta as obras de arte urbana já realizadas quer na cidade, numa vila e em oito aldeias do concelho, muitas delas até inseridas no projeto já realizado, "Há festa no campo / Aldeias Artísticas", em 2015-2016 e organizado pelas associações Terceira Pessoa e Ecogerminar, realizados por vários artistas que foram levados às aldeias, numa iniciativa inédita e original que contou com o trabalho e participação de várias pessoas da equipa do projeto, fotógrafos e videastas que fizeram todo o seu trabalho autoral de documentação e também dos habitantes das aldeias

Com isto, decidimos realizar uma rota que permitisse trazer mais turistas e amantes de arte urbana ao concelho e dar-lhes a conhecer tanto as obras de arte urbanas como a cidade, a vila e suas aldeias onde estão inseridas, tal como um melhor conhecimento aos seus habitantes e aumentar o interesse dos mesmos por essa expressão artística. Permite-nos também diminuir a desertificação nessas aldeias que estão cada vez mais isoladas e com menos habitantes, muito deles já idosos.

Este tema vem também realçar a importância da arte urbana, que são verdadeiras telas de céu aberto, mas que nos dias de hoje ainda não é muito reconhecida e valorizada.

Em suma, pretendemos também que esta arte urbana feita nestas aldeias/ vila/ cidade, deixe de ser considerada por muitos um ato de vandalismo, que seja mais valorizada e que principalmente não caia em esquecimento com o passar dos anos visto que é algo efémero, e que possam sempre vê-la através de uma brochura ou de um vídeo.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivos Gerais

A fim de esclarecer a meta final deste projeto delimitámos os objetivos gerais, onde serão as bases do conceito de todo o desenvolvimento e orientando a zona de trabalho por parte das alunas, em seguida eles são apresentados da seguinte forma:

- Criação da Rota de Arte Urbana do concelho de Castelo Branco;
- Desenvolvimento da estratégia de comunicação;
- Desenvolvimento de suportes gráficos / digitais.

1.2.2 Objetivos Específicos

Para um esclarecimento dos pontos chave que levará ao produto final também se torna importante delimitar de forma ainda mais clara as metas a atingir sendo elas:

- Vídeo promocional da rota;
- Desdobrável;
- Brochura promocional (Suporte físico e digital);
- Página *Web* (Colocar no site da Câmara Municipal de Castelo Branco);
- Redes Sociais;
- Sinalização turístico-cultural;
- Placas Informativas;
- Suportes publicitários (*Mupi* promocional, *Outdoor*, Publicidade jornal, Publicidade de revista, Publicidade para “Cultura Vibra”);
- *Merchandising*.

1.3 Estudo de Caso

1.3.1 Enquadramento do Problema

Em reunião com elementos da Câmara Municipal, chegámos à conclusão da real necessidade da criação de uma rota para a arte urbana realizada neste concelho, uma vez que são poucas as pessoas que conhecem esta realidade. Assim, é-lhes dada uma maior notoriedade e conhecimento, bem como às suas aldeias, a fim de evitar a tão desperta desertificação que se vive.

Tendo em conta que não existe qualquer rota traçada, será uma mais valia para o Município de Castelo Branco a existência de uma, não esquecendo toda a sua imagem já existente de forma a criar uma coerência entre o que iremos criar de raiz e o que já existe.

Analisando estes aspetos, depois de reuniões com a Câmara Municipal tal como com a colaboração do diretor da Fábrica da Criatividade, Professor Carlos Matos, da Artista plástica Rosário Bello, das Associações Terceira Pessoa e Ecogerminar, e conhecendo as suas necessidades de comunicação e conhecendo o público-alvo, mostram que este trabalho terá a dimensão adequada para projeto final de curso.

1.3.2 A Arte Urbana no Concelho

Estas obras de Arte Urbana são dos mais variados temas, sendo que todos têm um motivo, ou seja, existe uma história por detrás deles, desde a história da aldeia em questão, ou de algum habitante, factos que aconteceram anteriormente e que marcaram a zona, lendas, como também de outros temas escolhidos pelos artistas que conforme o espaço a eles destinado assim o decidiram. Foi realizada no exterior, nas paredes das casas dos seus habitantes, muros e fachadas. Toda ela está cheia de histórias para contar a todos os visitantes.

Está distribuída pela cidade de Castelo Branco tal como na vila de Alcains e nas aldeias de Barbaído, Chão de Vã, Freixial do Campo, Juncal do Campo, Lardosa, Vale da Torre, Sobral do Campo e Ninho do Açor.

- Juncal do Campo



Figura 1 - "A Caça", Skran (Fonte: Autoras)



Figura 2 - "A Criança e o Lobo", Projeto Matilha, (Ricardo Romero)

(Fonte: Autoras)



Figura 3 - "As Minhas Mãos são as Ferramentas do Meu Coração", DirtyCop (Nuno Mega) (Fonte: Autoras)



Figura 5 - "Crianças Brincam", Joaquim de Matos (Fonte: Autoras)



Figura 4 - "Corvos do Tejo", 2CarryOn (Marco Almeida) e MAMB (Fonte: Autoras)



Figura 6 - "Pastores e Lavadeiras de Juncal", Joaquim de Matos (Fonte: Autoras)



Figura 7 - "O Desejo", Adres (Fonte: Autoras)



Figura 8 - "Corrida entre animais", Projeto Matilha (Fonte: Autoras)



Figura 9 - "Cultura de um povo", Joaquim de Matos (Fonte: Autoras)



Figura 10 - "Menina", Vhils (Fonte: Autoras)



Figura 11 - "Queijaria", SMILE (Fonte: <https://olhares.com/a-queijeira-de-juncal-do-campo-ler-foto7261807.html>)



Figura 12 - "Onde as Oliveiras crescem os Homens não Morrem",

DirtyCop (Nuno Mega) (Fonte: Autoras)



Figura 13 - "Traços Tradicionais", Manoel Jack, Zé Maria e habitantes

(Fonte:

<https://www.facebook.com/hafestanocampo/photos/a.573990522678352/763089060435163/?type=3&theater>)



Figura 14 - "Memórias de Juncal do Campo", Joaquim de Matos (Fonte: Autoras)



Figura 15 - "Festa", 2CarryOn (Fonte: Autoras)

- Alcaíns



Figura 16 - "Grifo", Bordalo II

(Fonte:
<https://www.facebook.com/BORDALOII/photos/a.303259783066265/1195212140537687/?type=3&theater>)

- Castelo Branco



Figura 17 - "Virtutibus Maiorvm", Violant (Fonte: Autoras)



Figura 18 - "Castelo Branco", Rosário Bello (Fonte: Autoras)

- Lardosa



Figura 19 - "Lardosa", Rosário Bello (Fonte: Autoras)

- Vale da Torre



Figura 20 - "Vale da Torre", Rosário Bello (Fonte: Autoras)

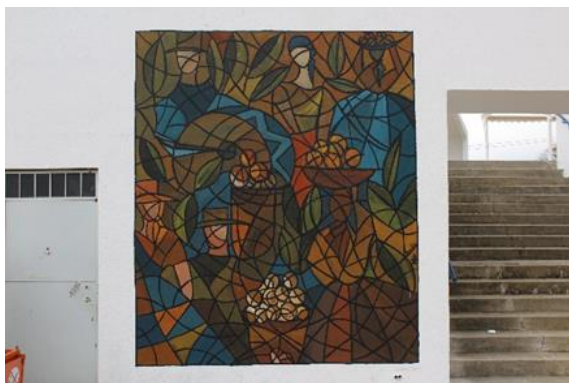


Figura 21 - "Gentes de Vale da Torre", Rosário Bello (Fonte: Autoras)



Figura 22 - "Hino do Vale da Torre", Rosário Bello (Fonte: Autoras)

- Chão de Vã



Figura 23 - "Sôr Alfredo Oliveira", SMILE (Fonte: Autoras)

- Freixial do Campo



Figura 24 - "Mãos", ÔJE

(Fonte: <https://piar.blogs.sapo.pt/tag/arte+urbana>)



Figura 25 - "Lenda Sobreira de São Magral", UIVO (Gonçalo Fialho)

(Fonte: <https://www.facebook.com/hafestanocampo/photos/a.878388165571918/878388188905249/?type=3&theater>)



Figura 26 - "Boneca de Trapos", Mauro Carmelino (Fonte: Autoras)

- Barbaído



Figura 27 - "O Menino dos 100 Sonhos", BIGOD (Fonte: Autoras)

- Ninho do Açor



Figura 28 - "Ninho do Açor", Rosário Bello (Fonte: Autoras)

- Sobral do Campo



Figura 29 - "Sobral do Campo", Rosário Bello (Fonte: Autoras)

1.4 O Projeto

1.4.1 Estruturação do Projeto

O nosso projeto será dividido em oito capítulos, sendo que no primeiro será abordado a introdução, a identificação e a contextualização do projeto, a sua definição tal como os seus objetivos e estudo de caso.

Nesse primeiro capítulo após a introdução, a contextualização do tema será onde explicaremos o mesmo e terá uma subdivisão onde se irá encontrar todas os locais e as obras de arte que neles estão incluídos. Os objetivos serão divididos em carácter geral e específico.

Em seguida, os estudos de caso serão divididos em quatro pontos, sendo eles o enquadramento do problema que será interpretado, a estruturação do projeto, a metodologia e por fim a calendarização de todos os momentos de desenvolvimento do projeto.

No segundo capítulo, haverá dois focos principais, sendo eles o Estado de Arte e a fundamentação do projeto. O Estado de Arte debruça-se na história da Câmara Municipal de Castelo Branco tal como o seu relacionamento com a cultura e turismo. Já a fundamentação do projeto irá focar-se em algumas citações de autores entendidos na área de estudo.

Em terceiro passo, este capítulo relata o estudo de mercado que contenha vertentes semelhantes a este projeto, contextualizá-lo, tal como à sua rota e meios de comunicação.

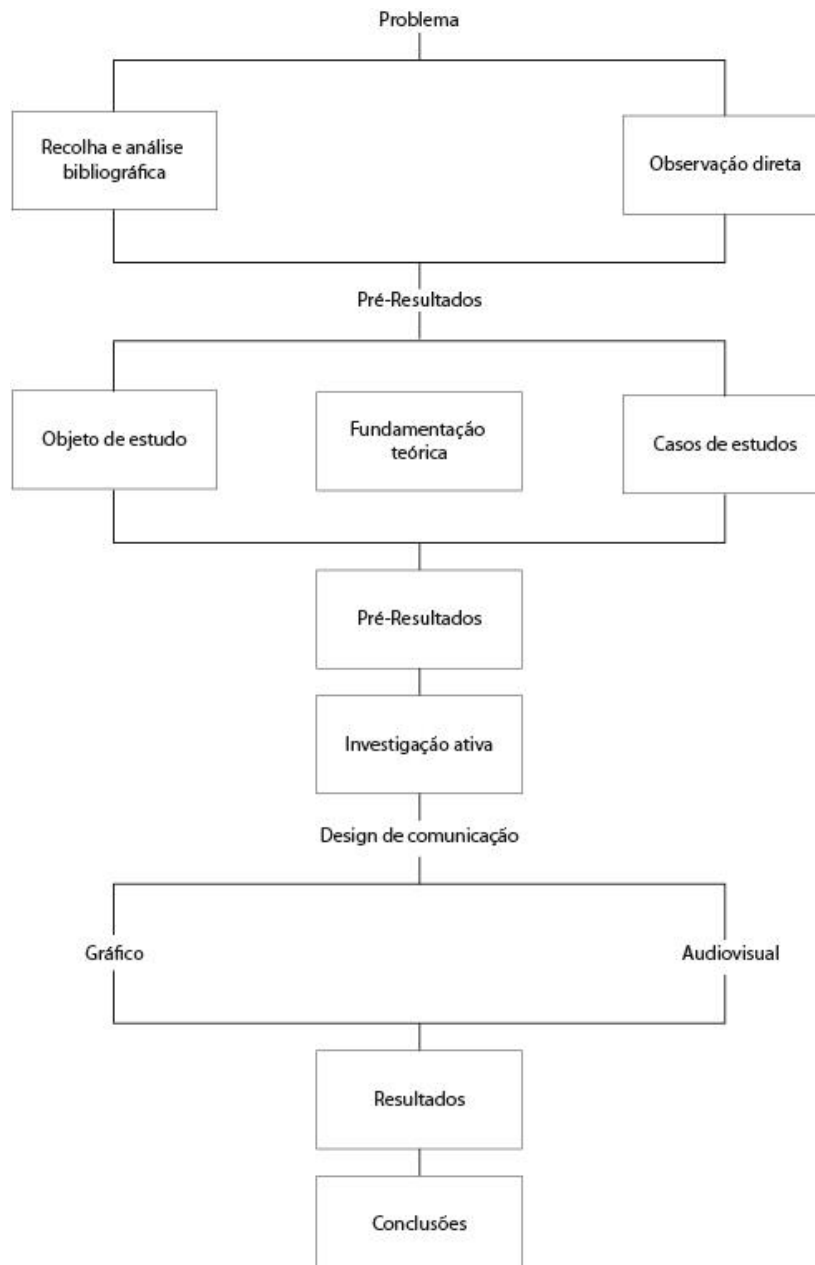
No quarto capítulo, será realizada uma análise de toda a informação recolhida nos capítulos anteriores de forma a traçar um caminho para o desenvolvimento do projeto, de modo a chegarmos às soluções e resultados pretendidos.

Em seguida, no quinto capítulo englobará a definição de todo o conceito tal como toda a explicação da fase de conceção do projeto.

Por fim, os três últimos capítulos serão uma síntese de todo o projeto. Sendo que o sexto capítulo será a apresentação de todos os resultados obtidos e a conclusão que tiraremos disso. O sétimo capítulo, a bibliografia de onde fizemos a nossa pesquisa e por último o oitavo capítulo que será composto por anexos, nomeadamente o guião técnico e o *storyboard* do vídeo promocional.

1.4.2 Metodologia

Tendo em conta a fase de análise das várias fases do projeto, foi desenvolvido uma metodologia adaptada ao tema do trabalho procurando responder ao seu desenvolvimento. Para isso traçámos um caminho para que a concretização das suas etapas seja feita de forma clara e rigorosa. O gráfico abaixo vem demonstrar então as fases pelas quais passaremos e que irão dar resposta aos resultados e conclusões:



1.4.3 Calendarização

	Semanas																							
	Jan		Fev			Mar				Abr					Mai			Jun			Jul			
	20-26	27-02	03-09	10-16	17-23	24-01	02-08	09-15	16-22	23-29	30-05	06-12	13-19	20-26	27-03	04-10	11-17	18-24	25-31	01-07	08-14	15-21	22-28	29-03
Preparação																								
Pesquisa																								
História de cada moral	█																							
Análise Bibliográfica	█																							
Estudos de casos		█																						
Análise de vídeos semelhantes		█																						
Análise dos lugares			█																					
Definição dos lugares			█																					
Banda sonora/Preparação do vídeo(Guião)				█																				
Aluguer de material								█	█															
Desenvolvimento Gráfico																								
Criação da rota					█	█																		
Brochura informativa												█	█	█										
Placas informativas												█	█											
Sinaletica turístico-cultural												█	█											
Suportes publicitários																								
Desdobrável								█	█															
Página Web														█	█									
Redes sociais														█	█									
Merchandising														█	█									
Maquetas e Mockups																█	█							
Desenvolvimento Audiovisual																								
Video publicitario da Rota																								
Gravação																								
Gravação Ninho do Açor													█	█										
Gravação Sobral do Campo													█	█										
Gravação Juncal do Campo																█	█							
Gravação Lardosa													█	█										
Gravação Vale da Torre													█	█										
Gravação Freixal do Campo														█	█									
Gravação Chão de Vã															█	█								
Gravação Barbaldo																█	█							
Gravação Alcains																	█	█						
Gravação Castelo Branco																		█	█					
Edição																								
Montagem																								
Edição																								
After Effects																								
Relatório																								
Entrega																								

Capítulo 2 - Estado de Arte

2. Introdução

Neste capítulo daremos a conhecer de forma mais profunda o nosso objeto de estudo, a Câmara Municipal de Castelo Branco, nomeadamente quem é, quem faz parte dela, qual a sua missão, objetivos para com a sua população, pela qual é responsável, a importância de como promove a cultura através dos seus eventos anuais e o peso que tem a esse nível.

Através de alguns conceitos que também utilizaremos para a realização do nosso projeto e achamos que são importantes, fundamentá-los-emos através de algumas citações de alguns dos mais sábios autores para os definir, de forma a conseguirmos um melhor entendimento dos mesmos.

2.1 Objeto de Estudo

A Câmara Municipal de Castelo Branco é o órgão autárquico desse concelho e tem por missão definir e executar políticas tendo em conta a defesa dos interesses e satisfação das necessidades da população local.

Nesse sentido, cabe-lhe promover o desenvolvimento do município em todas as áreas da vida, como a saúde, a educação, a ação social, a habitação, o ambiente, o saneamento básico, o ordenamento do território e urbanismo, os transportes, as comunicações, o abastecimento público, o desporto e cultura, a defesa do consumidor e a proteção civil. Tem como órgãos executivos um presidente que tem como função o planeamento, promoção e desenvolvimento económico, e seis vereadores, de onde parte um departamento de administração geral, composta um gabinete jurídico, por uma secção expediente e de arquivo e um setor de apoio a órgãos autárquicos. Disso partem três divisões, a divisão de educação, cultura, desporto e ação social, a divisão de gestão patrimonial e instalações municipais e por último a divisão financeira de contratação e recursos humanos de que fazem parte a secção de contratação pública, secção de taxas e licenças, secção de recursos humanos e o setor de sistemas e tecnologias da informação, faz ainda parte a unidade financeira e do património onde se encontra a secção de contabilidade, a secção da tesouraria e a secção do património e armazém. Para além do departamento de cultura geral existe também o departamento técnico operacional de que faz parte o setor de fiscalização, e se divide em três divisões, a divisão de obras, de equipamento e infraestruturas de que faz parte a secção de obras municipais, a divisão de manutenção espaços verdes e qualidade de vida e por último a divisão de urbanismo e obras particulares de que faz parte a secção de obras particulares. Da Câmara Municipal faz parte também uma Assembleia Municipal composta por um presidente, dois secretários e trinta e oito membros dessa mesma. Para além disso, é responsável também pela boa gestão das 19 Juntas de Freguesia do Concelho.

A cultura é um dos pontos de estratégia de comunicação da Câmara Municipal de Castelo Branco oferecendo uma grande qualidade, diversidade e promoção cultural. Para ajudar nesse aumento cultural, Castelo Branco tem vários eventos anuais, onde se pode observar o cruzamento da tradição e da contemporaneidade, que contam com a presença de criadores, autores, interpretes, artistas locais, nacionais, internacionais, todos eles muito originais, agradando o público que de ano para a ano se tem vindo a tornar maior, mais presente e fiel. Essa cultura é hoje divulgada através da “Cultura Vibra”, uma programação trimestral de todos os eventos dos equipamentos culturais do concelho como, o Cineteatro Avenida, Sala da Nora, Salão Nobre do Museu Tavares Proença Júnior, auditórios ao ar livre, Auditório do Centro de

Cultura Contemporânea, Galeria Municipal do edifício dos ex CTT ou Centro Cultural de Alcains entre outros da cidade.

Acontece também o “Festival Literário”, criado em 2012, depois dos albicastrenses terem sido presenteados com uma nova Biblioteca Municipal, que facilita o acesso a um vasto património literário, o que levou à criação deste festival que conta com a presença e contato com vários autores como, poetas, romancistas, dramaturgos, ensaístas e ilustradores. Em 2016, iniciou-se o “Castelo de Artes- Encontros de Castelo Branco”, que é um projeto no âmbito das artes que tem como objetivo central valorizar artistas locais incluindo todo o Concelho, de forma a manter um contato direto com as populações e das dinâmicas comunitárias. Este projeto envolve várias áreas da arte desde a expressão artística, a música, o teatro, a dança, a fotografia e as artes plásticas. O Iberencontros nasceu em Castelo Branco como um espaço de reflexão e intercâmbio de ideias e ações entre os principais coletivos artísticos portugueses e espanhóis. Nela, existem variados debates desde conversas em mesas redondas que têm como objetivo identificar o caminho para novos modelos de gestão cultural. Já realizaram várias atividades culturais e educativas no concelho como exposições, intervenções artísticas, visitas a museus e outros espaços culturais, programas de mediação e de formação artística e cultural. Em termos culturais podemos também encontrar toda a história da “Viola Beiroa” e das “Danças Tradicionais da Lousa”.

Para além destes eventos a Câmara Municipal de Castelo Branco no seu site oferece um “Espreite a Cidade a 360”, onde encontramos um mapa da cidade, um guia 360 e um mapa da zona histórica por onde podemos navegar e conhecer toda a cidade. Oferece também uma “Rota de Museus” onde é possível conhecer oito museus existentes no concelho. Para além desses, é possível visitar mais outro museu em Castelo Branco, o museu de Cultura Contemporânea. O evento “Sabores de Perdição”, que demonstra a gastronomia da Beira Baixa, ligada à história da cultura e aos costumes de um povo antigamente estritamente limitado pela sua localização geográfica e pelos recursos agrícolas obtidos da própria terra. O que reina neste evento são os queijos, o azeite, o mel, o vinho e os enchidos.

Na parte de área de ação, desporto e lazer, pode se ter acesso a todos os desportos possíveis de realizar em Castelo Branco e aos seus meios para tal, o acesso a ciclovias, desportos motorizados, a existência de uma pista de atletismo, um *skate park*, uma piscina praia, as piscinas das freguesias (descobertas e encobertas), a existência de duas praias fluviais, de Almaceda e do Sesmo, o parque das violetas e ainda nove circuitos pedestres e sete circuitos de BTT.

2.2 Fundamentação Teórica

2.2.1 Arte Urbana

A arte de urbana é a arte visual e independente criada em locais públicos. A arte urbana provém do mesmo movimento que o *graffiti*, estas duas vertentes estão interligadas. É a partir desta união que surgiram diversos estilos que deram origem ao que hoje é considerado artístico. A maioria dos artistas que surgiram no panorama internacional tiveram a sua iniciação nas ruas, usando as paredes como telas para exprimir as suas emoções de forma a deixar uma marca em todos os que observavam as suas obras, cativando a atenção de um público. Aos poucos foram-se introduzindo socialmente com a intenção de usar a sua arte para desencadear certas emoções e opiniões. Os artistas que pertencem a este movimento não têm o interesse de modificar a forma como se interpreta a arte, mas sim, incentivar a questionar o que se passa à volta da sociedade. Segundo Allan Schwartzman (1985), “comunicar com pessoas comuns sobre temas socialmente relevantes através de formas que contêm valores estéticos, mas que não se deixam aprisionar por eles.”

Com o aparecimento de movimentos, no início do século XX, o conceito de obra artística começou a ser questionado pelos próprios artistas, contestando os princípios tradicionais da arte. Para a cultura visual contemporânea, a arte urbana enquadra vários domínios disciplinares. Os lugares e os espaços tradicionais, as práticas culturais das instituições e o papel da comunidade, são postos em causa pelas expressões da arte urbana e desconformes sobre natureza da arte. Devido à problemática gerada pelo distanciamento entre a arte na rua e a arte do mundo, desencadeia a necessidade de abordar a arte urbana no contexto dos museus, galerias e agentes instituídos no mundo da arte.

Surge da problemática gerada pela distância entre a arte na rua e a arte do mundo estabelecido da arte, nasce da necessidade de resolver a questão de abordar a *Street Art* no contexto dos museus, galerias e agentes instituídos no mundo da arte. Todavia este surgimento da designação surge sem estar definida à partida uma clarificação do que na realidade representa, quer na sua essência, quer em relação com os termos *Graffiti* e ou *Street Art*. O uso ocasional de *Urban Art* como sinónimo de *Street Art* frustra alguns membros do mundo da *Street Art*.

2.2.2 Design de Comunicação

O *Design* de Comunicação é uma atividade que se destina a comunicar visualmente uma mensagem que se quer transmitir. Frascara (2006) afirma que “é uma atividade que organiza a comunicação visual na nossa sociedade”, ou seja, é organizada por meio de uma conexão entre uma gramática visual e o conteúdo que se deseja transmitir. Este tipo de comunicação permite uma compreensão clara, expressiva e simbólica. No entanto, pode ainda assim incitar diferentes interpretações para a mesma mensagem.

Assim, segundo Frascara (2006) “o *design* de comunicação visual, visto como uma atividade, é a ação de conceber, programar, projetar e realizar comunicações visuais, produzidos em geral por meios industriais e destinados a transmitir mensagens específicas a grupos específicos.”, ou seja, é necessário uma boa seleção dos componentes de uma mensagem de modo a intensificar o significado da mesma, facilitando a compreensão do público-alvo. Para isso, tal como refere Maria Raquel de Sousa Santos Agostinho (2017), é necessário haver um

emissor, um recetor e uma mensagem, onde Munari (2006) complementa que dependendo do recetor dessa mensagem a sua comunicação visual terá como suporte o sinal, a cor a luz e o movimento. Segundo Frascara (2004), “a ênfase do trabalho do *designer* não é o seu produto final, mas sim a interação que este terá com o seu público. Além disso, a questão importante não é o próprio ato comunicacional, mas sim o impacto que terá no conhecimento, atitudes e comportamento do indivíduo.”

De acordo com Munari (2006), podemos distinguir dois tipos de comunicação, sendo elas a comunicação casual e a comunicação intencional. A comunicação casual refere-se àquilo que não está necessariamente a querer comunicar ou cuja sua interpretação seja livre, “seja ela uma mensagem científica ou estética, ou de outro tipo”. Por outro lado, a comunicação intencional é feita com um propósito e, “deveria ser recebida na totalidade do significado pretendido pela intenção do emissor.”

Nesse caso no que toca a mensagens intencionais, podemos afirmar que somos “bombardeados” diariamente com milhares de mensagens visuais que são constantemente aplicadas em diferentes produtos e em diversos suportes de comunicação, como cartazes, revistas, jornais, televisão, publicidade, *internet*, etc. Assim percebemos principalmente que a imagem tem um papel muito importante no que toca a comunicar visualmente, pois independentemente do país de origem ou língua que um indivíduo fala, as imagens são iguais para todas as nações do mundo (Munari, 2006).

É importante referir que o termo “imagem” pode ser aplicado aos objetos, mas, contudo, existe uma diferença importante relativa ao termo comunicação, pois os objetos têm qualidades táteis ou visuais que comunicam diretamente com o seu público-alvo. Contrariamente, as imagens bidimensionais são distintas e comunicam de forma imediata e com efemeridade. Como acontece com o *design* de objetos, existem diversas práticas no *design* de comunicação, e uma das mais frequentes denomina-se, *designer* gráfico, que foi uma expressão nascida na década de 1920, que caracterizava os profissionais que trabalham com imagens bidimensionais, segundo Heskett (2005, apud Sara Estevão, 2016).

Costa (2011 apud Ana Proença, 2016), vem então reforçar que “atualmente o *design* concebido para os olhos constitui o meio fundamental da comunicação social. Os seus objetivos mais nobres são trabalhar para melhorar o aspeto visual daquilo que nos rodeia, tornar o mundo inteligível, aumentar a qualidade de vida, facultar informações e difundir a cultura e as causas cívicas e de interesse coletivo. A sua especificidade como disciplina consiste em transmitir sensações, emoções, informações e conhecimento.”, pois com o surgimento dos meios digitais, lançados pela comercialização da *Internet*, o conceito de *design* foi ampliado moldando-se às necessidades do meio digital. Atualmente, o mundo da *web* tem conquistado, na vida das pessoas, um espaço cada vez maior, podendo confirmar-se grandes alterações no comportamento do consumidor, que recorre cada vez mais à *Internet* como meio de comunicação, informação, relacionamento e entretenimento. Consequentemente, esta mudança provocou mudanças no que diz respeito ao conceito de *design* de comunicação, ampliando-se cada vez mais a áreas como o *webdesign* e *design* de interfaces.

2.2.3 Design Gráfico

É notório que o *Design* Gráfico, ao longo do tempo tem vindo a reorientar-se à medida da evolução tecnológica. Com aparecimento de novas tecnologias digitais veio alterar o fluxo de

trabalho no *design* gráfico. Segundo le Manovich (2008), “Everybody who is practically involved in design and art today knows that contemporary designers use the same set of software tools to design everything.”. O software é a ferramenta principal para o fluxo de trabalho. O processo de trabalho passa pelo uso de novos utensílios mais eficientes, facultando espaço para as ideias crescerem e poderem ser testadas. Através do recurso de *softwares* específicos torna-se possível testar uma grande quantidade de variações dentro do mesmo projeto, podendo alterar elementos de linguagem visual como o layout, a fonte, a cor ou a imagem, com mais eficiência, que Helen Armstrong afirma em “*Graphic Design Theory: Readings From The Field*”, “*Digital technology puts creation, production, and distribution into the hands of the designer...*”.

O *design* gráfico como processo de comunicação visual visa o desenvolvimento de conceitos inovadores, consiste na organização consciente de textos, imagens, peças gráficas, com o propósito a serem reproduzidas para comunicar imagens específicas. “O *Design* Gráfico consiste numa disciplina criativa que engloba muitas áreas.” (T. L. Ambrose & Harris, 2009). Atuando em campos que envolvem disciplinas tais como: editorial, ilustração, digital, identidade, visual, *packaging*, *webdesign*, entre outros. A sua presença é mais comum em situações como nos sinais de trânsito, revistas, anúncios, embalagens e etiquetas de lavagem. Segundo Newark (2002), delimita a função do *Design* Gráfico de forma mais concreta, indicando que o *Design* Gráfico possui três funções. A primeira consiste em identificar, como exemplo, marcas gráficas, rótulos, entre outros. A segunda função consiste expressa-se em informar e dar instruções, como exemplo, os mapas, diagramas, e sinais direcionais. E, por último, o terceiro ponto consiste em comunicar, como nos cartazes e anúncios. Conclui-se através da visão de Newark (2002), que o *Design* Gráfico tem um papel essencial, pois sem a organização e estrutura do *design* através das imagens e palavras, as informações eram apenas recebidas através da palavra falada. É de consenso geral que o *design* consiste num processo de resolução de problemas, que assenta na criação de novos produtos ou novos conceitos.

T.L. Ambrose & Harris (2009), também menciona “O *Design* Gráfico consiste numa disciplina criativa que engloba muitas áreas.”, ou seja, os campos de atuação envolvem editorial, ilustração, digital, identidade visual, *webdesign*, *packaging*, entre outros. Segundo Newark (2002) “O *design* consiste na forma mais universal de arte, pelo facto de estar presente à nossa volta, a impor um determinado significado no mundo.”, Erlhoff & Marshall (2008) indicam que o *Design* Gráfico organiza elementos como texto e imagem, ou seja, textuais e não textuais, com o intuito de comunicar uma determinada mensagem, seja informativa, publicitária, decorativa, entre outros, e a mesma deve ser compreendida pelo seu respetivo *target*, de forma clara.

2.2.4 Sinalética/ Sinalização

Um sinal é um meio de comunicar informação como a direção, a localização, a segurança e a forma de ação. Existem sinais de direção, segurança, informação e identificação. Um sinal ideal deve minimizar a ansiedade, minimizar a confusão, fácil de entender e comunicar uma forma de ação. Visto isto, todos os dias nos deparamos com situações onde não nos é possível saber como ir para tal sítio devido à sua sinalética inexistente ou à sua ilegibilidade, logo a função de uma boa sinalética será conceber mensagens visuais voltadas à auto-orientação de indivíduos num espaço físico, tal como Costa (1989, apud João Neves, 2008), vem afirmar, “a ciência dos sinais no espaço, que constituem uma linguagem instantânea, automática e

universal, cujo fim é resolver as necessidades informativas e de orientação dos indivíduos itinerantes...”.

Segundo D’Agostini (2016), “um sistema de sinalização é caracterizado pela conexão entre seus diferentes suportes de comunicação e que acabam formando um conjunto coeso, em que cada elemento possui uma função em relação ao todo.” Podendo dizer então que as principais características desses suportes são: a comunicação entre si, a necessidade de informações precisas e completas, o dever de possuir uma coerência formal e gráfica para pertencer a um conjunto e o cumprimento de funções dentro de um sistema.

Para a sua boa utilização deve-se ter em conta o ambiente onde irá ser colocado, a escolha do material a utilizar, as cores, a escolha da tipografia, o uso correto de pictogramas e os elementos gráficos a utilizar. Devemos ter sempre em conta que deve ser acessível a todos os indivíduos incluindo a todos aqueles que tiverem necessidades especiais, adaptando através de outras alternativas, como o som, o tato ou mesmo o braille se possível.

