

Interpretação do Patrimônio Para o Turismo Cultural: Diretrizes Básicas, Meios e Técnicas

*Interpretation of heritage in cultural tourism: basic guidelines,
means and techniques*

André Fontan Köhler 1

RESUMO: O presente artigo objetiva apresentar um esquema que permita ao leitor ter uma visão geral e esquemática acerca da interpretação do patrimônio no turismo. Foram apresentadas e discutidas as diretrizes básicas da interpretação patrimonial, bem como seus principais meios e técnicas (interpretação ao vivo, textos e publicações e interpretação com base no design), dentro de uma abordagem aplicada, preocupada em mostrar casos e exemplos do Brasil e do exterior. Por mais que a atração ou destino tenha alto potencial turístico, é apenas por meio de uma competente interpretação que a maior parte dos turistas consegue melhor se envolver e desfrutar do que é visitado. A metodologia empregada na pesquisa baseou-se em revisão de literatura analítica e de estudos de caso, secundada pela experiência técnico-administrativa do autor. Destacam-se três resultados principais: o primeiro, a visita a atrações turístico-culturais tem potencial para alterar os sentimentos do turista e as avaliações sobre o que é visto; o segundo, a interpretação deve ser pensada para cada atração ou destino em análise, pois, a respeito desse tema, não há soluções universais e; o terceiro, antes de serem atrações, os museus, monumentos históricos e cidades patrimoniais exerceram e exercem outros papéis e funções na vida contemporânea, cabendo à interpretação aplicada ao turismo cultural considerar essa característica.

1 Doutorado em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP). Mestrado em Administração Pública e Governo pela Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas (FGV-EAESP). Graduação em Administração pela FGV-EAESP. Professor da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP). E-mail: afontan@usp.br

Palavras-chave: Turismo Cultural; Interpretação Patrimonial; Atrações Turístico-Culturais.

ABSTRACT: This paper aimed to present a general and schematic overview about the interpretation of culture and heritage in tourism. It was presented and discussed basic guidelines of heritage interpretation, as well as the main means and techniques of interpretation (live interpretation, texts and publications and design-based interpretation) using an applied approach with Brazilian and international cases and examples. Even for attractions and destinations with substantial tourist potential, it is only with proper interpretation that most tourists are able to get involved and enjoy what is being visited and consumed. This way, the research methodology consists of a review of analytical literature and case studies, supported by the author's technical and academic experience. Then it can be seen three main results, they are: first, visiting touristic and cultural attractions has the potential to change tourist feelings and assessments about what is seen; second, the interpretation must be tailored to the specific attraction or destination in question, as there are no universal solutions; third, before being attractions, museums, historical monuments and heritage cities played and play other roles and functions in contemporary life, then interpretation and cultural tourism must consider and respect this fact.

Keywords: Cultural tourism; Heritage Interpretation; Touristic and Cultural Attractions.

1 INTRODUÇÃO

A interpretação da cultura e do patrimônio é essencial para que os turistas, visitantes e residentes locais consigam melhor compreender, apreciar e se envolver com atrações turístico-culturais, a exemplo de museus, centros de interpretação patrimonial, festivais e sítios arqueológicos, bem como com o destino turístico como um todo. Nesse sentido, objetivou-se apresentar um esquema que permita ao leitor ter uma visão geral acerca da interpretação da cultura e do patrimônio para o turismo cultural, no que concerne suas diretrizes básicas e seus vários meios e técnicas de interpretação. Para isso, são apresentados e discutidos pontos relevantes e que surgem como opção para que um gestor público ou de organização não governamental (ONG), responsável por atração turístico-cultural, empresário ou guia de turismo torne uma atração ou destino mais atrativo e interessante para um público composto por turistas, visitantes e residentes locais.

Justifica-se o trabalho pela necessidade de superar, no Brasil, um quadro no qual mesmo atrações importantes de cidades patrimoniais conhecidas (por exemplo, Olinda, Pernambuco e Mariana, Minas Gerais) contarem com uma interpretação marcadamente pobre, quando não inexistente. O mero repasse de dados e informações não é interpretação, e pode gerar desinteresse no turista. Toffolo e Cardozo (2013) fazem uma análise da interpretação presente em três atrações do município da Lapa (Paraná), realçando o contraste entre a interpretação presente no Theatro São João e Casa da Câmara e Cadeira (interpretação inadequada) e na Casa Lacerda (adequada).

A metodologia empregada na presente pesquisa baseia-se na revisão de literatura teórica e de estudos de caso. A seleção da literatura centrou-se em textos sobre o turismo cultural e a interpretação da cultura e do patrimônio, que constroem modelos e esquemas de interpretação, e trazem casos inovadores e/ou com grande repercussão na literatura.

