

WALKINGAIA®





o ponto de partida

Walkingaia (ou walk in Gaia) é um projeto de orientação visual que promove a singularidade do Centro Histórico de Vila Nova de Gaia e da sua população, evidenciando o património imaterial intrínseco, o valor identitário dos lugares, destacando a materialidade desaparecida ou escondida num território repleto de narrativas e lendas longínquas no tempo, complementando o imaginário mundialmente conhecido do Vinho do Porto.

Walkingaia traduz uma abordagem de cariz contemplativo, através de um conjunto de intervenções visuais alusivas a movimentos, imagens, antigas dinâmicas e construções desaparecidas, assentes no conceito de deambulação e serendipidade.

A representatividade das intervenções refletidas pelo território permite a interpretação singular através de um conjunto de indicações, marcos visuais e pistas sobre uma geografia concreta: o edificado, a sua história e identidade, sempre com paralelismo visual da margem do Porto, valorizando pontos de observação e miradouros, incluindo informação, reflexões de autores locais e nacionais, provocando a vontade de percorrer o território.

Walkingaia assume uma fluidez estratégica, permitindo o fator surpresa, através de pequenos elementos de cariz duradouro ou efémero, permitindo vários percursos, ajustados à individualidade de cada um.

A simbologia das cores do Walkingaia representa a morfologia do território, destacando três altitudes distintas: o azul, representativo da linha de água, evidenciando a proximidade do rio; o verde, representativo de um plano intermédio, assumindo a importância dos percursos entre Quintas; o magenta, representativo do ponto máximo de contemplação, aludindo à malha visual dos telhados do edificado.

sistema de suportes
de orientação e
intervenções visuais



1 app mobile



comunicação
e media

100

suportes físicos e grafismos constituído por totems de grandes dimensões (landmarks), totems, totems descritivos, totems orientadores, colunas informativas, suportes contemplativos, postes orientadores, painéis explicativos, telas ilustrativas, mupis, inscrições no pavimento

10

tipologias de suportes

App móvel, rotas, com conteúdos inclusivos, com informação escrita, em língua gestual e áudio.

Foi introduzido um maior nível de inovação com o desenvolvimento de conteúdos para visualização através de conteúdos de realidade aumentada e vocacionada para Gaming (novos públicos).

A app encontra-se permanentemente em atualização a par com as atuais formas de interagir com o cidadão.

projeto bandeira no âmbito da Estratégia Nacional de Smart Cities

instagram @walkingaia

instameet internacional

entrevistas e artigos sobre o projeto

participações públicas em conferências e exposições



2.0 a expansão no território

O presente projeto surge no âmbito da operação designada por “Promoção da atividade económica nos territórios de intervenção – walkingaia”, apresentada ao AVISO N.º NORTE-16-2020-14, publicado ao abrigo do Programa Operacional Regional do Norte (NORTE 2020), no quadro da prioridade de investimento “A adoção de medidas destinadas a melhorar o ambiente urbano, a revitalizar as cidades, recuperar e descontaminar zonas industriais abandonadas, incluindo zonas de reconversão, a reduzir a poluição do ar e a promover medidas de redução de ruído”, o Município de Vila Nova de Gaia assumiu o compromisso de diligenciar todas as ações necessárias à consecução dos objetivos definidos em sede de candidatura.

O programa objeto da candidatura visa dar continuidade ao projeto walkingaia (programa de comunicação integrada para o Centro Histórico de Vila Nova de Gaia), expandindo o conceito anteriormente desenvolvido agora para a área envolvente à Avenida da República (ARU cidade).

Neste contexto pretendeu-se, através das intervenções visuais e de sinalética, promover não só a singularidade inerente da zona cidade e valor identitário de alguns locais envolventes à Avenida da República, como também fomentar a circulação pedonal, salientando a proximidade entre serviços e locais de interesse cultural.

O cariz exploratório da primeira fase dá lugar ao ritmo mais participativo na pressa da cidade do dia a dia, onde são marcados os serviços, os transportes, nunca esquecendo as personalidades que deixaram marca cultural na cidade de Gaia e futuros projetos da cidade (Gaia museu ambiente).

