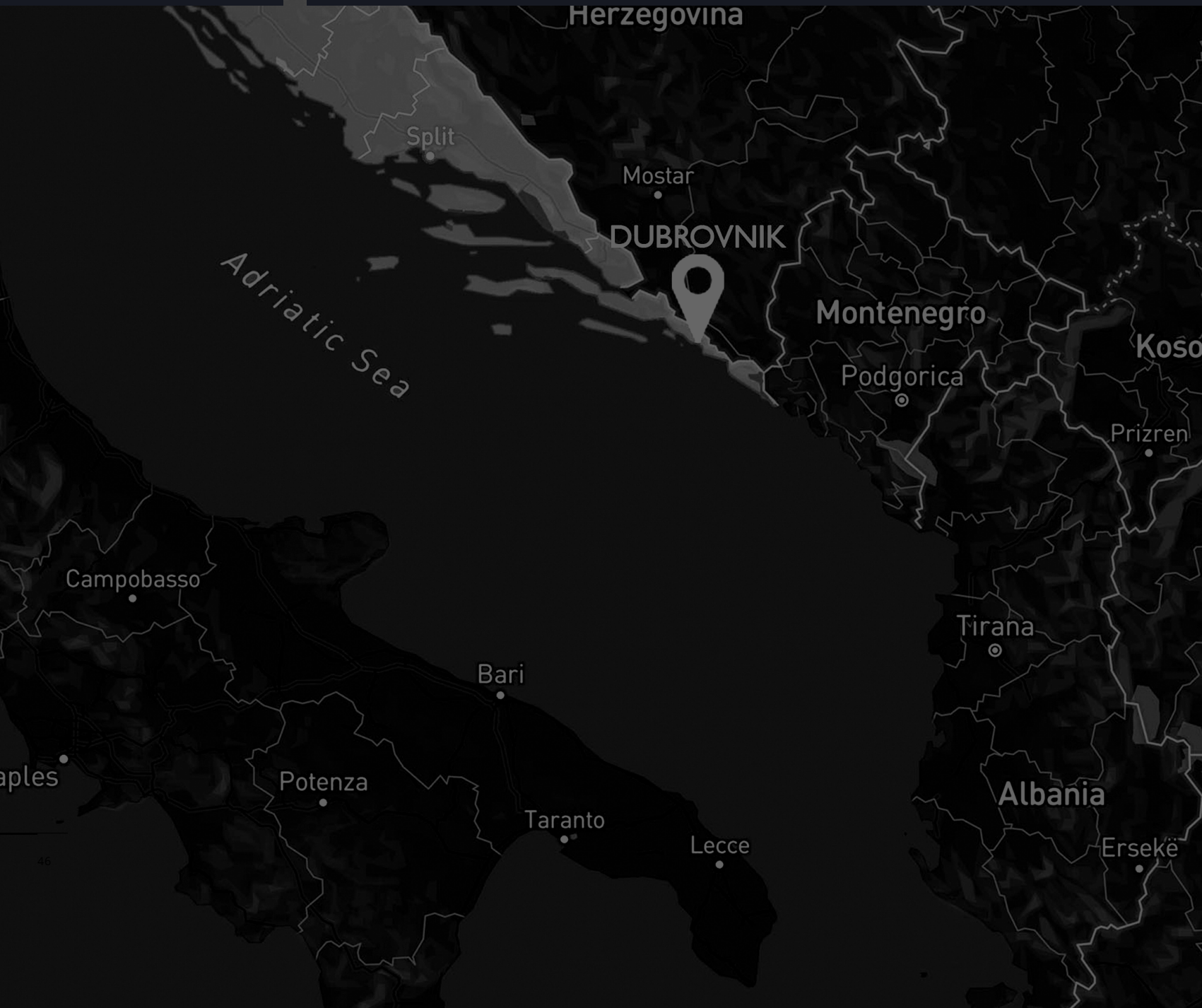




2

Patrimônio como cenário:
¿Dubrovnik ou porto real?



POR O presente trabalho estuda os efeitos do uso do patrimônio cultural de cidades históricas como cenários de produtos de mídia. Apresenta-se o caso da Cidade Velha de Dubrovnik (Croácia), inscrita na Lista de Patrimônio Mundial da UNESCO em 1979 por representar uma obra-prima da humanidade. Este reconhecimento trouxe prestígio e divulgação em âmbito internacional, ampliando o interesse turístico. Recentemente, a Cidade Velha vem sendo afetada pelo impacto do turismo de massa, gerado por ter sido escolhida como locação da série *Game of Thrones* (2011-2019). Com a realização do seriado, o número de visitantes cresceu e continua crescendo, colocando em risco os valores patrimoniais do local. Constata-se que, embora os componentes materiais da Cidade Velha apresentem condições aceitáveis, as atividades decorrentes da visita em massa constituem fatores de degradação que alteram a paisagem urbana. Conclui-se que além de uma eficiente gestão para disciplinar a visita e da implementação de programas de conservação, também são necessárias ações de interpretação e educação patrimonial que conciliem a relação entre moradores e turistas e recuperem o equilíbrio entre a autenticidade do lugar e as expectativas dos visitantes.

ENG **Heritage as a scenery: Dubrovnik or king's landing?**
The present work studies the effects of the usage of cultural heritage of historical cities as scenery of media products. We present a case study of the Old City of Dubrovnik, which is located in the south of Croatia. The City was inscribed on the UNESCO World Heritage List in 1979 for representing a masterpiece of humanity. This recognition has brought prestige and exposure at international level increasing the tourist interest. However, recently, the Old City has been affected by the impact of mass tourism generated by being the location of the TV show *Game of Thrones* (2011-2019). With the exhibition of the show, the number of visitors has grown and continues to grow, jeopardizing the heritage values. We find that while physical components of the Old City are in acceptable condition, the activities resulting from mass visitation are factors of degradation and have been altering the urban landscape. We conclude that, in addition to efficient management to discipline visitation and the implementation of programs to preserve the heritage, interpretation and heritage education actions are needed, which reconcile the relationship between residents and tourists, and recover the balance between the authenticity of the place and the expectations of visitors.