A revisão de literatura é secundada pela experiência técnico-acadêmica do autor, no doutoramento e pesquisas subsequentes e em atividades de ensino e extensão universitária. Foram selecionados casos e exemplos da Inglaterra, em virtude da importância do turismo cultural nesse país. A Inglaterra também se destaca pelo esforço feito por órgãos públicos, organizações não governamentais (ONGs) e firmas privadas para sinalizar, interpretar e formatar o patrimônio cultural inglês para o turismo e a preservação patrimonial. Todos os casos e exemplos do Brasil, Reino Unido e Nova Zelândia foram visitados pelo autor.

2 INTERPRETAÇÃO: ABORDAGEM CONCEITUAL E PRINCÍPIOS

Murta e Goodey (2002) apontam que interpretar é um ato de comunicação, que vai além de informar ou apresentar dados e termos técnicos. Trata-se de comunicar mensagens, emoções e práticas a alguém, realçando a singularidade, os significados e as principais características culturais, ambientais e/ou históricas do sítio, atração ou objeto.

Por meio de técnicas e meios diversos, a interpretação consegue fazer a conexão entre o conhecimento e o repertório cultural do visitante e a história e importância da atração ou destino turístico visitado (HUGHES; BOND; BALLANTYNE, 2013; PACKER; BALLANTYNE; UZZELL, 2019). Como colocam Prentice, Guerin e McGugan (1998), a interpretação consiste em tornar destinos e atrações inteligíveis e atrativos para os visitantes, permitindo-os desfrutar sua experiência turística.

Moscardo (1988, 1996) e Prentice, Guerin e McGugan (1998) apontam que os visitantes de uma atração turístico-cultural podem estar atentos (*mindful*) ou não atentos (*mindless*), que consistem no seguinte:

- a) estado de atenção/ciência (*mindfulness*), no qual o visitante processa ativamente a informação recebida, e questiona o que é transmitido na atração. Seguindo-se Moscardo (1988, 1996), o ambiente e as exposições podem favorecer esse estado, por meio da interação, do apelo a múltiplos sentidos do visitante, da inclusão de perguntas e questionamentos e da orientação sobre o que a atração tem a oferecer ao público;
- a) estado de desatenção/não ciência (*mindlessness*), no qual o visitante assume um papel passivo e não questionador.

Segundo Schouten (1995), é presente entre profissionais que trabalham em museus a desconsideração do impacto do turismo, não percebendo os turistas como um público distinto dos residentes locais.

Schouten (1995) lista e comenta problemas presentes na concepção tradicional de o que é, para que serve, e como deve ser gerido um museu, dos quais seis são pertinentes ao presente artigo. Primeiro, o que é passado pelos museus, muitas vezes, não é conhecido pela maior parte dos visitantes, mas é presente entre curadores e organizadores de acervo o princípio de que todos conhecem – ou deveriam conhecer – taxonomia, história da arte, períodos históricos etc.

Segundo, em uma exposição, muitos objetos e artefatos parecem-se (quase) iguais, na visão de grande parte do público. “Empilhá-los” em um determinado espaço não faz muita diferença. Ou seja, terá pouca relevância o fato do museu ter 30 ou 50 relógios expostos; a maior parte dos visitantes apreciará apenas os que mais chamarem sua atenção. Terceiro, o público é tratado de forma homogênea, no que se refere à interpretação, roteiros de visita e materiais. De acordo com Schouten (1995), é como se todos os visitantes tivessem a mesma experiência, desempenhando um papel passivo de apenas receber informações.

Outro problema segundo o referido autor é a existência de um mito de que o principal interesse dos visitantes é o aprendizado, quando isso não é verdade, mesmo que eles assim respondam em pesquisas ou enquetes. Ele ressalta também que muitos visitantes frequentam museus em grupo, e a interação social é algo importante para a satisfação da visita, mas muitos museus ignoram isso. E ainda, há uma dissonância entre o meio mais comum de os museus passarem informação aos frequentadores (textos escritos) e a preferência por vídeos, sons, cheiros e interações, principalmente entre os mais jovens (SCHOUTEN, 1995).

Cumprido destacar que cada grupo social tem uma relação específica com

a cultura, patrimônio, identidade e memória (BOISSEVAIN, 1996). Pesquisas mais recentes em parques temáticos com motivos e atavios culturais mostram que vários grupos sociais interpretam as informações recebidas e as atrações em si de maneiras diferentes; as próprias motivações de visita variam de acordo com a idade, classe social, nível de renda e sexo, entre outras variáveis. Muitos turistas e visitantes utilizam atrações turístico-culturais para ter reminiscências pessoais – por exemplo, comparar as condições de vida do passado com as do presente –, sem se ater à história específica do local (MCINTOSH; PRENTICE, 1999; DICKS, 1999; HUGHES, 1995).