2.2.5 Mapas

A cartografia reflete-se no conjunto de atividades como, o estudo, observações científicas, técnicas de análise de dados e de representação dessa mesma informação, com base nos resultados observados ou da análise de documentação, para a elaboração de mapas e outras formas de representação de objetos, elementos, fenómenos e ambientes físicos. Na cartografia, as representações de área podem ser complementadas de diversas informações, como cores, símbolos, entre outros elementos. A cartografia demonstra uma elevada importância para o ensino da Geografia e na educação contemporânea, tanto para as pessoas identificarem as necessidades quotidianas quanto para estudarem no ambiente em que se inserem. Os primeiros mapas que deram origem à cartografia moderna, foram ilustrados no século VI a.C. pelos gregos nas suas funções das suas expedições militares e de navegação, criaram o principal centro de conhecimento geográfico do mundo ocidental. O mais antigo mapa descoberto foi executado em 6000 a.C. Mais tarde por volta do ano de 2.500 a.C. foi elaborado pelos Sumérios um mapa, com alguma semelhança com uma representação atual. Existem diversos tipos de mapas que representam a Terra por inteiro numa pequena escala, o globo apresenta-se como a única maneira de representação precisa. Na pré-história, a Cartografia era usada para delimitar territórios de caça e pesca. Na Babilónia, os mapas do mundo eram impressos em madeira, mas foram com gregos (século III a.C.) que surgiram as bases da cartografia moderna, usando um globo como forma e um modelo de longitudes e latitudes. Com a época dos descobrimentos, e desenvolvimento técnico para uma melhor navegabilidade e com dados recolhidos durante as viagens marítimas os mapas tornaram-se mais exatos e precisos. Após a descoberta do novo mundo, a cartografia começou a trabalhar com projeções de superfícies curvas em impressões planas (Dreyer, Eimbcke, 1992). Atualmente, a cartografia é feita por meios modernos, como a fotografia aérea e imagem sensorial remota feita por satélite. Além disso, com os recursos dos computadores, os geógrafos podem obter maior precisão nos cálculos, criando mapas com muita precisão.

O mapa é uma representação visual de uma região. São, geralmente, representações bidimensionais de um espaço tridimensional. A ciência da materialização e fabricação de mapas designa-se cartografia. Por vezes, a cartografia se estuda sobre a projeção de superfícies

curvas sobre superfícies planas, no processo chamado planificação. Os mapas são uma expressão da necessidade humana de conhecer e representar o seu espaço.

2.2.6 Rotas

As rotas surgiram como resposta a problemas que se tratava de os turistas que visitavam os países, uma região ou uma cidade não sabiam para onde se deslocar, para onde ir e como ir, num tempo limitado. Adaptar a informação aos interesses do visitante, juntamente com sugestões de planos de viagem, parecia ser a melhor alternativa para melhorar as suas atividades (Almeida, 2009 apud Sara Araújo, 2017), como ao mesmo tempo as rotas turísticas surgiram como um elemento significativo para a promoção do turismo (Rogerson, 2007 apud Sara Araújo, 2017).

O termo refere-se a uma “iniciativa para reunir uma variedade de atividades e atrações sob um tema unificado e estimular, desta forma, oportunidades empresariais através do desenvolvimento de produtos e serviços auxiliares” (Grefe, 1994 apud Sara Araújo, 2017).

Para ser uma boa rota com qualidades e pontos fortes é necessário perceber quais as características do território que mais se evidenciam: “Conhecer quais as características do território que se podem evidenciar no sentido de tornar o território em estudo num bom território para viver, visitar, trabalhar ou para investir, parece constituir uma resposta a obter” (Ruivo, 2008), ou seja, é necessário compreender as necessidades de um local, vários aspetos de natureza social, cultural e económica, como também vários fatores que podem estar relacionados com a população envolvida, ainda mais, quando se trata de uma rota pedestre torna-se ainda mais importante perceber todas essas informações e referir ainda o conceito de *Marketing Territorial*, para que resulte uma solução eficaz.

As rotas podem variar em duração, escala (local, regional ou internacional), bem como em diferentes temas o que acaba por atrair inúmeros turistas de todo o mundo. Muitas rotas, que são desenvolvidas de forma interna/nacional, não são nomeadamente de interesse turístico internacional, mas sim do interesse dos seus visitantes nacionais que procuram saber mais sobre a sua região e cultura. Sendo assim, por terem uma variedade de funções, as rotas atraem diferentes públicos com diferentes interesses, que são geralmente influenciados pelos seus temas. (Meyer, 2004).

2.2.7 Comunicação Gráfica

A comunicação, segundo (Gardner et al, 2001), é o meio principal através do qual a atividade individual é coordenada para identificar, disseminar e prosseguir os objetivos organizacionais. É notório que sem a comunicação não pode haver organização, gestão, cooperação, motivação, vendas, oferta ou procura, *marketing* ou processos de trabalho coordenados, se a comunicação falha, uma parte da estrutura organizacional também falha. A comunicação encontra-se presente num contexto organizacional com o intuito de realizar os seus propósitos, neste sentido dizer-se que comunicar é pôr em comum uma informação, partilha de opinião, um sentimento, uma atitude, um comportamento. Contudo é indiscutível que a comunicação desempenha as mais diversas funções, no que toca a gestores interagem com as direções, os colaboradores, os colegas, os fornecedores e os seus clientes; é comunicando que se delegam responsabilidades, que se obtêm e difundem informações junto

das mais diversas entidades internas e externas; é comunicando que se coordena o trabalho, as pessoas e as situações.

Comunicar através de imagens é um desafio constante, a interligação entre o emissor, a mensagem e o recetor deve ser nítida. Muitos dados que são tratados visualmente pode impedir que uma mensagem seja bem entendida. Visto que a interpretação da imagem depende do sistema visual, é de extrema importância conhecer como se comportam os movimentos oculares e a perceção. Escolher a forma gráfica adequada ao tipo de dados a representar, é parte da mensagem. Em complemento surgem os símbolos visuais e as respetivas características (tamanho, cor, forma, orientação, etc.) aplicados às três implantações gráficas que compõem a imagem: o ponto, a linha e a área, (Silva, 2014). Porém, a utilização destes símbolos obriga ao conhecimento de alguns princípios de desenho gráfico como: legibilidade; contraste visual; hierarquia ou ordem visual; organização figura-fundo; equilíbrio visual, entre outros.

2.2.8 Comunicação Audiovisual

A Comunicação Audiovisual é composta por um conjunto de aglomerados da qual fazem parte vários elementos visuais como imagens, desenhos, grafismos, signos e também uma componente sonora como o som, a música, efeitos sonoros, voz e ruídos.

Nela podemos encontrar três parâmetros fundamentais que a compõem e que lhe permitem transmitir uma mensagem ao seu recetor, o sonoro, o visual e a linguagem verbal, não sendo sempre necessariamente a utilização sonoro num produto audiovisual.

O conceito Audiovisual nasce através do cinema, sendo os seus pioneiros os irmãos Lumière. A sua primeira criação foi “A Saída dos Operários da Fábrica de Lumière” (1895), que era simplesmente uma curta-metragem com uma duração de 45 segundos, que mostrava a saída dos trabalhadores de uma fábrica. A primeira câmara utilizada pesava cerca de 5 kg e a película de 35 mm, perfurada, desenrolava-se a 16 *frames* por segundo. As suas lentes ampliavam as imagens projetadas e ela poderia ser utilizada na filmagem e na projeção, também legendava e podia copiar variados filmes.

Almeida (1990), afirmava que, “Os pioneiros do cinema faziam os filmes da seguinte maneira: a máquina de filme era colocada no tripé e apontada à ação a filmar. Depois, dava-se à manivela até o filme acabar na máquina; eram filmes de um minuto.”

Segundo Xavier (2014), “O cinema que “educa” é o cinema que faz pensar, não só o cinema, mas as mais variadas experiências e questões que coloca em foco. Ou seja, a questão não é “passar conteúdos”, mas provocar a reflexão, questionar o que, sendo um construto que tem história, é tomado como natureza, dado inquestionável.”

“Ato de nascimento de qualquer imagem mediática, o enquadramento não produz uma cópia do real, ainda que o carácter analógico da imagem tenda a fazer esquecer que ela não é o mundo, mas sim um discurso sobre o mundo. Transforma a própria natureza daquilo que regista.” (Gardies, 2006). Segundo Charréu (2010 apud João Pires, 2016), A imagem não é apenas um artefato visual, é um objeto visual que deve ser considerado no seu contexto de circulação e apreciação, devido à massificação dos media na sociedade atual e ao papel dos observadores como atores sociais da mesma”. A imagem tem um papel muito importante num

produto audiovisual, sendo que “aprender a ler imagens é tão importante como saber fazê-las.” (Rocha de Sousa e Helder Batista, 1977 apud João Pires, 2016).

Sendo assim, a imagem pelas suas componentes, para além de contar uma história, atribui uma personalidade única a uma produção, provocando emoções pelo tema, como riso ou as lágrimas e pelas significantes como o ritmo e as formas plásticas. Relembrando também que as imagens animadas têm um grande papel no audiovisual.

Na utilização da imagem é importante ter em conta o seu enquadramento, posição, ângulos e movimentos de câmara.

Segundo Gardies (2006), “Designa-se por enquadramento o ato, bem como o resultado desse ato, que delimita e constrói um espaço visual para o transformar em espaço de representação.” Sendo assim, nesse enquadramento podemos encontrar uma coletiva de planos. Já Gardies (2010) afirma, “Para além do Plano Geral, que coloca uma personagem no meio de uma paisagem vasta, encontramos sucessivamente, ao delimitarmos o espaço filmado: Plano de Conjunto, Plano Médio, Plano Americano, Plano Aproximado, Grande Plano e Plano de Pormenor, que é preenchido apenas por parte de um rosto. O conjunto destes tamanhos do plano constitui, como se sabe, a escala dos planos.”

Já em relação à escala, podemos considerar que a sua unidade de medida para as variações da escala de um plano será o corpo humano.

Plano geral: a personagem está totalmente à vista e a parte da zona envolvente é visível, ou seja, plano de contextualização, onde é percecionado todo o espaço envolvente.

Plano de Conjunto: são visíveis neste enquadramento mais que uma personagem ou figurino completando-se com todo o espaço envolvente, mas este tem menos importância, sendo as figuras humanas mais percecionadas. Tem como princípio a contextualização da narrativa em termos de espaço e personagens.

Plano Médio: plano de enquadramento de personagens, focado principalmente na personagem revela o fundo do plano e abrange a figura desde a área da cabeça até à cintura.

Plano Americano: deriva da narrativa fílmica americana, com grande ênfase nos *westerns* pela relação ação/expressão. A personagem é visível somente a partir dos joelhos para cima

Plano Aproximado: a personagem tem um plano completo da cabeça e do tronco até à zona do peito, ou seja, isola visualmente a figura humana, muito utilizado em diálogos.

Grande Plano: para tal enquadramento a personagem encontra-se desde os ombros até à totalidade da cabeça visível. Normalmente utilizado com grande intensidade dramática.

Plano de Pormenor: dá destaque a um detalhe de um objeto, do corpo ou expressão da personagem da ação. Tem como objetivo chamar à atenção do espetador para algo específico e também aumentando toda a carga dramática da ação.

Muito Grande Plano: plano muito expressivo, mas suscetível de um elevado grau de acentuação na figura humana, pela proximidade com a mesma, ou seja, o foco da atenção está concentrado numa parcialidade de algo, como por exemplo, parte da cabeça de uma personagem.

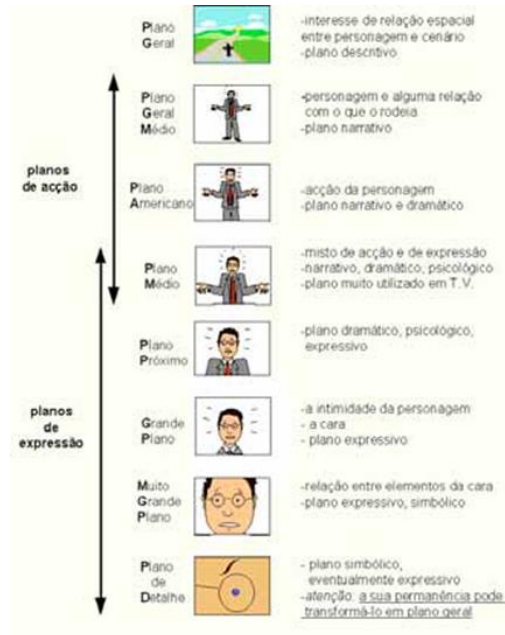


Figura 30 - Elementos narrativos do cinema

(Fonte: <https://azulbananastudio.wordpress.com/tag/planos-no-cinema/>)

Tendo em conta a posição, podemos ter o primeiro plano, que é o mais junto da câmara, o segundo plano, que é aquele que em comparação ao plano anterior fica logo a seguir ao mesmo e por fim o terceiro plano que é aquele que fica ao fundo do enquadramento da câmara.

Para se conseguir dar mais ênfase aos enquadramentos, encontra-se também uma coletividade de ângulos que trabalham em conjunto com os planos.

Ângulos Verticais:

Ângulo Normal: a câmara está posicionada na linha de visão da personagem, normalmente utilizado para ver o ambiente do mesmo ponto de vista intensificando o roteiro.



Figura 31 - Exemplo de Ângulo Normal

(Fonte: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>)

Ângulo Picado: a câmara está situada acima do objeto/ personagem, ou seja, acima do nível dos olhos, voltada para baixo.



Figura 32 - Exemplo de Ângulo Picado

(Fonte: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>)

Ângulo contrapicado: a câmara está situada abaixo do objeto/ personagem, ou seja, abaixo do nível dos olhos, voltada para cima.



Figura 33 - Exemplo de Ângulo Contrapicado

(Fonte: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>)

Ângulo Zenital: a câmara é colocada no topo do plano apontada com um ângulo de 90 graus diretamente para baixo.



Figura 34 - Exemplo de Ângulo Zenital (Fonte: <https://designculture.com.br/os-angulos-do-video>)

Ângulo Contra-zenital: a câmara é colocada de modo inverso ao ângulo anterior, com um ponto de vista de baixo para cima de modo direto.



Figura 35 - Exemplo de Ângulo Contra-Zenital

(Fonte: <https://www.cinemundo.net.br/conheca-os-planos-e-angulos-que-compoem-um-enquadramento/>)

Ângulo Subjetivo: é utilizado para dar a impressão ao espectador que vemos através dos seus olhos.

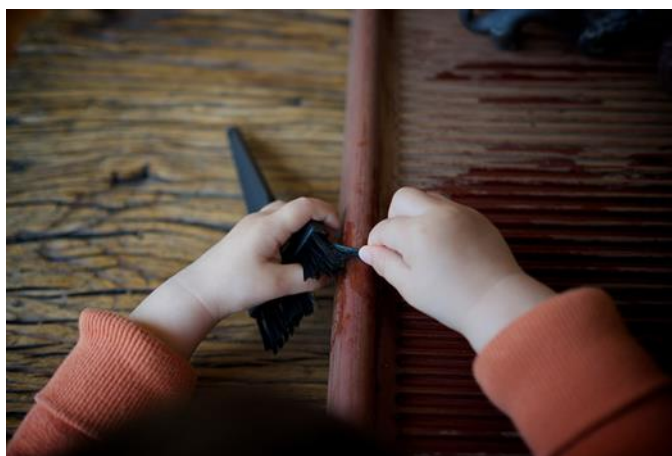


Figura 36 - Exemplo de Ângulo Subjetivo

(Fonte: <http://3lentes.com/el-plano-objetual-y-el-plano-subjetivo/>)

Ângulos Horizontais:

Ângulo Frontal: o objeto ou personagem é gravado de frente, ou seja, a câmara é colocada em linha reta com o objeto ou nariz da personagem.



Figura 37 - Exemplo de Ângulo Frontal

(Fonte: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>)

Ângulo Lateral: o objeto ou pessoa é gravada de lado, ou seja, a câmara forma um ângulo de aproximadamente 90 graus com o nariz da pessoa filmada.



Figura 38 - Exemplo de Ângulo Lateral

(Fonte: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>)

Ângulo Traseiro: o objeto ou personagem é gravada de trás.



Figura 39 - Exemplo de Ângulo Traseiro

(Fonte: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>)

Ângulo de $\frac{3}{4}$: a câmara forma um ângulo de aproximadamente 45 graus e é um ângulo intermédio entre frontal e lateral.

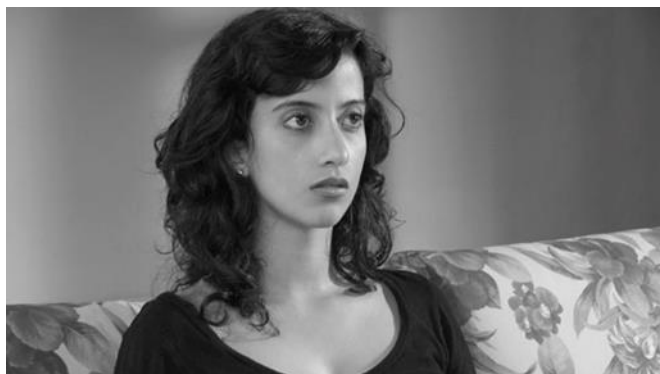


Figura 40 - Exemplo de Ângulo $\frac{3}{4}$

(Fonte: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>)

Ângulo de $\frac{1}{4}$: a câmara forma um ângulo de aproximadamente 45 graus e é um ângulo intermédio entre lateral e traseiro.



Figura 41 - Exemplo de Ângulo de $\frac{1}{4}$

(Fonte: <https://pt.slideshare.net/MauricioMalletDuprat/elementos-narrativos-do-cinema-parte-2-ngulos-e-efeitos-psicologicos>)

Tendo em conta os movimentos de câmara, segundo Nogueira (2010), “O movimento de câmara é, juntamente com o plano (do qual pode, aliás, ser visto como uma variação, pois todo o movimento é igualmente um plano) um dos elementos fundamentais da linguagem cinematográfica. Em certa medida, esta elementaridade do movimento de câmara permite vê-lo como uma unidade em si mesmo, muitas vezes funcionando como uma espécie de moldura que se desenrola na sua integridade: muitos planos-sequência aproveitam-se desta lógica de unidade e totalidade autónoma do movimento de câmara para proporem pequenas narrativas com princípio, meio e fim.” Assim, os movimentos de câmara são um movimento de potenciais planos fixos, que trouxe ao cinema “novas possibilidades e liberdades, mas também alguns perigos, uma vez que pode, com alguma facilidade, quebrar a ilusão necessária para se contar uma história”, (Nogueira, 2010).

Por isso, Nogueira (2010) afirma também que, “a utilização do movimento da câmara deve responder a propósitos discursivos que a justifique. Por isso, à semelhança do que acontece com os planos fixos, o bom uso dos movimentos de câmara deve ter em conta não só

a competência técnica, mas também a sua adequação narrativa, dramática, estética ou discursiva (saber quando, onde, como e porquê mover a câmara).

Sendo assim, segundo vários autores existem três tipos de movimentos de câmara específicos:

Plano fixo: a câmara encontra-se estática e normalmente é suportada por um tripé.

Panorâmica: rotação da câmara em torno de seu eixo horizontal (para cima e para baixo) ou vertical (para um ou outro lado), feito de modo fixo do início ao fim.

Travelling: deslocamento da câmara. Pode ser para frente (in), para trás (out), para cima, para baixo, para os lados ou combinado, dando um maior foco à ação.

Nogueira (2010) referencia esses movimentos e refere também alguns pontos que se deve ter em consideração:

- “• o raio de ação e movimento da mesma;
- a maior facilidade em movimentar os atores do que a câmara;
- a direção: geralmente, mas não sempre, é feito da esquerda para a direita, imitando a ação do olho treinado na leitura;
- a combinação de velocidade, duração e ritmo;
- as oscilações devem ser evitadas, mas também podem ser adequadas do ponto de vista dramático, enquanto índice de verossimilhança, emulando, por exemplo, a agitação da ação ou da personagem;
- com as modernas tecnologias digitais, os movimentos de câmara virtuais são aparentemente infinitos na sua duração e velocidade.”

Ao serem utilizadas todas estas variantes e seguindo todas as suas regras, seguindo o contexto narrativo e a intenção dramática, resultam vários efeitos como:

- Pressa;
- Excitação;
- Agressividade;
- Calma;
- Solenidade;
- Envolvimento;
- Suspense;
- Curiosidade;
- Surpresa;
- Mistério;
- Inquietação.

Capítulo 3- Casos de Estudo

Neste capítulo foram escolhidas cinco rotas de diferentes pontos do país, onde através de tópicos iguais fomos analisando cada caso, de modo a perceber o que têm ou não em comum de modo a conhecermos também em que consistem todas estas rotas e como foram realizados os seus roteiros e meios de comunicação.

3.1. Roteiro de Arte Urbana em Lisboa - Percurso no Bairro Padre Cruz

3.1.1 Contextualização

Lisboa, nestes últimos anos tem se tornado uma das capitais mundiais de arte urbana, devido ao aumento de artistas nacionais e internacionais que a têm acolhido para servir de tela aos mais variados estilos e mensagens que se querem transmitir. Este aumento de arte urbana deve-se também a uma estratégia de promoção e planeamento turístico, que faz com se traga mais gente à cidade e se torne um destaque de procura para todos os seus visitantes, mantendo-os lá. Um dos objetivos disso é também diminuir os atos ilegais de vandalismo nas fachadas e paredes dos prédios em Lisboa, que nos últimos tempos tem vindo a aumentar significativamente.

Com isto, foi criada a Galeria de Arte Urbana do Departamento de Património Cultural da Câmara Municipal de Lisboa em 2008, com a principal missão de promover o *grafitti* e a *street art* em Lisboa, respeitando, valorizando e salvaguardando sempre os valores patrimoniais e paisagísticos aí existentes, que vem corresponder à resposta da diminuição dos atos ilegais de vandalismo na cidade. Nela estão inseridos 87 projetos até ao dia de hoje, no qual participaram por volta de 600 artistas, entre os quais podemos encontrar não só artistas de arte urbana, como músicos, associações, partidos. A GAU dá oportunidade a qualquer artista de deixar a sua obra nas paredes de Lisboa num espaço dedicado a isso mesmo ou candidatando-se com a sua obra a um espaço em concreto, o qual será avaliado e analisado por eles mesmos.

Dentro da GAU existem vários percursos ou rotas, sendo eles o Percurso do Lumiar /Alta Lisboa, o Percurso no Bairro Padre Cruz, o Percurso em Marvila, os Núcleos de Arte Urbana em Lisboa | Alvalade e os Núcleos de Arte Urbana em Lisboa | Chão de Loureiro.

O Percurso no Bairro Padre Cruz, em Lisboa, inserido no Muro- Festival de Arte Urbana em 2016, o qual foi o seu foco principal devido às condições urbanísticas, arquitetónicas e logísticas do bairro. O Bairro está dividido em duas zonas, uma mais antiga com maioritariamente casas pequenas e uma zona mais nova com prédios de seis andares, onde entre elas podemos encontrar o Centro cultural de Carnide. Este Bairro foi um dos locais escolhidos para ser o centro de alojamentos sociais, contendo famílias de origens bastante diferentes como também os seus antigos moradores. Neste âmbito, este projeto resultou da candidatura da Boutique da Cultura e da Crescer a Cores- Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária de Lisboa da Câmara Municipal a qual foi aprovado pela GAU da Câmara Municipal de Lisboa em parceria com a CEBALIS e a Junta de Freguesia de Carnide com intuito de criar novas mudanças e lançar desafios também aos seus moradores chamando-os a participar nas suas obras artísticas

Pode-se contar com a participação de mais de 30 artistas nacionais e estrangeiros, como Aryz, Borondo, Pariz One, Bordalo II, Mr.Dheo, Uber, Draw, Nomen, Tamara Alves, Mário Belém, Mathieu Trembelin, Telmo, Miel e fez-se perto de 90 intervenções nas paredes e fachadas dos

prédios e casas do bairro. Disto resultou um percurso/ rota, que ainda hoje qualquer pessoa pode fazer pelo Bairro Padre Cruz.

3.1.2 Rota

Esta rota pode ser feita a pé por todo o Bairro Padre Cruz e tem uma duração de mais ou menos 2h. Todas estas obras artísticas foram realizadas em 2016, por ter sido inserida no Festival de Arte Urbana- Muro Lx 2016. Qualquer pessoa pode realizar esta rota quando tiver oportunidade como também por vezes são organizadas visitas guiadas que contêm *workshops*.

Percurso no Bairro Padre Cruz



Figura 42 - Exemplares do Mapa do percurso no Bairro Padre Cruz

(Fonte: <http://gau.cm-lisboa.pt/percursos.html>)

3.1.3 Meios de Comunicação

Para sua divulgação são usados vários meios impressos e digitais.

No site da GAU podemos encontrar uma galeria de fotos que divulga todas as obras que foram realizadas no Bairro Padre Cruz.

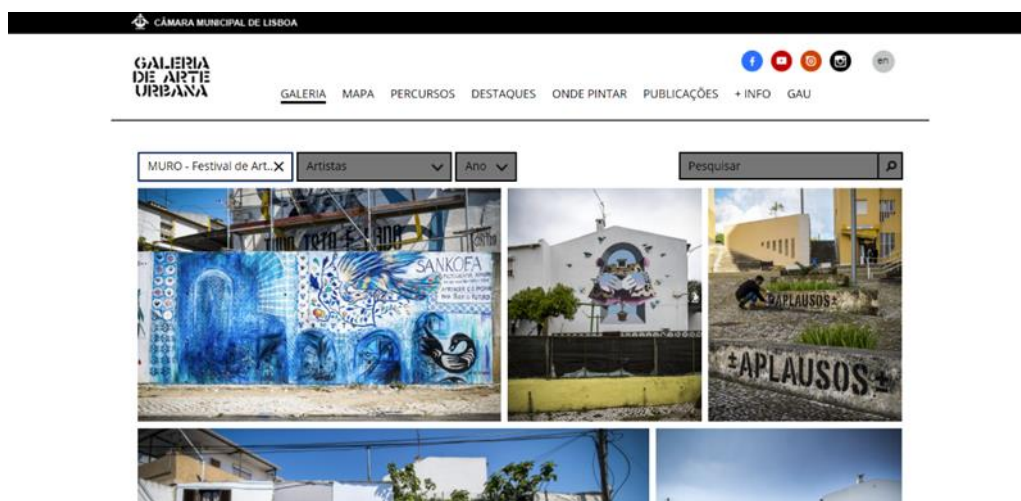


Figura 43 - Página de site da “Galeria de Arte Urbana” onde se encontra a galeria das obras de arte do percurso no Bairro Padre Cruz (Fonte: <http://gau.cm-lisboa.pt/galeria.html>)

A Gau disponibiliza também um vídeo promocional feito durante o festival de Arte Urbana LX 2016 no Bairro Padre Cruz.



Figura 44 - Vídeo Promocional do festival de Arte Urbana LX 2016 no Bairro Padre Cruz (Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IA5yZcnk1YY>)

Através da GAU conseguimos fazer também *download* do percurso:

Percurso no Bairro Padre Cruz



Figura 45 - Mapa digital da rota do percurso no Bairro Padre Cruz

(Fonte: <http://gau.cm-lisboa.pt/percursos.html>)

A sua maior divulgação é feita através da rede social da GAU:



Figura 46 - Facebook da Galeria de Arte Urbana

(Fonte: <https://www.facebook.com/galeriadearturbana/>)

Utilizam também alguns cartazes de divulgação de visitas guiadas ao Bairro Padre Cruz.



Figura 47 - Cartaz de divulgação do percurso no Bairro Padre Cruz

(Fonte: <https://www.facebook.com/galeriadearteurbana/>)

3.2. Roteiro da Arte Urbana em Viseu - Festival Tons de Primavera

3.2.1 Contextualização

Viseu, uma região portuguesa situada na província da Beira Alta, desde 2015 tem sido uma cidade de telas a céu aberto. Aquela a que normalmente se chama “Cidade-Jardim” e que é o património histórico da região tem servido desde aí uma grande inspiração para muitos artistas nacionais e internacionais. Através da criação do “Festival tons de Primavera” ao percorrer as ruas históricas de Viseu é possível encontrar variadas obras em céu aberto.

O “Festival tons de Primavera”, é um festival de *Street Art* que desde 2015, tem levado a Viseu vários artistas, uma iniciativa do Município de Viseu e pela Viseu Marca. Com isto, tem-se também notado um elevado número de visitantes de ano para ano, para virem observar este espetáculo de Arte Urbana. Neste festival podemos encontrar temas como o Vinho do Dão, a gastronomia e “Viseu - Cidade-Jardim”. Viseu centra-se também na descentralização na qual tem um foco e inclui oito freguesias em 2017 e mais 12 em 2018, as quais também tiveram uma intervenção artística.

Para além da pintura, existe também o *grafitti*, a esculturas e esculturas em ferro, objetos artísticos tridimensionais e a fotografia. Depois de 5 edições, Viseu já conta com 59 intervenções artísticas feitos pelos mais variados artistas, às quais se juntam em 2020 mais 15 obras.

3.2.2 Rota

Até ao dia de hoje esta é a rota mais recente de *Street Art* em Viseu. Conta com 60 intervenções artísticas. O seu roteiro mais atualizado só vai até 2018:



Figura 48 - Mapa da Rota de Street Art em Viseu

(Fonte: http://visitviseu.pt/source/Roteiro%20Street%20art%202018%20MAPA_web.pdf)

Mas através do seu mapa interativo que se encontra na página do Festival Tons de Primavera podemos aceder a toda a rota até 2019:

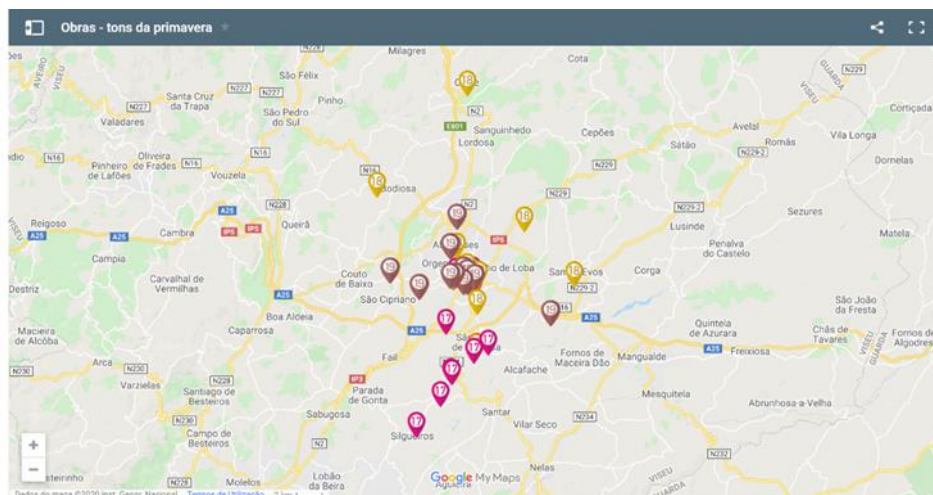


Figura 49 - Mapa interativo da rota de Street Art em Viseu

(Fonte: <http://tonsdaprimavera.vindimasviseu.pt/festival-street-art/>)

3.2.3 Meios de Comunicação

Para a sua divulgação são usados alguns meios digitais e impressos.

A partir das redes sociais de “Visit Viseu”, “Viseu Marca” e “Município de Viseu”, podemos encontrar alguma divulgação desta rota.