Autoras

Dra. Arq. Luísa Durán Rocca

Departamento de Arquitetura - Faculdade de Arquitetura
Mestrado em Museologia e Patrimônio -
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

Arq. Alexandra Assunção Silva de Oliveira

Faculdade de Arquitetura
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Brasil

Email: luisa.duran@ufrgs.br;
alexandra.asoliv@gmail.com

Palavras-chave: Área Urbana, Paisagem,
Patrimônio mundial, Cinema, Turismo

Keywords: Urban area, Landscape,
World Heritage, Film, Tourism

Artículo recibido: 31 / 03 / 2021

Artículo aceptado: 15 / 11 / 2021

Cómo citar

DURÁN ROCCA, L., & de OLIVEIRA, A. A. S.
(2021). Patrimônio como cenário: ¿Dubrovnik
ou porto real?. *ARQUISUR Revista*, 11(20).
<https://doi.org/10.14409/ar.v11i20.10069>

O artigo apresenta resultados parciais do projeto
"Pequenos povoados e patrimônio cultural"
cadastrado na Pró-reitoria de Pesquisa da UFRGS
sob o número 34440. A coleta de dados e a
formatação do artigo foram realizadas quando
Alexandra de Oliveira atuava como bolsista de
iniciação científica voluntária no referido projeto.

ARQUISUR REVISTA

AÑO 11 | N° 20 | DIC 2021 – MAY 2022 | PÁG. 46 – 57

ISSN IMPRESO 1853-2365

ISSN DIGITAL 2250-4206

DOI <https://doi.org/10.14409/ar.v11i20.10069>



INTRODUÇÃO

No decorrer da história do cinema o uso de espaços patrimoniais como cenários de produções audiovisuais é um fenômeno recorrente. Ele pode ser visto desde o início, em produções como *Captured by Bedouins* (1912), dirigido por Sidney Olcott, no qual as Pirâmides e a Grande Esfinge de Gizé aparecem como locações, até a adaptação para o cinema de *Barry Lyndon* (1975), dirigido por Stanley Kubrick, que utilizou, para suas locações, diversas edificações históricas na Inglaterra, Irlanda e Alemanha.

Com o passar das décadas, sobretudo a partir dos anos 80, houve uma considerável produção de filmes e séries com temas históricos, especialmente britânicas e francesas. O termo utilizado para denominar estas produções é *Heritage Film*. Elas se caracterizam por mostrar o passado de forma idealizada, através de enredos envolvendo classes abastadas e utilizando diversos arranjos de edifícios históricos. A tipologia mais comum segundo Reynolds (2016:48) é a casa de campo inglesa. Os *Heritage Films* são considerados problemáticos por carregarem consigo uma forte carga nostálgica e:

Que devem ser lidos como respostas conservadores para à modernidade particular – ou pós-modernidade – da década de 1980, exemplos de escapismo patriótico e conservador, construções melancólicas de uma pátria ideal que era paroquial e imperialista, e que estava, é claro, situava-se no passado. (Higson, 2014:122 apud Reynolds, 2016:48)

A aparição do patrimônio no cinema e na TV, não se limita apenas aos *Heritage Films*, sendo encontrando, por exemplo, no *thriller* em *O Código da Vinci* (2006) e em filmes da série de ópera espacial *Star Wars* (1977-presente). Segundo Mckinnon e Jewell (2008:153), produções audiovisuais têm o potencial de modificar o entendimento sobre uma cidade e de impactar na paisagem cultural, principalmente pela afluência de visitantes que desejam vivenciar esses lugares.

O objetivo do presente artigo é verificar como o impacto do turismo, amplificado por filmes e séries de grande apelo popular, pode se tornar um problema para a significância cultural do patrimônio; O estudo de caso é a Cidade Velha de Dubrovnik, correspondente ao recinto amuralhado, que figura como Porto Real, capital do país fictício de Westeros no seriado *Game of Thrones* (2011-2019), produzido pela HBO. Foram analisados e relacionados os conceitos atuais sobre gestão

de patrimônio e turismo cultural propostos em Cartas Patrimoniais e documentos internacionais, os dados disponíveis sobre a atividade turística em Dubrovnik e os relatórios produzidos pelo ICOMOS e a UNESCO e a consulta à rede mundial de computadores (*world wide web*) para o monitoramento do estado de conservação da Cidade Velha como sítio do patrimônio mundial cultural. Para a avaliação dos serviços turísticos, em especial meios de hospedagem e tours, foram consultadas avaliações dos usuários em sites de ofertas turísticas (Viator e TripAdvisor).

PATRIMÔNIO E TURISMO, TRAJETÓRIA DE UMA RELAÇÃO COMPLEXA

O uso do patrimônio – cultural e natural – para fruição turística e o interesse pelos elementos das culturas locais, década de 1950, são aproveitados como uma alternativa para justificar a preservação de monumentos e cidades históricas. As Normas de Quito propostas na reunião de especialistas da OEA em 1967 (Cury, 2004), consagraram o princípio de que investimentos econômicos em lugares patrimoniais favorecem a preservação do legado patrimonial e o desenvolvimento turístico, gerando melhorias para as comunidades receptoras. O que foi proposto como solução tomou, em menos de duas décadas, rumos e dimensões impensáveis, passando a ser o turismo a maior ameaça à preservação do patrimônio que o motiva.

Desde o âmbito específico do patrimônio urbano, ressaltam-se as propostas de dois documentos internacionais que, em nosso entendimento, têm relevância para a questão do turismo em cidades históricas: a Recomendação de Nairóbi, relativa à salvaguarda dos conjuntos históricos e sua função na vida contemporânea, adotada pela Conferência Geral da UNESCO na 19ª sessão, em 1976 (Cury, 2004:217-234) e a Carta Internacional para a Salvaguarda das Cidades Históricas, proposta pelo ICOMOS em Washington em 1986. (Cury, 2004:286). Em ambos os documentos, é destacada a importância da gestão integral de áreas urbanas, incluindo a participação dos cidadãos, a relação da estrutura urbana com seu entorno – natural e edificado – e a atenção aos novos usos, como é especificamente o caso do turismo.