Na próxima seção, o presente artigo traz as diretrizes básicas da interpretação patrimonial, que precisam ser levadas em conta para proporcionar experiências estimulantes e inesquecíveis aos visitantes.

3 DIRETRIZES BÁSICAS DA INTERPRETAÇÃO PATRIMONIAL

Poria, Reichel e Biran (2006) apontam que cada atração pode e deve apresentar vários tipos de interpretação, pois cada grupo social é afeito a conteúdos e mídias diferentes. De todo modo, há diretrizes básicas que precisam ser consideradas por todo e qualquer gestor e responsável por atração turístico-cultural, antes da seleção e desenvolvimento dos meios e técnicas de interpretação.

3.1 CRIAR, DESENVOLVER E TRANSMITIR UMA HISTÓRIA E NARRATIVA

A criação, desenvolvimento e transmissão de uma história e narrativa são fundamentais para toda e qualquer atração. Segundo McKercher e Du Cros (2002, p. 124-125, tradução nossa¹), o contar de uma história e narrativa envolve:

Tecer uma história sobre um lugar ou sobre um bem material ou imaterial inculca-o com certo significado, trazendo-a à vida, e o tornando relevante. [...] Contar uma história também provê sinais acerca de como o turista deve interpretar ou utilizar a atração. A seleção das histórias a serem contadas também emite sinais sobre quais atividades são aceitáveis ou inaceitáveis naquela atração.

A interpretação de atrações está sempre sujeita a distorções, mistificações, omissões e adições. Ao mesmo tempo, os turistas e visitantes não são recipientes passivos – as pessoas interpretam (inclusive a interpretação). Para a resolução desses entraves pode ser utilizado o esquema proposto por McKercher e Du Cros (2002), que aponta oito caminhos para a criação, desenvolvimento e transmissão de uma história e narrativa, a saber: a) processo de mitificação; b) criação de uma história; c) enfatizar

1 Weaving a story around a place, a tangible asset, or an intangible asset instills that asset with some meaning, bringing it to life and making it relevant. [...] Telling a story also provides signals as to how the tourist should interpret or use the asset. What stories are selected to be told also provide signals about what activities are acceptable or unacceptable at that asset.

o diferente e exótico; d) fazer uma ligação direta entre o passado e o presente; e) tornar a atração triunfante; f) tornar a atração um espetáculo; g) criar uma fantasia; e h) tornar a experiência divertida e voltada ao entretenimento.

O processo de mitificação envolve a transformação de um elemento mundano em algo mítico, sagrado e/ou de alta importância simbólica (MCKERCHER; DU CROS, 2002). A mitificação pode ser feita a partir de uma figura histórica, de uma lenda, de um período passado ou de algum elemento relevante. Além de utilizar um mito já existente, pode-se criar um completamente novo, apesar de isso ser mais difícil, principalmente no que concerne seu reconhecimento pelo mercado. Como exemplo, tem-se a colônia penal na África do Sul onde Nelson Mandela ficou preso durante 28 anos, e que foi transformada no símbolo-mor da luta contra o *apartheid*; sua cela adquiriu o *status* de espaço protosagrado e de início da África do Sul pós-*apartheid* (MCKERCHER; DU CROS, 2002).

Muitas atrações não têm a capacidade de ser mitificadas. Uma alternativa é a criação de uma história, baseada ou não em fatos reais – o que faz com que essa história possa ser, na verdade, uma estória. É comum se recorrer a personagens fictícios para aumentar a atratividade de um elemento ou atração. Na Nova Zelândia, Hobbiton é uma atração turística muito popular; aproveitaram-se o cenário e a estrutura utilizados nos filmes das franquias “O senhor dos anéis” e “O hobbit” para a criação de um parque temático, que conta inclusive com um hotel.

Apesar de ser apenas o cenário de uma série de filmes, algo facilmente reproduzível em vários outros lugares, Hobbiton consegue atrair muitos turistas e visitantes, pois é o local onde foram feitas as filmagens. Dada a importância e a popularidade da obra de John Ronald Reuel Tolkien, a exemplo de “O hobbit” e da trilogia de “O senhor dos anéis” (“A sociedade do anel”, “As duas torres” e “O retorno do rei”), pode-se dizer que a atração faz parte do patrimônio pessoal de muitas pessoas, independentemente de seu país de origem, seguindo a linha de argumentação de Chambers (2000).

Outro caminho que pode ser utilizado por um destino ou atração é enfatizar o diferente e exótico, em comparação com a cultura do turista ou visitante. É um caminho propício para localidades com traços particularmente diferentes de o encontrado no restante do país. Essas particularidades se relacionam à manutenção de elementos que caíram em desuso, por uma trajetória histórica específica e/ou a noção de contar com um povo diferente, com memória e identidade próprias e singulares.