Figura 50 - Facebook do “Visit Viseu”

(Fonte: <https://www.facebook.com/visitviseu/>)

Na página “Visit Viseu” é possível descarregar a rota para ter no seu dispositivo móvel, onde mostra a rota e os artistas nela incluída:

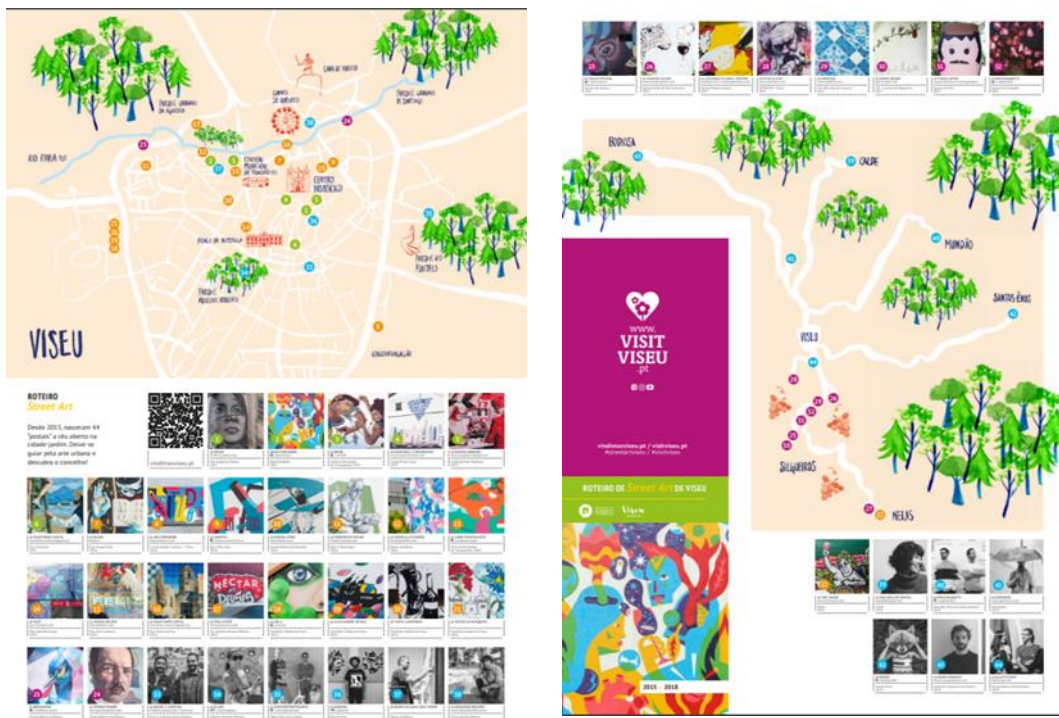


Figura 51 - Rota e artistas da Rota de Street Art em Viseu

(Fonte:

http://visitviseu.pt/source/Roteiro%20Street%20art%202018%20MAPA_web.pdf)

No site do Festival de *Street Art* Tons de Primavera, para além da divulgação de todos os artistas e suas obras, é possível encontrar um mapa interativo:



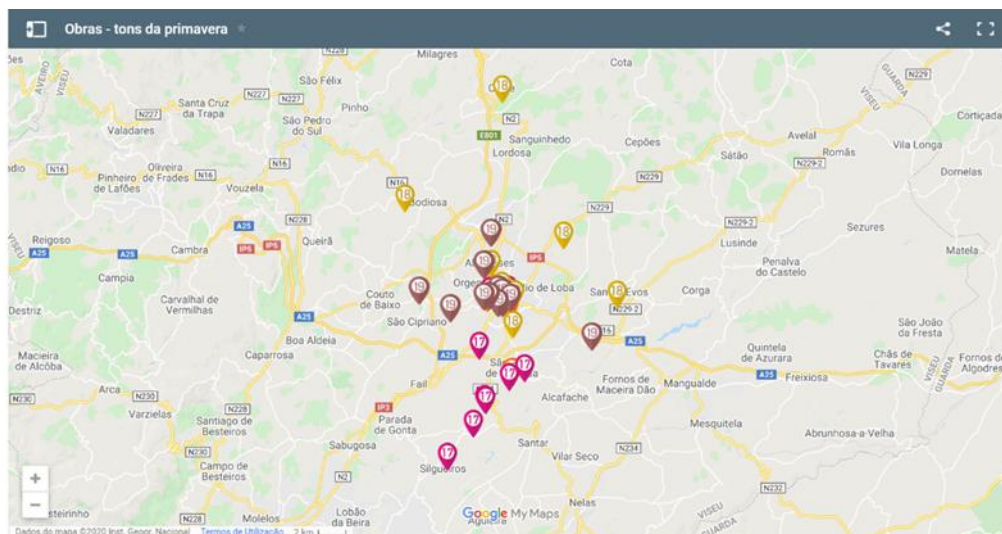


Figura 52 - Site do festival de Street Art Viseu e mapa interativo

(Fonte: <http://tonsdaprimavera.vindimasiseu.pt/festival-street-art/>)

3.3 Roteiro de Arte Urbana em Aveiro

3.3.1 Contextualização

Aveiro cidade dos canais, do sal, dos moliceiros, sem ser necessário a existência de nenhum festival, de modo imprevisível, tem vindo a transformar-se numa galeria de arte urbana a céu aberto. As obras nasceram de forma espontânea, promovidas pela rebeldia dos seus autores. Sendo um projeto da *Street Art CEI*, da qual fazem parte quatro rotas, Aveiro foi uma das cidades escolhidas para ser uma tela de arte urbana. É um projeto que nasceu do Centro de Estudos interculturais do ISCAP, Politécnico do Porto, que resultou da participação do mesmo noutro projeto, o SAICT/23447 “*TheRoute – Tourism and Heritage Routes including Ambient Intelligence with Visitants’ Profile Adaptation and Context Awareness*”.

A Rota Urbana em Aveiro tem nela integrada várias obras de arte ilustrativas que remontam para a vida da cidade ou dos autores sobejamente conhecidos, que são símbolos de manifestações estéticas em espaço aberto. Este projeto tem então como um grande objetivo celebrar as gentes e uma necessidade de valorizar e partilhar este conceito de Arte Urbana para criar uma memória futura da *Street Art*. Então, foram os artistas que criaram esta forma a dar a conhecer a cidade e mostrar que street arte já não se trata de um ato marginal ou de vandalismo, mas sim uma forma de manifestação de arte que é demonstrada através da expressão das suas obras que muitas vezes se tornam os símbolos das cidades.

Esta rota conta com variadas obras nas ruas de: Rua Dr. João de Moura, Rua Comandante Rocha e Cunha, Rua do Eng.^o Oudinot, Rua Clube dos Galitos, Cais do Alboi, Cais dos Remadores Olímpicos, Rua do Primeiro Visconde da Granja, Rua Dr. Luís Regala, Rua Conselheiro Luís Magalhães, Arco do Comércio, Av. Dr. Lourenço Peixinho, Rua de Artur de Almeida Eça, Estrada do Olho de Água, Rua Américo Ramalho, Rua de Viseu e Bairro do Vouga.

Neste projeto contam artistas como Vhils, Hazul, Mr. Dheo, Third, Fábio Carneiro (tatuador), Lucky Hell, Artur Lobo (Zooter), Dalila Monteiro (Ratu).

3.3.2 Rota

O Roteiro pode ser encontrado na página de *Facebook* da cidade de Aveiro e trata-se de um mapa interativo que permite que o utilizador interaja com o mesmo, onde a rota esta dividida por zonas e também tem imagem do mural com informação sobre o mesmo.

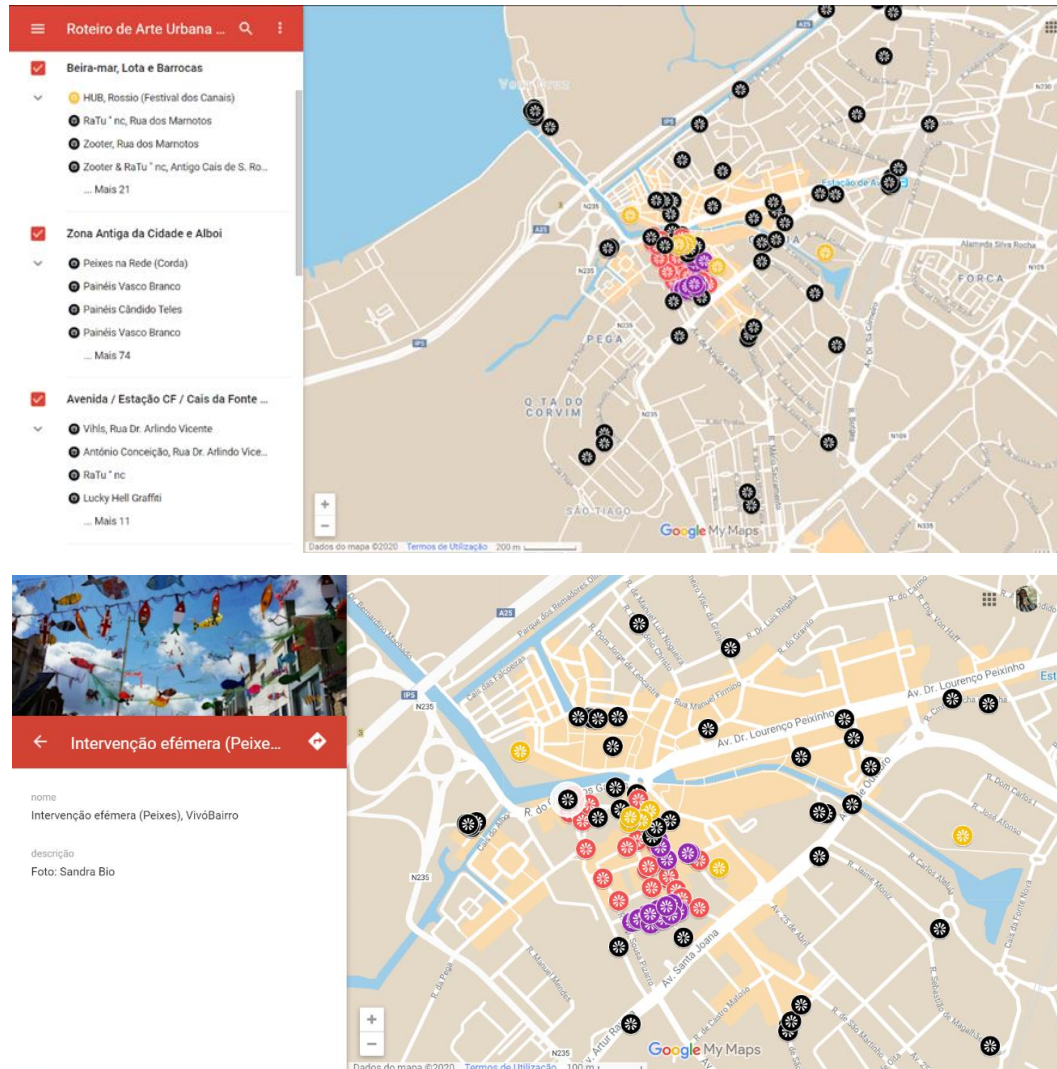


Figura 53 - Rota de Arte Urbana em Aveiro

(Fonte:

https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=10Mm0KoFKVNS9caMzB2xt3Fmpu993tFZK&hl=pt-PT&fbclid=IwAR3TTTTLUMUTG_N_qLyyWgVXmmwFjf-LxwZx52xdTntYhuum2Gh9mIC1dkEc&ll=40.64044907221305%2C-8.6519738551773&z=16)

3.3.3 Meios de Comunicação

Esta rota tem divulgação através de uma página de *Facebook* com o nome de “Roteiro de Arte Urbana em Aveiro”.



Figura 54 - Facebook “Roteiro de Arte Urbana em Aveiro”

(Fonte: <https://www.facebook.com/roteiroarturbanaaveiro/>)

No site da Câmara Municipal de Aveiro existe um separador com o Roteiro de Arte Urbana de Aveiro.



Figura 55 - Página da rota de Arte Urbana em Aveiro no site da Câmara Municipal de Aveiro

(Fonte: <http://www-qa.cm-aveiro.pt/municipio/comunicacao/noticias/arquivo/noticia/aveiro-na-rota-da-arte-urbana>)

No site da *Street Art CEI* também é possível encontrar a divulgação desta rota.

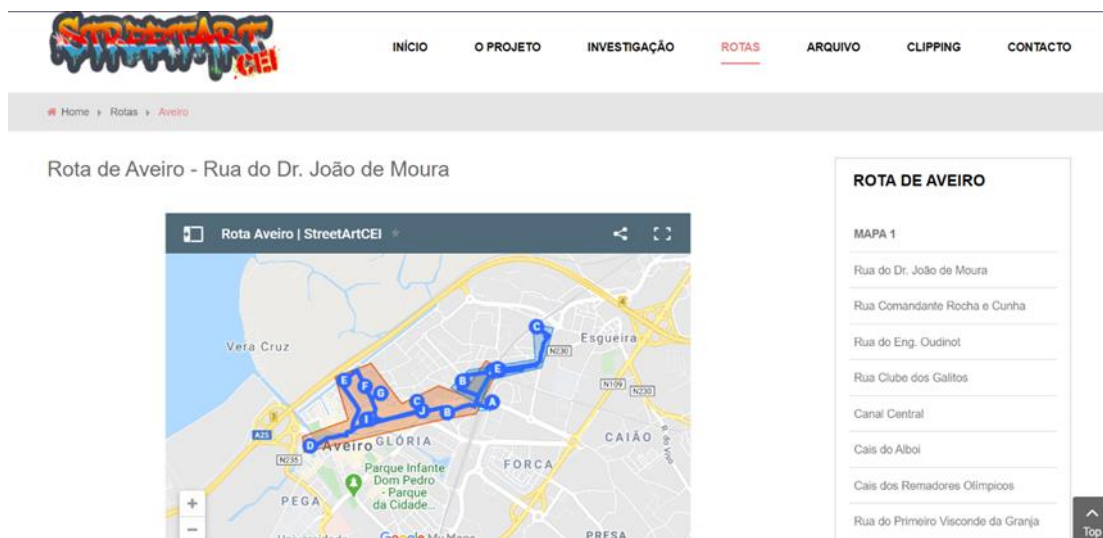


Figura 56 - Site da Street Art CEI

(Fonte: <https://streetartcei.com/index.php/rotas/rota-de-aveiro>)

3.4 Roteiro da Arte Urbana na Covilhã

3.4.1 Contextualização

O Roteiro da Arte Urbana na Covilhã surge com o intuito de dinamizar as zonas degradadas e promover espaços esquecidos. Esta rota é um verdadeiro “museu” ao ar livre pois a cada passo que é dado pela sua zona histórica encontramos várias obras de *street art*, desde *graffiti*, ilustração, fotografia onde são utilizadas as paredes das casas dos habitantes como telas de arte, dando uma nova vida à cidade, onde reina a cor e a criatividade das intervenções artísticas dos grandes artistas nacionais e internacionais. Isso vem prestar uma homenagem ao passado glorioso da cidade, pois foi um dos mais importantes centros de produção de lanifícios do País, ou seja, vem trazer um novo interesse pela cultura e arte contemporânea. Veio também trazer uma modernidade à cidade, dinamizando zonas degradadas e espaços já caídos em esquecimento.

Este projeto vem com reconhecimento através do WOOL – Festival de Arte Urbana da Covilhã, aconteceu pela primeira vez em 2001 e foi o primeiro evento destas características em Portugal, que veio recontar a história desta cidade através de todas intervenções feitas pelos artistas tal como as suas técnicas utilizadas. Para além deste festival ter como objetivo a homenagem à cidade, pretende também torná-la num dos polos de arte urbana a nível nacional. Nos dias de hoje, este festival já conta com a realização de 27 intervenções artísticas. A inspiração dos seus artistas, para além da história da cidade tal como a sua beleza natural passa também pelo clima da Serra da Estrela e a indústria de lanifícios.

Alguns dos artistas presentes neste festival foram, Add Fuel, ARM Collective, Bordalo II, Bosoletti, BTOY (aka Andrea Michaelsson de Barcelona), Doa Ao, Frederico Draw, Gijs Vanhee, HalfStudio, Inside Out Project, KRAM, Mr. Dheo, Pantónio, Pastel, Regg Salgado, Roc Blackblock, Samina, Tamara Alves, Third e VHILS (aka Alexandre Farto). Na última edição do festival (2019) juntaram-se os Sebas Velasco, Douglas Pereira, Kruella D’Enfer e Mário Belém.

3.4.2 Rota

Este roteiro é disponibilizado em pdf no site da Câmara Municipal da Covilhã e indica o nome das ruas e nomes e dos artistas.

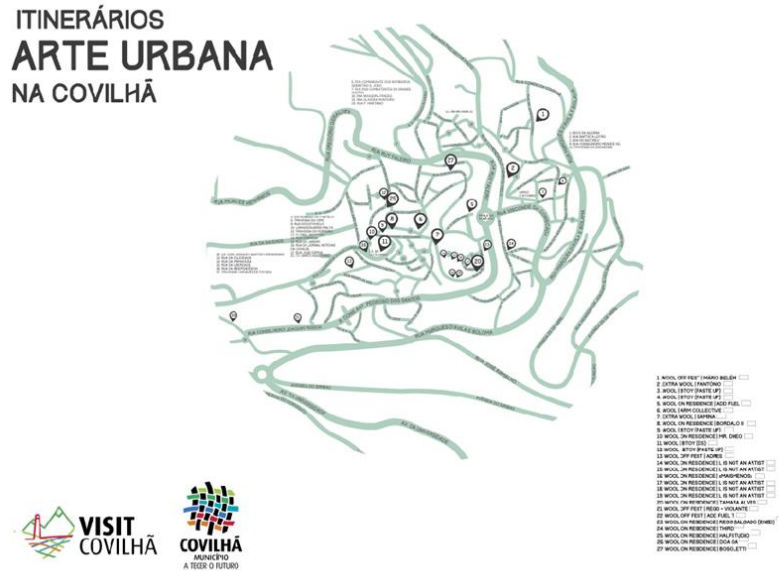


Figura 57 - Mapa da rota de Arte Urbana na Covilhã (Fonte: <http://www.cm-covilha.pt/db/documentos/802.1.1526901151.pdf>)

3.4.3 Meios de Comunicação

Para sua divulgação são usados vários meios impressos e digitais.

Existe uma página de *Facebook* "WOOL", onde é publicado várias fotografias e notícias sobre o festival de Arte Urbana.



Figura 58 - Página de Facebook "WOOL"

(Fonte: <https://www.facebook.com/woolfest/>)

O WOOL disponibiliza um vídeo promocional do Festival Covilhã Arte Urbana no ano 2019.



Figura 59 - Vídeo promocional do festival de Arte Urbana na Covilhã

(Fonte: https://www.facebook.com/pg/woolfest/videos/?ref=page_internal)

Também existe um folheto em pdf que é possível descarregar no site da Câmara Municipal da Covilhã.

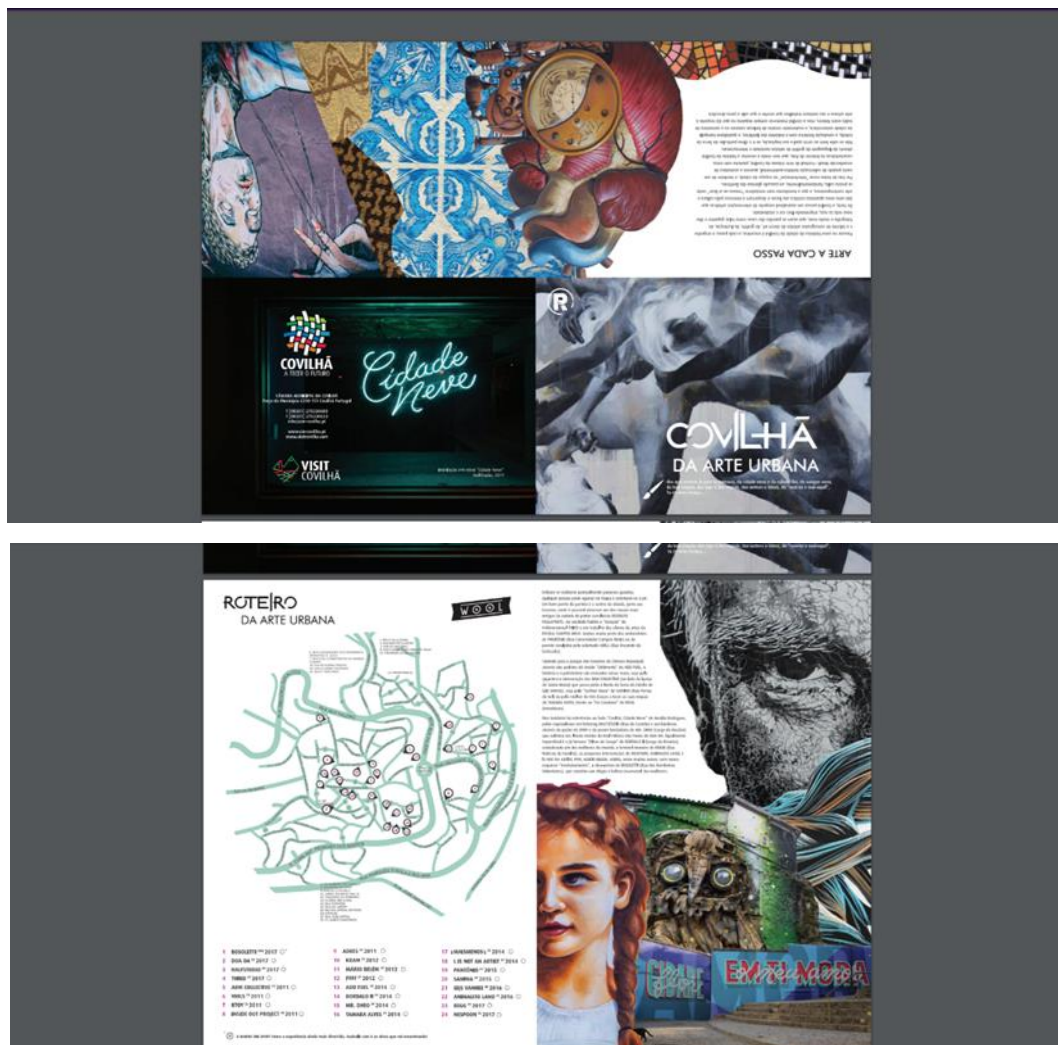


Figura 60 - Folheto promocional da Rota de Arte Urbana na Covilhã

(Fonte: https://www.facebook.com/pg/woolfest/videos/?ref=page_internal)

Fazem também uma divulgação no site “Visit Covilhã” e podemos também encontrar aí a rota em formato pdf, disponível para quem quiser descarregar.

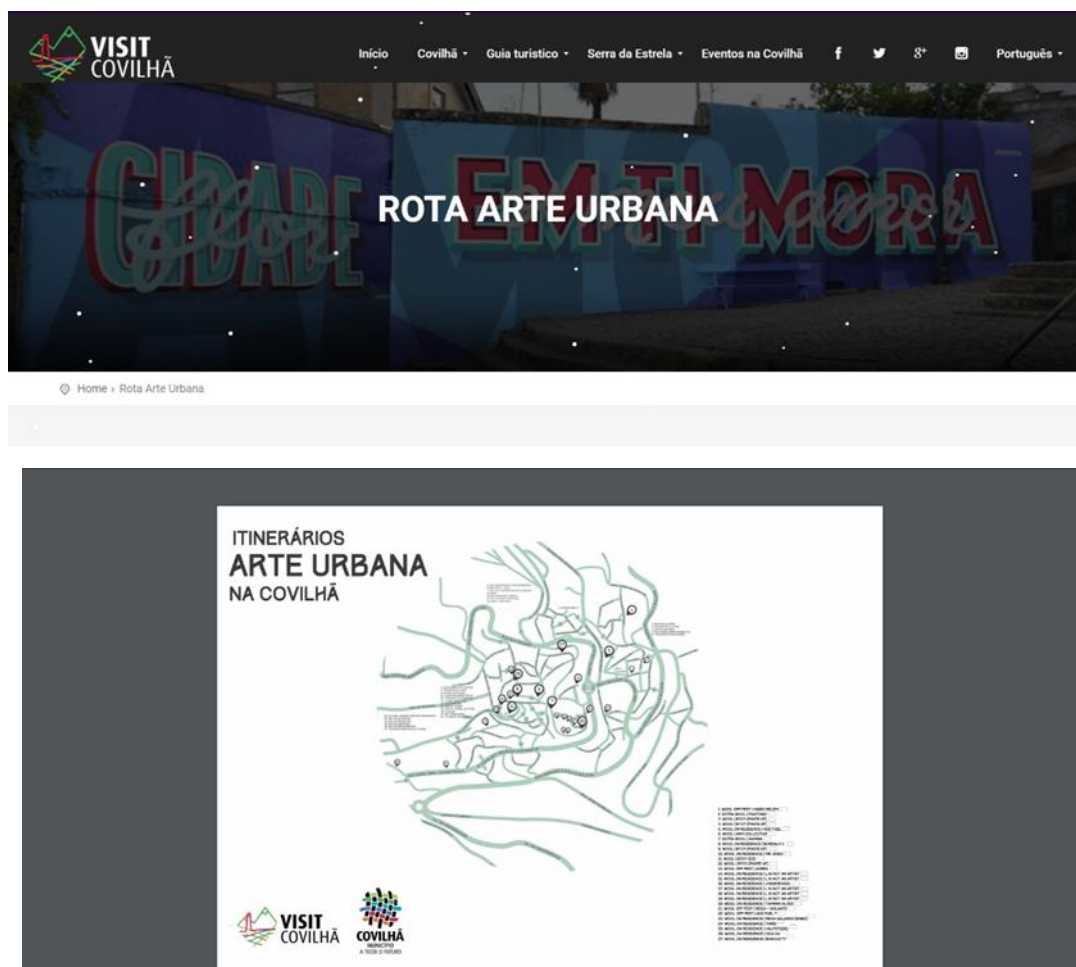


Figura 61 - Site “Visit Covilhã” e mapa da rota de Arte Urbana na Covilhã para download

(Fonte: <https://www.visitcovilha.com/rota-arte-urbana/>)

Existe também um documentário feito André Santos, “Pôr a minha música no ouvido” que foi apresentado no festival WOOL 2017.

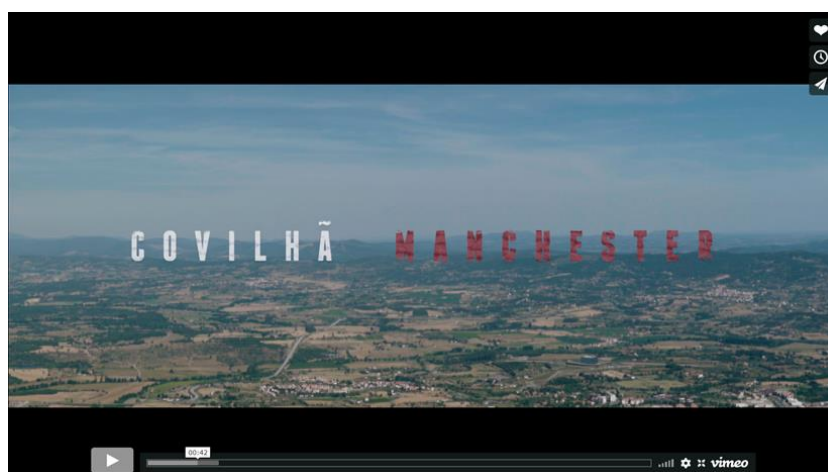


Figura 62 - Documentário “Pôr a minha música no ouvido” de André Santos (Fonte: https://www.facebook.com/woolfest/?epa=SEARCH_BOX)

3.5 Aldeias Históricas de Portugal

3.5.1 Contextualização

As Aldeias Históricas de Portugal são uma Associação de Desenvolvimento Turístico, privada e sem fins lucrativos que foi criada em 2007, sendo a sua sede em Belmonte e tendo como objetivo o desenvolvimento turístico da Rede Histórica de Portugal fazendo parte dela 12 aldeias da região, Almeida, Belmonte, Castelo Mendo, Castelo Novo, Castelo Rodrigo, Idanha-a-Velha, Linhares da Beira, Marialva, Monsanto, Piódão, Sortelha e Trancoso.

Esta é responsável por promover a marca “Aldeias Históricas de Portugal”, por qualificar o produto turístico dessas aldeias, promover iniciativas de animação cultural divulgando o património das Aldeias e por último contribuir para a melhor qualidade de vida local e para a diversificação da atividade económica. Tem também como objetivo a identificação, investigação, defesa, proteção, conservação, restauro, reabilitação, revivificação, valorização, divulgação e gestão do Património Arqueológico, Arquitetónico e Urbanístico

Este projeto veio também responder ao combate à desertificação da população, que já se encontrava mais envelhecida, permitindo também a existência de novos postos de trabalho, tentando assim trazer e fixar uma população mais jovem.

A Associação de Desenvolvimento Turístico das Aldeias Históricas de Portugal (ADTAHP), é a responsável gestora da marca turística, sendo apoiada por parceiros públicos e privados, o que veio permitir uma melhor comunicação entre todos os interessados no território, ajudando assim a satisfazer as necessidades dos agentes locais.

Em 2002, foi quando se começou a notar um grande aumento de turistas nestas aldeias, conseqüente da entrada nos postos de turismo criados nessas aldeias. A existência de alojamento em algumas aldeias tal como a gastronomia tradicional, as provas de produtos locais, o artesanato e as velharias, os seus monumentos históricos, igrejas, castelos, muralhas e edifícios de interesse patrimonial como solares ou casas senhoriais permitiram também esse aumento de turistas bem como torna essas aldeias únicas na Beira Interior.

3.5.2 Rota

Este roteiro é disponibilizado numa brochura em pdf no site das Aldeias Históricas de Portugal. A esta rota pertencem 12 aldeias desde Idanha-a-Velha até Marialva. Esta rota é possível ser realizada de forma pedestre, mas também de BTT.

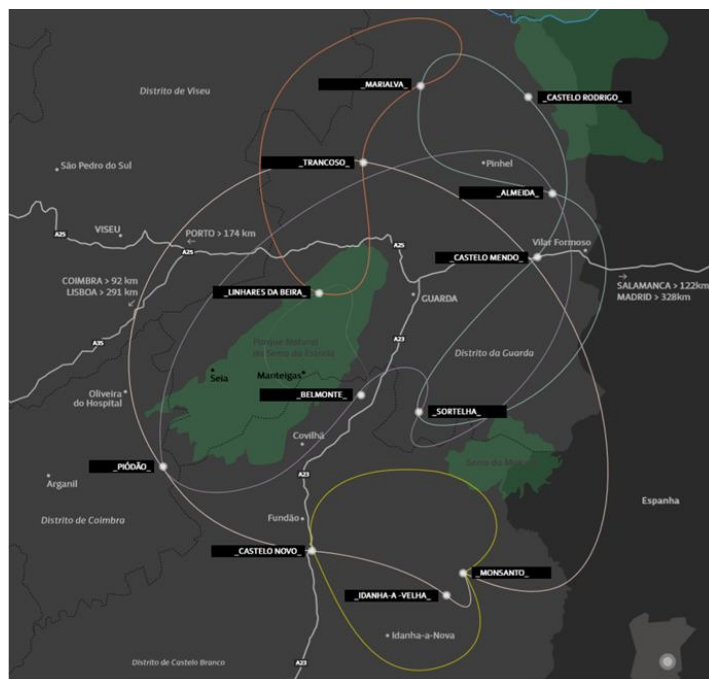


Figura 63 - Mapa da rota das Aldeias Históricas de Portugal

(Fonte: https://aldeiahistoricasdeportugal.com/wp-content/uploads/2019/02/brochura_ahp_PT.pdf)

No seu site está também disponível de modo interativo a grande rota pedestre, que leva os turistas por caminhos mais rurais, acabando por os afastar de todo o barulho, proporcionando o silêncio e a serenidade. O mesmo serve para a grande rota de BTT, que proporciona aos ciclistas caminhos por serras, planícies, paisagens agrícolas, zonas ribeirinhas, parques naturais e reservas protegidas.



Figura 64 - Mapa da grande rota pedestre e de BTT das Aldeias Históricas de Portugal

(Fonte: <https://aldeiahistoricasdeportugal.com/oferta-turistica/percursos/grande-rota-cycling/>)

3.5.3 Meios de Comunicação

Para sua divulgação, disponibilizam vários meios impressos e digitais.

Disponibilizam roteiros na sua plataforma que estão disponíveis *online*, mas também impressos.

Brochuras:

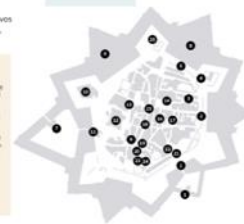
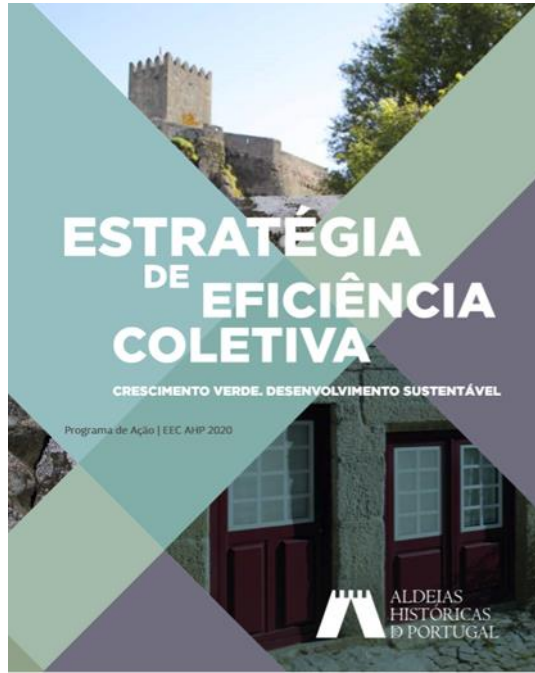


Figura 65 - Brochuras informativas da rota das Aldeias Históricas de Portugal

(Fonte: https://aldeiahistoricasdeportugal.com/wp-content/uploads/2019/02/brochura_ahp_PT.pdf)

Folhetos:

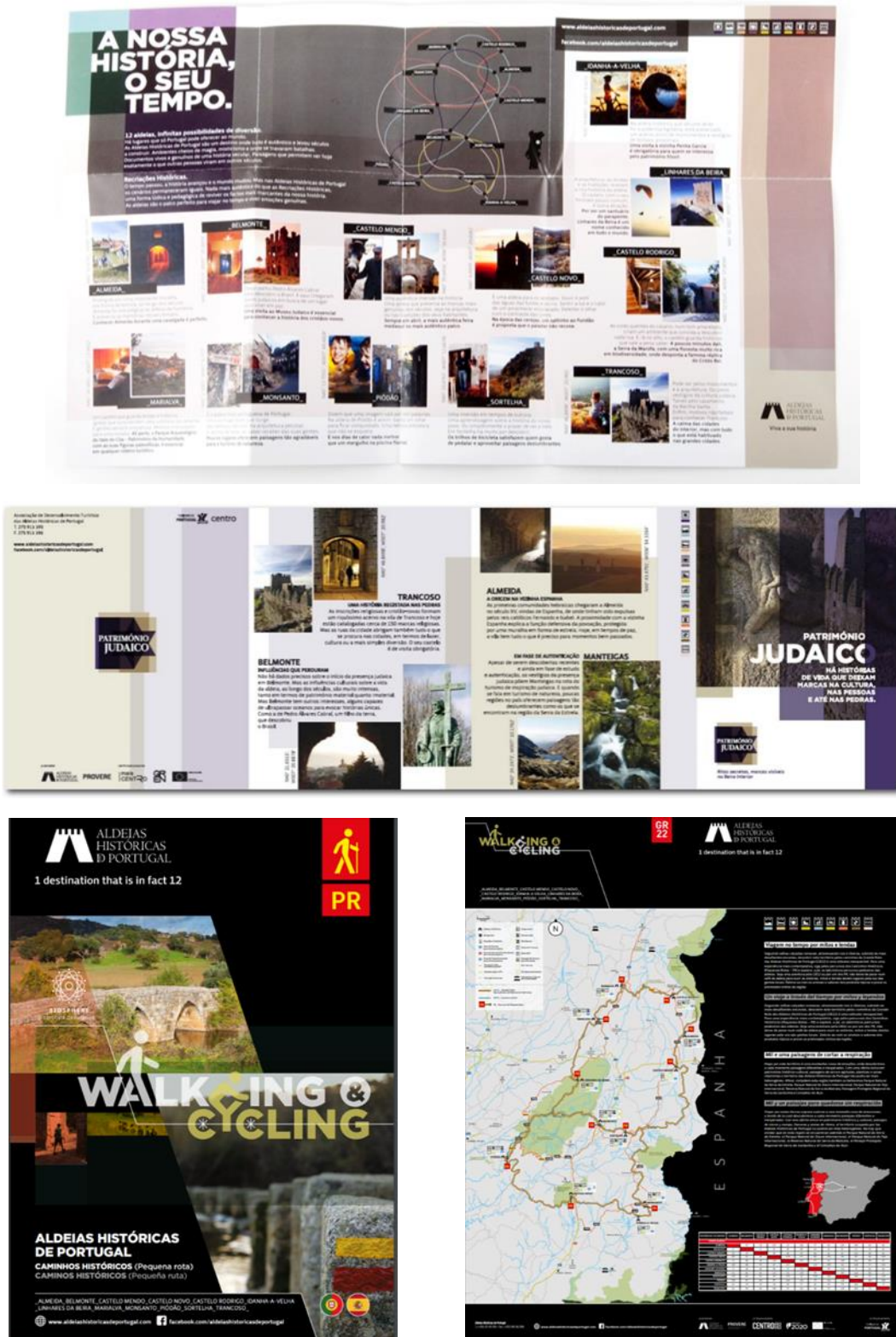


Figura 66 - Folhetos promocionais da rota das Aldeias Históricas de Portugal

(Fonte: <https://aldeiahistoricasdeportugal.com/#wrapper>)

Cartazes de eventos:



Figura 67 - Cartazes de eventos das Aldeias Históricas de Portugal

(Fonte: <https://aldeiahistoricasdeportugal.com/#wrapper>)

Existe também um guia de turismo em formato livro chamado “Guia de turismo Aldeias Históricas de Portugal”.