O documento de Nairóbi comenta da importância das atividades humanas pela relação que elas têm com o espaço físico e adverte sobre o perigo da uniformização dos lugares em decorrência da universalização das técnicas construtivas e das formas arquitetônicas con-

temporâneas em detrimento das arquiteturas tradicionais. A Carta de Washington ressalta, entre outros temas, que «as novas funções [como o uso turístico] devem ser compatíveis com o caráter, a vocação e a estrutura das cidades históricas» (Cury, 2004:283). Ou seja, é o turismo que deve se adaptar ao patrimônio e não o contrário.

De caráter mais abstrato e em decorrência da ampliação gradativa do campo patrimonial, também interessa comentar as contribuições do ICOMOS sintetizadas na Carta de Burra – Austrália, 1980 (Cury, 2004:247-252) e na Declaração de Quebec–Canadá, 2008 sobre a preservação do *Spiritu Loci*, 2008. A primeira introduz os conceitos de significância cultural, substância e uso compatível, ressaltando que, para o patrimônio manter sua *significância* e ser preservado para as gerações futuras, seu uso deve ser *compatível* com seus valores. A segunda, considerando a indissolubilidade das dimensões material e imaterial do patrimônio define o *espírito do lugar* através da relação de uma sociedade com seu espaço vital. Destaca entre outros, a ameaça do turismo de massa, alertando sobre a urgência de entender sua dinâmica para que as entidades governamentais e as organizações do patrimônio tenham capacidade de desenvolver o planejamento estratégico de longo prazo.

A relação e a interdependência entre turismo e patrimônio foi objeto, nas décadas de 70 e 80, de análise dos organismos internacionais reitores das políticas de turismo e de patrimônio. A Organização Mundial de Turismo OMT e o ICOMOS através do Comitê Científico Internacional de Turismo Cultural (ICTC) criado em 1980, elaboraram documentos específicos sobre esta problemática. A Carta de Turismo Cultural, proposta pelo ICOMOS, em 1976, definiu o turismo cultural como um fato irreversível na sociedade contemporânea e destacou, além da dimensão econômica, o importante papel que os bens culturais podem desempenhar na educação (Martínez Yáñez, 2019).

Tanto a ampliação do conceito de patrimônio, como relata Choay (2008) desde o início da década de 90, quanto a persistência e aumento de problemas éticos e técnicos decorrentes do turismo, tais como a exploração desmesurada de lugares excepcionais, a degradação do patrimônio e do meio ambiente, a banalização do significado, a exclusão das comunidades receptoras etc. motivaram, em 1999, a primeira atualização da Carta de Turismo Cultural aprovada durante a 12ª Assembleia Geral ICOMOS, realizada no México, neste mesmo ano (Martínez Yáñez, 2019). Neste docu-

mento, foram propostos instrumentos para o dimensionamento das capacidades de carga física, ecológica, social e turística nos lugares do patrimônio com potencial de uso turístico.

Na década de 1990 ocorre uma gradativa, porém substancial modificação da relação patrimônio–turismo, devida à divulgação da oferta turística ancorada, na introdução sistemática de intervenções de arquitetos amplamente publicitados sobre os recursos patrimoniais. Esta estratégia produziu um turismo especializado identificado como *espetacularização das cidades* (Jaques, 2005) ou a produção da *cidade atração* (San't Anna, 2019). Uma das consequências das melhorias introduzidas no espaço físico é a elitização do espaço urbano em detrimento da permanência dos moradores, excluídos da tomada de decisões em torno do patrimônio que construíram e preservaram por gerações. Conforme Sant'Anna, o «binômio patrimônio e turismo (...) foi substituído pelo trinômio patrimônio, turismo e lazer» (2019:60) tornando ainda mais complexa a relação inicial.

Na virada de século, a maior oferta e a redução significativa dos custos em deslocamentos aéreos, as facilidades de créditos e a agilidade dos novos meios de comunicação geraram tanto desmesurado aumento do turismo como mudanças comportamentais. Segundo o relatório de 2017 da OMT (apud Martínez Yáñez, 2019:79), estima-se que os 669 milhões de turistas registrados no ano de 2.000 passarão a 1,4 trilhão em 2020.

Com o ingresso dos países do Oriente na Convenção de Patrimônio Mundial, esta tornou-se um instrumento de tutela internacional. Se, de um lado, a inclusão na Lista de Patrimônio Mundial dos bens culturais dessas culturas milenares sinalizou o reconhecimento e aceitação da cultura não ocidental – com todas as implicações na prática da intervenção arquitetônica – de outro, assentou as bases para tornar o patrimônio um produto de consumo inserido na cultura de massa. Choay afirma: «a ação da UNESCO, com sua classificação do patrimônio mundial, que a mercantilização patrimonial deve seu desenvolvimento exponencial» (2015:36).

A situação atual é alarmante. O crescimento exponencial da atividade turística e os consequentes danos irreversíveis aos lugares, tanto de interesse natural ambiental como cultural, e às comunidades receptoras, demandam novos instrumentos de gestão que incluam, entre outros, a sustentabilidade, a responsabilidade social, o controle a «turismofobia» e maior

rigor na interpretação e divulgação dos valores culturais. Em concordância com a Agenda 2030 e os objetivos de desenvolvimento sustentável (ONU, 2015) o ICOMOS e o ICTC preparam uma nova revisão e atualização da Carta de Turismo Cultural, a qual estabelecerá indicadores para os objetivos de desenvolvimento sustentável relacionados com o turismo e a proteção do patrimônio (Martinez Yáñez, 2019). Espera-se que esta contribuição seja um instrumento reitor eficiente para o turismo cultural em sítios patrimonializados.

DUBROVNIK O PORTO REAL?

A Cidade Velha de Dubrovnik está localizada na costa do Mar Adriático, dentro do Condado de Dubrovnik – Neretva, no território da atual Croácia (Figura 1). Situada no topo de uma colina, protegida e delimitada por um cordão amuralhado, tornou-se uma potência marítima a partir do século 13. O recinto fortificado abriga construções dos diferentes períodos históricos subsequentes e constitui-se em um conjunto urbano excepcional. Por seus valores históricos, artísticos e paisagísticos de relevância universal, a Cidade Velha de Dubrovnik foi incluída, em 1979 na Lista de Patrimônio Mundial Cultural da UNESCO.