Ao ritmo da cidade juntam-se personalidades pertencentes ao imaginário das artes, como o escritor Almeida Garrett e o escultor Soares dos Reis.

Neste conjunto de intervenções, a participação ganha forma em pequenas perguntas para quem pára e observa, podendo dar voz a todos os que se queiram juntar, nomeadamente no Centro Cívico, onde procuramos dar forma à cidade utópica, nas imediações da Biblioteca Municipal e Escola Almeida Garrett, procurando incentivar os momentos de leitura, nunca esquecendo o ponto turístico de eleição do Jardim do Morro, onde é promovida a participação ativa nas redes sociais (instagram), destacando o já famoso sunset.

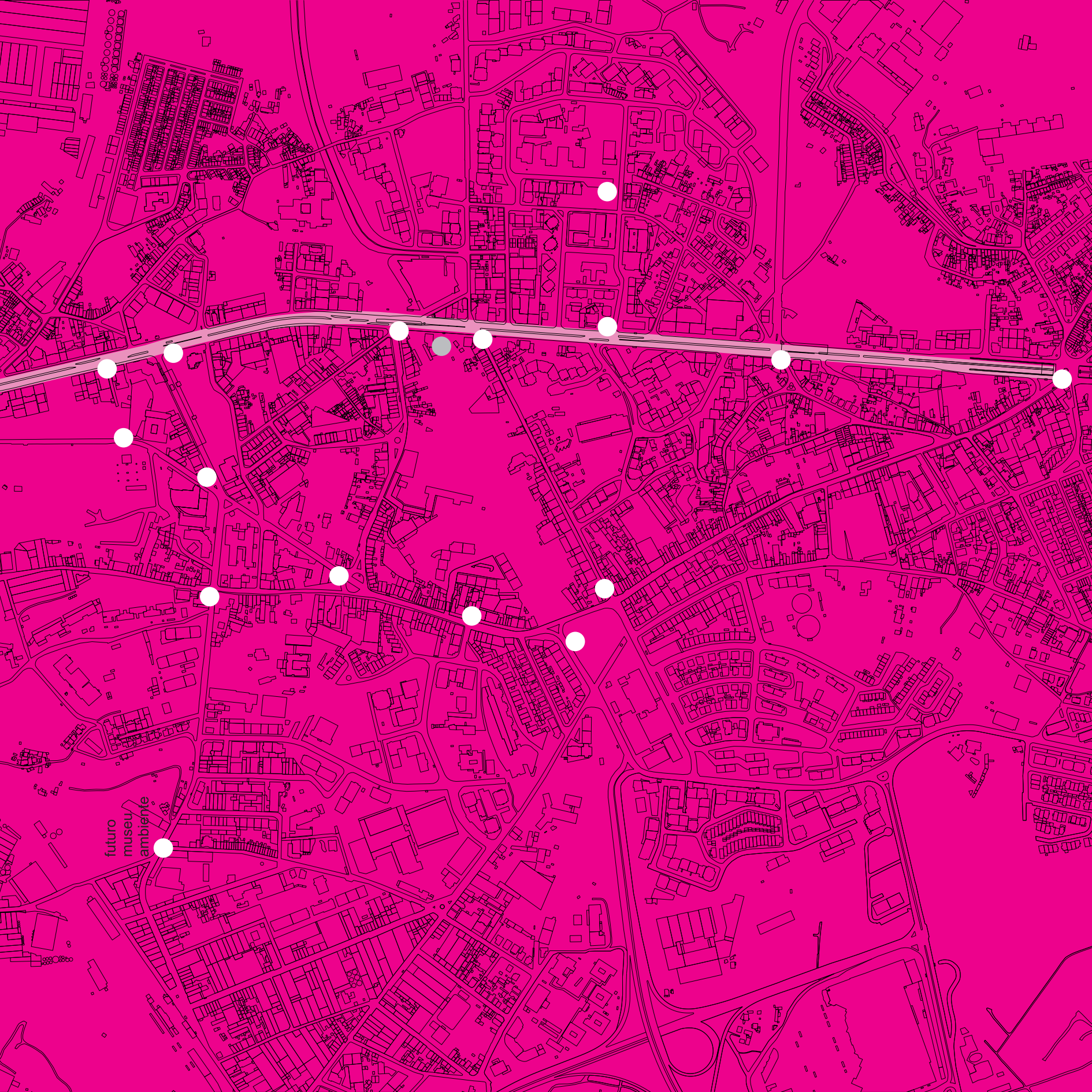
Em consonância com o programa anterior, foram desenvolvidos suportes físicos que mantivessem a mesma coerência gráfica, visual e cromática, assumindo a cor rosa como predominante, tendo em consideração a equivalência à altitude a que corresponde a área de intervenção, reforçando-se a simbologia das cores do Walkingaia na morfologia do território.