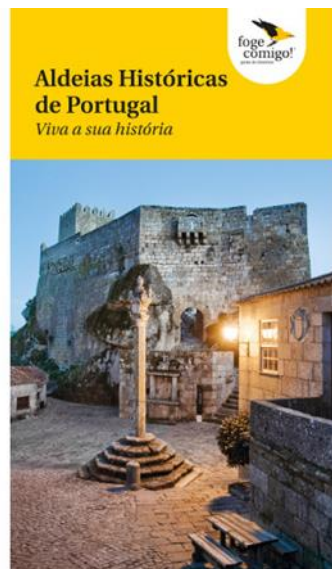


Figura 68 - Guia Turístico das aldeias Históricas de Portugal

(Fonte: <https://www.fnac.pt/Guia-de-Viagem-Foge-Comigo-Aldeias-Historicas-de-Portugal-Varios/a755459>)

A nível interativo, é possível encontrar no seu site um planeamento de viagem, ou seja, mapa interativo das aldeias, que também permite ao turista ver sugestões de onde poderá comer, dormir, o que pode fazer, o que pode ver e os serviços de suporte e mobilidade.

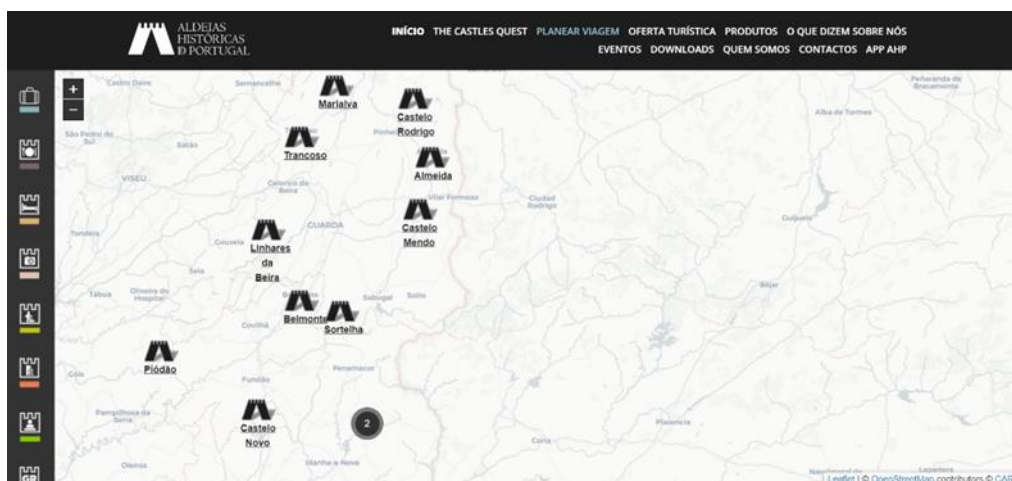


Figura 69 - Mapa interativo da rota das Aldeias Históricas

(Fonte: <https://aldeiahistoricasdeportugal.com/planear-viagem/>)

Permite ainda ao turista selecionar o género de rota que pretende, desde a rota genérica, às grandes rotas de BTT e pedestre.

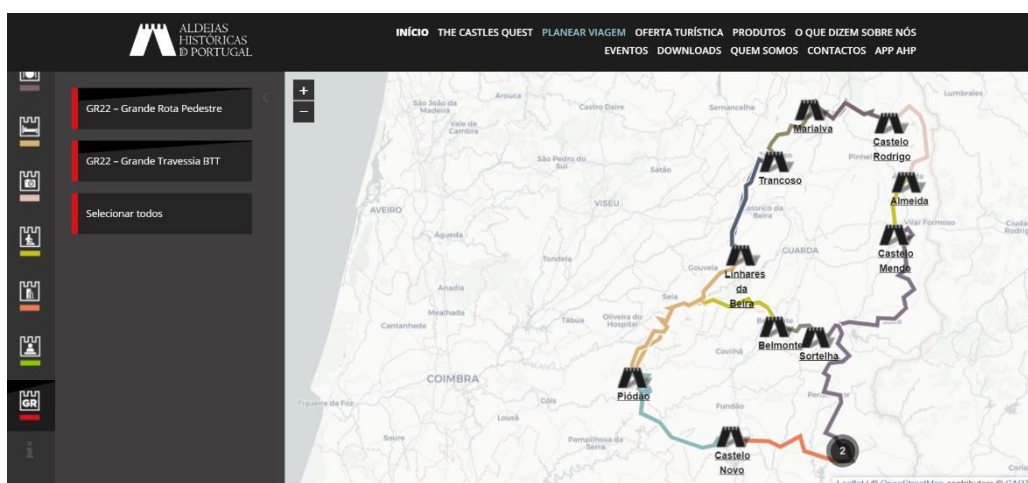


Figura 70 - Mapa interativo da rota das Aldeias Históricas

(Fonte: <https://aldeiahistoricasdeportugal.com/planear-viagem/>)

Mapa interativo da grande Rota pedestre/ BTT disponível da sua plataforma:

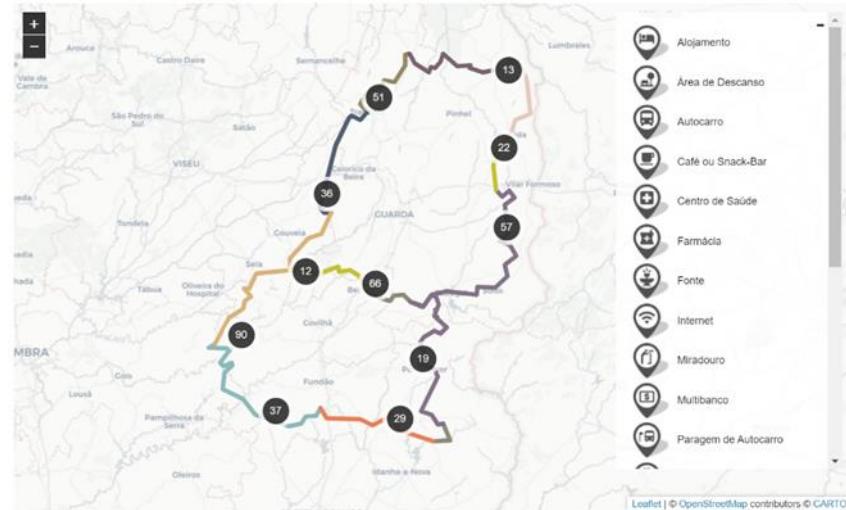


Figura 71 - Mapa interativo da rota das Aldeias Históricas

(Fonte: <https://aldeiahistoricasdeportugal.com/oferta-turistica/percursos/grande-rota-cycling/>)

A nível Audiovisual podemos encontrar um vídeo promocional quer na plataforma *Youtube* quer no seu site “Aldeias Históricas de Portugal”, onde divulgam a rota e o que têm as aldeias para oferecer. Contém legendas em inglês pensando nos turistas que vêm do exterior do país:



Figura 72 - Vídeo promocional das Aldeias Históricas de Portugal

(Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=KLKVhanRZe8>)

Capítulo 4- Fase de Análise

4.1. Introdução

No capítulo IV insere-se a fase de análise, onde foi possível verificar em detalhe o objeto de estudo em causa, neste caso, referente à Câmara Municipal de Castelo Branco apresentando algumas propostas de melhoria. Fez-se, também, uma reflexão sobre o objeto predisposto no capítulo III, agregando toda a temática estudada. Relativamente à análise dos casos de estudo, é descrito vários tipos de roteiro sobre aldeias históricas e urbanas. No que concerne à síntese de ideias e soluções, são apresentadas propostas de melhoria relacionadas com os meios de comunicação para atrair mais pessoas às zonas de Castelo Branco. Por fim, é apresentado um organograma com propostas de melhorias com recursos a: Mapa da rota, sinalética, placas informativas, páginas *web*, publicidade (*mupi*, *outdoor*, jornal, revista, revista cultura vibra), rede Sociais (*Facebook*, *Instagram*), brochura informativa, desdobrável, *merchandising* e vídeo promocional.

4.2 Análise do Objeto de Estudo

Através da análise do nosso objeto de estudo, a Câmara Municipal de Castelo Branco, fazendo alguma pesquisa sobre o mesmo, foi-nos possível perceber o seu nível de importância para todo o concelho e o seu funcionamento.

É importante destacar que é um órgão que se preocupa bastante com todos os interesses e necessidades da sua população à qual tenta sempre agradar, promovendo várias áreas da vida.

A nível cultural também é importante reter toda a importância que a Câmara tem dado a esse nível complementando com todos os eventos anuais que tem criado e investido todos os anos e da larga escala que tem tomado, acontecendo assim um aumento cultural significativo e trazendo cada vez mais gente à cidade de ano para ano.

Pode-se destacar a mais recente rota, a rota dos museus que de momento ainda tem meios de comunicação a ser implementados, no qual achamos importante ter em conta, visto que iremos também criar uma rota dentro do concelho. É importante ainda, ter em conta a existência dos percursos pedestres e de BTT no concelho, de forma a não nos esquecermos dos seus mapas e dos seus folhetos de percurso.

Achamos também necessário ter em conta os meios de comunicação por ela utilizados tal como a sinalética existente na cidade, ainda mais a que se redireciona à rota dos museus, pois queremos criar algo com coerência com ao que já é existente.

4.3 Análise da Fundamentação Teórica

No projeto, para pôr em prática as propostas de melhoria e as soluções encontradas para ajudar a Câmara de Castelo Branco a promover o seu espaço num todo, foi aplicado a fundamentação teórica que mais se enquadra para o tipo de plano que foi elaborado. Assim, com a fundamentação teórica situada no capítulo III, ajuda-nos a perceber que:

Podemos encontrar arte urbana em Castelo Branco como forma de cativar pessoas por ser uma arte que descreve e partilha a forma das pessoas expressarem os seus sentimentos através de ilustrações;

Através do *design* de comunicação foi pensado como processo criativo a construção de mensagens para recolocar e reformular alguns problemas encontrados no desenvolvimento do projeto com o propósito de fazer chegar aos visitantes da cidade, uma nova visão da área a visitar abrangendo vários meios de comunicação como os sociais e tecnológicos;

Com o *Design* gráfico foi possível organizar esteticamente os elementos textuais e não textuais que compõe peças gráficas destinadas à reprodução dos objetivos presentes no relatório como a elementação de sites,

Utilizando a Sinalética foi possível criar, organizar, informar, indicar sinais, símbolos que transmitem ao utilizador uma forma de orientação.

Através dos mapas foi nos possível localizar em forma de bidimensional e em tridimensional.

Com as rotas é realizável um trajeto, um cominho de um ponto a outro.

Na comunicação gráfica inclui tudo o que se trata de imagens, símbolos, etc.

Com a comunicação audiovisual foi nos possível criar um meio de expressão através de uma componente visuais (signos, imagens, desenhos, gráficos etc.) e sonoros (voz, música, ruído, efeitos sonoros etc.), ou seja, tudo que pode ser ao mesmo tempo visto e ouvido.

4.4 Análise dos Casos de Estudo

Através da análise dos casos de estudo anteriores, podemos concluir que é importante ter em conta certos aspetos e tornar isso uma vantagem.

O roteiro mais completo é o das Aldeias Históricas no qual demonstra a rota de forma clara e informativa de fácil interpretação, tirando partido da cor para traçar o percurso. O roteiro de *Street Art* em Viseu também é um bom roteiro que tira partido da cor, sendo apelativo e ainda para indicar onde é cada mural, representados por desenhos alguns dos pontos mais importantes da cidade permitindo assim ao turista um acesso mais facilitado e uma melhor interpretação do roteiro. No caso das Aldeias Históricas é importante referir a importância da sua brochura informativa que também é clara e de fácil interpretação, constando só a informação mais importante e referindo ainda algumas sugestões de lugares a dormir, o que comer, o que fazer, em cada uma das aldeias, sendo um ótimo exemplo a seguir. O mesmo acontece com o seu mapa interativo no qual usam cores básicas como o preto e o branco e contrastam com cores vivas que indicam o caminho da rota.

É importante também referir o folheto geral das Aldeias Históricas tal como o da rota urbana da Covilhã que são ambos bastante completos, contendo a informação necessária para o turista poder realizar a rota, ambos usando imagens tanto das aldeias e um pouco da história de cada uma, tanto de murais existentes na cidade de modo a apelar o turista a querer visitar ambos os locais.

A nível de redes sociais é importante referir o site da Galeria de Arte Urbana onde se insere a rota urbana de Lisboa - Percurso no Bairro Padre Cruz, tal como o do site Festival de *Street Art* tons de Primavera, onde se insere o roteiro de arte urbana em Viseu. Ambos, demonstram de forma exemplar uma galeria das obras realizadas em cada roteiro, o que leva os turistas a querer ver essas obras ao vivo. O do Festival de *Street Art* tons de Primavera tira ainda partido das cores o que torna o site bastante apelativo.

O vídeo promocional das Aldeias Históricas representa muito bem o que são as 12 aldeias, a sua importância a nível de preservar o que é património, a preservação do que é antigo, o que iremos encontrar ao visitá-las e ao mesmo tempo é importante a sensação de conforto, de algo familiar, de uma sensação de bem-estar que nos é transmitida. É importante realçar que todo o vídeo foi realizado apenas através de fotografias tiradas nas aldeias, com uma grande qualidade fotográfica, que nos dá sempre a sensação de um plano panorâmico e uma voz *off* que vem complementar esse vídeo. Por outro lado, o vídeo promocional do festival de Arte Urbana LX 2016 no Bairro Padre Cruz, é um vídeo que nos mostra algum do processo realizado durante a realização das suas obras tal como aos seus artistas, o que é algo bastante importante para o espectador ver como foi realizado, podendo também ir vendo alguns dos materiais utilizados. É importante realçar os detalhes captados da realização de cada mural ou intervenção artística, sendo essa captação realizada muitas das vezes à mão livre. A música é sem dúvida um elemento crucial presente nesse vídeo.

4.5 Análise de Funções e Produção

Através da análises técnicas e pesquisa de algumas soluções identificaram-se algumas necessidades específicas para a realização desta rota e dos seus meios de comunicação geral abrangendo várias áreas (impressos e digitais).

Analisando o nosso objeto de estudo, percebendo os eventos já realizados, tal como a rota dos museus já por eles criado, tal como pela observação de casos de estudo semelhantes ao nosso, conseguimos chegar à conclusão dos meios necessários a serem realizados. Para tal, ficou decidido criar uma única brochura informativa que incluísse todos os murais de cada aldeia tal como o mapa da rota a realizar de forma a economizar a nível da impressão. Decidimos também para além da brochura impressa, colocá-la no site da Câmara Municipal de modo a facilitar o seu acesso aos turistas. Optámos por realizar um desdobrável que conteria algumas informações e o mapa da rota que seria colocado nos postos de turismos, Câmara Municipal, Juntas de Freguesia e pontos de interesse. A sinalética a ser realizada será tendo em conta a sinalização turístico-cultural presente no código de sinalização rodoviária e as placas informativas tendo em conta as necessidades do visitante, desde a sua altura a leitura. A página *web* para ser colocada no site da Câmara Municipal de Castelo Branco será baseada no que já foi feito para a rota dos museus mais uma vez para manter a coerência do site. Serão também feitos alguns *mockups* de possíveis redes sociais que achamos que seriam necessárias para divulgação dessa rota, tal como um *mupi* promocional, publicidade de jornal / revista e uma publicidade para colocar na “cultura vibra”, também com esse intuito de divulgação da rota. Para oferta decidimos criar também *merchandising*, sendo que será um saco de pano de modo a que seja reutilizável, que conterá, um bloco de notas, uma caneta, o desdobrável e a brochura, onde o visitante poderá recolher na Câmara Municipal, Juntas de Freguesia ou posto de turismo. Por último, algumas soluções encontradas foram os métodos audiovisuais que vêm enriquecer a divulgação desta rota, dos quais teremos em conta o acompanhamento das tendências turísticas.

Um das coisas mais importantes foi o possível contacto direto com os locais onde as obras de arte estão localizadas, tendo assim uma melhor visão do espaço envolvente de forma a poder mais facilmente simular várias situações como onde colocar placas de informação.

Assim podemos dividir o nosso projeto em duas áreas de intervenção necessárias para o município, gráfico (criação da rota, brochura, publicidades, sinalética, página para colocar no site da Câmara Municipal de Castelo Branco, redes sociais e *merchandising*) e audiovisual (vídeo promocional).

Em termos de meios de produção são algo estritamente necessário ter em conta pois dependemos deles para a realização e viabilidade do projeto.

Um dos principais fatores é condicionamento do nível monetário, ao qual procuramos tentar ir pelo caminho mais económico de forma a não criar possíveis desperdícios.

A nível audiovisual os principais fatores a ter mais em conta são a necessidade de ter materiais de produção como *drones* e outros acessórios que também podem ser um fator limitativo.

A nível gráfico o fator mais relevante será o que também foi dito anteriormente, economizar juntando todos os murais numa brochura apenas, apesar de termos plena noção que com as

placas de sinalética/ informação teremos outros tamanhos, tipos de impressão e acabamentos, tal como irá acontecer com o *mupi* promocional e o outdoor.

A nível da página *web* para a página da Câmara Municipal de Castelo Branco é importante o conhecimento do site e da sua estrutura de modo a que tudo fique coerente. Já a nível das redes sociais é importante transmitir logo de início a importância da rota aos utilizadores, chamando-os à atenção.

4.6 Síntese de Ideias e Soluções

Algumas soluções encontradas a nível da Câmara Municipal de Castelo Branco, passariam por continuar a igualização que têm vindo a criar a nível das áreas da oferta turística. Por esse modo, as soluções passariam por pegar no que iremos realizar neste projeto e uniformizar com o que anteriormente já foi realizado de modo a não criar uma confusão de informação. Com isso, termos em conta a linguagem gráfica que o município já tem, em termos de publicidades, *mupi*, do vídeo promocional, do mapa e da brochura.

Através do cruzamento dos resultados obtidos pela fundamentação teórica e o estudo de casos podemos afirmar que a imagem do município tem de continuar a ser coerente em todos os seus meios de comunicação.

4.7 Organograma

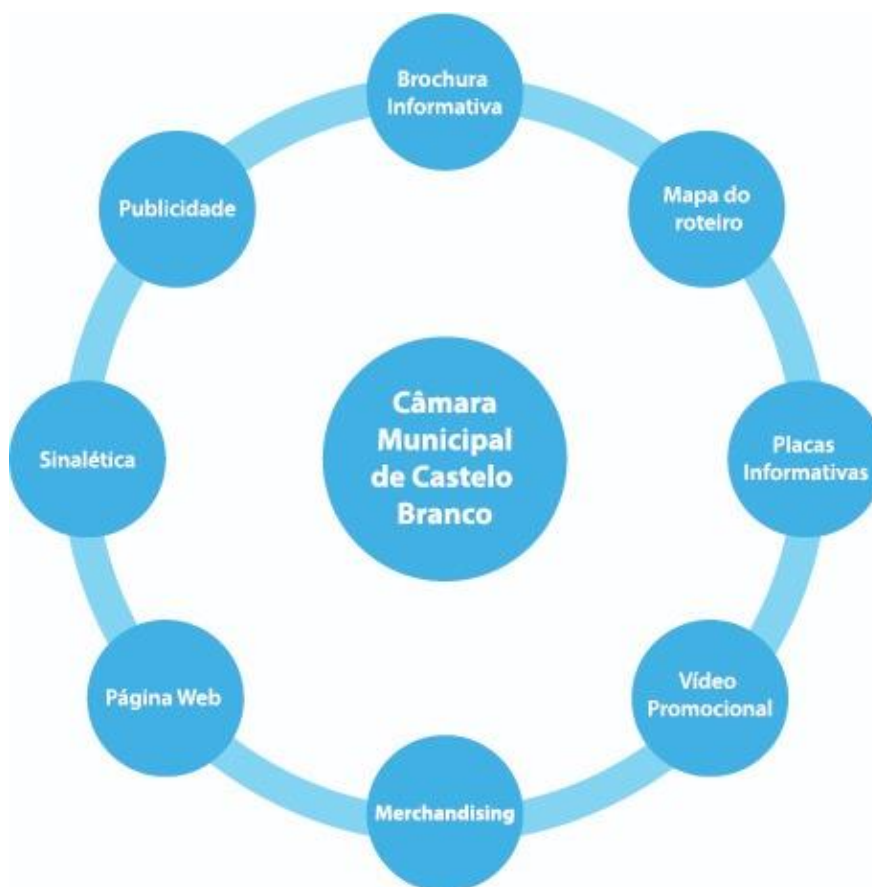


Figura 73 - Organograma do projeto (Fonte: Autoras)

Capítulo 5- Investigação Ativa/ Elaboração do Projeto

5.1 Definição do Conceito

O conceito deste projeto consiste na fotografia, na aceitação da arte urbana e no reavivar zonas envelhecidas, ou seja, recriar um conceito uniformizado que represente o impacto da arte urbana nas vivências e histórias contados pelos mesmos.



Figura 74 - Moodboard de definição de conceito (Fonte: Autoras)

5.2 Definição do(s) Público-Alvo(s)

O nosso público-alvo passa por ser nomeadamente, turistas, artistas, amantes de arte urbana e todos os que queiram conhecer um pouco mais da cultura deste concelho e das suas aldeias.

5.3 Canais e Meios de Comunicação a Desenvolver

A nível gráfico, através da brochura informativa que unirá todos os locais da rota e as suas obras de arte, tal como os artistas, pontos de interesse como o que visitar, onde comer, onde dormir e o mapa da rota, de modo a que todos possam ter acesso às informações a um nível mais aprofundado. Será realizado um desdobrável que ao contrário da brochura será mais simplificada contendo apenas o mapa da rota e algumas informações mais gerais, permitindo uma fácil utilização. A página *web* será adaptada ao já existente de modo a permitir uma continuação de uniformização do mesmo. As redes sociais irão procurar sempre dar a conhecer a importância tanto da arte urbana tal como as histórias passadas nessas aldeias e vividas pelos seus habitantes. As placas informativas irão conter o título da obra, autor, técnica e uma breve descrição. O *merchandising* irá permitir ao visitante ficar com alguns objetos remetentes à rota e fazê-lo querer voltar. As publicidades de revista/ jornal, da “cultura vibra”, *outdoor* e *mupi* promocional serão pontos importantes para a rota, pois será através delas que se conseguirá levar novas pessoas a essas aldeias.

A nível audiovisual o vídeo promocional mostrará uma viagem pelas aldeias e pelas suas obras de arte, tal como pelos seus habitantes de forma a mostrar um pouco da história de cada uma, das suas vivências, da beleza das mesmas, tão esquecidas pelos mais jovens e tão lembradas pelos mais velhos. O vídeo será curto de modo a não se tornar maçador e se enquadrar no perfil de vídeo promocional.

5.4 Fase de Conceção

5.4.1 Desenvolvimento conceptual

A partir de uma análise detalhada de todos os meios já realizados no concelho, nomeadamente na Câmara Municipal de Castelo Branco, foi decidido seguir os princípios da identidade visual da nova marca Castelo branco - município no sentido de manter a coerência, visto que será um projeto inserido dentro da mesma, tudo o que foi criado para esta rota foi com base nos mesmos já existentes.

Mapas:

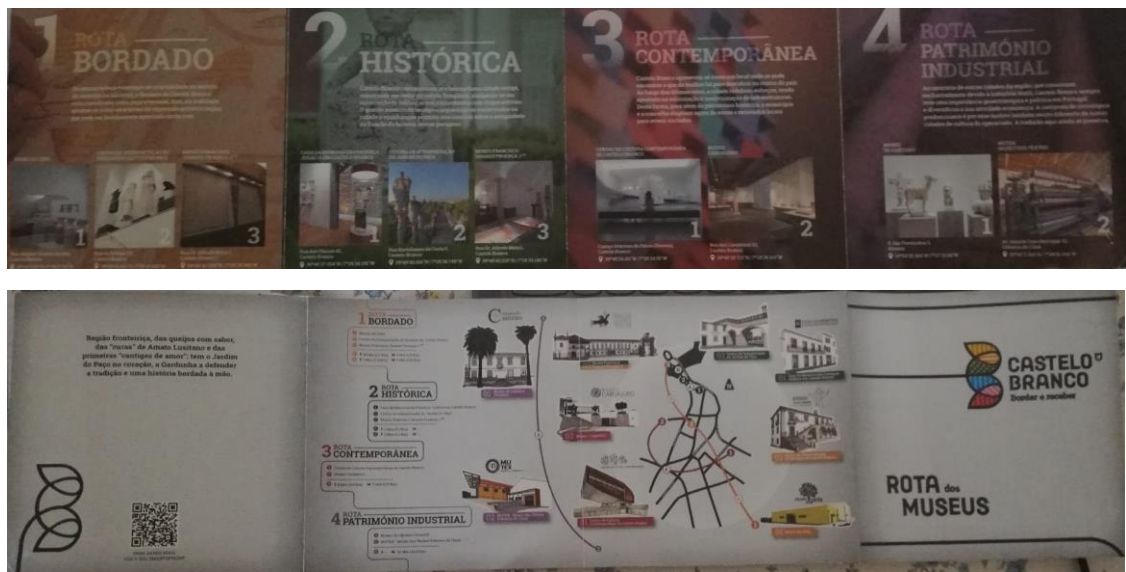


Figura 75 - Desdobrável da Rota dos Museus distribuído pelo posto de turismo e Câmara Municipal (Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)

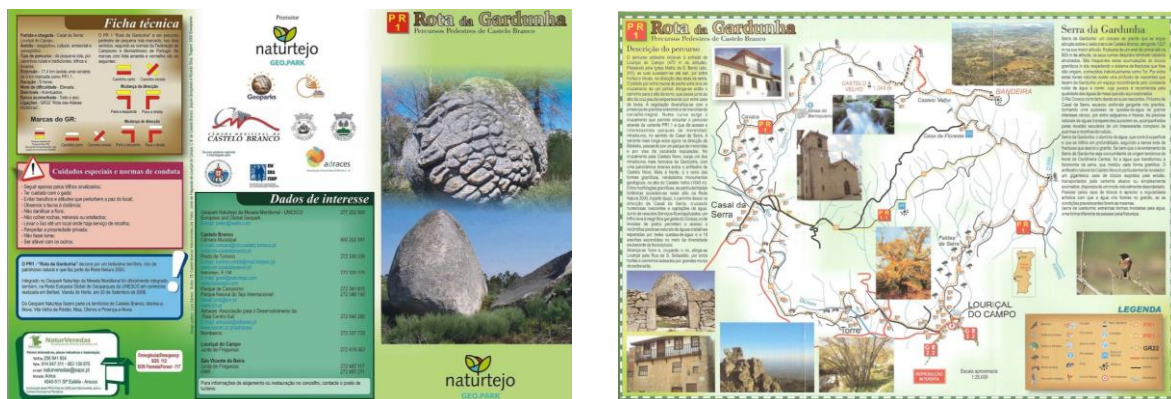


Figura 76 - Folheto PR1 da Rota da Gardunha distribuído pelo posto de turismo e inserido na página da Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/municipio/areas-de-acao/desporto-lazer/percursos-pedestres/>)

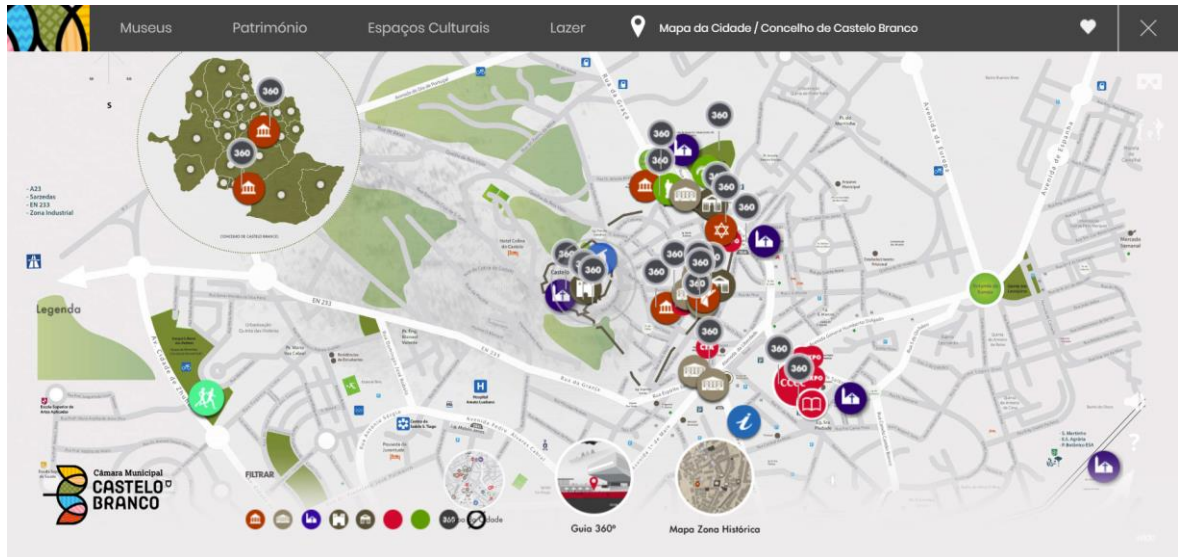


Figura 77 - Mapa interativo da cidade de Castelo Branco inserido no site da Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: <http://castelobranco360.cm-castelobranco.pt/>)

Site da Câmara Municipal de Castelo Branco:



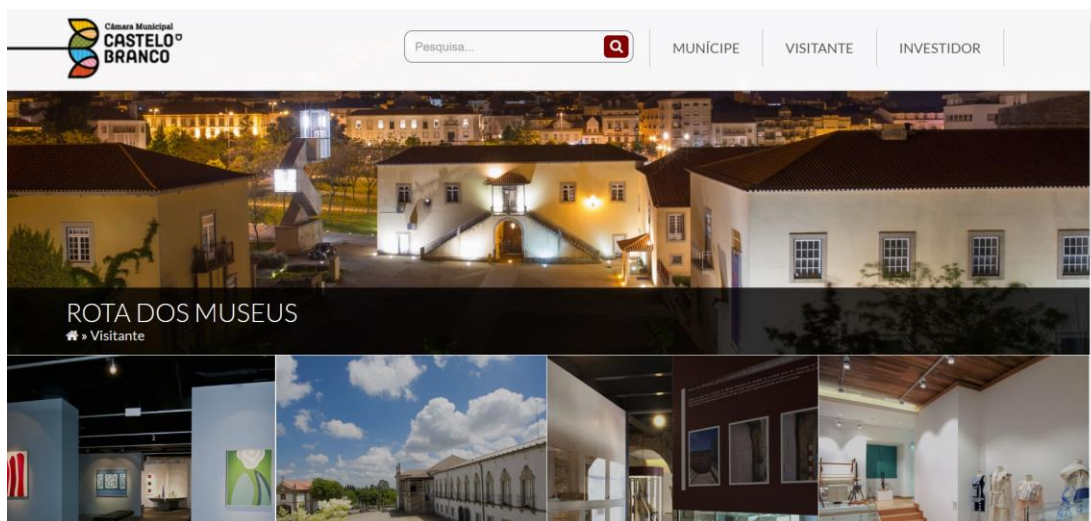


Figura 78 - Layout do site da Câmara Municipal de Castelo Branco

(Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/>)

