



# Universidade: presente!



## XXXI SIC

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

### Pequenos Povoados e Patrimônio Cultural - Significação do Patrimônio em Produtos de Mídia



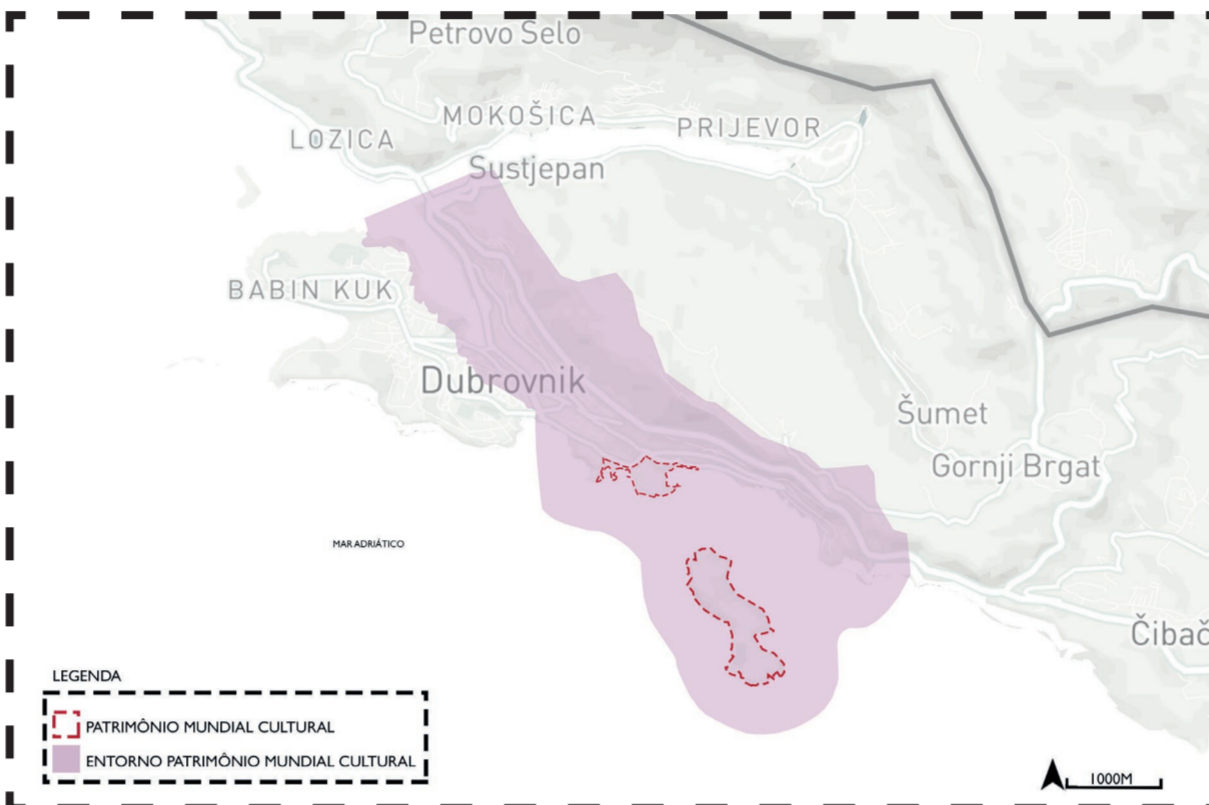
Situação e Localização Croácia e Dubrovnik

A presente pesquisa, tem como problemática a significância do patrimônio em produtos de mídia através de um estudo de caso da Cidade Velha de Dubrovnik. Localizada dentro do Condado de Dubrovnik-Neretva, na costa do Mar Adriático, ao sul da Croácia. A cidade foi popularizada mundialmente por sua aparição na série *Game of Thrones* (2011-2019) como *Porto Real*, a capital do país fictício de *Westeros*.

A Cidade Velha de Dubrovnik foi listada como Patrimônio Cultural Mundial pela UNESCO em 1979 por: Representar uma obra prima da humanidade; ser um testemunho excepcional de tradições culturais croatas e por abrigar edificações em diversos períodos arquitetônicos. Atualmente a cidade apresenta uma série de problemas causadas pelo turismo exacerbado gerado pelo já citado seriado.

Desde de 2014 a UNESCO já vem alertando as autoridades croatas dos riscos que as atividades turísticas têm causado no patrimônio da cidade. E na reunião do ICOMOS de 2018, o conselho realizou uma série de recomendações.

Apesar dos esforços, de janeiro a março 2019, Dubrovnik recebeu 101.325 turistas, 53% por cento a mais do que o mesmo período em 2018, dando continuidade ao problema.

