

Iº ENCONTRO DOS ITINERÁRIOS NAPOLEÓNICOS 2025

1

MNoivo



- MARCO ANTÓNIO NOIVO
- UNIVERSIDADE LUSÓFONA
- INVESTIGADOR EM TURISMO MILITAR
- GUIA-INTÉRPRETE NACIONAL

DA VALORIZAÇÃO DO PATRIMÓNIO À
ESTRUTURAÇÃO DO PRODUTO:
O CASO DO TURISMO MILITAR

PLANO DE BATALHA



2

Mnoivo

1

A VALORIZAÇÃO DO PATRIMÓNIO MILITAR

- Identificar
- Pesquisar
- Proteger e Preservar
- Divulgar
- Integrar a comunidade, a academia, as escolas, as associações, os stakeholders

2

A ESTRUTURAÇÃO DO PRODUTO TURÍSTICO

- ▶ Conceitos-chave e práticas valorizadas a aplicar na estruturação
- ▶ Estratégias e táticas a implementar
- ▶ Estratégias de valorização e ativação dos Campos de Batalha

1 A VALORIZAÇÃO DO PATRIMÓNIO MILITAR

QUANTIDADE, DISPERSÃO E DIVERSIDADE



INTANGÍVEL E TANGÍVEL

- Museus militares (Regimentais, regionais, colecções privadas, etc.)
- Centros de Interpretação de Campos de batalha
- Arquitectura Militar (Castelos, cidades fortificadas e abaluartadas, fortificações, fortres e redutos, Linhas Defensivas)
- Campos de batalha, combates, cercos



CONCEITOS-CHAVE PARA O TURISMO MILITAR

E A APLICAÇÃO NA ESTRUTURAÇÃO DO PRODUTO

4

Mário

CONCEITOS-CHAVE A PROMOVER

PRÁTICAS VALORIZADAS E A APLICAR

AUTENTICIDADE

Os visitantes procuram experiências autênticas; Conexão e interação com o lugar e a história; Recreação e Recriação histórica.

INTERPRETAÇÃO

Interpretação através de visitas guiadas, áudio-guias, apresentações multimédia e exposições interativas; maximizar o envolvimento dos visitantes; utilização de instrumentos digitais de interpretação imersiva; abordagem multi-sensorial.

COMEMORAÇÃO

Participação em atos de comemoração e memória colectiva, através de visitas a cemitérios de guerra, colocação de coroas de flores ou participação em cerimónias comemorativas.

EDUCAÇÃO

A experiência educativa conecta a história com o lugar; envolvimento emocional e interativo; Entretenimento Educativo (**Edutainment**); aprender fazendo; jogos interativos e participatórios

CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

Respeitabilidade do significado histórico relacionado com memoriais de guerra, túmulos e artefactos.





ESTRATÉGIAS

CONTAR UMA HISTÓRIA

Melhorar a compreensão e a educação através da narração da história

Melhorar a interpretação e a interação através da narrativa digital

TÁTICAS (criar, aplicar e envolver os visitantes)

Técnicas de storytelling aplicadas à narrativa

Dioramas e modelos de batalhas e fortalezas

jogos de estratégia com miniaturas, jogos de tabuleiro; Atrair os History Buffs (wargames, strategy gamers, diorama builders)

Guias especializados ou intérpretes culturais

Experiências de Realidade Aumentada e Realidade Virtual

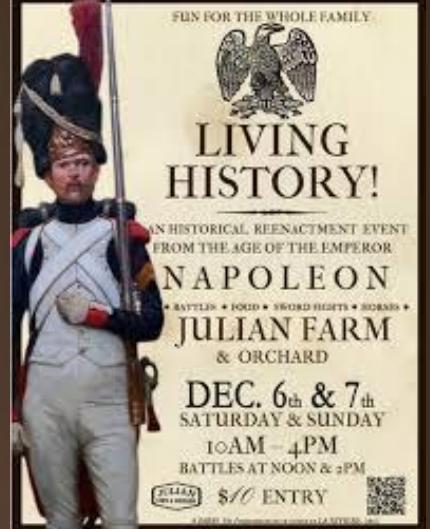
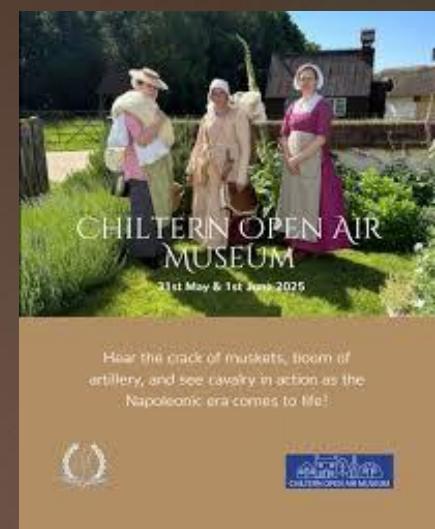
APPs e plataformas multimédia

Gamificação e videojogos

Links de QR code em painéis interpretativos para potenciar experiência com som e a imagem

Projeção de filmes e imagens que contam uma história (video mapping)

Exposições Interativas e Experiências Multimédia



ESTRATÉGIAS

CONSTRUA UMA EXPERIÊNCIA PARTICIPATIVA

Desenvolver a interação e a participação ativa através de soluções multissensoriais

Promover o slow travel e o slow sport através do turismo ativo.

Melhorar a sustentabilidade e a consciência ambiental dos residentes e turistas

Desenvolver o turismo criativo como oportunidade comunitária

TÁTICAS (criar, aplicar e envolver os visitantes)

Réplicas de armas e artefactos a manusear

Uniformes e equipamentos para vestir e sentir

Reprodução de narrativas dramatizadas com sons da era napoleónica e da própria batalha

Criar condições de apoio à utilização da bicicleta no campo de batalha (instalações para aluguer, reparação, etc.)