350ha
área de intervenção

1 500 000
visitantes/ano
fonte IPDT

- suportes projeto walkingaia 2.0
- suportes projeto walkingaia 1.0
- suportes futuros (em estaleiro)





futuro
museo
ambiente



os suportes

Para a sua concretização foram elencados dois eixos de atuação, que refletem a estratégia integrada de atuação:

1. Plano dos suportes próprios, onde se inserem todos os suportes com estrutura autónoma e de várias dimensões, de acordo com a intenção, nomeadamente totens e postes indicadores.

Foram definidas soluções que encerram na sua forma a neutralidade exigida num contexto paisagístico de relevante valor histórico contendo, no entanto, pormenores que traduzam as distâncias entre referências territoriais (serviços, comércio local, entidades culturais) que incentivem os diferentes públicos à circulação pedonal. Assume-se igualmente pormenores cromáticos que se evidenciam pontualmente, com a ambição de se fazerem notar na envolvente, como elementos de breve sinalização, orientação e produtores de sentido a quem percorre o espaço.

2. Plano das inscrições e projeções visuais no pavimento, fachadas e coberturas, onde se enquadram as intervenções gráficas sob o formato de stencil ou em vinil. Pretende-se através das intervenções visuais introduzir um valor poético ao território, incentivando à fruição e contemplação ao longo de um percurso. Aqui, são também inseridas as inscrições pintadas, serigrafadas ou coladas em suporte existentes.

3. Plano da dinamização digital, através do desenvolvimento de novos projetos de Realidade Aumentada a integrar a aplicação de Realidade Aumentada implementada no anterior programa de comunicação visual integrada para o Centro Histórico.







SUBIR PARA DESCORRIR
WALK UP TO DISCOVER



DESCER PARA ENCONTRAR
WALK DOWN TO FIND



WALKINGAIA



WALKINGAIA



conceito projeto

definição objetivo e propósito

estudo do território

consulta historiadores e arqueólogos

auscultação população

definição de pontos de interesse

definição do sistema

articulação de percursos

análise dos locais

adequação da tipologia de suportes

consultas/licenças/autorizações

análise de constrangimentos



a planificação

produção

alterações pontuais ao projeto

prototipagem

ajustes aos suportes

testes de produção

implementação

planificação dos trabalhos de implementação

articulação equipas multidisciplinares

trabalho de fundações no território

análise de contingências em obra

colocação suportes

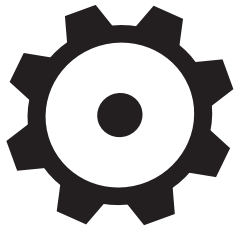
ações divulgação



a implementação no território







a manutenção do sistema

Na definição do projeto foram tidas em consideração diversas premissas que garantem a dinâmica e atualização do sistema dinâmico nas suas necessidades, obrigando a uma antecipação na avaliação e contemplação de custos nos serviços de manutenção, nomeadamente:

SUPORTES FÍSICOS

- limpeza periódica;
- substituição por danos;
- recolocação por motivos de obras públicas/privadas;
- expansão com novos suportes (novos pontos de interesse e conteúdos)

SUPORTES DIGITAIS

- atualização e produção de conteúdos;
- dinamização das redes sociais;
- manutenção de app móveis (novos usos e ações);
- produção conteúdos multimédia para realidade aumentada (novas animações e ações).