Devido a esta combinação de valores, junto com sua localização privilegiada junto ao Mar Adriático, Dubrovnik foi um destino popular para turistas ao longo do século 20, chegando a receber 756 800 visitantes em 1990 (Ban e Vitiprah, 2003). Contudo, paralelamente a esse interesse turístico, a área também foi severamente afetada pelos conflitos decorrentes da fragmentação da Iugoslávia. A Guerra de Independência da Croácia (1991-1995) danificou a estrutura física, a estrutura social e o patrimônio cultural de Dubrovnik, consequentemente também diminuindo drasticamente o número de visitas anuais, que decresceu para 31 200 em 1995 (Ban e Vitiprah, 2003).

Em decorrência deste quadro, entre 1991 e 1998, a Cidade Velha de Dubrovnik esteve inscrita na Lista de Patrimônio Mundial em Perigo e, consequentemente, passou a ser o foco de um grande programa de reabilitação e restauro coordenado pela UNESCO. Desta forma, os indicadores de risco do patrimônio na área inscrita foram, gradativamente, diminuindo do final da década de 1990, até voltarem a subir significativamente em 2014, desta vez decorrentes do pelo excesso de visitas turísticas (Figura 2). Cujo aumento foi uma combinação da retomada das visitas que haviam sido diminuídas devido a Guerra de Independência da Croácia, e o novo interesse turístico em Du-

brovnik após a popularização da cidade pelo seriado *Game of Thrones* (2011-2019), que adapta a série de livros de fantasia medieval *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996-presente), escrita por G. R. R. Martin.

Contudo, antes mesmo de sua popularização proveniente da série de televisão, Dubrovnik já tinha uma atividade turística considerável, devido a seu patrimônio edificado, sua inscrição como Patrimônio Cultural Mundial, sua situação litorânea e seu clima temperado que favorece a visita na temporada de verão. Em 2012, segundo o Instituto Lexicográfico Iugoslavo, Dubrovnik, junto com Šibenik-Knin and Lika-Senj receberam juntas 17% dos turistas que visitaram o país. Entretanto, desde sua aparição na série, a primeira sofreu um súbito aumento do número de visitantes. Segundo Tkalec, Zilic e Recher:

Tomando janelas simétricas de 4 anos por volta de 2012, podemos ver que no período pré-GoT, as chegadas de turistas aumentaram 7% contra 37,9% no período em que os elementos de Dubrovnik foram lançados. Um padrão semelhante repete-se com as pernoites de turistas, que aumentaram 28,5% no período pós-GoT, 20,3 pontos percentuais acima da taxa do período pré-GoT. (2017:707)

Os dados disponíveis sobre a visita turística mostram o número de visitantes vem crescendo. Em 2011, a Croácia teve 8,5 milhões de visitantes sendo a cidade de Dubrovnik receptora de 606 000 turistas, ou seja, o 7,12% desse total. Em 2019, estes números aumentaram em proporções semelhantes: o país recebeu 18 milhões e 800 mil e a cidade em estudo passou a ter 1 milhão e 440 mil, dos quais, 815 000 – equivalente a 71,49% – pernoitaram em hotéis de Dubrovnik. (Statista, 2020 e Croatia Week, 2020) (Figura 3).

Enquanto o turismo aumenta, o número de residentes na Cidade Velha diminui. Conforme dados demográficos disponíveis (City Population, 2019 e The Dubrovnik Times, 2017), a população da área urbana da cidade, em 2011, era de 42 615 habitantes. Estimase que, em 2018, tenha aumentado para 44 376 habitantes. No entanto, a população residente na Cidade Velha, que tem uma área de 1,4 km², apresentou uma queda de 45% concernente ao total de seus habitantes, passando, nesse mesmo período de sete anos, de 2116 para 1157 moradores. Estes dados expressam uma queda de densidade populacional de 1511,4 habitantes/km² para 826,4 habitantes/km².

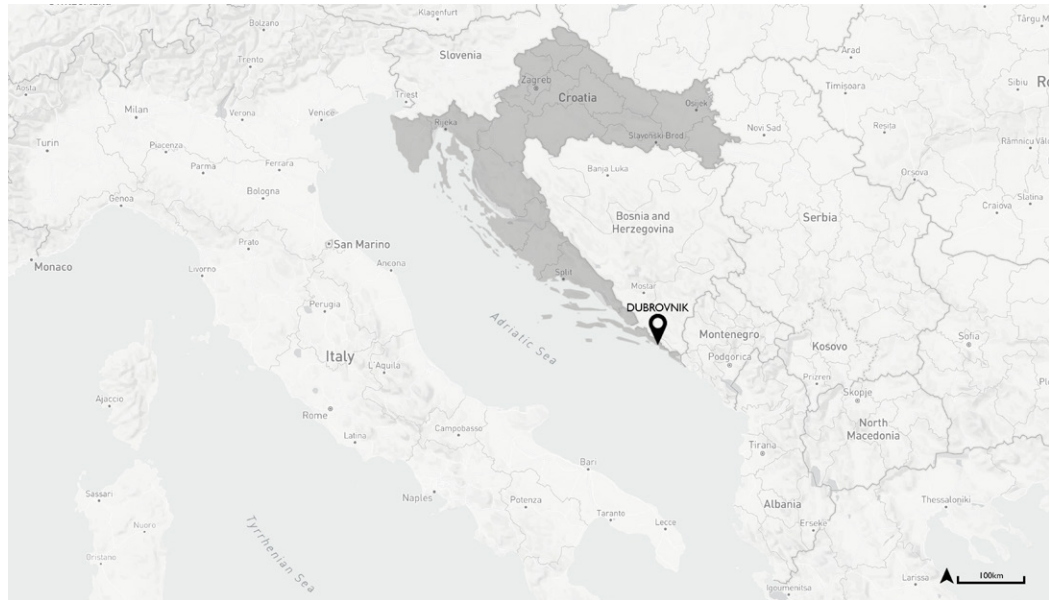


FIGURA 01 | Croácia e situação de Dubrovnik. Fonte: adaptado de Google Maps.