Redes Sociais:



Figura 79 - Facebook do evento Sabores de Perdição'20 realizado em Castelo Branco

(Fonte: <https://www.facebook.com/SaboresdePerdicao.CasteloBranco/>)

Brochura informativa:



Figura 80 - Brochura informativa de Castelo Branco inserido no site da Câmara Municipal de Castelo Branco

(Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/>)

Suportes Publicitários:



Figura 81 - Cartaz publicitário do evento FESTÊXTIL 2019 realizado em Cebolais de Cima | Retaxo (Fonte: <https://www.diariodigitalcastelobranco.pt/noticia/50335/castelo-branco-festextil--de-volta-a-cebolais-de-cima-e-retaxo->)



Figura 82 - Cartaz publicitário da Rota da Gardunha 2019 em Lourical do Campo (Fonte: <http://jf-louricaldocampo.pt/?p=2314>)

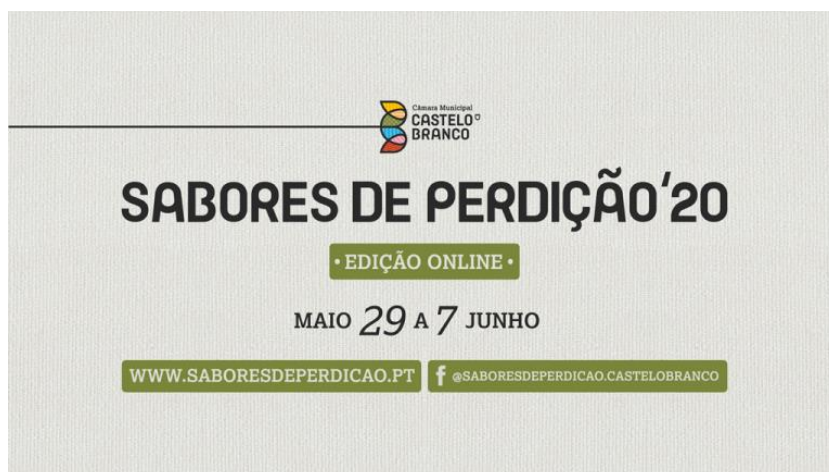


Figura 83 - Cartaz publicitário da edição online do evento de Sabores de Perdição'20 em Castelo Branco

(Fonte: <https://www.facebook.com/SaboresdePerdicao.CasteloBranco/>)

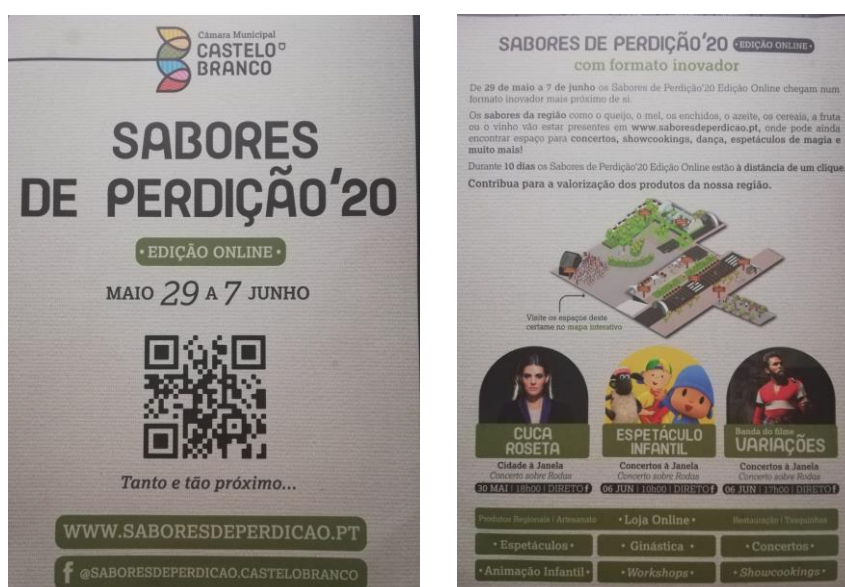


Figura 84 - Folheto promocional da edição online do evento de Sabores de Perdição'20 em Castelo Branco

(Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)

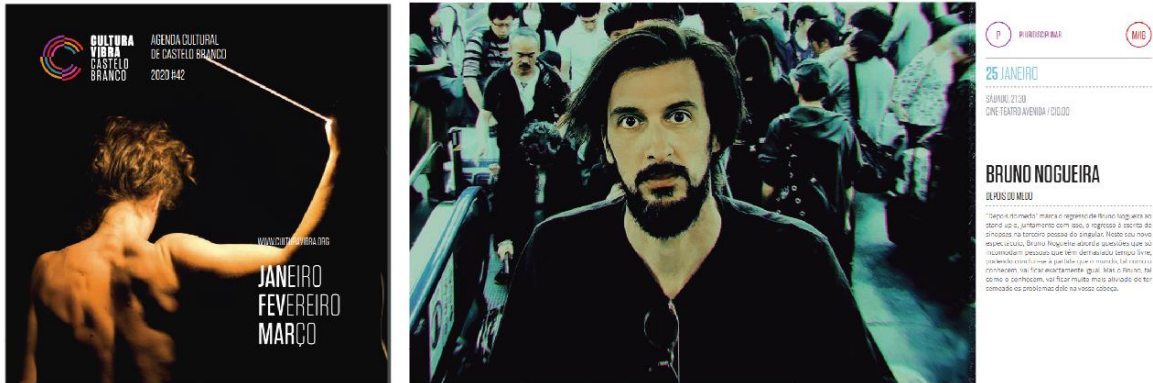


Figura 85 - Agenda Cultural de Castelo Branco "Cultura Vibra"

(Fonte: <https://www.culturavibra.com/images/pdf/2106.pdf>)

Merchandising:



Figura 86 - Saco de oferta da Câmara Municipal de Castelo Branco

(Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/media/6633/castelo-branco-_sistema-identidade-visual.pdf)



Figura 87 - Camisolas e pins da Câmara Municipal de Castelo Branco

(Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/media/6633/castelo-branco-_sistema-identidade-visual.pdf)

Vídeo Promocional:

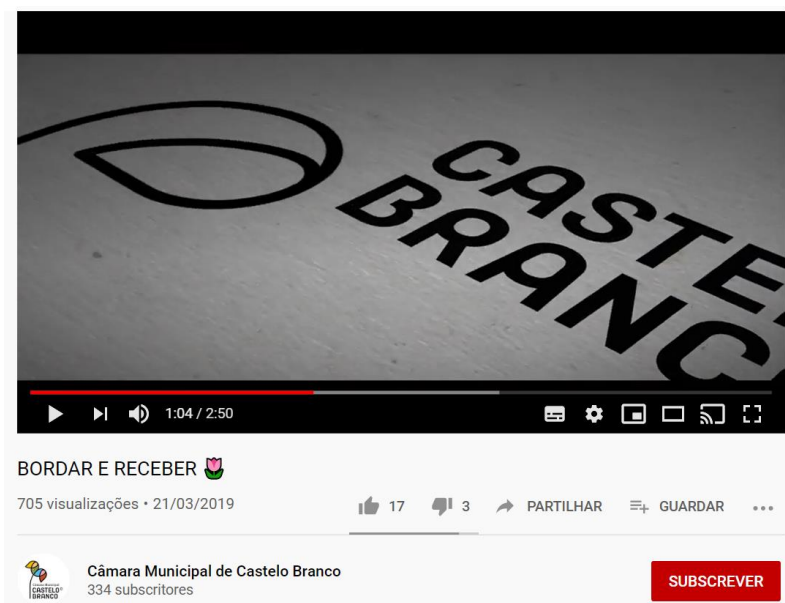


Figura 88 - Vídeo Promocional com a nova marca do município “Bordar e Receber” (Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Lag8_jWjDcQ)

5.4.2 Planeamento Audiovisual

5.4.2.1 Guião Técnico

Após a realização de toda a calendarização do projeto, foi realizado o guião técnico. Este permitiu-nos uma maior organização de todo o nosso trabalho, através da seleção dos dias de gravação, da definição de cenas, locais a gravar e altura do dia de forma a obtermos a luz pretendida para o vídeo, o equipamento necessário, os ângulos, escala e movimentos de câmara a serem realizados em cada ação da cena e a ação das mesmas. Foi realizado desde a cena dois à cena onze, visto que para a cena um e a cena doze não são necessárias gravações, sendo compostas apenas por grafismos animados.

O guião técnico permite também uma maior organização numa altura de pré-gravação de modo a sabermos exatamente o que gravar e como.

O guião técnico encontra-se no anexo 1.

5.4.2.2 Storyboard

Após obtermos a localização exata de todas as obras de arte urbana e a análise sobre todos os grafismos utilizados pelo município na concretização dos seus vídeos, iniciámos a concretização do *storyboard*. Optámos pela realização do mesmo através da vetorização no programa *Illustrator*. O *storyboard* foi feito de forma contínua, desde a cena um até à cena doze, para assim garantir uma continuidade e fluidez nas cenas, tendo em conta a mudança de cena e cortes na ação.

O manter da coerência com os grafismos dos vídeos já realizados pelo município foi a nossa maior preocupação, pois queríamos assegurar que a sua identidade visual fosse o mais coerente possível de forma a que fosse facilmente identificado com um produto do município. Com o *storyboard* foi possível percebermos a quantidade de planos que queríamos realizar e se tinham viabilidade em conjunto com os grafismos. Através da realização do mesmo, foi também possível termos um melhor entendimento de como iria ficar o final, uma vez que teríamos vídeos intercalados com a animação do percurso pelo mapa.

O *storyboard* encontra-se no anexo 2.

5.4.3 Esboços

Os esboços serão o último tópico antes da realização de todas as propostas de projeto e neste tópico é englobado todos os métodos de idealização das nossas ideias.

Mapa:

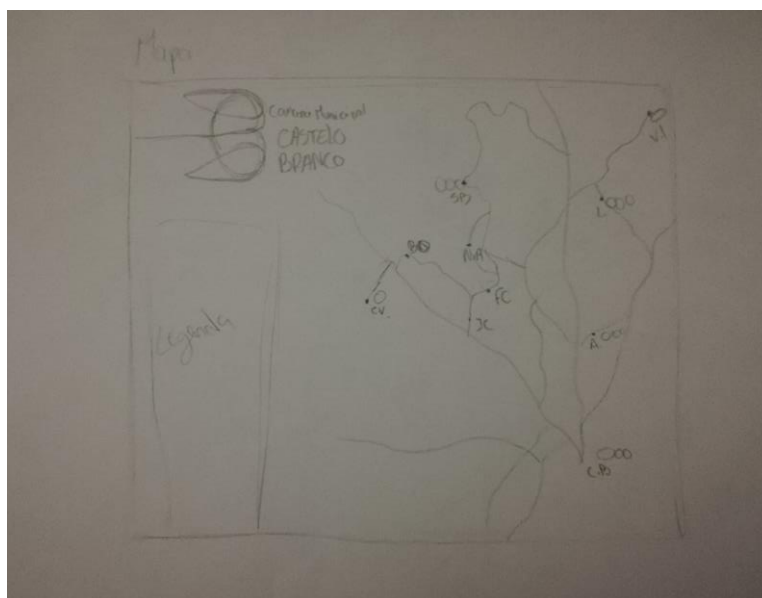


Figura 89 - Esboço do mapa da rota (Fonte: Autoras)

Desdobrável:

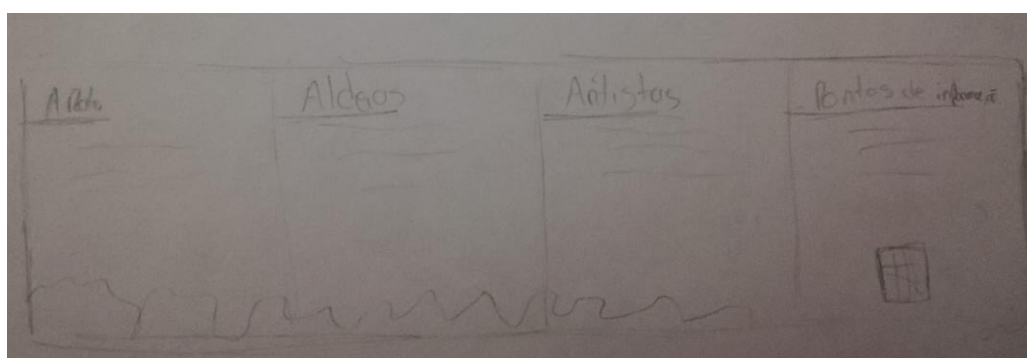


Figura 90 - Esboço da frente do desdobrável (Fonte: Autoras)

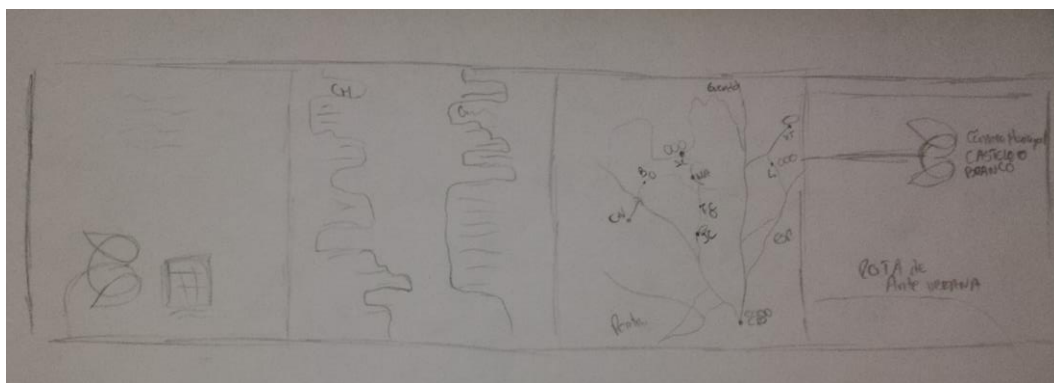


Figura 91 - Esboço do verso do desdobrável (Fonte: Autoras)

Brochura informativa:

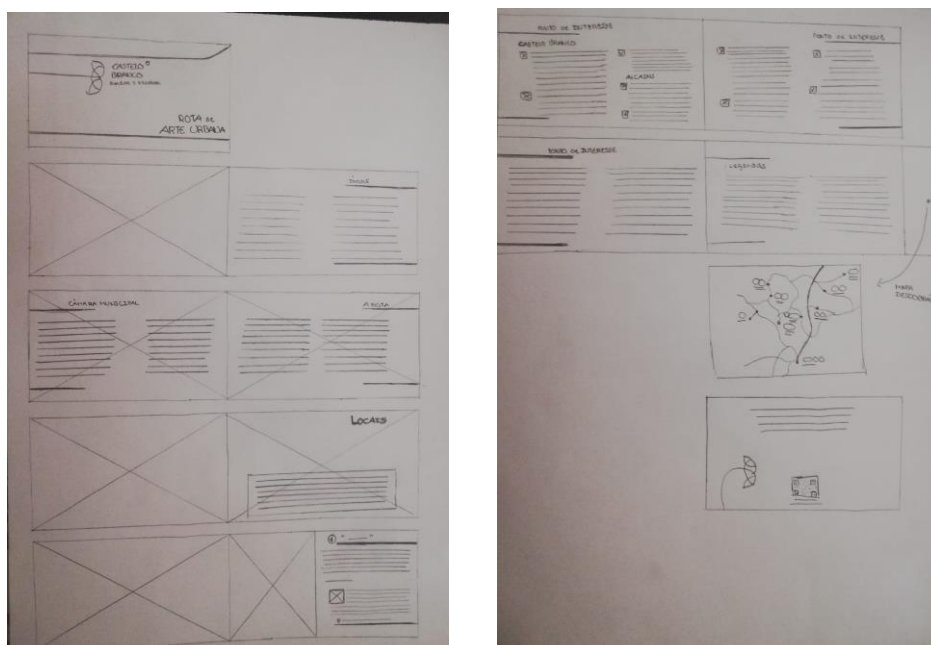


Figura 92 - Esboços da brochura informativa (Fonte: Autoras)

Página Web para a o site da Câmara Municipal de Castelo Branco:

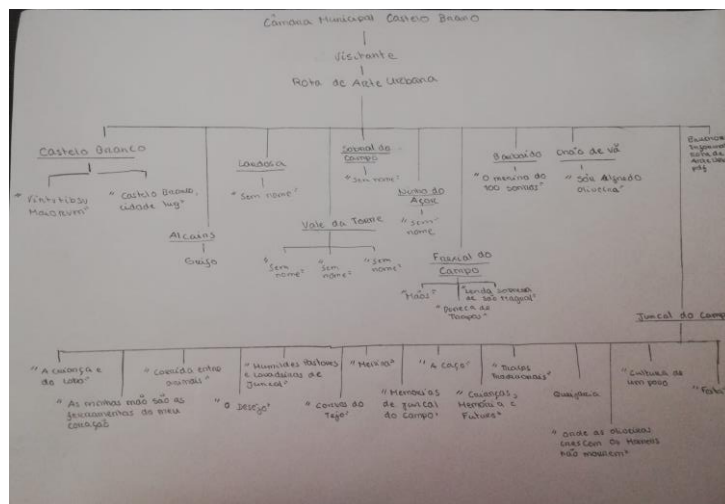


Figura 93 - Organograma da página do site Rota de Arte Urbana (Fonte: Autoras)

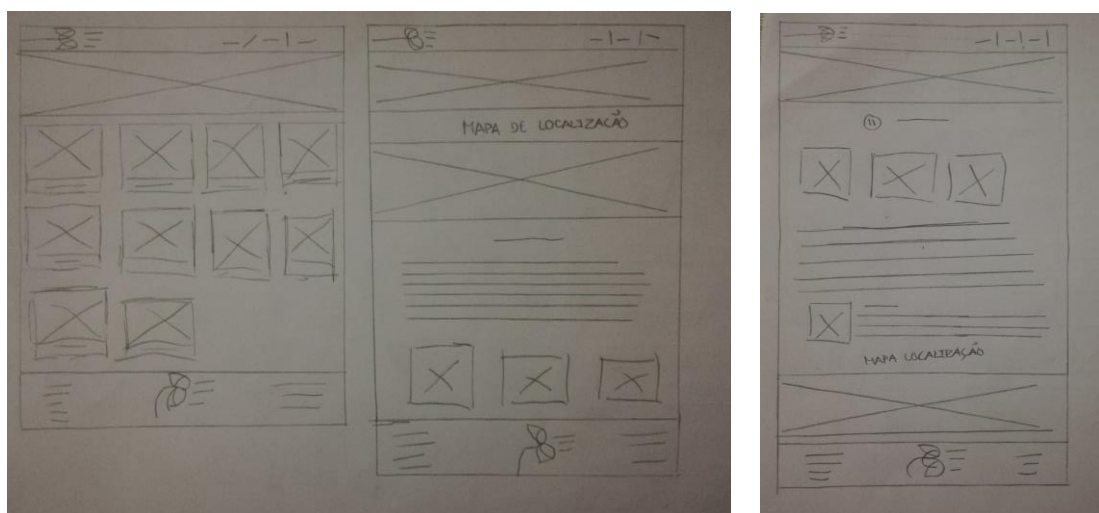


Figura 94 - Esboço da página da Rota de Arte Urbana para inclusão no site da Câmara Municipal (Fonte: Autoras)

Placas Informativas:



Figura 95 - Esboço das Placas informativas para colocar perto das obras de arte (Fonte: Autoras)

Sinalização turístico-cultural:

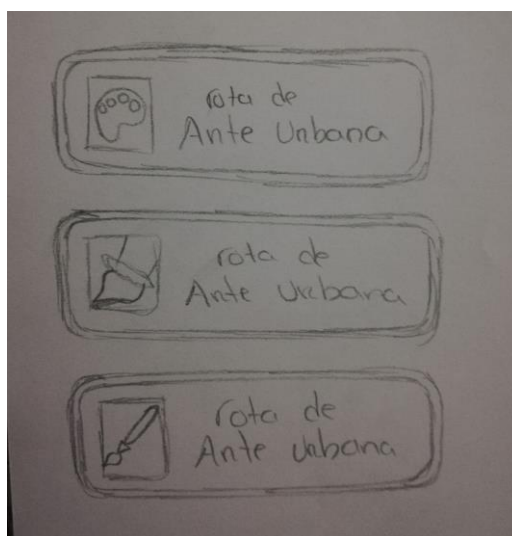


Figura 96 - Esboço das Placas de sinalização turístico-cultural (Fonte: Autoras)

Outdoor:

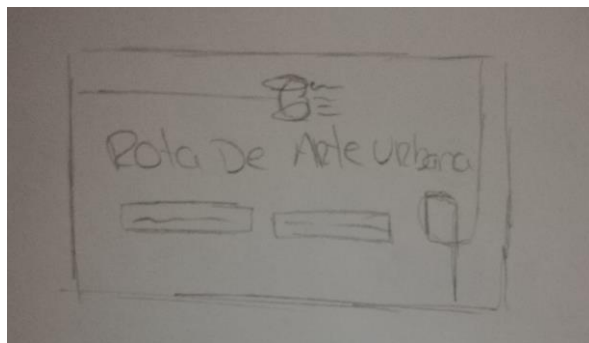


Figura 97 - Esboço do Outdoor (Fonte: Autoras)

Mupi:

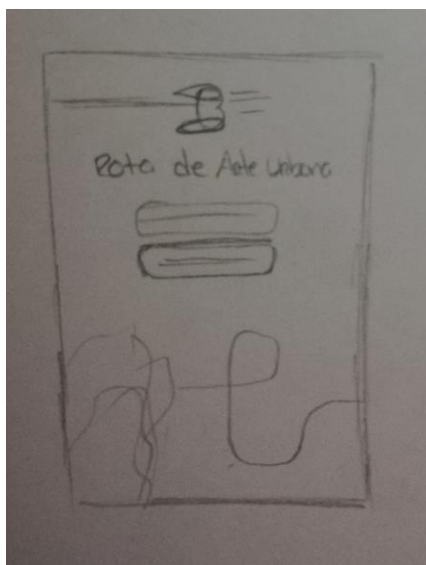


Figura 98 - Esboço do Mupi (Fonte: Autoras)

Publicidade para a "Cultura-Vibra":



Figura 99 - Esboço de publicidade para a "Cultura-Vibra" (Fonte: Autoras)

Publicidade de jornal:

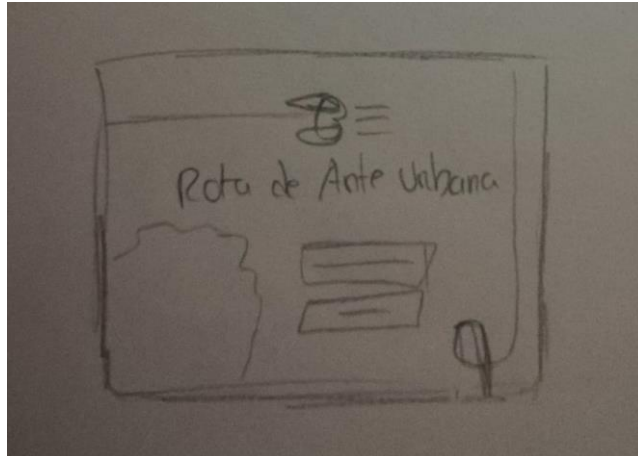


Figura 100 - Esboço de publicidade de jornal (Fonte: Autoras)

5.5 Descrição do Processo Criativo

5.5.1 Criação do mapa da rota

O mapa foi desenvolvido a partir de todo o conceito utilizado e identidade visual da nova marca Castelo branco - município no sentido de manter a coerência. Assim sendo, foi utilizado o conjunto de assinatura da marca, constituído por um símbolo, um logotipo e um *positioning statement* de modo a identificar a rota.



Figura 101 - Elementos constituintes da assinatura de marca do município de Castelo Branco

(Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/media/6633/castelo-branco-_sistema-identidade-visual.pdf)

É possível utilizar a assinatura da marca de Castelo Branco através de três versões, a escolha das quais dependerá do suporte pretendido para a colocar tal como da disposição da informação.



Figura 102 - Versões da assinatura da marca de Castelo Branco

(Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/media/6633/castelo-branco-_sistema-identidade-visual.pdf)

No caso da criação do roteiro a que melhor se adapta é a primeira versão.

Numa fase inicial, em conversa com a Câmara Municipal foram-nos dadas informações de quais seriam os locais que iriam pertencer à rota e mais tarde foram-nos fornecidas imagens das obras de arte inseridas nas mesmas de forma a podermos iniciar a criação da nossa rota.

Após essas informações foi feito um levantamento das mesmas no google maps de forma a obtermos a sua localização exata.

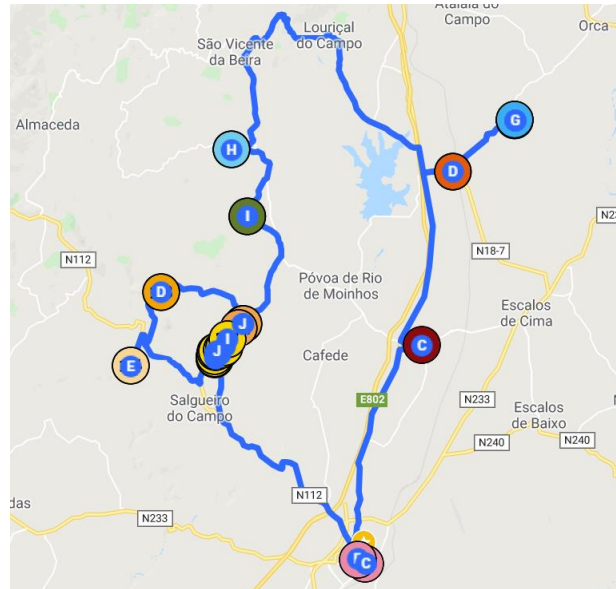


Figura 103 - Rota de Arte Urbana no google maps (Fonte: Autoras)

Ao fazermos esse levantamento, optámos por conhecer os locais para podermos conhecer as suas obras de arte, o seu espaço envolvente e tirar umas primeiras fotografias e após essa primeira visita deparámo-nos com a presença de mais obras de arte nesses mesmos locais os quais decidimos também que faria todo o sentido incluir na rota. Também em conversa com a artista Rosário Bello de forma a obtermos informações sobre as suas obras, foi-nos indicada a existência de mais duas obras da autoria da mesma noutros dois locais que não estavam de momento na nossa rota, os quais optámos então por inserir também.

Após essa primeira fase, começámos a realização da rota onde foi traçada uma rota de forma circular, que começasse em Castelo Branco e acabasse em Juncal do Campo, a aldeia mais próxima de Castelo Branco, com intuito de que os turistas e visitantes sentissem que fariam o seu percurso sempre para a frente e nunca tivessem de voltar atrás e dessa forma os levasse a realizar a rota completa.

Desse modo, decidimos então numerar todas as obras de arte urbana de 1 a 29, sendo que a obra 1 estaria em Castelo Branco e a 29 em Juncal do Campo.

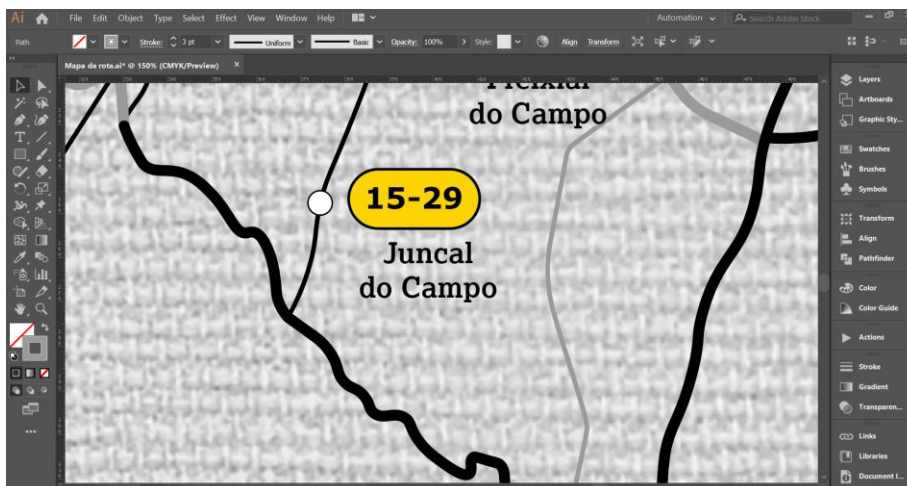


Figura 104 - Numeração das obras de arte urbana da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco
(Fonte: Autoras)

As cores utilizadas são as cores presentes na marca de Castelo Branco, elementos muito importantes para a sua identificação visual.

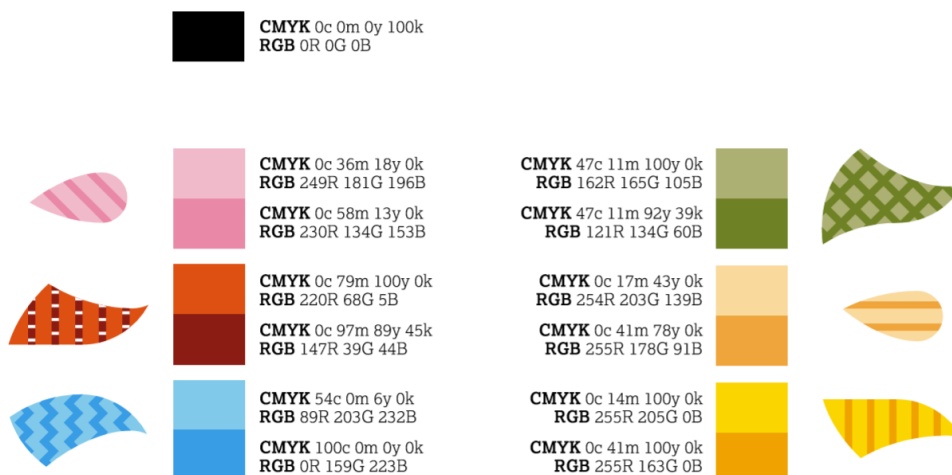
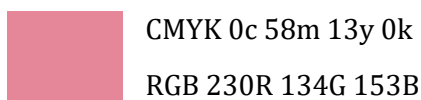


Figura 105 - Codificação cromática da marca de Castelo Branco

(Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/media/6633/castelo-branco_sistema-identidade-visual.pdf)

Assim sendo, a cada local foi atribuída uma cor da marca do município, de modo a que se pudessem distinguir como às obras de arte urbanas nelas presentes.

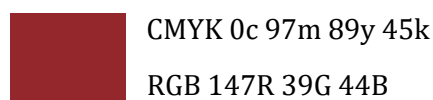
Castelo Branco



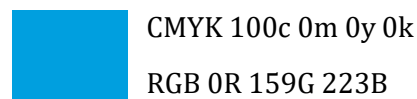
Lardosa



Alcains



Vale da Torre



Sobral do Campo



CMYK 54c 0m 6y 0k
RGB 89R 203G 232B

Ninho do Açor



CMYK 47c 11m 92y 39k
RGB 121R 134G 60B

Freixial do Campo



CMYK 0c 41m 78y 0k
RGB 255R 178G 91B

Barbaído



CMYK 0c 41m 100y 0k
RGB 255R 163G 0B

Chão de Vã



CMYK 0c 17m 43y 0k
RGB 254R 203G 139B

Juncal do Campo



CMYK 0c 14m 100y 0k
RGB 255R 205G 0B

A tipografia utilizada para a legenda e para os nomes das localidades é a fonte “Lexia” (fonte principal), utilizada pela Câmara Municipal em toda a sua comunicação, e é um elemento muito importante para que se mantenha a sua identidade visual e coerência, não podendo ser substituída por nenhuma outra à exceção da fonte complementar do município, a fonte “Verdana”, em casos excecionais visto que é uma fonte de sistema.

Lexia

Lexia Light, 18 pt

Lexia Light Italic, 18 pt

Lexia Regular, 18 pt

Lexia Regular Italic, 18 pt

Lexia Bold, 18 pt

Lexia Bold Italic, 18 pt

Figura 106 - Fonte principal da Câmara Municipal de Castelo Branco

(Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/media/6633/castelo-branco-sistema-identidade-visual.pdf>)

Verdana
 Verdana Regular, 14pt
Verdana Italic, 14pt
Verdana Bold, 14pt
Verdana Bold Italic, 14pt

Figura 107 - Fonte complementar da Câmara Municipal de Castelo Branco

(Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/media/6633/castelo-branco- sistema-identidade-visual.pdf>)

A sua legenda apresenta todos os locais tal com as obras de arte aí presentes e artistas que as realizaram com intuito de que o visitante tenha informações como o nome e artistas das mesmas. A divisão dos seus locais foi realizada com base nas linhas dos bordados muito utilizado também pela comunicação do município.