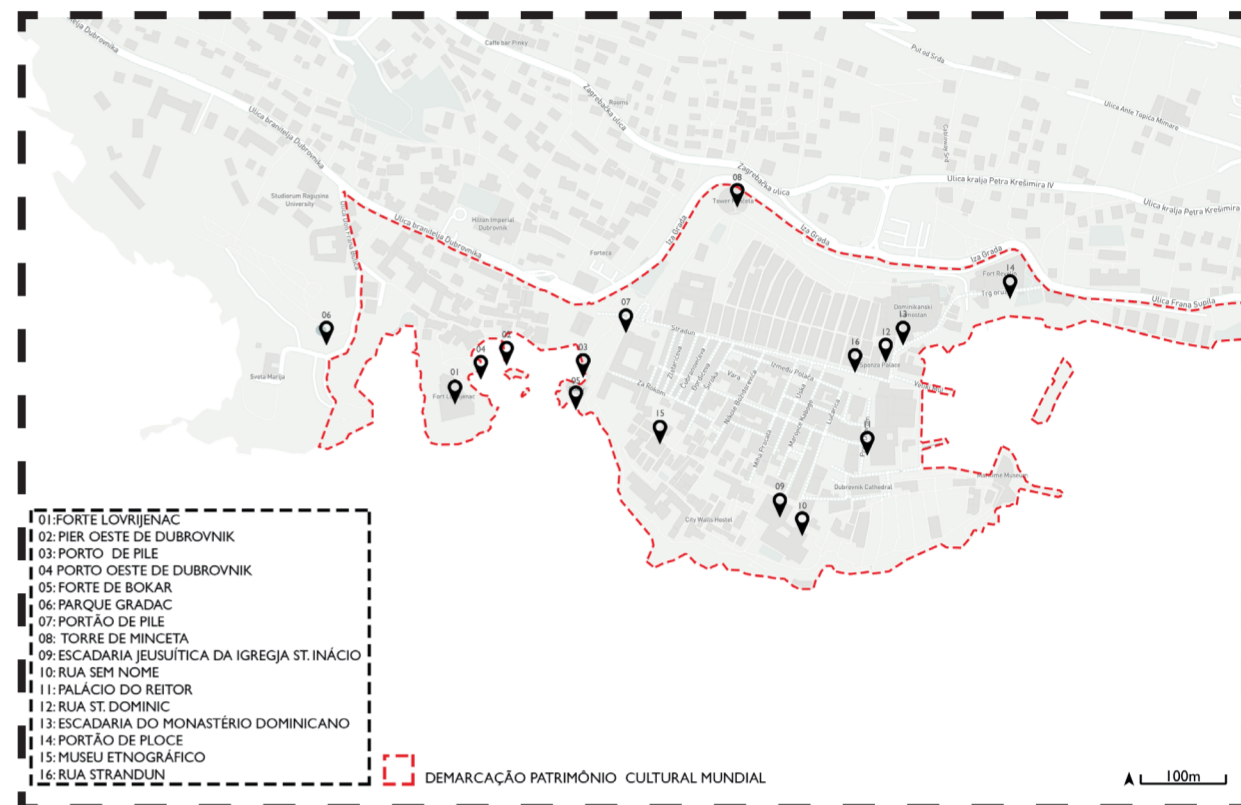


Demarcação Patrimônio Mundial Cultural e seu entorno

Embora a aparição da Cidade Velha de Dubrovnik, em um produto de mídia extremamente popular como *Game of Thrones* tenha sido interessante por ter contribuído para a sua promoção, nota-se que além da cidade não estar conseguindo lidar corretamente com esta renovação de interesse, o próprio conteúdo do seriado está modificando a percepção do espectador a respeito do significado da cidade.

Quanto ao seu conteúdo, o seriado é uma adaptação da série de livros de fantasia medieval *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996-presente) escrita por G.R.R Martin. Embora a obra faça diversas referências relacionadas à acontecimentos reais, a concretização da capital de *Porto Real* se dá em Dubrovnik, que tem seu significado reformulado. Desta forma, vão se criando novos perfis de visitantes na cidade, que apresentam mais interesse nesta como plano de fundo da obra, e a reduzindo a um cenário.

Uma vez estabelecida a relação entre as novas motivações causadas pela série, o papel da gestão turística da cidade seria evitar a “disneylização” do patrimônio. De forma que as atividades turísticas não diluam sua significação cultural e mantenha “o valor estético, histórico, científico ou social do bem.” (ICOMOS, 1980)



Cidade Velha e locais utilizados como locação

Em relação aos tipos de visitação oferecidas: Foram coletados dados de 10 atividades turísticas populares no website Viator, e em suas descrições, 39,52% fazem menções a personagens e eventos de *Game of Thrones*, enquanto menções ao patrimônio representavam 14,63%, e os 45,85% restantes à Cidade Velha de Dubrovnik

Este tipo de turismo interfere com os valores patrimoniais da cidade, pois os banaliza e induz a um processo de museificação e o consequente desenvolvimento de uma cultura de massa. Segundo Choay, em *Allegoria do Patrimônio* (2011 p.35), este desenvolvimento é nocivo, pois ao produzir uma satisfação cultural imediata ao visitante, o oculta do entendimento histórico do monumento e de sua percepção estética.

Mesmo que as gestões atuais estejam se planejando para tomar medidas que ao menos diminuam o fluxo de turistas, é preciso que haja o mesmo esforço quanto ao tipo de atividade turística na cidade. Pois, os problemas que a Cidade Velha de Dubrovnik, não estão relacionadas a sua materialidade, mas sim como este imaginário está sendo utilizado através de um turismo que supervaloriza seu potencial cenográfico e reduz o patrimônio a uma experiência de suporte midiático sem identidade própria.



Escadaria Jesuítica



Escadaria Jesuítica - Game of Thrones



Escadaria Jesuítica - Atividade turística