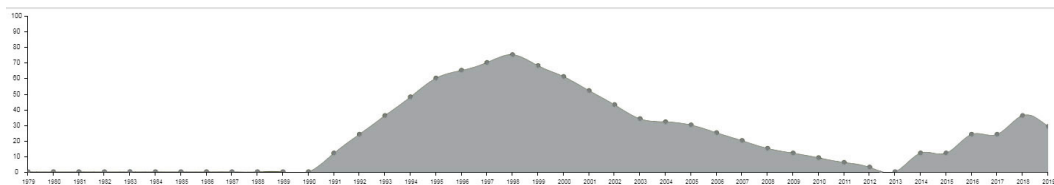


FIGURA 02 | Indicadores de risco na Cidade Velha de Dubrovnik entre 1990 e 2019. Fonte: adaptado de gráfico disponível em <https://bit.ly/38mvNno>.

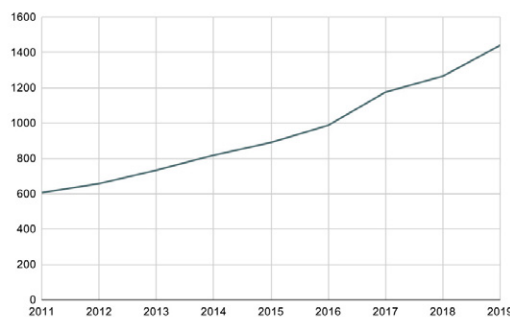


FIGURA 03 | Chegada de turistas em Dubrovnik. Fonte: elaboração própria a partir dos dados dos *websites* Statista e Croatia Week. Disponíveis em <https://bit.ly/322vKdl> e <https://bit.ly/2wk8v2H>.

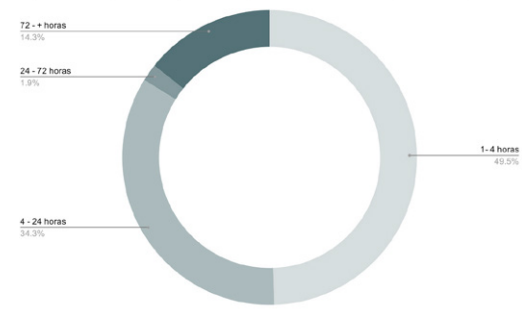


FIGURA 04 | Período de estadia dos visitantes na Cidade Velha de Dubrovnik no ano de 2019. Fonte: elaboração a partir dos dados do *website* Trip Advisor. Disponível em <https://bit.ly/2vth7nq>.

As atividades turísticas desenvolvidas na Cidade Velha caracterizam-se predominantemente como de curta duração. Conforme o *website* de turismo *Trip Advisor*, durante o ano de 2019, dos 109 pacotes oferecidos, 52 tinham até quatro horas de duração; 36, de quatro a 24 horas; dois estendiam-se por até 72 horas; e 15 ofertavam um período superior a três dias.

Como se observa na Figura 4, o período de 24 horas de permanência representa 83,8% dos pacotes oferecidos (Trip Advisor, 2020), o que gera consideráveis demandas de serviços e de manutenção do espaço urbano, sem, no entanto, proporcionar retorno econômico significativo para o núcleo histórico.

Quanto ao tipo de atividades desenvolvidas, verifica-se que a maioria delas são visitas focadas em elementos primários da estrutura urbana, ou seja, monumentos, edifícios e recintos singulares como os castelos, as igrejas e as praças com belas vistas panorâmicas, que figuram como cenário na série, estando a maior parte localizada dentro do perímetro fortificado da Cidade Velha delimitado pela UNESCO (marcados no mapa da Figura 5). A preferência por estes locais excepcionais resultou na potencialização de seu apelo cenográfico, pois podem ser facilmente identificados e associados à ficção, havendo possibilidade de serem ornamentados para se adequarem à imagem da fantasia medieval.

O uso exaustivo e exclusivo para visitação turística dos elementos primários e da infraestrutura urbana circundante por sucessivos grupos, no decorrer do dia, gera concentrações e congestionamentos os quais afetam diretamente a materialidade do lugar, quer pela degradação e pelo desgaste de construções e equipamentos, quer pelo eventual vandalismo, e trazem consequências indiretas, que atentam contra a ambiência em detrimento da qualidade de vida da população local.

Diante deste quadro que vem se desenvolvendo desde 2012, a 38ª Sessão do Comitê de Patrimônio Mundial (38 COM), realizada em 2014, advertiu o país a respeito dos perigos decorrentes do impacto do turismo de massa. Dentre eles, destacam-se: a necessidade de aumento de infraestrutura, de acomodações e de serviços para os visitantes; a sobrecarga do porto e dos espaços públicos; a expulsão dos moradores e o aumento do custo de vida. No mesmo ano, foi requisitada ao governo croata a submissão ao Centro de Patrimônio Mundial da UNESCO de um plano de gerenciamento que incluísse estratégias de turismo, regulamentação dos cruzeiros turísticos, avaliação do impacto do turismo na estrutura urbana e no patrimônio edificado.

Em novembro de 2015, foi publicado o «Report on the UNESCO-ICOMOS Reactive Monitoring Mission to Old City of Dubrovnik, Croatia» (UNESCO, ICOMOS. 2015), o qual apresentou um profundo exame sobre a relação entre o excesso de turismo e o status da cidade como Patrimônio Mundial. Alguns dos pontos evidenciados foram: 1) a possibilidade de danos materiais ao patrimônio causados pelo excesso de visitantes; 2) a probabilidade de Dubrovnik tornar-se uma cidade-museu em consequência da queda da popula-

ção fixa da cidade; 3) o aumento do número de hotéis e albergues e o crescimento de sistemas de aluguel temporário como o airbnb. Foi igualmente referida a falta de segurança da população e dos visitantes por estarem em uma região com alta atividade sísmica.

Como resposta, a partir de 2017, o Instituto de Restauro de Dubrovnik junto com a UNESCO, tem trabalhado na elaboração de um plano de gestão e na proposição de ações para a Cidade Velha, com implementação a ser iniciada em 2019. No referido ano de 2017, o prefeito Andro Vlahusic propôs limitar a oito mil pessoas o número de visitantes por dia na Cidade Velha. O atual prefeito Mato Frankovic considera que o limite deve ser de quatro mil turistas (Simmons, s.d.).