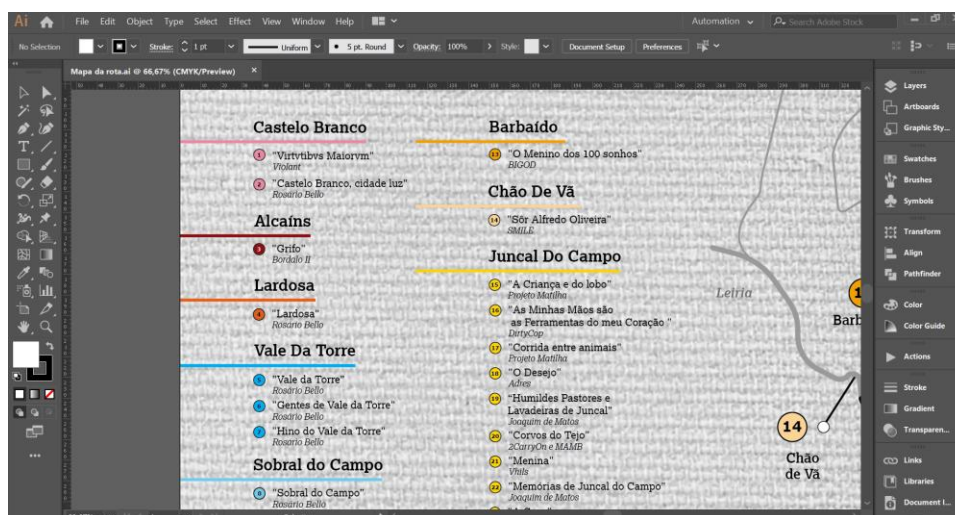


Figura 108 - Legenda do mapa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

O fundo utilizado tem textura de tecido, remetendo para o tecido onde se borda, ligado à nova marca do município “Bordar e Receber”, muito utilizado na sua comunicação. Assim fizemos duas distinções de fundo, sendo utilizado o cinza para o mapa, a brochura informativa e o desdobrável, suportes com mais informação e todos os restantes suportes promocionais com o fundo mais amarelado, utilizando assim as duas vertentes de cor utilizadas pelo município.

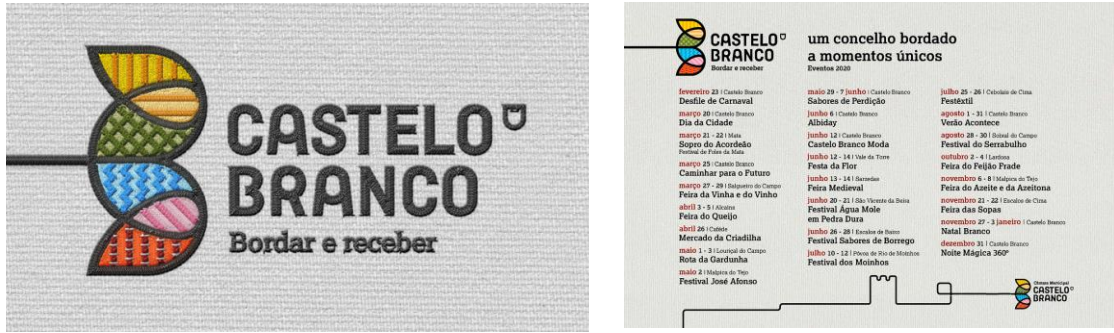


Figura 109 - Exemplos da utilização de fundo de tecido pela Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/>)

Estão identificadas de diferentes espessuras as estradas inerentes na rota, sendo as estradas nacionais representadas com 5pt e as municipais com 3pt. Todo o percurso da rota encontra-se a traço preto (CMYK 0c 0m 0y 100k) com intuito de se destacar e as estradas secundárias a um traço cinza (CMYK 42c 34m 35y 1k).

Foram também colocados ícones dos pontos de informação ao lado das respetivas terras, onde os turistas poderão saber mais sobre a rota ou pedir indicações, sendo eles o posto de turismo de Castelo Branco, a Câmara Municipal de Castelo Branco e as Juntas de Freguesia do concelho.



Figura 110 - Pontos de informação da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Todo este mapa foi realizado em *Illustrator* e de seguida adaptado nos meios a si destinados como na brochura e no desdobrável. É também possível fazer download apenas do mapa em separado na página da Rota de Arte Urbana no site da Câmara Municipal também criada neste projeto.

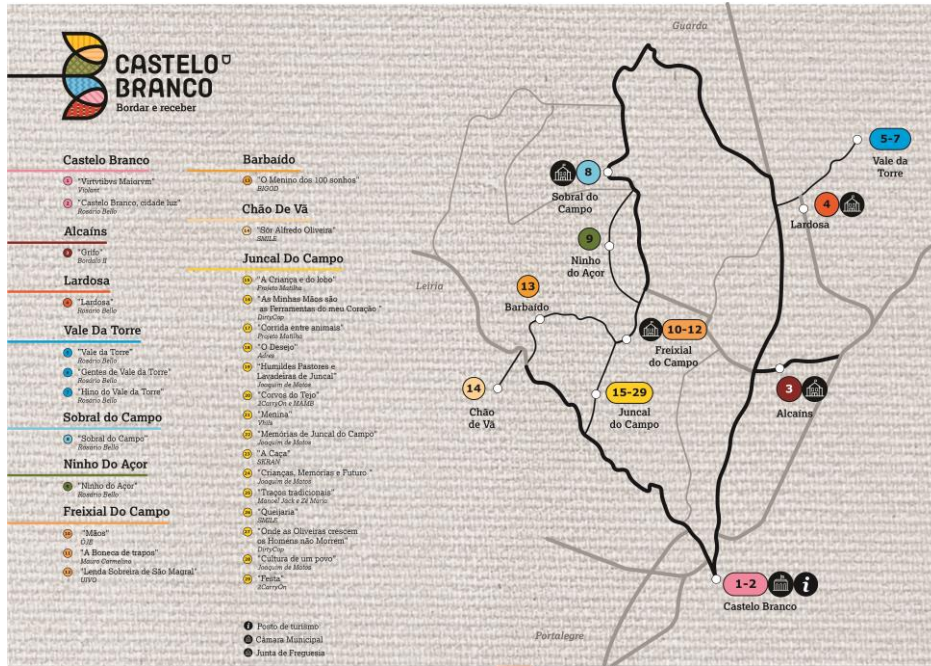


Figura 111 - Mapa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

5.5.2 Brochura Informativa

A brochura foi realizada com o formato de 14X21cm e contém 89 páginas. Começará com uma mensagem do presidente da Câmara Municipal de Castelo Branco e de seguida uma breve explicação da rota.

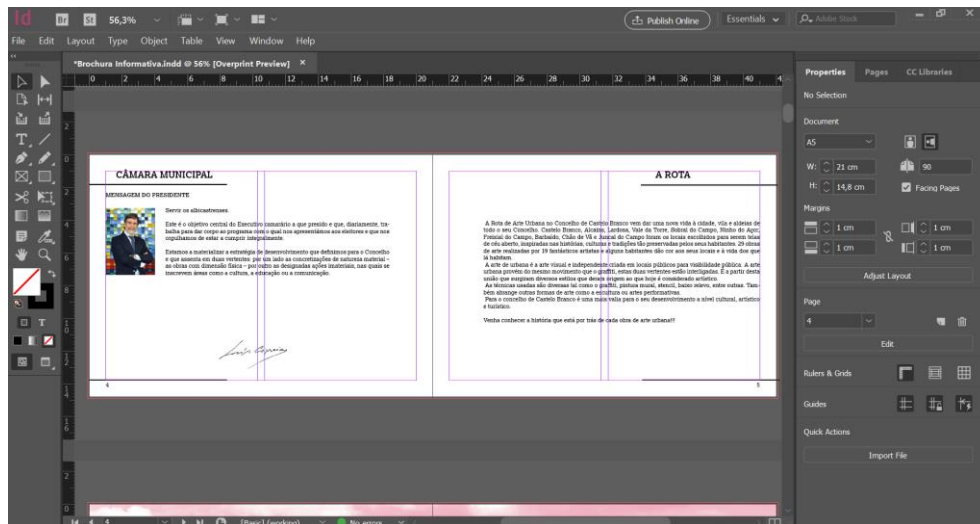


Figura 112 - Maquete das páginas da mensagem do presidente da Câmara Municipal de Castelo Branco e da descrição da rota (Fonte: Autoras)

Seguidamente, começámos a apresentar os locais e as obras de arte urbana neles incluídos. Para a apresentação do local, utilizámos uma foto do mesmo à qual lhe aplicámos um “gradient map” (em Photoshop), com a cor atribuída anteriormente ao mesmo. Baseámo-nos numa página do desdobrável da Rota dos Museus (Câmara Municipal de Castelo Branco) para sua concretização de modo a criar uma coerência visual.



Figura 113 - Exemplo de alteração de cor utilizada numa foto do desdobrável da Rota dos Museus (Câmara Municipal de Castelo Branco) (Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)

A foto do local, ocupa duas páginas, dispondo assim a informação na página do lado direito, sendo ela o nome do local e uma breve descrição do mesmo, pois o leitor ao passar a página, o seu olhar é chamado à atenção primeiramente para a informação que estará na página do lado direito.

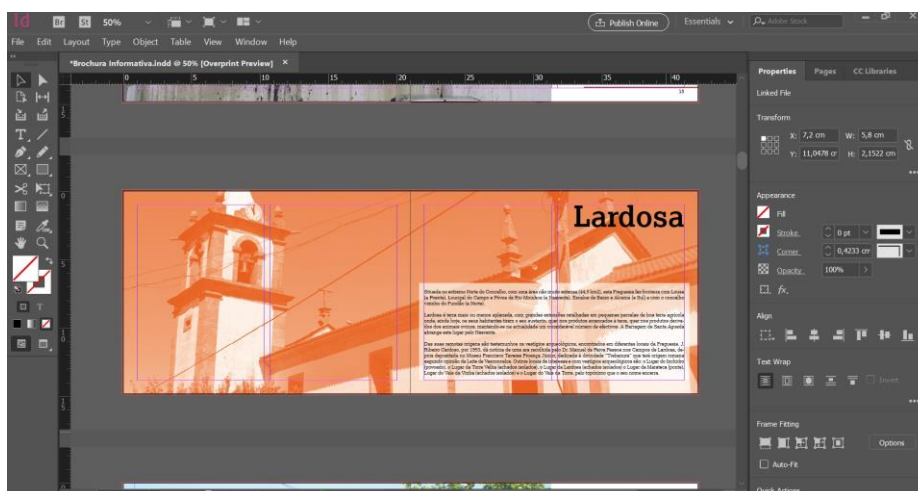


Figura 114 - Maquete das páginas de apresentação do local (Fonte: Autoras)

Seguidamente à apresentação do local, mostramos todos as obras de arte nele contidos. Cada obra de arte urbana ocupará duas páginas, sendo que criámos um *layout* em que a foto da mesma ocupará uma página e meia e do lado direito é encontrada a sua informação, organizada por uma coluna que contém o nome e número da obra de arte com a cor respetiva do local, uma descrição da obra de arte urbana e a biografia do artista que a realizou. No fim da página encontrasse ainda a morada e as coordenadas correspondentes ao local preciso onde se encontra a obra.

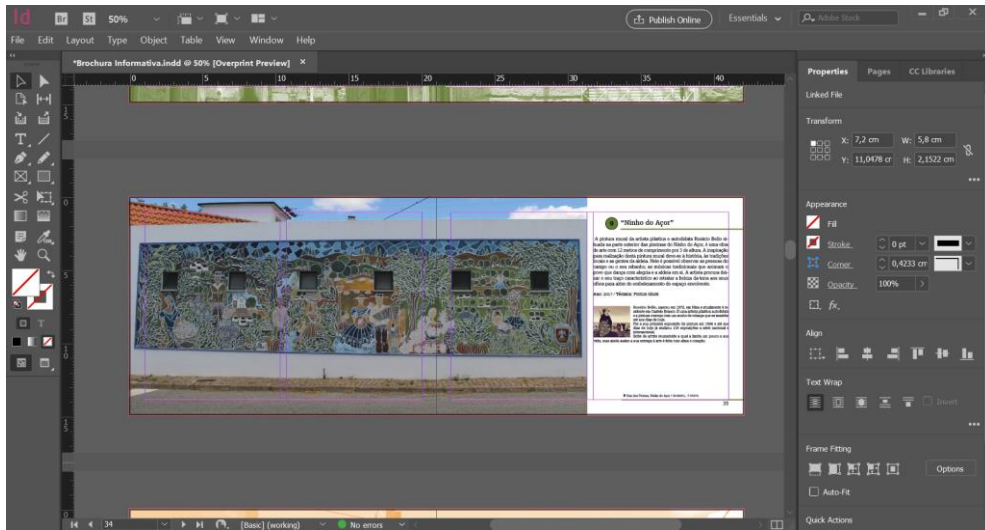


Figura 115 - Maquete das páginas de apresentação das obras de arte urbana da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Devido ao estado de emergência decretado a 18 de Março de 2020 pelo presidente da República devido à pandemia mundial Covid'19, deparámo-nos com a impossibilidade de captar fotos para este projeto devido ao impossível deslocamento até aos locais. Sendo assim, todas as fotos utilizadas nesta brochura, são fotos autoras, tiradas numa primeira visita com intuito apenas de conhecer os locais e algumas tiradas da internet. Na possibilidade de implementação do projeto, teriam de ser tiradas todas as fotos novamente com mais rigor e qualidade.

Apresentadas todas obras de arte, no fim da brochura é possível encontrar três páginas com os pontos de interesse dos locais presentes na rota, de modo a que o visitante saiba onde possa dormir, o que comer e o que visitar caso se encontre ou visite um dos locais. A informação dos pontos de interesse estão organizados por duas colunas e três tópicos, como referidos anteriormente.

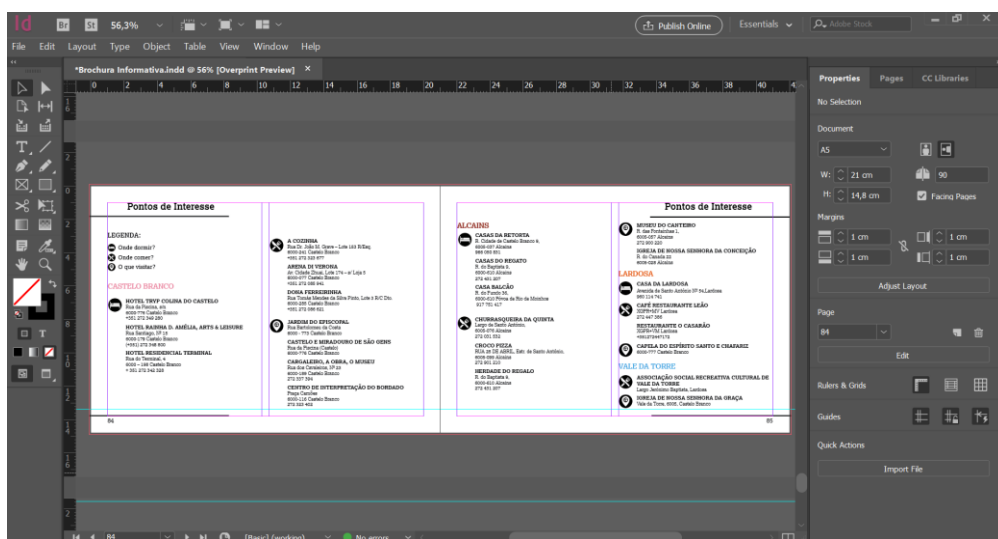


Figura 116 - Maquete das páginas dos pontos de interesse da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco

(Fonte: Autoras)

Os pontos de interesse estão divididos pelos seus locais, sendo que para um melhor entendimento e distinção, foram utilizadas as cores atribuídas aos mesmos.

Os ícones foram criados a partir do formato redondo dos números que identificam as obras de arte e utilizadas figuras de fácil compreensão como talheres, uma cama e um pin de localização com uma máquina fotográfica de modo a não criar confusão ao visitante na leitura dos mesmos.



Figura 117 - Ícones dos pontos de interesse da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

A Tipografia utilizada foi fonte “Lexia”, utilizada pelo município de Castelo Branco em toda a sua comunicação, um elemento muito importante para que se mantenha a sua identidade visual e coerência.

Na última página da brochura encontra-se o mapa da rota em formato desdobrável.

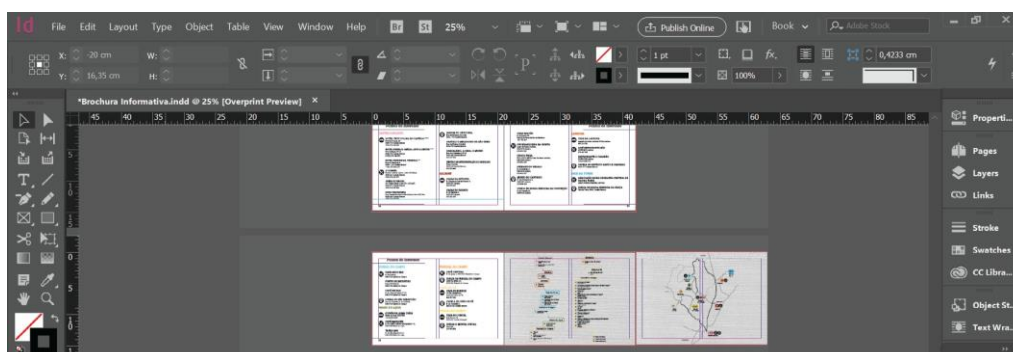


Figura 118 - Maquete das páginas do mapa desdobrável inseridas na brochura da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

A brochura foi realizada em *InDesign*, de modo a obter uma melhor organização da mesma. Estará disponível em formato impresso, distribuída pela Câmara Municipal, Posto de turismo de Castelo Branco e Juntas de Freguesia, como também em formato digital, na página da Rota de Arte Urbana no site da Câmara Municipal de Castelo Branco, permitindo o seu *download* pelo utilizador com intuito de um acesso facilitado sem ser necessário um deslocamento do utilizador para a poder consultar e de certo ponto acaba por ser também benéfico para o ambiente.

5.5.3 Desdobrável

Para a conceção gráfica do desdobrável foi tido em conta o desdobrável já realizado para a Rota dos Museus (Câmara Municipal de Castelo Branco), de modo a manter uma coerência com o formato (15X15cm) impresso frente e verso, com uma grelha dividida em quatro partes com duas colunas e 1 linha.



Figura 119 - Desdobrável da Rota dos Museus em Castelo Branco (Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)

A sua frente contém algumas informações, através de palavras chave, como uma breve descrição de que se trata a rota, os locais que fazem parte da mesma, os artistas que realizaram todas as obras presentes na rota e os pontos de informação a que o visitante pode recorrer.

A Tipografia utilizada é a fonte “Lexia”, fonte utilizada pela Câmara Municipal em toda a sua comunicação, mais uma vez mantendo a coerência visto ser um elemento muito importante para que a sua identidade visual se mantenha.



Figura 120 - Maquete da frente do desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

A partir de alguns dos cartazes de eventos do município de Castelo Branco, foi possível observarmos a presença de algumas ilustrações no canto inferior esquerdo dos mesmos. De modo a manter uma coerência ilustrativa e de certo modo incentivar o visitante a querer ver

as obras de arte ao vivo, realizámos uma montagem, unindo algumas das obras de arte presentes na rota.



Figura 121 - Exemplo do cartaz do evento "Festêxtil" 2019 em Cebolais de Cima | Retaxo com a presença de ilustração (Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/>)



Figura 122 - Ilustração presente no desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

O seu verso contém o mapa da rota com legenda. As linhas presentes na legenda são inspiradas nas linhas utilizadas no bordado, já utilizadas anteriormente na Rota dos Museus (Câmara Municipal de Castelo Branco), com intuito de dividir os diferentes locais.



Figura 123 - Legenda do mapa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco inserido no desdobrável (Fonte: Autoras)

Na contracapa encontra-se um *QR Code* que permitirá ao utilizador aceder automaticamente à página da Rota de Arte Urbana do Concelho de Castelo Branco, inserida no site do município.

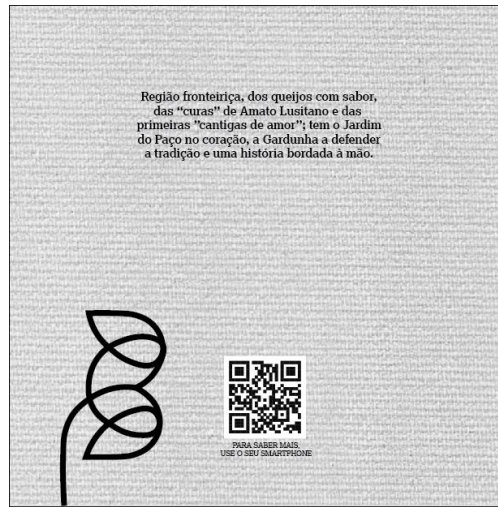


Figura 124 - Contracapa com presença do QR Code do desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

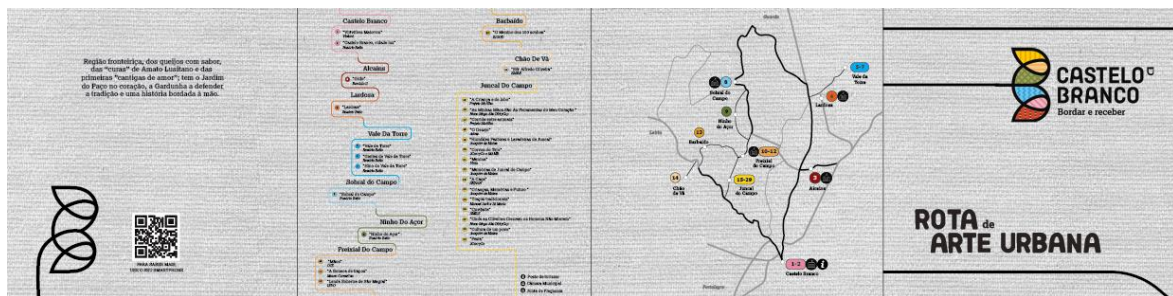


Figura 125 - Maquete do verso do desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

O desdobrável estará disponível na Câmara Municipal de Castelo Branco, Posto de turismo, em todas as Juntas de Freguesia do concelho e nos pontos de interesse. Foi realizado em *Illustrator*.

5.5.4 Placas Informativas

As placas informativas foram realizadas com um tamanho de 75X20X7Cm, sendo que para além desses 75cm de altura tem mais 30cm, a partir de uma curvatura que irá permitir ao visitante uma melhor leitura da informação da obra de arte urbana, sendo ela o seu nome, número pelo qual está identificado, artista, ano, técnica e breve descrição.

Cada obra de arte terá uma placa que a identifique através do seu número correspondente e cor da aldeia a que pertence. A placa conterá ainda um *QR Code* que levará o visitante diretamente à página correspondente à obra que está a observar, inserida no separador da

Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco, de modo a poder obter mais informações sobre o mesmo.

A Tipografia utilizada volta a ser a fonte “Lexia”, fonte utilizada pela Câmara Municipal em toda a sua comunicação, mais uma vez mantendo a coerência visto ser um elemento muito importante para que a sua identidade visual se mantenha.



Figura 126 - Maquete da placa informativa da obra "Crianças, Memórias e Futuro", Joaquim de Matos em Juncal do Campo pertencente à Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Na zona inferior da placa será colocada a marca do município de Castelo Branco. Visto que se encontra com um fundo escuro será colocada a sua versão monocromática (branca), recorrendo ao comportamento da marca sobre fundos segundo o manual de normas do município.



Figura 127 - Versão monocromática (Branca) da marca do Município de Castelo Branco

(Fonte: https://www.cm-castelobranco.pt/media/6633/castelo-branco-_sistema-identidade-visual.pdf)

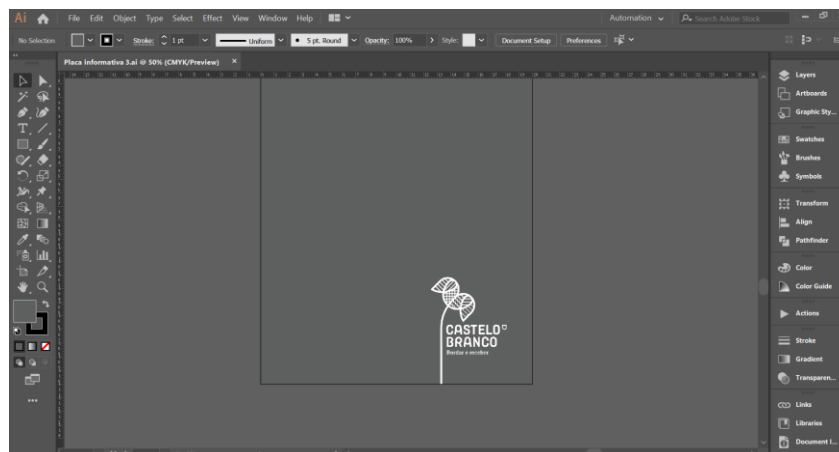


Figura 128 - Maquete da parte inferior da placa informativa pertencente à Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

5.5.5 Placas de Sinalização turístico-cultural

As placas de sinalização turístico-cultural foram realizadas a partir das destinadas às rotas presente no código de sinalização rodoviária, nomeadamente as placas T5a- Identificação de rota e T5b- Direção de rota.

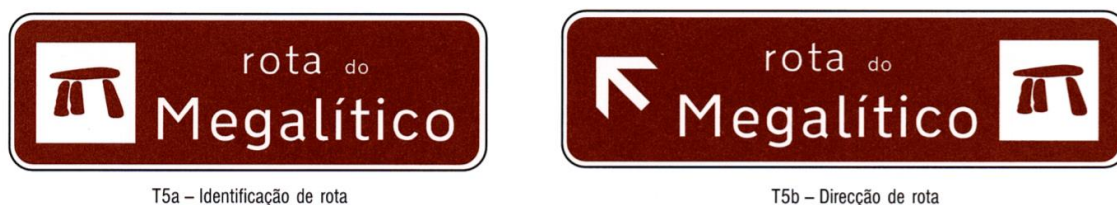


Figura 129 - Placas de Sinalização turístico-cultural

(Fonte: <https://dre.pt/application/conteudo/302974>)

Devido à inexistência de um ícone de indicação cultural relativo à arte foi necessária a realização de um novo.

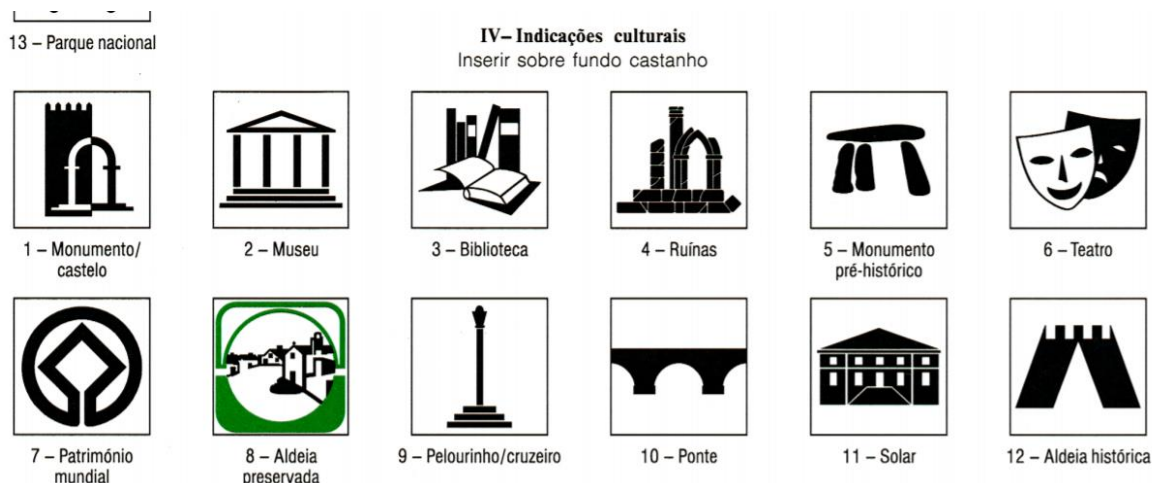


Figura 130 - Ícones de Indicações Cultural

(Fonte: <https://dre.pt/application/conteudo/302974>)

Foram realizadas três opções de ícones que achávamos que seriam os que melhor se enquadrariam no conceito de arte.

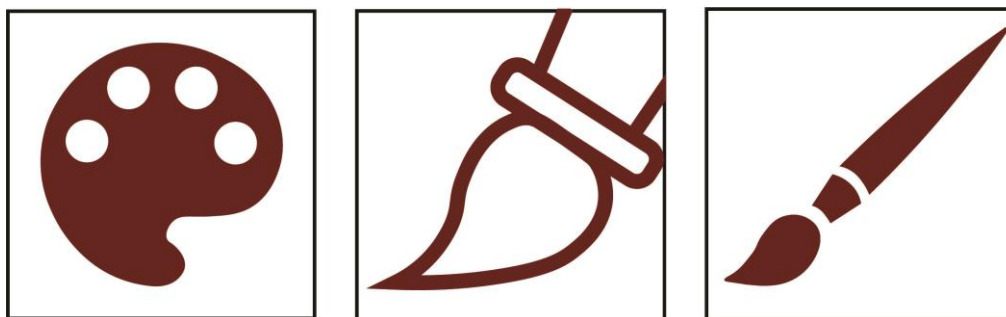


Figura 131 - Opções de ícones para as placas de sinalização turístico-cultural

(Fonte: Autoras)

A partir da análise dos ícones percebemos que o primeiro poderá ser confundido com outro objeto, o segundo não está dentro da linha dos ícones de indicação cultural e assim optámos pelo terceiro que representaria o que pretendíamos e está dentro da linha dos já existentes.

Placa T5a - Identificação de rota:



Figura 132 - Maquete da placa T5a - Identificação de rota (Fonte: Autoras)

Placa T5b – Direção de rota:



Figura 133 - Maquete da placa T5b - Direção de rota (Fonte: Autoras)

A Tipografia utilizada é a fonte “Transport Heavy”, fonte utilizada na concretização destas placas.

5.5.6 Página Web para o site da Câmara Municipal de Castelo Branco

A página web para colocar no site da Câmara Municipal de Castelo Branco, foi realizada a partir do *layout* da página da Rota dos Museus, de modo a manter a continuação da uniformização do site.

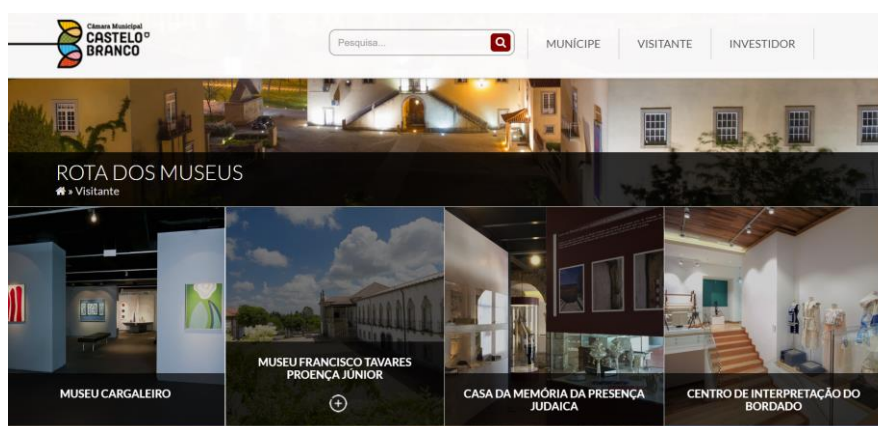


Figura 134 - Página da Rota dos Museus inserida no site da Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/visitante/rota-dos-museus/>)

A página é organizada pelos locais existentes na rota, onde o utilizador poderá escolher o local que pretende visitar e saber mais sobre o mesmo e as suas obras de arte nele incluídas. No final dessa página, o utilizador poderá também encontrar a brochura em formato digital, tal como o mapa individual da rota, permitindo o seu *download* para o dispositivo do utilizador.

