



**Universidade:
presente!**

UFRGS
PROPEAQ



XXXI SIC

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

Evento	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Pequenos Povoados e Patrimônio Cultural - Significação do Patrimônio em Produtos de Mídia
Autor	ALEXANDRA ASSUNÇÃO SILVA DE OLIVEIRA
Orientador	LUISA GERTRUDIS DURÁN ROCCA

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

Acadêmica: Alexandra Assunção Silva de Oliveira

Orientadora: Dra. Arq. Luisa Durán Rocca

Instituição: UFRGS

A presente pesquisa, insere-se no projeto Pequenos Povoados e Patrimônio Cultural e tem como problemática a significância do patrimônio em produtos de mídia através de um estudo de caso de Dubrovnik, uma cidade costeira da Croácia, popularizada mundialmente por sua aparição na série *Game of Thrones* (2011-2019) como *Porto Real*, a capital do país fictício de Westeros.

Ao longo da história do cinema, a presença do patrimônio em produções audiovisuais é um fenômeno recorrente. Na década de 1980 houve uma proliferação de filmes baseados em temas históricos, séries britânicas e francesas, entre outras. O termo utilizado para este fenômeno foi *Heritage Film*. Contudo, a aparição do patrimônio no cinema e na TV, não se limita apenas a Heritage Films, sendo constante em grandes produções de apelo para massas.

Dubrovnik se localiza no extremo sul da Dalmácia se tornou uma potência marítima a partir do século XIII. Foi listada como Patrimônio Mundial pela UNESCO em 1979 por: representar uma obra prima da humanidade; se um testemunho excepcional de tradições culturais e por abrigar edificações de diversos estilos arquitetônicos como gótico, renascentista e barroco. Atualmente a cidade apresenta uma série de problemas causadas pela popularização da cidade e o turismo de massas gerado pelo já citado seriado.

Embora a aparição do patrimônio em um produto de mídia popular como *Game of Thrones*, seja interessante por ser um meio eficiente de popularização do patrimônio, seu conteúdo pode influenciar a percepção do espectador a respeito de seu significado, nos termos estabelecidos pela Carta de Burra (ICOMOS, 1980). No caso citado, devido a sua própria natureza fantástica, acaba reduzindo Dubrovnik a um cenário, criando um perfil de visitante que associa a cidade primeiramente com a série.

No que diz respeito às motivações dos visitantes, *Game of Thrones* tem se tornando um fator a ser considerado. Segundo Tilen Štruc (2017 p.33), 81% dos fãs da série gostariam de visitar Dubrovnik. Somente em 2019 a cidade recebeu 101.325 turistas, 53% a mais do que o mesmo período em 2018.

Estabelecida a relação entre as novas motivações causadas pela série, o papel da gestão turística da cidade deveria evitar a perda de significação cultural do patrimônio. Entretanto, este ainda que estejam sendo tomadas ações para diminuir o fluxo de turismo no interior da cidade amuralhada, a grande maioria das ofertas de visitação centram-se em associar a cidade real à cidade imaginada no seriado. Este tipo de atuações se constitui em ameaça ao patrimônio, pois o fetichiza e induz a museificação da cidade chegando a desenvolver uma cultura de massa no patrimônio, que produz uma satisfação cultural imediata, porém que afasta do verdadeiro entendimento e fruição histórico e estético.

Ao estudar Dubrovnik, verificou-se que *Game of Thrones* teve um forte impacto na significação cultural da cidade. Contudo não é a extrema popularização do lugar ou sua representação como *Porto Real* o que fere diretamente seu significado cultural, mas sim, sua mercantilização para satisfazer um turismo de massas.