No relatório do ICOMOS de 14 de março de 2018, o conselho enunciou uma série de recomendações, entre elas: 1) incluir a ilha de Lokrum, a 600 metros da Cidade Velha, na inscrição como patrimônio mundial e aumentar a área delimitada como entorno da cidade histórica, de 53,7 ha para 1188 ha, como se observa na Figura 7. A adição de bairros, da orla e de área marítima aumentaria consideravelmente a área de amortecimento, visando proteger a paisagem urbana como uma unidade e realçar os valores universais do lugar; 2) finalizar e implementar o plano de gestão e as ações para controle da propriedade; 3) introduzir legislação que limite ou até proíba a passagem de embarcações e navios de cruzeiro de grande porte pelo estreito entre a Cidade Velha e a Ilha de Lokrum; 4) submeter o plano de gestão, de estratégias turísticas e de regulação à navegação marítima ao Centro de Patrimônio Mundial para que este faça as devidas considerações.

Apesar da postura da UNESCO em relação ao excesso de turismo, parece que essas recomendações ainda não foram implementadas. Segundo o Ministério do Turismo da República da Croácia (2019), entre o 1 de janeiro e 4 de agosto de 2019, Dubrovnik recebeu um milhão e 4840 turistas, 14 % a mais do que no mesmo período de 2018, dando continuidade ao problema de excesso de visitantes e mesmo aumentando.

A aparição da Cidade Velha de Dubrovnik, em um produto de mídia extremamente popular como *Game of Thrones*, foi interessante por contribuir para sua divulgação e visibilidade internacional, no entanto a administração local não está conseguindo lidar com a ampliação do interesse provocado pelo seriado, especialmente em relação aos elementos referentes à preservação da cidade histórica e seu entorno. O próprio conteúdo modificou a percepção do visitante a

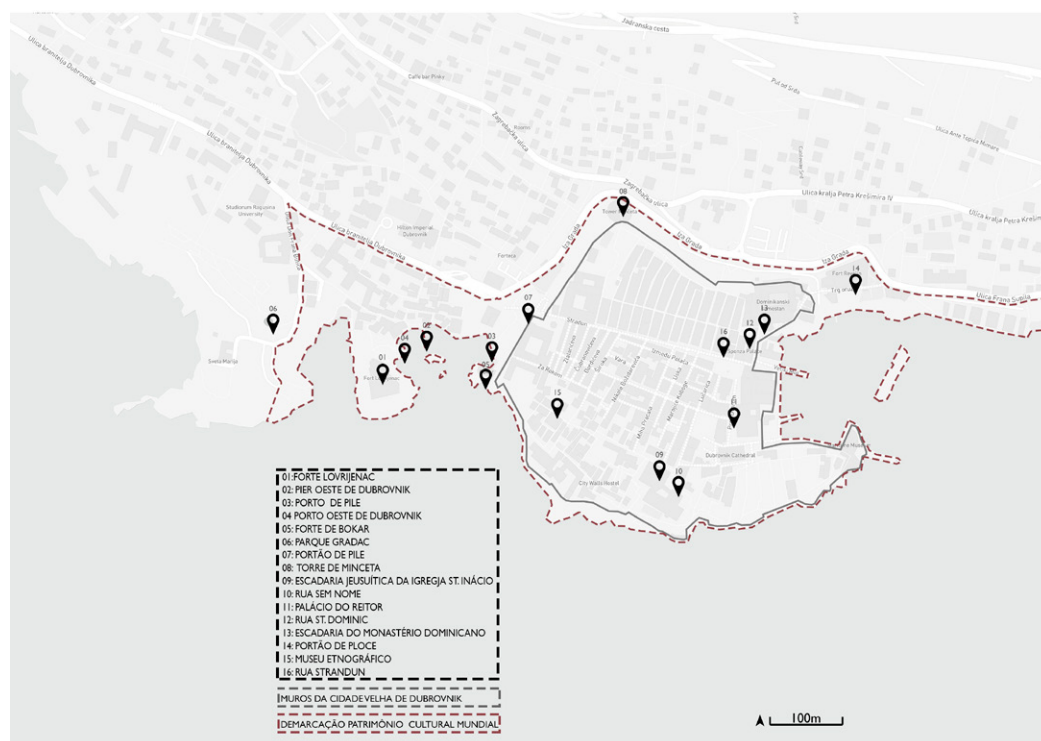


FIGURA 05 | Locações da série *Game of Thrones* na Cidade Velha de Dubrovnik. Fonte: elaboração a partir dos dados do Google Maps



FIGURA 06 | Panorâmica da Cidade Velha de Dubrovnik e da Ilha de Lokrum. Fonte: https://dubrovnikdigest.com/images/DUBROVNIK_IMAGE_PHOTOS_BY_ZT_17_.jpg

respeito do significado da cidade que, aliada a um turismo exacerbado e ancorado no lazer, está induzindo à «disneylização» do lugar.

A obra literária que inspirou a adaptação televisiva faz diversas referências a acontecimentos reais e a concretização da cidade imaginária *Porto Real* ocorre na Cidade Velha de Dubrovnik. Conforme Šegota (2018:1), o significado do patrimônio torna-se, desta forma, objeto de transformação e reformulação influenciado pela cultura pop. Logo vão se criando novos perfis de visitantes, que apresentam interesse pela cidade como plano de fundo da obra, reduzindo-a a um cenário e comprometendo a autenticidade do patrimônio.

No período de exibição da série, a cidade passou a incluir um conjunto de rotas turísticas voltadas para os fãs. Analisaram-se as descrições dos lugares ofertados nos dez pacotes de atividades turísticas mais populares divulgados no website Viator para o mês de julho de 2019. Na Figura 8, apresentam-se esses dados. Observa-se que 42,30% dos tours fazem alguma menção a personagens e eventos de *Game of Thrones* e somente 14% dos itinerários divulgam os valores patrimoniais do lugar. Por conseguinte, os esforços para conter o fluxo diário de visitantes dentro da Cidade Velha não serão suficientes se não houver maior atenção para as atividades oferecidas e a qualidade da informação.