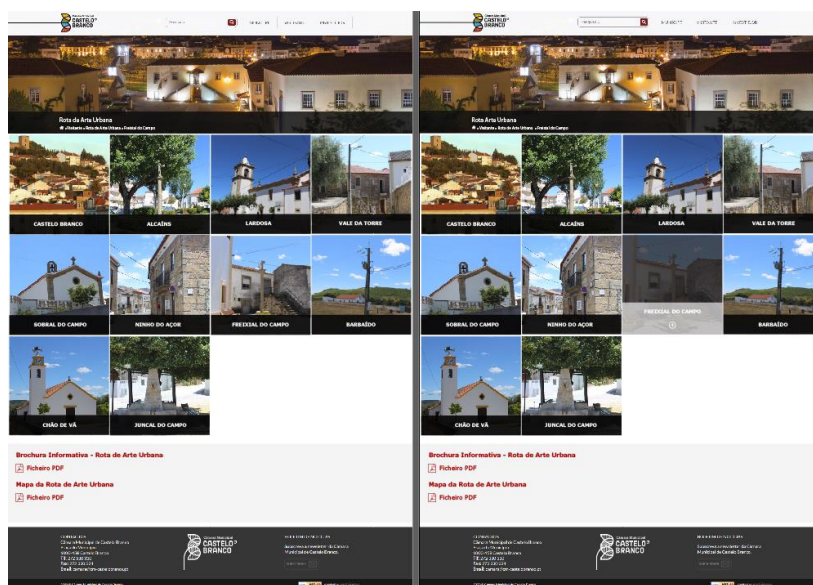
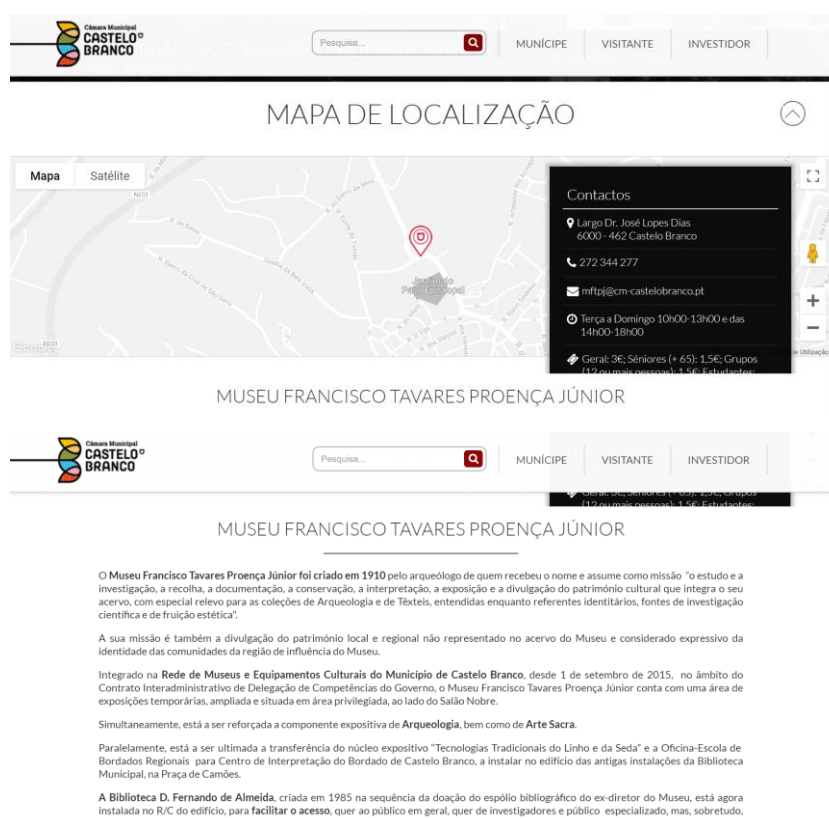


Figura 135 - Layout da página inicial da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco

(Fonte: Autoras)

Após a escolha do local, o utilizador é dirigido para a página sobre o mesmo onde irá encontrar um mapa de localização desse local, o qual é redimensionado para o mapa no *google maps* criado para a rota. Encontrará também informação sobre a aldeia escolhida e as obras de arte urbana inseridas no mesmo. Para obter informações sobre as obras de arte apenas terá de escolher a que pretender e será direcionado para a página sobre a mesma.



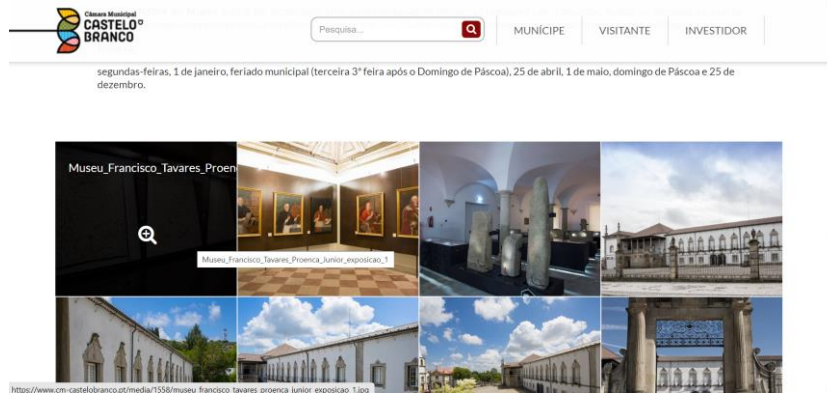


Figura 136 - Página do Museu Francisco Tavares Proença Junior inserido na Rota dos Museus (Câmara Municipal de Castelo Branco) (Fonte: <https://www.cm-castelobranco.pt/visitante/rota-dos-museus/detalhe-museu/?id=4345>)

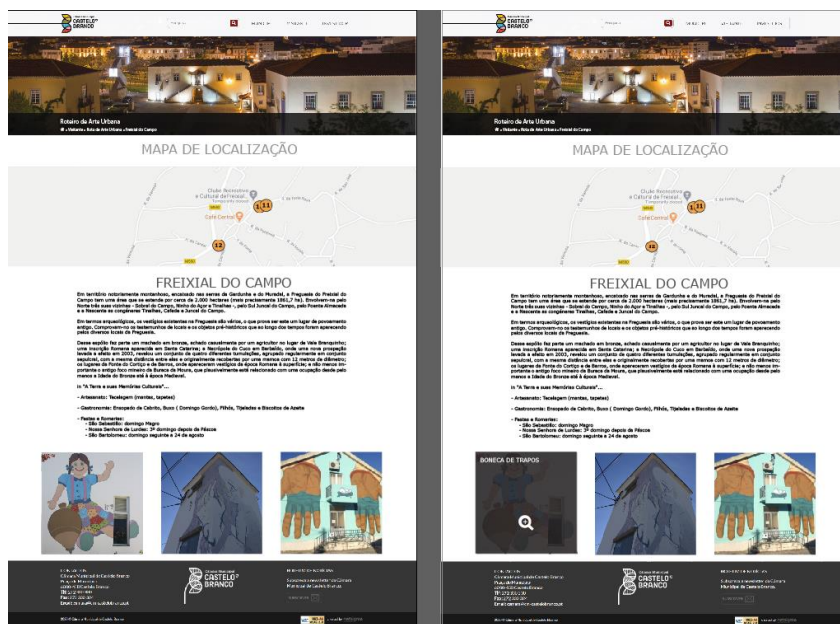


Figura 137 - Layout da página dos locais inseridos na Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Seguidamente à escolha da obra de arte urbana que o utilizador pretende conhecer melhor, será direcionado para uma página sobre a mesma onde poderá obter toda a sua informação, a biografia do artista que a realizou, uma galeria de imagens e ainda um mapa de localização exata da mesma, sendo possível novamente ao utilizador navegar pelo *google maps* criado para a rota.



Figura 138 - Layout da página remente às obras de arte urbanas (Fonte: Autoras)

A Tipografia utilizada foi a fonte “Verdana”, tipografia complementar utilizada pela Câmara Municipal de Castelo Branco, visto ser uma fonte de sistema. A sua utilização permite a continuação da uniformização e coerência do site do município.

5.5.7 Suportes Publicitários

A nível promocional foram realizados vários suportes gráficos, com intuito de promover o máximo possível a rota, nomeadamente um *mupi* promocional, *outdoor*, uma publicidade para a “Cultura Vibra”, uma publicidade de jornal e uma publicidade de revista.

Mupi promocional:

O *mupi* promocional foi realizado num formato de 120X175cm e teve como base meios de comunicação já realizados anteriormente pela Câmara Municipal de Castelo Branco, com intuito de manter uma coerência dentro do município e ser identificado como um objeto gráfico realizado pelo mesmo. Como princípio do *layout* das publicidades, o município tem por hábito utilizar o fundo com textura de tecido e a sua marca acompanhada pelas linhas do bordado. Como referido anteriormente, o fundo de tecido para os suportes promocionais terá um tom mais amarelados contrariamente ao mais informativos. A presença ilustrativa é também um marco utilizado pelos mesmos, de modo a apelar e incentivar o visitante para a adesão ao evento ou rota.



Figura 139 - Meios de comunicação do Município de Castelo Branco fim de 2019 e 2020 com fundo de tecido (Fonte: <https://www.facebook.com/cb.acontece/>)



Figura 140 - Meios de Comunicação do Município com a presença de ilustração (Fonte: <https://www.facebook.com/cb.acontece/>)

Para a sua realização utilizámos o fundo de tecido que o município tem utilizado no ano de 2020, apesar da realização de poucos eventos devido ao estado de pandemia. Para manter a coerência recorreremos também ao uso de ilustração fazendo uso de algumas das obras de arte presentes na rota. Para complementar o *mupi* foram colocadas as redes sociais como forma de obter uma maior promoção da rota e das suas obras de arte.



Figura 141 - Maquete do mupi promocional da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco

(Fonte: Autoras)

A tipografia utilizada para o título da rota, é uma fonte criada pelo município, sendo uma junção fontes à qual nós tentámos igualar.

Outdoor:

O *outdoor* foi realizado num formato de 8X4m e manteve os princípios do *mupi*, sendo apenas adaptado ao seu formato, com intuito de haver uma coerência em todos os suportes promocionais. Optámos por não colocar a ilustração devido ao *outdoor* ser visto maioritariamente por condutores, que o veem numa fração de segundos e por essa razão deve conter pouca informação para uma fácil leitura podendo a informação ter maior legibilidade.



Figura 142 - Maquete do outdoor da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Publicidade para a “Cultura Vibra”:

A Cultura Vibra é uma agenda cultural trimestral promovida pela Câmara Municipal nos diversos pontos culturais do Concelho, nomeadamente o Cine-Teatro Avenida, Sala da Nora, Salão Nobre do Museu Tavares Proença Júnior, auditórios ao ar livre, Auditório do Centro de Cultura Contemporânea, Galeria Municipal do edifício dos ex-CTT ou Centro Cultural de Alcains, entre outros. Para a sua realização foi tido em conta o seu layout e categorias de forma ter coerência com a agenda.



Figura 143 - Páginas da Cultura Vibra (Fonte: Câmara Municipal de Castelo Branco)

O seu formato é de 15X15cm e a publicidade foi realizada para ocupar uma página e meia e conter na página do lado direito uma coluna com uma breve informação sobre a rota. De acordo com as categorias da agenda, colocámos a rota na categoria das exposições devido a ser a que se enquadrava melhor.



Figura 144 - Maquete de publicidade da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco para inserir na agenda cultural do município “Cultura Vibra”

(Fonte: Autoras)

Publicidade de jornal:

A publicidade de jornal foi realizada no formato de 25X16cm e seguiu os princípios das publicidades anteriores, sendo apenas adaptadas ao seu formato e suporte.



Figura 145 - Maquete de publicidade de jornal da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Publicidade de Revista:

A publicidade de revista foi realizada no formato 21X29,7cm e seguiu os princípios das publicidades anteriores, mantendo assim a uniformização entre todos os suportes publicitários.



Figura 146 - Maquete da publicidade de revista da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

5.5.8 Redes Sociais

As redes sociais surgem com intuito promocional da rota. Foram realizados um perfil de *Facebook* e um perfil de *Instagram* que seriam geridos pela Câmara Municipal de Castelo Branco.

5.5.9 Merchandising

O *merchandising* foi criado com intuito de promoção da rota e para todos aqueles que fizerem a mesma terem opção de ficar com uma lembrança. O *merchandising* é composto por um saco de pano (de forma a ser mais sustentável para o ambiente e ser reutilizável), que contém a brochura informativa, o desdobrável, uma caneta e um bloco de notas.

Este *merchandising* estará disponível nos postos de informação e pode ser obtido de forma gratuita pelo visitante, pois para além da promoção da rota conterá suportes informativos que poderão ajudar o visitante.

5.5.10 Vídeo Promocional

Devido ao estado de emergência decretado a 18 de Março de 2020 pelo presidente da República, devido à pandemia mundial Covid'19, que teve uma duração até dia 2 de Maio de 2020, deparámo-nos com a impossibilidade de deslocamento aos locais para a realização das filmagens necessárias para o vídeo promocional, pois, mesmo com o fim do estado de emergência não era aconselhado a deslocação para outros locais de forma a manter o máximo de precauções possíveis e desse modo não foi possível a sua concretização.

Desse modo o vídeo promocional teria entre 3 a 4 minutos, iniciando com uma entrada da marca do município e de seguida o nome da rota. O princípio do vídeo seria um percurso pelo mapa da rota parando de local em local, mostrando as obras de arte urbana neles contidos e dessa forma fazer com que o visualizador seja levado numa breve viagem pelo mundo da arte urbana. Para a sua concretização a nível de grafismos iríamos ter por base os vídeos já concretizados pelo município visto que são utilizados sempre da mesma forma, assim, com intuito de manter uma coerência.





Figura 147 - Exemplo de grafismos utilizados pelo município de Castelo Branco a nível audiovisual

(Fonte: https://www.youtube.com/channel/UC9005fmyGRAnd4twpa_uuza)

Capítulo 6 - Conclusão

6.1 Apresentação de resultados

Os resultados obtidos são a junção dos conhecimentos desenvolvidos ao longo do curso tendo alcançado maioritariamente os objetivos sobre os produtos.

Brochura informativa:



Figura 149 - Capa e Contracapa da brochura informativa de Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

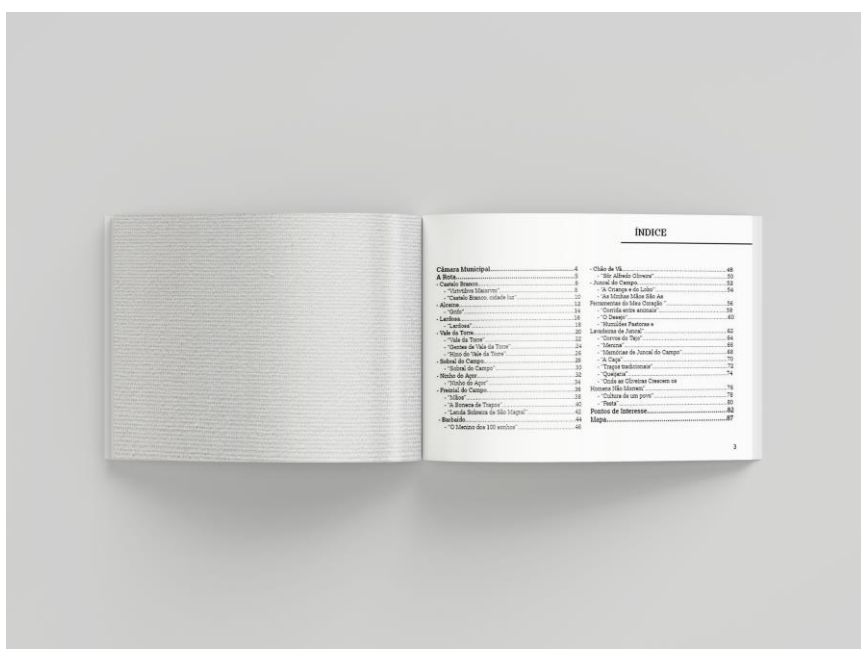


Figura 148 - Página do Índice da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)



Figura 150 - Páginas introdutivas da mensagem do presidente da Câmara de Castelo Branco e descrição da rota da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)





Figura 151 - Página de introdução da aldeia e apresentação das suas obras de arte da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)



Figura 152 - Páginas informativas dos pontos de interesse da rota da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

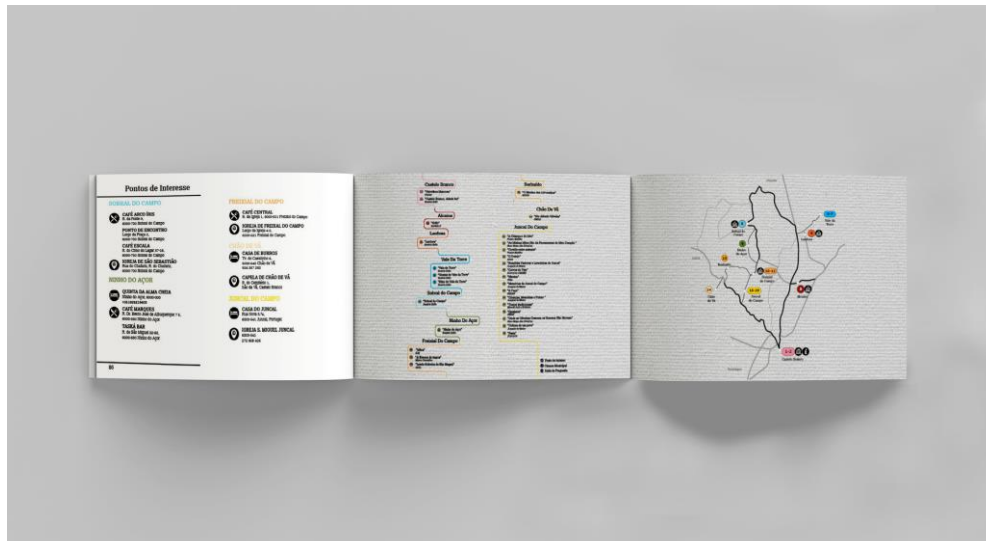


Figura 153 - Páginas finais com o mapa da rota desdobrável da brochura informativa da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Desdobrável:



Figura 154 - Desdobrável da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Placas Informativas:



Figura 155 - Exemplificação da placa informativa numa das obras de arte urbana da Rota de Arte Urbana do Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Placas de Sinalização turístico-cultural:

- Placa T5a – Identificação de rota



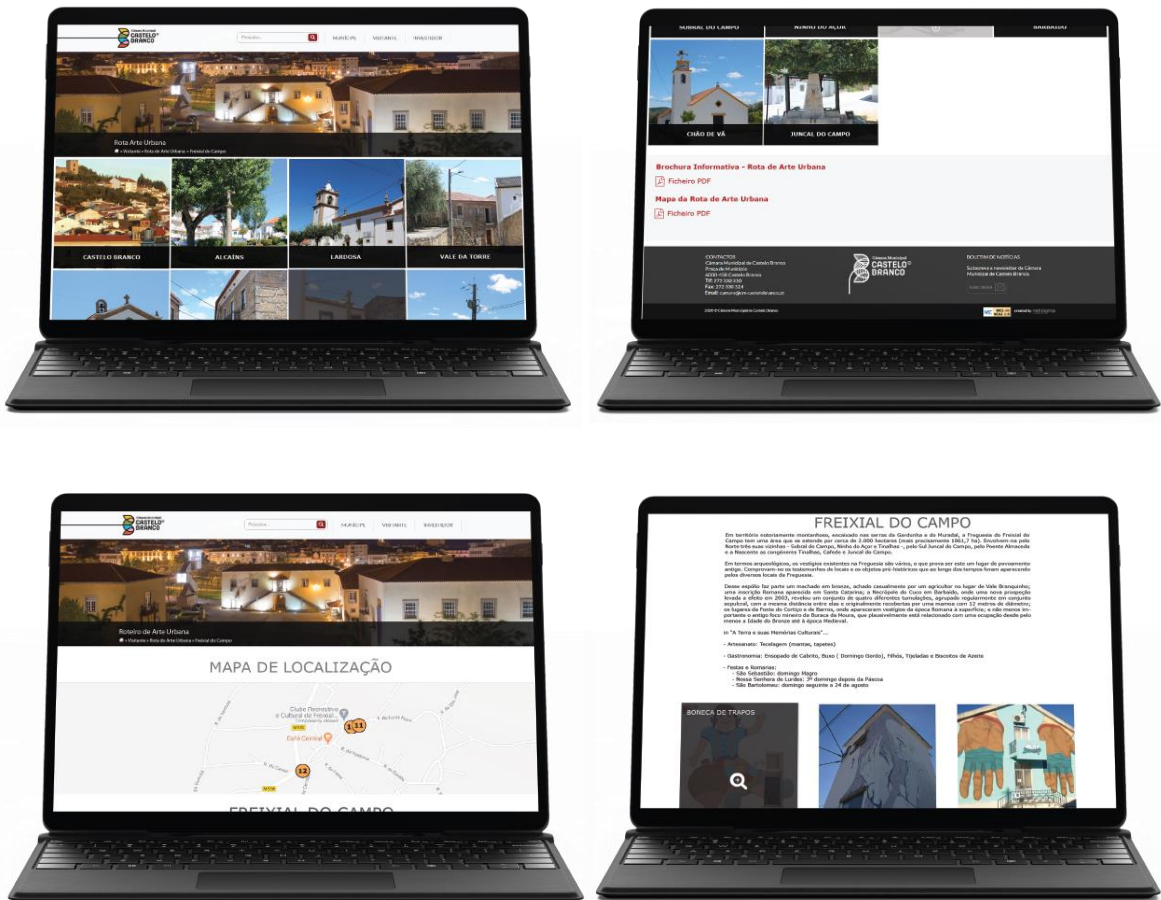
Figura 156 - Placa de sinalização turístico-cultural T5a - Identificação de rota da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

- Placa T5b – Direção de rota



Figura 157 - Placa de sinalização turístico-cultural T5b - Direção de rota da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Página Web para o site da Câmara de Castelo Branco:



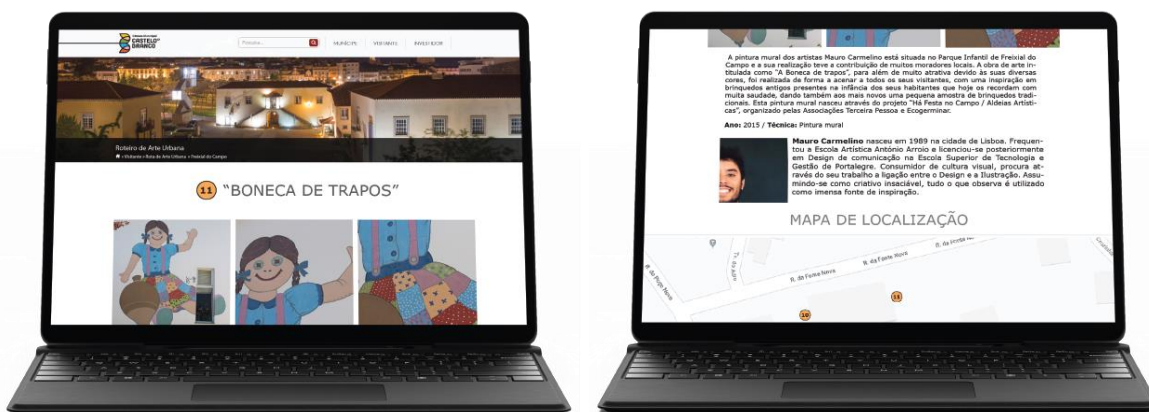


Figura 158 - Página Rota de Arte Urbana inserida no site da Câmara Municipal de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Redes sociais:

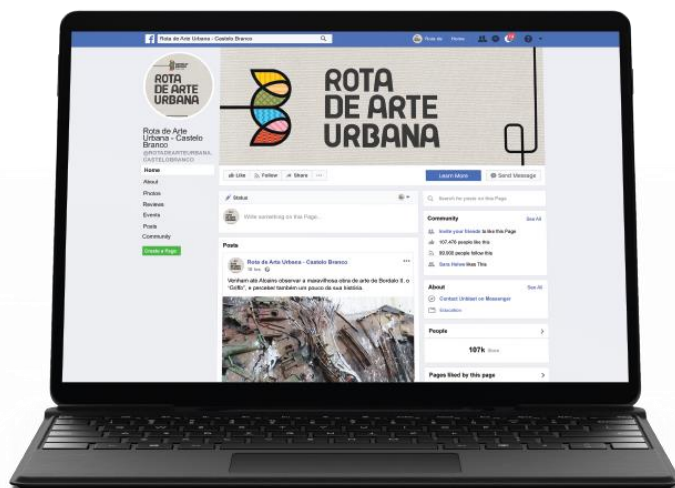


Figura 159 - Facebook da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)



Figura 160 - Instagram da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Suportes Publicitários:

- Mupi promocional



Figura 161 - Mupi promocional da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

- Outdoor



Figura 162 - Outdoor da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autores)

- Publicidade para a "Cultura Vibra"



Figura 163 - Publicidade da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco inserida na Agenda Cultural de Castelo Branco Cultura Vibra (Fonte: Autoras)

- Publicidade de jornal



Figura 164 - Publicidade de jornal da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco

(Fonte: Autoras)

- Publicidade de revista



Figura 165 - Publicidade de revista da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

Merchandising:

- Saco de pano



Figura 166 - Saco de pano de oferta da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

- Caneta



Figura 167 - Caneta de oferta da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

- Bloco de notas



Figura 168 - Bloco de notas de oferta da Rota de Arte Urbana no Concelho de Castelo Branco (Fonte: Autoras)

6.2 Conclusão

Nesta fase final do projeto é importante concluir sobre todas as conclusões e resultados obtidos a partir do desenvolvimento do projeto.

Através de reuniões com a Câmara Municipal de Castelo Branco, permitiu-nos um melhor conhecimento e aproximação do mundo do trabalho e da forma como se relaciona com o cliente. A fase inicial foi bastante importante para um conhecimento mais aprofundado do mesmo de forma a percebermos quais as suas necessidades.

Feita essa fase inicial, foi necessário também um conhecimento de todos os locais inseridos na rota que o município pretendia, tal como às suas obras de arte nelas inseridas e artistas que as realizaram. Para isso, foi necessária uma pesquisa muito aprofundada tal como o contacto com algumas pessoas que tinham um melhor conhecimento sobre as mesmas, sendo uma ajuda fundamental.

Após essa pesquisa inicial, foi necessária uma fundamentação de várias temáticas que fariam sentido para o nosso projeto, de forma a um melhor entendimento das mesmas e com isso concluímos que a partir da arte urbana é possível uma expressão de sentimentos, o design comunicação permite uma maior divulgação da rota de forma a que mais pessoas se desloquem aos locais para as ver, combatendo assim a desertificação nas aldeias e ajudando a uma melhor aceitação dessa arte, o design gráfico permite uma melhor organização de textos quer nos suportes promocionais quer nos suportes informativos, através dos mapas é possível localizar todos os locais inseridos na rota, as rotas permitem traçar o percurso de um ponto a outro, a comunicação gráfica permite a complementação dos elementos textuais e por fim a comunicação audiovisual permite uma expressão através de uma componente visual e sonora.

De seguida, foi necessária a realização de casos de estudo sobre outros percursos e rotas já realizados em Portugal. Desse modo, percebemos que é importante ter em conta todos os aspetos positivos e negativos desses casos de estudo e torná-los uma vantagem para este projeto.

Com todos esses elementos teóricos realizados, foi possível a concretização de esboços de ideias para a concretização dos objetos gráficos do projeto e assim podermos obter as melhores soluções e responder a todos os problemas e necessidades do município.

Infelizmente, devido à pandemia mundial presente durante a realização deste projeto não foi possível a realização audiovisual, mas que se encontra planeado e pronto a realizar numa próxima oportunidade.

Em suma, foi muito importante este primeiro contato com o cliente, permitindo desenvolver um projeto desta dimensão aplicando tudo o que aprendemos, mesmo com todas as adversidades passadas ao longo da sua realização.

Capítulo 7 - Bibliografia

Bibliografia

AGOSTINHO, M. (2017). Design de comunicação e literacia visual: Uma ferramenta na aprendizagem. Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitetura. (Dissertação de Mestrado, Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa) Disponível em: <https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/15110/1/Documento%20Final%20-%20Maria%20Raquel%20Agostinho.pdf>

ALMEIDA, M. F. A. (1990). Cinema e Televisão: princípios básicos. 2ª edição. Lisboa: Edição TV Guia Editora.

ARAÚJO, S. (2017). Rotas turísticas e sistemas de recomendação no norte de Portugal uma análise do perfil do visitante. (Dissertação de Mestrado, Instituto Politécnico do Porto) Disponível em: https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/10935/1/sara_ara%c3%baajo_MGT_2017.pdf

BARRETO, D. (2014). Processos de trabalho em design gráfico: Desenho de uma plataforma digital para registo e visualização infográfica de comportamentos de construção processual. (Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos). Disponível em: https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/10482/1/Diana%20Barreto_Mestrado%20en%20comunicac%cc%a7a%cc%83o_2014.pdf

D'AGOSTINI, D. (2016). Design de Sinalização. 1ª edição. São Paulo: Edgar Blücher Ltda. Disponível em https://books.google.pt/books?id=ayxdDwAAQBAJ&pg=PA52&lpg=PA52&dq=COSTA,+Joan+%E2%80%93+Se%20C3%B1al%20C3%A9tica.+1989&source=bl&ots=02lstlQdJl&sig=ACfU3U3YfNQtI-qstCoB_Q07fiVnuQEX_Q&hl=pt-PT&sa=X&ved=2ahUKewiHl6jC1uDoAhUPxoUKHRUID5kQ6AEwC3oECAoQLw#v=onepage&q=COSTA%20Joan%20%E2%80%93%20Se%20C3%B1al%20C3%A9tica.%201989&f=false

ESTEVÃO, S. (2016). Design, Comunicação e Modelação do Mundo: Um estudo da condição do design de comunicação a partir do pensamento de Vilém Flusser. (Tese de Doutoramento, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes). Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/25105?mode=full>

FRASCARA, J. (2006). El diseño de comunicación, edición corregida y extendida de Diseño gráfico y comunicación. 1ª edição. Buenos Aires: Infinito. Disponível em: <https://comunicacionunal.files.wordpress.com/2010/09/frascara-jorge-el-diseno-de-comunicacion.pdf>

FRASCARA, J. (2004). Communication Design: Principles, Methods and Practice. New York: Allworth Press (p.30). Disponível em: <https://teddykw2.files.wordpress.com/2012/07/communication-design-principles-methods-and-practice.pdf>

GARDIES, R. (2006). Compreender o Cinema e as imagens. 1ª edição. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda. Disponível em: <http://www.martinsfontespaulista.com.br/anexos/produtos/capitulos/531243.pdf>

MEYER, D. (2004). Tourism Routes and gateways: keys issues for the development of tourism routes and gateway and their potential for pro-poor tourism. London: Overseas

Development Institute. Disponível em: <https://www.odi.org/sites/odi.org.uk/files/odi-assets/publications-opinion-files/4040.pdf>

MUNARI, B. (2006). Design e Comunicação Visual: Contribuição para uma metodologia didática. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes (p.65).