Promover a aplicação de um veículo a pedal novo e criativo para a família/grupo

Trilhos identificados e delimitados

Itinerários diferentes para diferentes distâncias

Incentivar a Equitação como forma de visitar o campo de batalha

Identificação da Fauna, Flora e Geologia e inclusão na narrativa e interpretação da paisagem

Implementar Fábricas Criativas e Espaços de Design de Experiência Comunitária

Aprender habilidades antigas e a herança cultural "perdida"

Atividades de aprendizagem prática com oficinas práticas (oficinas de artesanato tradicional)

Incluir artesãos locais, artesanato e produtos tradicionais

Programas educacionais e workshops para escolas (aulas de história, workshops de estratégia de campo de batalha, etc.) ou empresas (programas de desenvolvimento de liderança)



ESTRATÉGIAS

DÊ VIDA AO ACTIVO E CONCENTRE-SE

NA QUALIDADE E AUTENTICIDADE

Promover a recriação histórica para envolvimento educacional e experiência imersiva

TÁTICAS (criar, aplicar e envolver os visitantes)

Criar e incentivar grupos de recriação que integrem as partes interessadas do turismo e a comunidade local.

Role-play e atividades temáticas para envolver todos os grupos etários

Fins-de-semana temáticos de recriação (também incluir famílias)

Criar experiências de aprendizagem interativas (exercícios militares, demonstrações, ações de partilha de conhecimento, etc.)

Promoção de encontros entre grupos de recriação nacionais e internacionais

Criar uma rede transfronteiriça com outros grupos de recriação e participar nos grandes eventos de recriação.

Promover entretenimento em diferentes cenários (acampamentos militares, feiras civis, escaramuças, guarnições de fortificações, reencenações históricas, etc.)

Promover e aprofundar a pesquisa histórica para garantir rigor histórico e autenticidade (linguagem, escrita, canções tradicionais e do folclore, comida, vestuário, usos diários, etc.)

TORNAR O RECURSO HISTÓRICO RELEVANTE PARA O TURISTA

Estabeleça uma história viva para a interação profunda de aprendizagem prática e significado cultural

Misture o acto de criar com a experiência multi-sensorial

Promover a investigação sobre temas históricos e cultura local

Edutainment para todas as idades

Atividades temáticas promovidas com a comunidade

Eventos artísticos e culturais relacionados com o campo de batalha ou a sua época histórica

Participar em eventos para a preservação de locais históricos e memórias locais

Criar uma rede interativa de investigadores, reunindo profissionais e amadores que fomentam conferências e a preservação da memória e do conhecimento local

Explore experiências culinárias históricas em atividades práticas

Concentre-se em explorar os sentidos, criando atividades multi-sensoriais para todas as idades do grupo

Concentre-se na vida quotidiana napoleónica e recrie costumes antigos e tradições locais de valor etnográfico



Doris found her Viking cruise a little
too immersive



ESTRATÉGIAS DE VALORIZAÇÃO E ATIVAÇÃO DOS CAMPOS DE BATALHA:

1) Estratégia para Potenciar a Dinâmica dos Stakeholders:

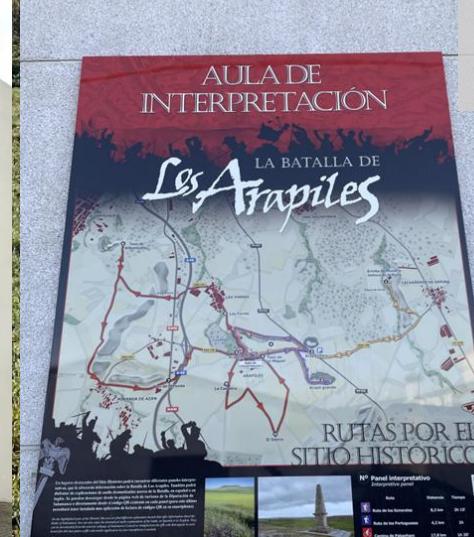
- + interpretação multifacetada
- + parcerias e colaboração com várias instituições para avançar e implementar atividades em conjunto
- + investimentos
- + infraestruturas e desenvolvimento turístico sustentável.

2) Estratégia de Promoção e Consciencialização:

- + arte como meio de promoção, visibilidade e sensibilização
- + a necessidade de materiais de informação turística
- + a criação de eventos de maior escala e a promoção de projetos de conservação
- + guias qualificados para visitas organizadas (privadas ou contratadas no Centro de Interpretação)
- + A sinalização melhora a visibilidade e a acessibilidade.

3) Estratégia de Interpretação e Experiência do Visitante:

- + diversas rotas no campo de batalha, juntamente com um sistema eficaz de painéis de interpretação estáticos ou interativos, multilingues, digitalmente interativos e multissensoriais com QR Code, RA, RV, atualizados e bem conservados
- + Centros de interpretação com ecrãs multimédia, aprendizagem interativa e experiências participativas, atualizados e focados na participação de todos os grupos etários
- + melhorar as ferramentas de interpretação para visitantes individuais
- + Melhorar a interatividade através de réplicas de artefactos a serem manipulados e atividades multissensoriais.





Abordagem sensível à geração - GEN Z (nativos digitais 1997-2012)

- ✓ Narrativa mais valorizada que a tecnologia
- ✓ Co-criação com a comunidade
- ✓ Autonomia na imersão/participação
- ✓ Interessados numa experiência multi-sensorial
- ✓ Componente lúdica

Marco António Noivo
marco.noivo@ulusofona.pt