As novas funções atribuídas ao patrimônio não podem comprometer seus valores culturais, conforme salienta a Carta de Burra–Austrália (ICOMOS, 1980). Na Cidade Velha de Dubrovnik, uma vez estabelecida a relação entre o patrimônio e as novas motivações e narrativas geradas pela série, a gestão turística e a gestão patrimonial deveriam estar articuladas e dimensionadas. O equilíbrio entre a ficção e as expectativas dos visitantes, por um lado, e a significação real do patrimônio, por outro, poderia ocorrer através da mediação, com propostas de educação patrimonial e divulgação responsáveis e interpretação honesta que agreguem mais valor ao que já tem valor (Figura 9).

Nosso entender é que este tipo de turismo, no qual a mediação apela para a fantasia ultrapassando a realidade, constitui uma séria ameaça ao espírito do lugar. Banaliza-se o valor cultural da cidade; invisibiliza-se o patrimônio como documento histórico e limita-se sua fruição como bem cultural; fetichiza-se o lugar, o que induz um processo de «museificação» para cultura de massas. Conforme Choay (2015), essa aceção do ter-

mo cultura é nociva, pois ao produzir no visitante uma satisfação imediata, o afasta do entendimento histórico e da percepção estética do patrimônio.

RESULTADOS

O patrimônio em todas suas dimensões é um recurso finito que exige tutela e monitoramento constante e articulado por parte das instituições – internacionais, nacionais e locais – responsáveis por sua preservação. A situação detectada na Cidade Velha de Dubrovnik mostra o desenvolvimento de um turismo de massa de grande impacto, decorrente da súbita popularização do lugar, em consequência do seriado *Game of Thrones*. Isto tem a ver principalmente com a destinação do espaço real para um uso turístico que supervaloriza o potencial cenográfico do patrimônio.

Este procedimento, em conjunto com o desmesurado e contínuo aumento do número de visitantes na cidade, está na contramão das recomendações e cartas patrimoniais, especialmente da Carta de Burra (ICOMOS, 1980) e da Declaração de Quebec (ICOMOS, 2008), as quais ressaltam que o uso do patrimônio não deve ser um fator de mudança da significação cultural e menos ainda uma ameaça ao *espírito do lugar*, em detrimento do ambiente, do modo de vida, das práticas culturais e da memória coletiva, preservadas espontaneamente de geração em geração.

Embora tenham sido feitas propostas para diminuir o fluxo diário de turistas, percebe-se que os planos e projetos não estão sendo postos em prática adequadamente, pois, ano após ano, cresce o número de turistas. Este panorama, como alertado diversas vezes pela UNESCO, tende a induzir a destruição física do patrimônio e a desestimular o uso comum do espaço urbano. Este quadro, aliado à queda de população do centro histórico de Dubrovnik, transforma o patrimônio em mera atração turística e apropria-se do espaço urbano em detrimento da permanência dos moradores.

Ainda na esfera do turismo, além da diminuição do fluxo diário de turistas, é preciso empenhar esforço semelhante direcionado à qualidade da informação ofertada, à interpretação do patrimônio e à educação patrimonial. A comunicação interativa e a participação da comunidade local na tomada de decisões, em todos os processos de valoração e gestão, são ferramentas relevantes para que a permanência do patrimônio não seja reduzida a uma experiência de suporte midiático, desprovida de identidade.



FIGURA 07 | Áreas do patrimônio mundial cultural e área de entorno, delimitadas em 1979 e ampliações propostas em 2018. Fonte: elaboração a partir dos dados da UNESCO. Disponível em <https://bit.ly/34o1qj7>

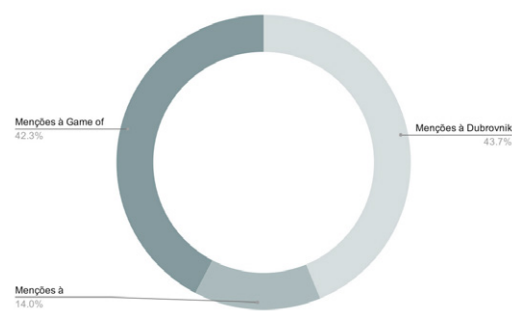


FIGURA 08 | Análise das descrições das locações ofertadas em 10 pacotes turísticos durante julho de 2019. Fonte: elaboração a partir dos dados do website Viator. Disponível em <https://bit.ly/3bjbyWF>



FIGURA 09 | Atividades turísticas e animação. Fonte: Game of Thrones Tour with Karaka Cruise and Dubrovnik Walking Tour. Disponível em <https://bit.ly/3bMFAEP>

As propostas de gestão, além da materialidade do patrimônio, devem conciliar a relação entre moradores e turistas e equilibrar os valores culturais e ambientais – ou seja o *espírito do lugar* – com as novas expectativas turísticas. A gestão da Cidade Velha de Dubrovnik como paisagem cultural, como patrimônio dinâmico e como diria Meneses (2012) indissolúvel em suas dimensões material–imaterial, natural–cultural,

lhe permitirá continuar como depositária de seus valores históricos e artísticos e preservar sua autenticidade e representatividade em escala mundial. As mudanças comportamentais e as narrativas que o seriado trouxe, se devidamente planejadas, dimensionadas e ressignificadas, podem constituir-se em um novo valor. ✨