DEPOIS

ANTES





Este Instameet permitiu dar a conhecer o património material e imaterial intrínseco, o valor identitário dos lugares, destacar a materialidade desaparecida ou escondida num território repleto de narrativas e lendas longínquas no tempo, complementando o imaginário mundialmente conhecido do Vinho do Porto.

Ficam as contas dos instagramers que participaram nesta aventura fotográfica:

@nicanorgarcia
@ichmiles
@_bornfreee_
@joao.bernardino
@kitato
@alexcoelholima

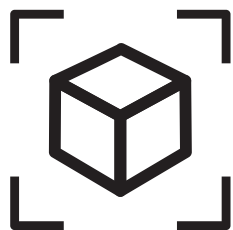
@martaferreira
@brunofsilva
@eugeniahanganu
@lx.wanderer
@marjorges

@walkingaia

walkingaia +9



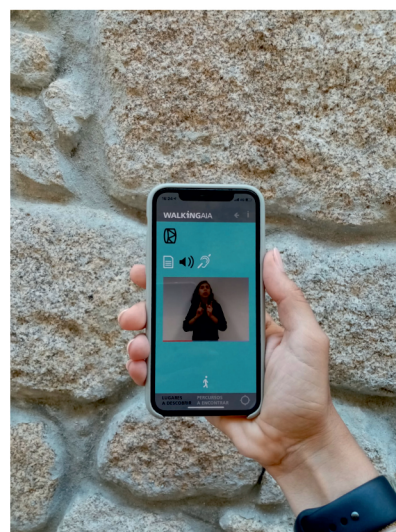
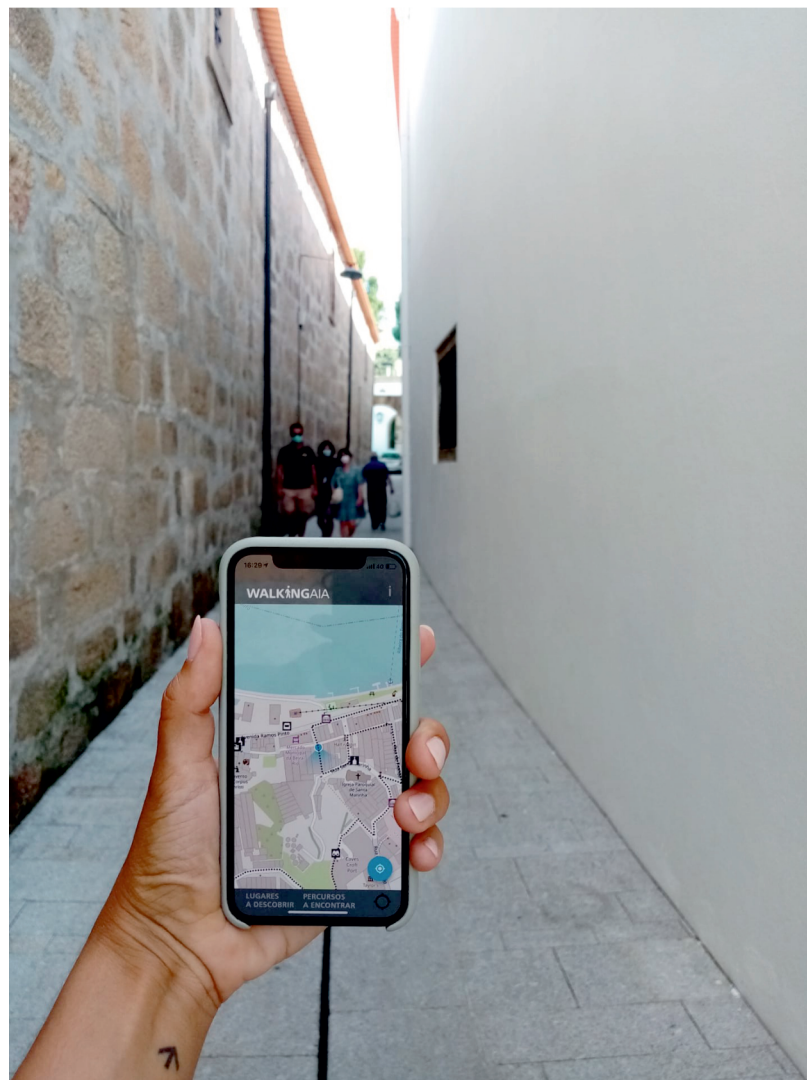