NEVES, J. (2006). O sistema de sinalização vertical em Portugal. (Dissertação de Mestrado, Universidade de Aveiro). Disponível em: https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/616/1/01_22_08_01_Joao_Neves.pdf

NEVES, P. S. (2017). Significado de arte urbana, Lisboa 2008-2014. Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/27730/2/Convocarte_1_p121-134.pdf

NOGUEIRA, L. (2010). Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem. Covilhã: Livros LabCom. Disponível em: https://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf

PINHO, A. (2013). O designer de comunicação como mapeador do território de imagens ligadas ao graffiti. (Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Artes e Design em Matosinhos) Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/5015/1/TESE.pdf>

PIRES, J. (2016). Produção audiovisual: um processo de desenvolvimento da capacidade de expressão e comunicação visual em educação patrimonial. (Tese de Doutoramento, Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa). Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/24864/1/ulsd729668_td_tese.PDF

PORTELINHA, M. A. (2013). Arte urbana: estratégias, contextos e técnicas. (Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa, Lisboa). Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/10499/1/Arte%20Urbana.pdf>

PROENÇA, A. (2017). Relatório de Estágio Curricular – Mau Maria - Design de Comunicação. (Relatório de Estágio de Mestrado, Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda). Disponível em: http://bdigital.ipg.pt/dspace/bitstream/10314/4055/1/Ana%20Proen%c3%a7a_5008050.pdf

RUIVO, P. L. (2008). Atratividade dos territórios Rurais – contributos de uma orientação estratégica de marketing. Santarém: Escola Superior Agrária de Santarém. Disponível em: https://www.academia.edu/22773458/Atratividade_dos_territ%C3%B3rios_rurais_-_contributos_de_uma_orienta%C3%A7%C3%A3o_estrat%C3%A9gica_de_marketing?auto=download

SANTOS, T. (2014) Design Gráfico como forma de comunicação utilitária: Contributo dos mapas para a informação e organização. (Relatório de Estágio de Mestrado de Design Gráfico, Instituto Politécnico de Leiria). Disponível em: https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/1698/1/T%c3%a2nia_Isabel_Gomes_dos_Santos%20PARTE%20I.pdf

XAVIER, I. (2005). O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. 3ª edição. São Paulo: Paz e Terra. Disponível em: <https://revistadesvioblog.files.wordpress.com/2018/03/ismail-xavier-o-discurso-cinematogrc3a1fico.pdf>

Capítulo 8 - Anexos

Anexo 1 - Guião Técnico

Data	Cena	Int./Ext.	Local	Equipamento	Ângulo	Escala	Movimento	Ação	Obs.
20/04	2	Exterior, tarde	Castelo Branco	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Virtutibus Maiorvm"	
20/04	2	Exterior, tarde	Castelo Branco	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
20/04	2	Exterior, tarde	Castelo Branco	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Castelo Branco, cidade luz"	
20/04	2	Exterior, tarde	Castelo Branco	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
22/04	3	Exterior, tarde	Alcains	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Grifo"	
22/04	3	Exterior, tarde	Alcains	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano e realçar o material usado na obra de arte
23/03	4	Exterior, tarde	Lardosa	Drone DJI Mavic Pro 2 Tripe Câmara Fotográfica Canon 70D	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Lardosa"	

23/03	4	Exterior, tarde	Lardosa	Drone DJI Mavic Pro 2 Tripe Câmara Fotográfica Canon 70D	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
23/03	5	Exterior, tarde	Vale da Torre	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Vale da Torre"	
23/03	5	Exterior, tarde	Vale da Torre	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
23/03	5	Exterior, tarde	Vale da Torre	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Gentes de Vale da Torre"	
23/03	5	Exterior, tarde	Vale da Torre	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
23/03	5	Exterior, tarde	Vale da Torre	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Hino do Vale da Torre"	
23/03	5	Exterior, tarde	Vale da Torre	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano

25/03	6	Exterior, tarde	Sobral do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Sobral do Campo"	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
25/03	6	Exterior, tarde	Sobral do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
25/03	7	Exterior, tarde	Ninho do açor	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Ninho do Açor"	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
25/03	7	Exterior, tarde	Ninho do açor	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
06/04	8	Exterior, tarde	Freixial do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Mãos"	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
06/04	8	Exterior, tarde	Freixial do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano

06/04	8	Exterior, tarde	Freixial do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Boneca de Traços"	
06/04	8	Exterior, tarde	Freixial do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
06/04	8	Exterior, tarde	Freixial do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Lenda Sobreira de São Magral"	
06/04	8	Exterior, tarde	Freixial do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
06/04	9	Exterior, tarde	Barbaído	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "O Menino dos 100 Sonhos"	
06/04	9	Exterior, tarde	Barbaído	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano


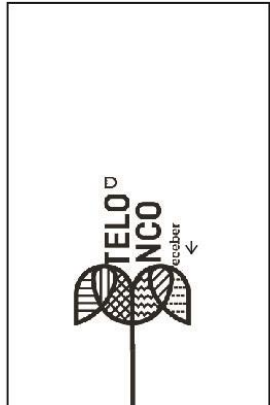


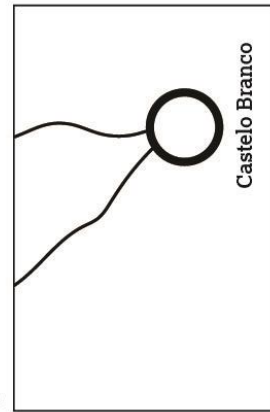
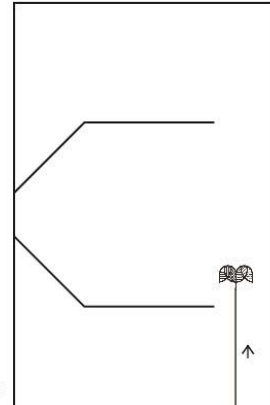
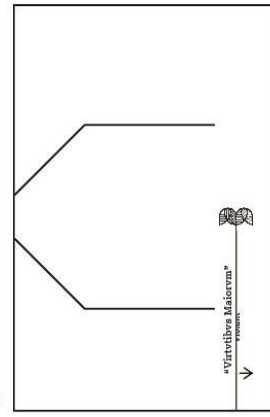
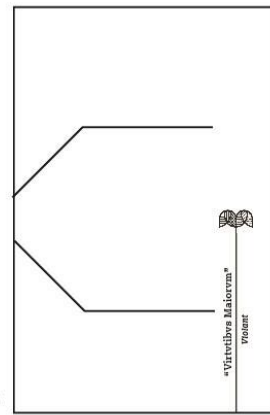
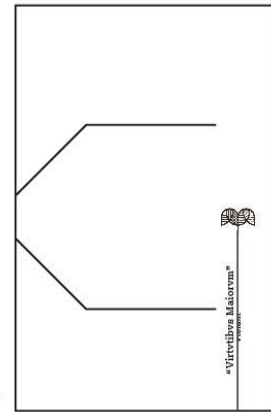
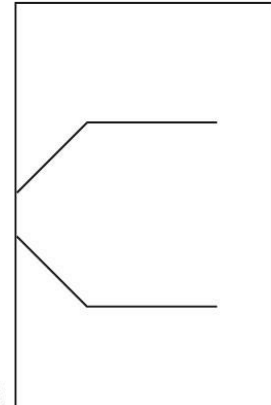
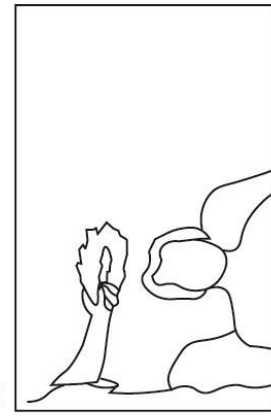
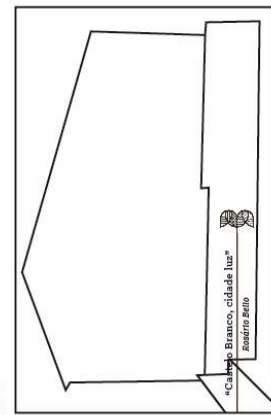
06/04	10	Exterior, tarde	Chão de Vã	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Sôr Alfredo Oliveira"	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
06/04	10	Exterior, tarde	Chão de Vã	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "A Criança e o lobo"	
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "As Minhas Mãos são as Ferramentas do meu Coração"	
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano

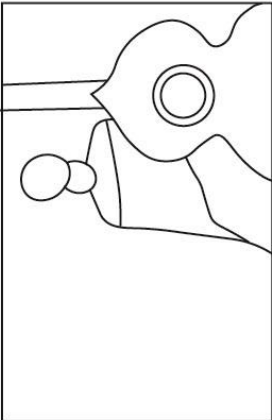
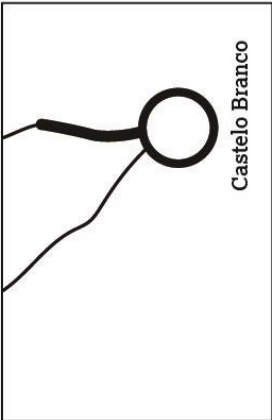
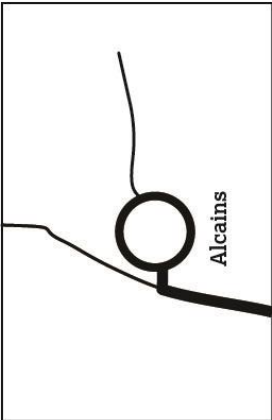
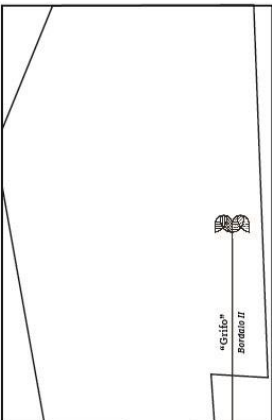
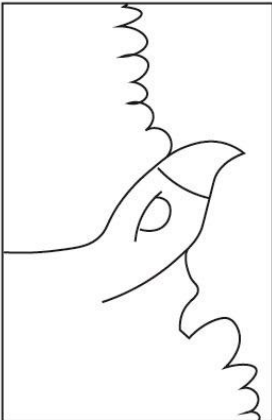
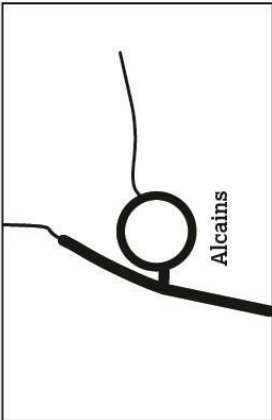
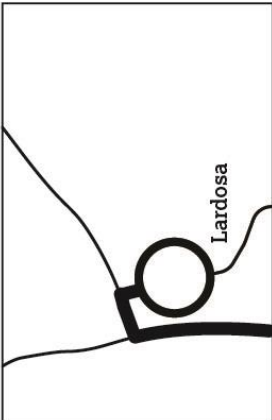
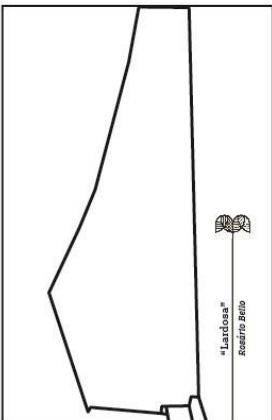
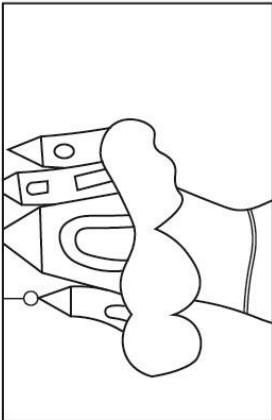
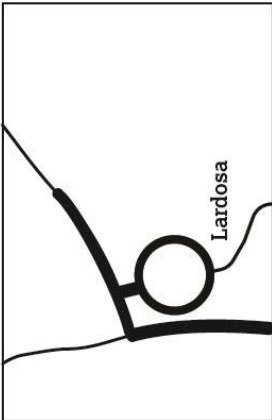
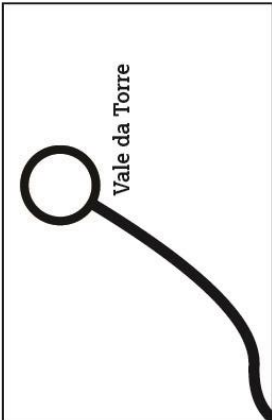
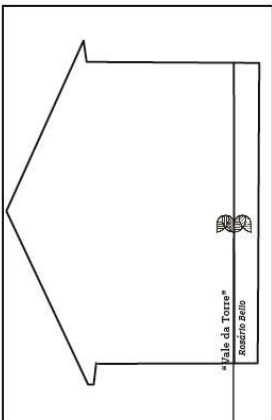
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Corrida entre animais"	
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "O Desejo"	
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Humildes Pastores e Lavadeiras de Juncal"	
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano

01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Corvos do Tejo"	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
01/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Crianças, Memórias e Futuro"	
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Traços Tradicionais"	
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano

02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Onde as Oliveiras crescem os Homens não Morrem"	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Drone DJI Mavic Pro 2	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Cultura de um povo"	
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano geral	Fixo	Apresentar o mural "Festa"	
02/05	11	Exterior, tarde	Juncal do Campo	Câmara Fotográfica Canon 70D DJI Ronin-S	Normal	Plano detalhe	Panorâmica	Mostrar detalhes do mural	Tentar mostrar o máximo possível de detalhes num único plano

Anexo 2 - Storyboard

Cena I 1		Entrada da marca de CB
2		Saída do nome, recolhendo para "dentro do logo"
3		Entrada do nome da rota, saindo de "dentro do logo"
4		Mostrar o nome da Rota
Cena II 5		Plano de detalhe do mapa da rota, dando início da mesma, realçando a terra que queremos mostrar
6		Plano geral da primeira obra de arte urbana em CB, seguido da entrada do logo de CB
7		Aparecimento do nome da obra de arte urbana letra a letra e de seguida surge da linha para baixo o nome do autor. O mesmo se vai repetir ~ em todas as obras
8		
9		Todos os grafismos saem de plano da forma inversa à que entraram
10		
11		Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe
12		Corte para um plano geral da segunda obra de arte urbana em CB. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma do anterior

<p>13</p>		<p>14</p>		<p>15</p>		<p>16</p>	
<p>17</p>		<p>18</p>		<p>19</p>		<p>20</p>	
<p>21</p>		<p>22</p>		<p>23</p>		<p>24</p>	

Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panorâmico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

Chegando a Alcains é realçado e de seguida irá ser mostrada a obra de arte urbana lá realizada

Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de CB a linha mais grossa vai seguindo em direção a Alcains

Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panorâmico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

Corte para um plano geral da obra de arte urbana realizada em Alcains. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

Corte para um plano geral da obra de arte urbana realizada em Lardosa. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

Chegando a Lardosa é realçado e de seguida irá ser mostrada a obra de arte urbana lá realizada

Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de Alcains a linha mais grossa vai seguindo em direção a Lardosa

Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panorâmico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

Corte para um plano geral da obra de arte urbana realizada em Vale da Torre. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

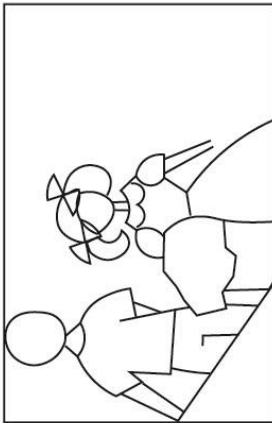
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panorâmico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

Chegando a Vale da Torre é realçado e de seguida irão ser mostradas as obras de arte urbana lá realizadas

Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de Lardosa a linha mais grossa vai seguindo em direção a Vale da Torre

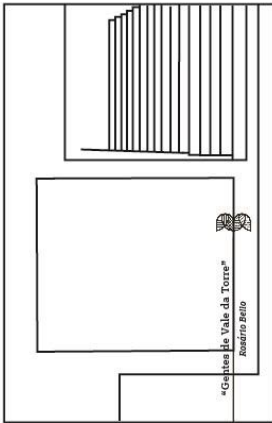
Corte para um plano geral da obra de arte urbana realizada em Vale da Torre. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

25



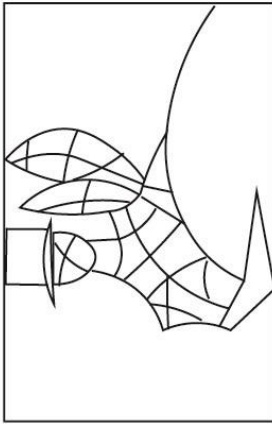
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panorâmico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

26



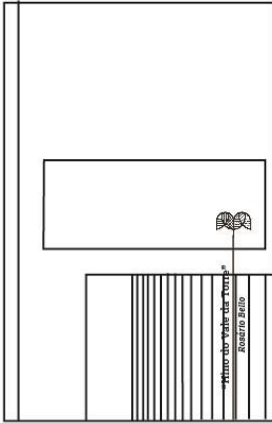
Corte para um plano geral de uma segunda obra de arte urbana realizada em Vale da Torre. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

27



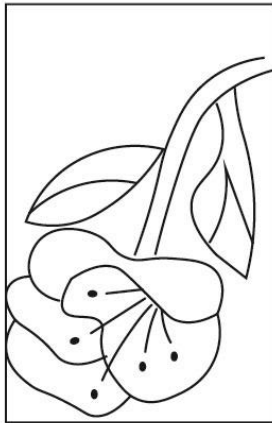
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panorâmico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

28



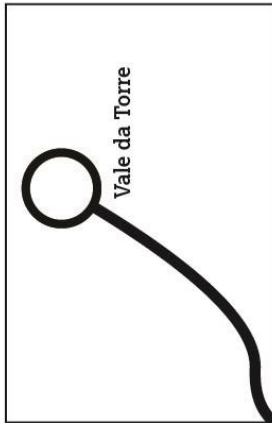
Corte para um plano geral de uma terceira obra de arte urbana realizada em Vale da Torre. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

29



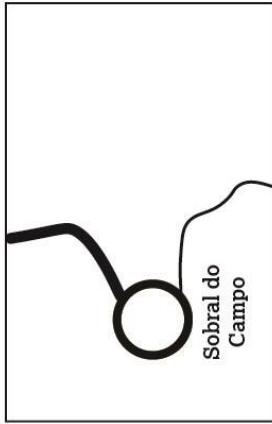
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panorâmico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

Cena VI
30



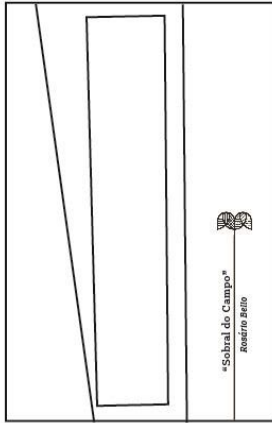
Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de Vale da Torre a linha mais grossa vai seguindo em direção a Sobral do Campo

31



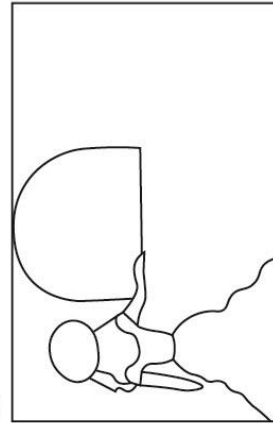
Chegando a Sobral do Campo é realçado e de seguida irá ser mostrada a obra de arte urbana lá realizada

32



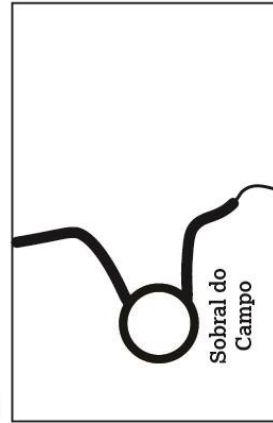
Corte para um plano geral da obra de arte urbana realizada em Sobral do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

33



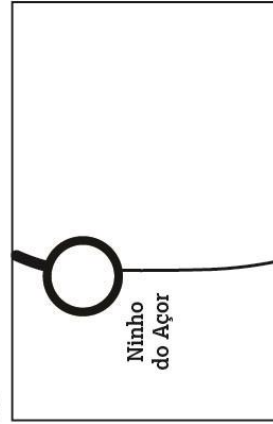
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panorâmico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

Cena VII
34



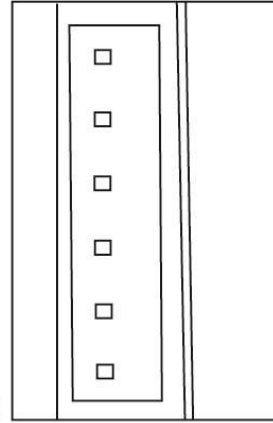
Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de Sobral do Campo a linha mais grossa vai seguindo em direção a Ninho do Açor

35



Chegando a Ninho do Açor é realçado e de seguida irá ser mostrada a obra de arte urbana lá realizada

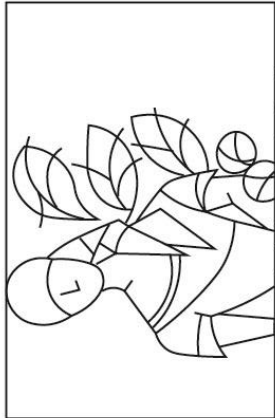
36



Corte para um plano geral da obra de arte urbana realizada em Ninho do Açor. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

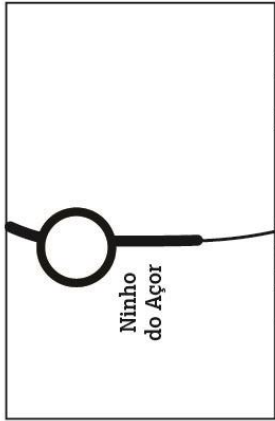
Cena VIII

37



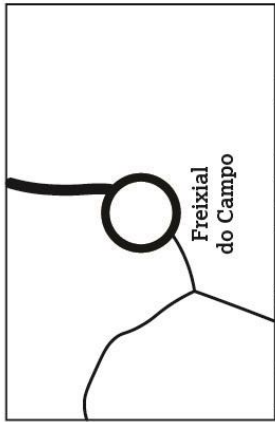
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

38



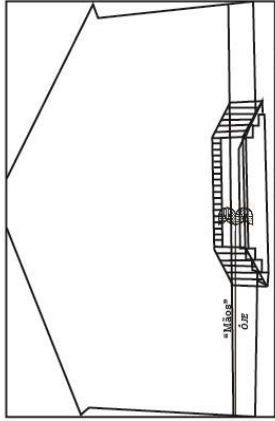
Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de Ninho do Açor a linha mais grossa vai seguindo em direção a Freixial do Campo

39



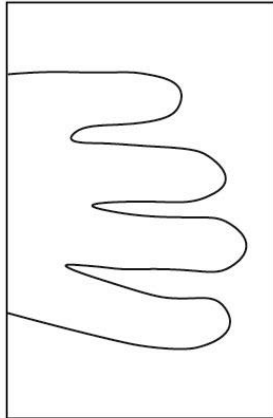
Chegando a Freixial do Campo é realçado e de seguida não ser mostradas as obras de arte urbana lá realizadas

40



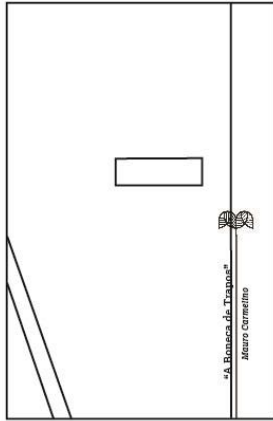
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Freixial do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

41



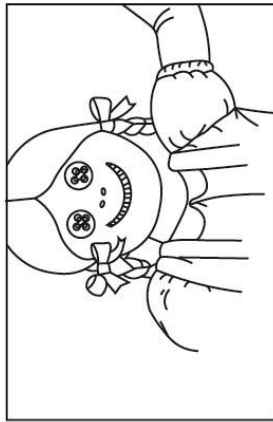
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

42



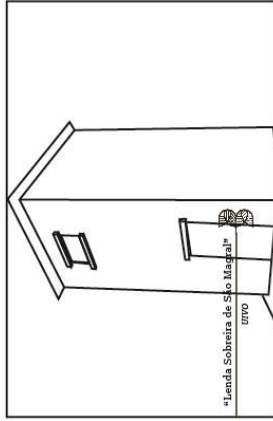
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Freixial do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

43



Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

44



Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Freixial do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

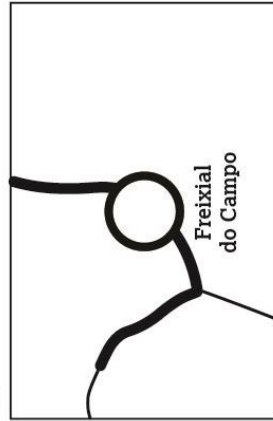
45



Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

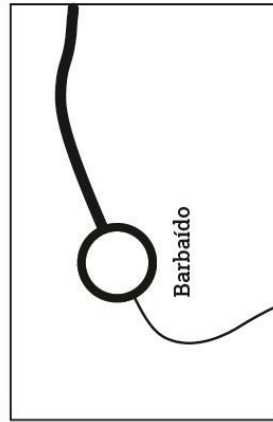
Cena IX

46



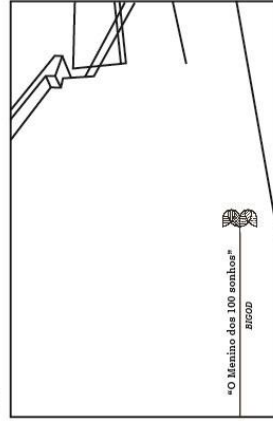
Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de Freixial do Campo a linha mais grossa vai seguindo em direção a Barbaído

47



Chegando a Barbaído é realçado e de seguida irá ser mostrada a obra de arte urbana lá realizada

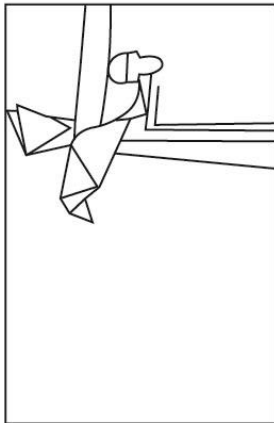
48



Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Barbaído. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

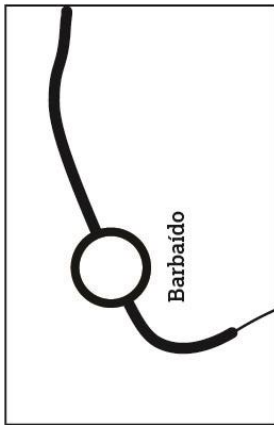
Cena X

50



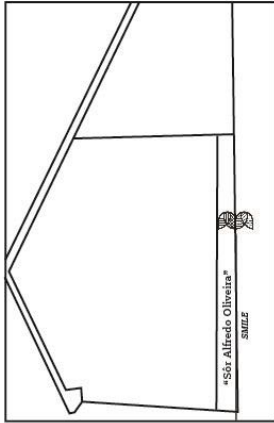
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

51



Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de Barbaído a linha mais grossa vai seguindo em direção a Chão de Vã

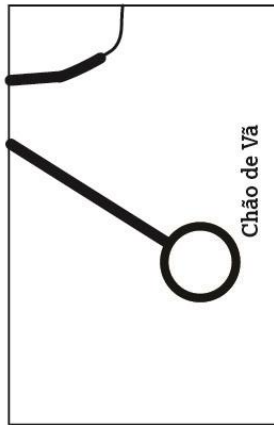
52



Corte para um plano geral da obra de arte urbana realizada em Chão de Vã. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

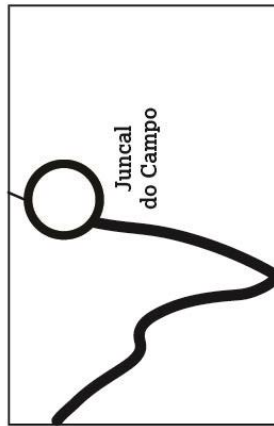
Cena XI

54



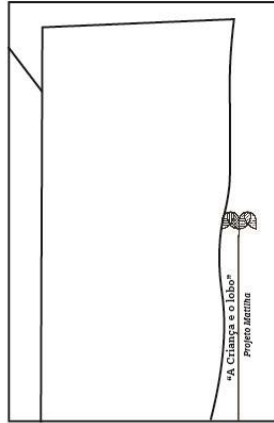
Corte para um plano de detalhe do mapa, partindo de Chão de Vã a linha mais grossa vai seguindo em direção a Juncal do Campo

55



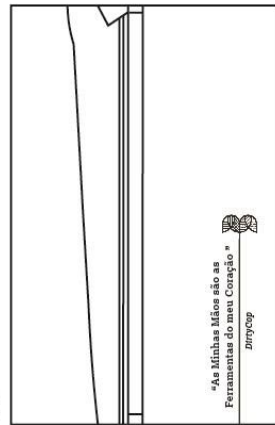
Chegando a Juncal do Campo é realçado e de seguida irão ser mostradas as obras de arte urbana lá realizadas

56



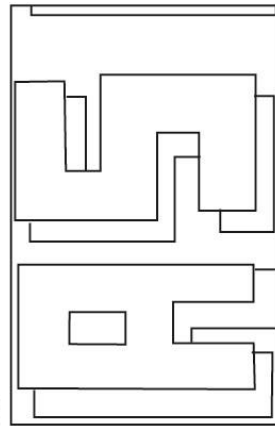
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

58



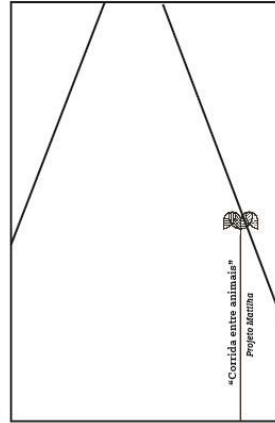
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

59



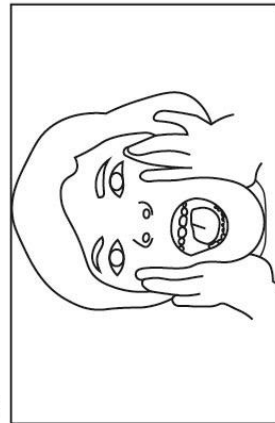
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

60



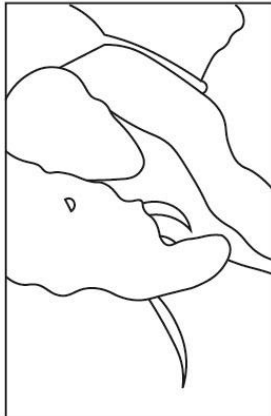
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

57



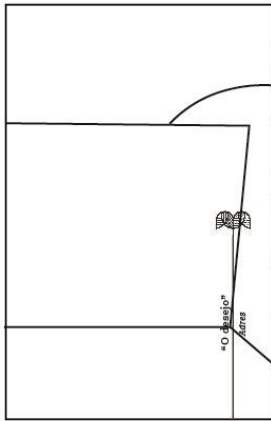
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

61



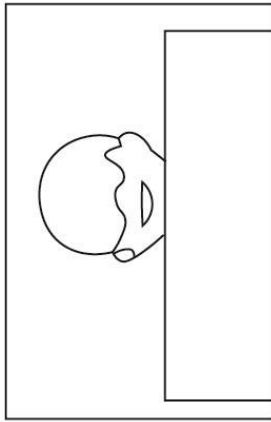
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo.
Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

62



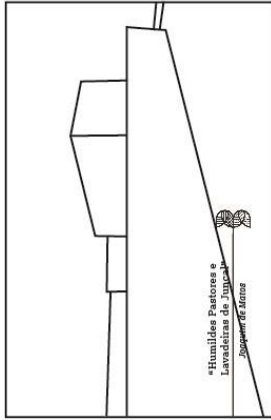
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo.
Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

63



Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

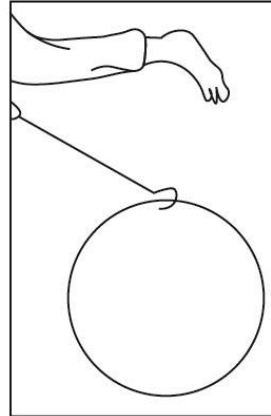
64



"Humildes Raízes e
Lustrosas Flores"
Joaquim de Alencar

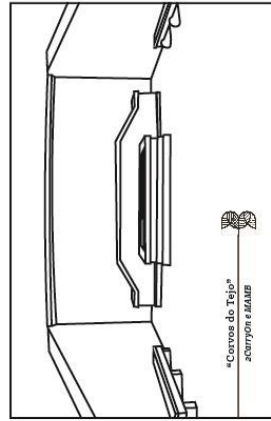
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo.
Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

65



Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

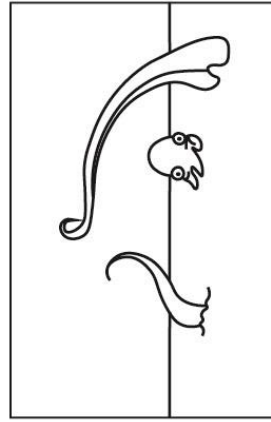
66



"Corvos do Tejo"
Zorjona e Iñaki

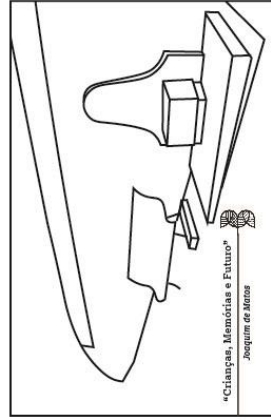
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo.
Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

67



Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

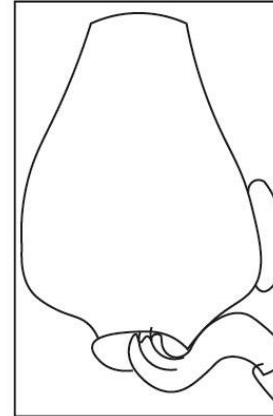
68



"Crianças, Memórias e Futuro"
Joaquim de Alencar

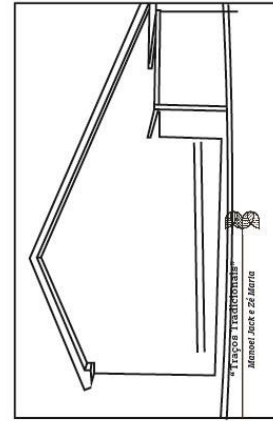
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo.
Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

69



Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

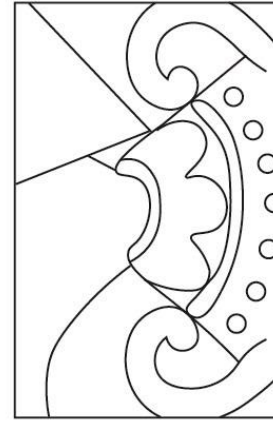
70



"Traços Tradicionais"
Moses Jack e Zé Maria

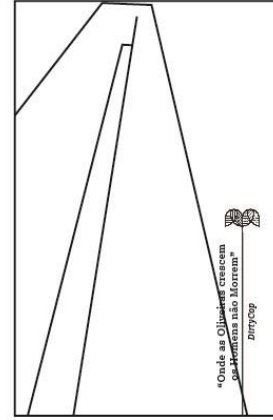
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo.
Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

71



Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

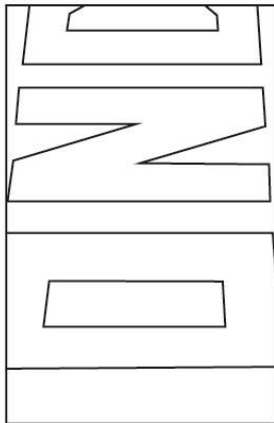
72



"Onde as Ovelhas Crescem
as Herminas não Morrem"
Dmitryev

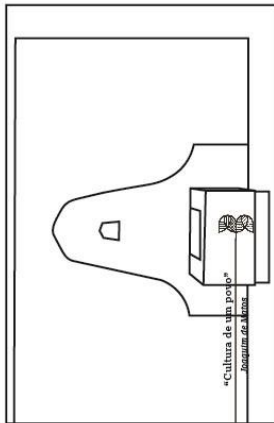
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo.
Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

73



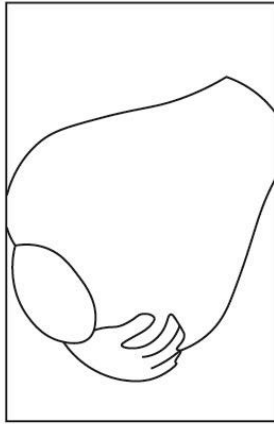
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

74



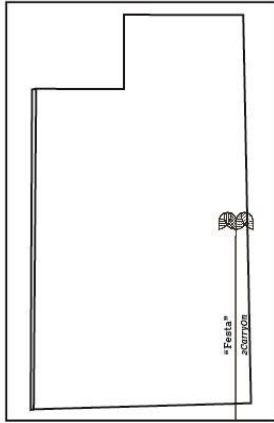
Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

75



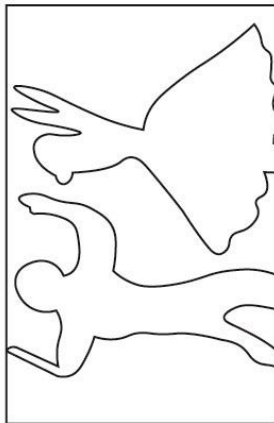
Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

76



Corte para um plano geral de uma obra de arte urbana realizada em Juncal do Campo. Todos os grafismos se voltam a repetir da mesma forma.

77



Corte para um plano de detalhe dessa mesma obra, fazendo um movimento panoramico de forma a não mostrar apenas um único detalhe

Cena XII
78



Entrada no nome da rota

79



Saída do nome, recolhendo para "dentro do logo"

80



Entrada do nome, recolhendo para "dentro do logo"

81



Permanência da marca de CB