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAKIEWICZ, J.; LEASK, A.; BARRON, P. & RAKIĆ, T. (2017). Management Challenges at Film-Induced Tourism Heritage Attractions. *Tourism Planning & Development*, 14(4), 548-566. 10.1080/21568316.2017.1303540
- BAN, I., VITIPRAH, V. (2003). Culture and tourism in Dubrovnik. *Tourism and hospitality management*, (1330-7533), 1-16.
- CHOAY, F. (2015). *O Patrimônio em Questão. Antologia Para um Combate*. Fino Traço.
- (2009). *A alegoria do patrimônio*. UNESP.
- CURY, I. (2004). *Cartas patrimoniais*. Editora IPHAN.
- HIGSON, A. (2003). *English Heritage, English Cinema: Costume Drama since 1980*. Oxford University Press.
- JACQUES BERENSTEIN, P. (2005). Errâncias urbanas, a arte de andar pela cidade. *Arqtexto*, 7. 16-24.
- MELO, A. & CARDOSO, P. (2015). Patrimônio, turismo cultural e educação patrimonial. *Educ. Soc.*, 36(133), 1059-1075.
- MENESES TOLEDO BEZERRA de, U. (2012). O campo do patrimônio cultural: uma revisão de premissas. In Sutti, Weber (Coord.). *I Fórum Nacional do Patrimônio Cultural*. IPHAN.
- MITEV, A.; IRIMIAS, A.; MICHALKÓ, G. & FRANCH, M. (2017). «Mind the scenery!» Landscape depiction and the travel intentions of Game of Thrones fans: some insights for DMOs. *Regional Statistics*, 7(2), 1-17. 10.15196/RS07201
- POWRIE, P. (1998). Heritage, history and 'new realism': French cinema in the 1990s. *Modern & Contemporary France*, 6(4), 479-491. 10.1080/09639489808456452
- REYNOLDS, L. (2016). Heritage on film: the impact on historic sites of drama filming for television and cinema. *Journal of Architectural Conservation*, 22(1), 48-63. 10.1080/13556207.2016.1208477
- ROCCA DURÁN, L. & MARZULO PIRES, E. (2016.) Dos experts à participação cidadã: Intervenção urbana de qualificação patrimonial e experiência participativa. In *Participação, conflitos e intervenções urbanas: contribuições ao HABITAT III* (pp. 99-119). UFRGS/CEGOV.
- SANT'ANNA, M. (2019). A cidade atração: o patrimônio como insumo para o turismo. *Revista do Patrimônio do IPHAN: Dimensão turística no Brasil e Região Sul: oportunidade e desafios para a gestão patrimonial*, 40, 57-71.
- ŠEGOTA, T. (2018). Creating (Extra)ordinary Heritage through Film-Induced Tourism: The Case of Dubrovnik and Game of Thrones. In *Creating Heritage for Tourism* (pp. 115-126). Publisher: Routledge. 10.4324/9780203701881-10
- ŠTRUC, T. (2017). *Film-induced tourism: Motivation of Game of Thrones' fans to visit Dubrovnik*. [Tese de graduação]. University of Maribor, Faculty of Tourism. Brežice.
- TKALEC, M.; ZILIC, I. & RECHER, V. (2017). The effect of film industry on tourism: Game of Thrones and Dubrovnik. *International Journal of Tourism Research*, 19(490), 705-713. 10.1002/jtr.2142
- YÁÑEZ MARTINEZ, C. (2019). Carta Internacional de Turismo Cultural de ICOMOS de 1999: primeira aproximação para sua revisão e atualização. *Revista do Patrimônio do IPHAN: Gestão Turística em Sítios Patrimoniais: boas práticas internacionais*, 39, 71-87.

Fontes

- AA.VV. (2019). Dubrovnik: odlični turistički rezultati u ožujku. <https://bit.ly/2OdYHoD>
- AA.VV. (2020). Number of overnight tourist arrivals in Dubrovnik, Croatia from 2011 to 2018. <https://bit.ly/2uVulJE>
- AA.VV. (2018). Mass tourism threatens Croatia's Game of Thrones city Dubrovnik, and it's getting worse. <https://bit.ly/2Dghool>
- AA.VV. (s.f.). Old Town: Tours and Tickets Dubrovnik. <https://bit.ly/3bQeLPU>
- AA.VV. (s.f.). Tourism. <https://bit.ly/2OPvSlk>
- BARIFOUSE, R. (2017). Como turistas viraram uma ameaça à cidade de «Game of Thrones». <https://bbc.in/2KO8oB7>
- BARRY LYNDON (1975). Filming & Production. <https://imdb.to/2Dc7lBe>
- CAPTURED BY BEDOUINS (1912). Filming & Production. <https://imdb.to/2OGVXl7>
- CIGIC, M.; BANK, R. & HELLER, M. (2019). Croatian property market: Dubrovnik and the effects of tourism. <https://bit.ly/2KIBHoz>
- Croatia Central Bureau of Statistics. Population by ethnicity by towns/municipalities, census 2001. <https://bit.ly/337GEO4>
- DUBROVNIK, na Croácia limita ao máximo número de visitantes diários. <https://bit.ly/38a7GZo>
- DUBROVNIK. <https://bit.ly/39lnNwl>
- FOSTER, J. (2017). Crowds and cruise ships have «ruined» Dubrovnik. 2017. <https://bit.ly/2D79hjX>
- ICOMOS (2008). Declaração de Québec: Sobre a preservação do «Spiritu loci». <https://bit.ly/363Fyol>
- SIMMONS, J. (s.f.). Overtourism in Dubrovnik. <https://bit.ly/34eqggb>
- STOJANOVIC, D. (2018). Mass tourism threatens Croatia's «Game of Thrones» town. <https://bit.ly/2OgD686>
- THOMAR, M. (2017). Number of people living in Dubrovnik historic centre drops. <https://bit.ly/2UX3jsz>
- UNESCO (2011). Recommendation on the Historic Urban Landscape, including a glossary of definitions. <https://bit.ly/2Pfm9tM>
- UNESCO (2014). Decision: 38 COM 7B.25 Old City of Dubrovnik (Croatia) (C 95bis). <https://bit.ly/2QJ1z04>
- UNESCO, ICOMOS (2015). Report on the UNESCO-ICOMOS reactive monitoring mission to old city of Dubrovnik, Croatia From 27 October to 1 November 2015. <https://bit.ly/362fZUz>
- UNESCO (2017). Process of management plan development and of its application to preserve the Old City of Dubrovnik. <https://bit.ly/2QR8POV>
- UNESCO (2018). Proposal for a minor modification to the Boundary of the old city of Dubrovnik (Croatia). <https://bit.ly/2Yfm79z>
- UNESCO (s.f.). Old City of Dubrovnik - Indicators. <https://bit.ly/37uDE1y>
- UNESCO (s.f.). State of Conservation 1991-2018 Old City of Dubrovnik. <https://bit.ly/2QN2K5J>
- UNESCO (s.f.). State of Conservation 2014 Old City of Dubrovnik (Croatia). <https://bit.ly/33hdTOW>
- UNESCO (s.f.). State of Conservation 2018 Old City of Dubrovnik (Croatia). <https://bit.ly/35stSor>