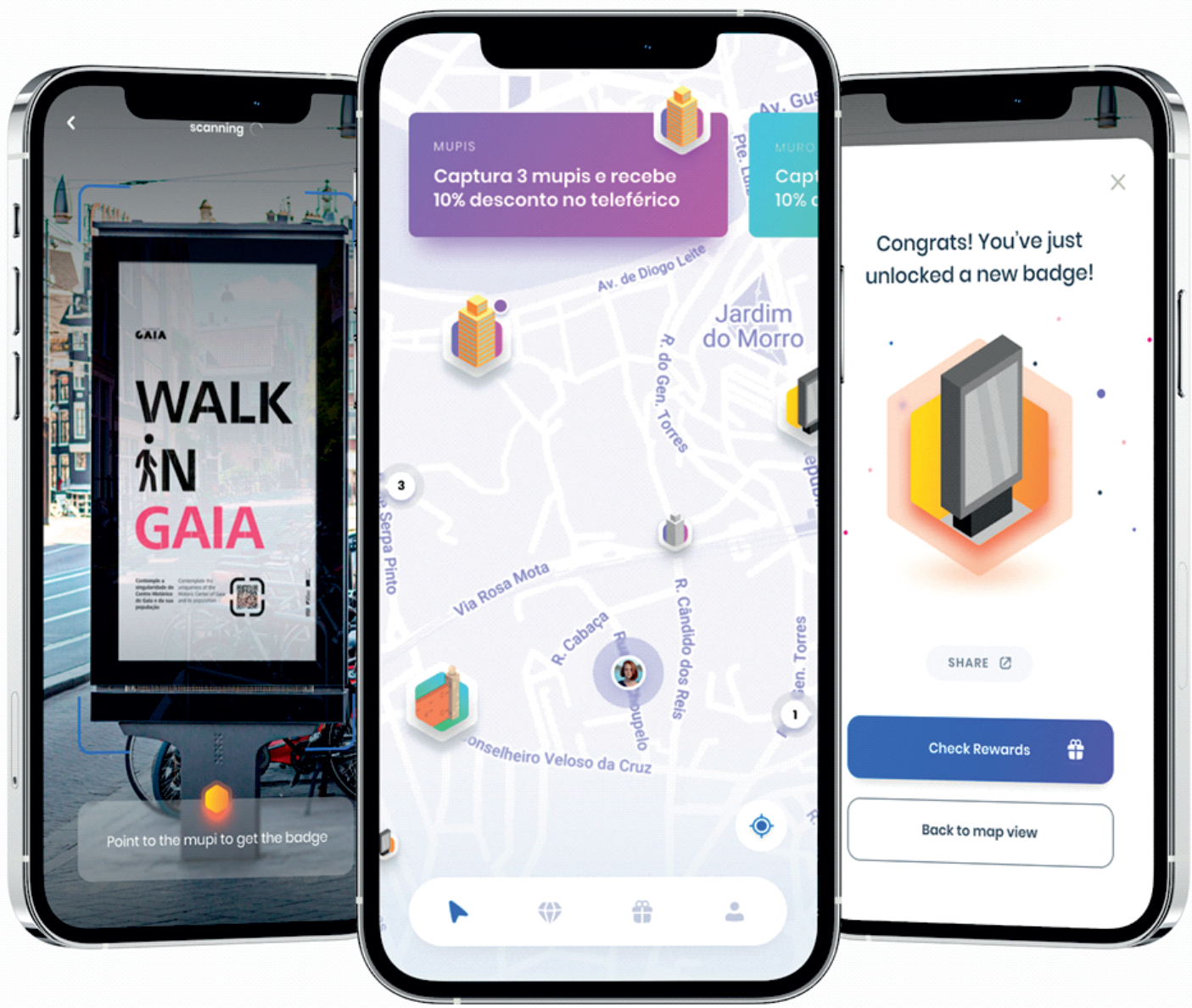


as apps

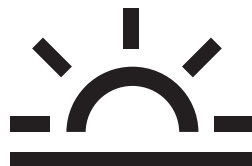
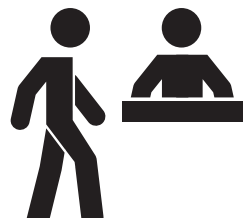
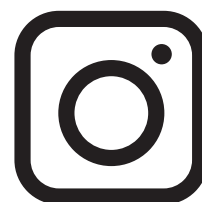
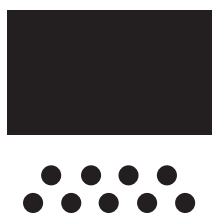
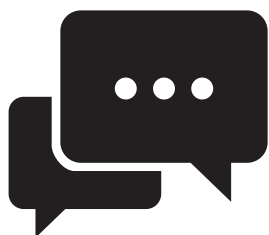
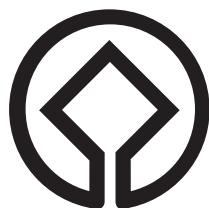
O projeto procurou então encontrar uma simbiose positiva entre tecnologia, conteúdos e pessoas. Procurou-se potenciar e escalar os projetos já desenvolvidos, mantendo e valorizando o conceito inerente, alargando o âmbito de aplicação do projeto através de quatro eixos princi

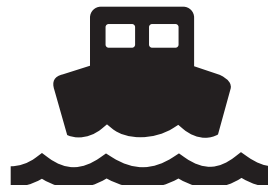
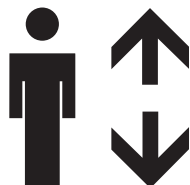
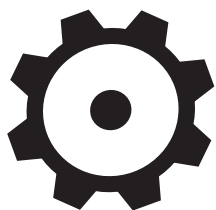
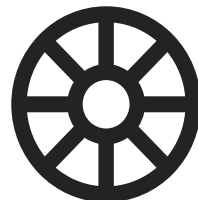
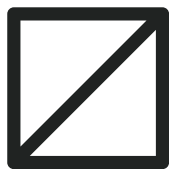
- Desenvolvimento de uma aplicação para visualização de realidade aumentada (RA) sobre fachadas, empenas e suportes, com capacidade de introdução futura de novos conteúdos;
- Conceção e desenvolvimento de conteúdos para a aplicação de realidade aumentada, nomeadamente sinalética virtual, roteiros virtuais e informação temática sobre património local;
- O desenvolvimento de raiz dos conteúdos de realidade aumentada, através de intervenções visuais de inovação artística;
- Introdução de componente de gamificação na aplicação, com o objetivo de alcançar um público mais vasto e atrair mais utilizadores para divulgação dos conteúdos históricos e culturais existentes na aplicação.





a iconografia







a expansão

No contexto da humanização das cidades e do incentivo à mobilidade suave, pretende-se expandir o projeto às orlas ribeirinhas e marítima, ambicionando sempre conjugar os percursos pedonais existentes com as descobertas intrínsecas e peculiares do território.

A riqueza material e imaterial da Afurada ou do núcleo piscatório da Aguda merecem ser amplificadas para quem já percorre esses territórios.

As escarpas das encostas do douro em oposição com os planos areinhos deverão também ser referenciados, trazendo à superfície histórias, factos e lendas.