Esse “diferente e exótico” pode ser criado ou reforçado, a partir da demanda dos turistas. Grünewald (2003) argumenta que a construção de uma etnicidade específica para apresentação no espaço turístico, inclusive por meio da criação de novos elementos culturais, gera o que ele denomina de “comunidades etnoturísticas” – comunidades turísticas baseadas em elementos étnicos, que não se confundem com a comunidade étnica original. Os volumes organizados por Smith (1989) e Boissevain (1996) trazem vários estudos de caso nos quais comunidades locais acentuam ou mesmo criam do nada elementos diferentes e exóticos, de modo a aumentar sua atratividade turística.

Uma maneira particularmente eficaz de aumentar a atratividade turística é prover uma interpretação que faça uma ligação direta entre o passado e o presente; ou seja,

mostre como esse elemento liga-se ao presente – como ele gera e/ou influencia algo que é importante no mundo contemporâneo. O *Museum of Science and Industry* de Manchester consegue fazer isso com alguns objetos expostos, a exemplo da reconstrução do primeiro computador a arquivar e rodar um programa. Apesar de ser uma réplica, a máquina é uma das mais populares do museu. Ela se destaca pelas demonstrações de seu uso, e pela capacidade que o museu tem de ligar esse computador ao desenvolvimento da informática nas décadas seguintes. Sua importância atual faz com que muitos turistas esperem para assistir sua demonstração de uso.

A ligação entre o passado e o presente é caminho escolhido por muitos destinos britânicos, na Região Noroeste da Inglaterra. Localidades pouco conhecidas, a exemplo de Bolton, tentam mostrar ao turista como a região foi importante durante a Revolução Industrial, principalmente por meio do surgimento de inovações tecnológicas.

Segundo McKercher e Du Cros (2002), o esforço para tornar a atração triunfante também é utilizado por locais e sítios ligados a guerras, massacres e campos de concentração, principalmente quando as atrocidades cometidas foram marcantes, e/ou eles presenciaram batalhas decisivas. No caso dos campos de concentração nacional-socialistas (nazistas), sua transformação em atração deve-se ao extermínio, em escala sem precedentes, de judeus, ciganos e outros seres humanos classificados como “indesejados”. Atrações desse tipo costumam retratar e interpretar os acontecimentos ignominiosos do passado, ao mesmo tempo em que transmitem uma mensagem de paz e esperança no futuro.

Em meados do ano de 2020, dentro de um contexto de protestos, ocupações e revoltas derivadas da morte de George Floyd, homem negro morto por um policial em 25 de maio de 2020 em Minneapolis (Estados Unidos da América), várias estátuas e monumentos foram alvo de vandalismos. Esses protestos questionavam a celebração de pessoas ligadas a atividades inaceitáveis na atualidade, como a escravidão. Por exemplo, em Bristol (Inglaterra), a estátua de Edward Colston (1636-1721) foi depredada, arrancada de seu pedestal e jogada na água, em 07 de junho de 2020. Reconhecido como um dos maiores filantropistas de Bristol, sua ligação com o tráfico transatlântico de escravos já tinha sido levantada em anos recentes, como mostra Cork (2018).

Considera-se que, por mais que a estátua ou monumento em questão possa representar valores e atitudes inaceitáveis para os dias de hoje, sua depredação, obliteração ou mutilação é inaceitável, pois gera, como sua principal consequência, o “apagar do passado”. Ao invés de se ter mutilado e derrubado a estátua de Edward Colston, feita em 1895 e salvaguardada nacionalmente em 1977, poder-se-ia ter feito uma interpretação patrimonial, utilizando-se o próprio pedestal e uma placa próxima à estátua, que contrastasse as várias obras de caridade de Colston com suas atividades ligadas ao tráfico transatlântico de escravos.

Um sítio ligado a uma guerra pode ser importante para definir e reforçar o senso de nacionalidade de um povo. Packer, Ballantyne e Uzzell (2019) pesquisam a interpretação e experiências que turistas australianos têm nos campos da Batalha de Galípoli, na Turquia, ocorrida durante a Primeira Guerra Mundial (1914-1918). Mesmo

localizados em um país estrangeiro, esses campos são muito importantes para o reforço de sua nacionalidade, fazendo com que milhares de turistas australianos os visitem, anualmente. A interpretação patrimonial e o trabalho de guias turcos fazem com que, ao contrário do que ocorre em outros campos, muitos turistas australianos relatem que a visita permitiu que eles conhecessem e apreciassem diferentes perspectivas sobre a Batalha de Galípoli, inclusive a turca, sem desconsiderar o sacrifício feito pelos soldados australianos, e ainda reflitam sobre a inutilidade das guerras.

O caminho de tornar a atração um espetáculo liga-se, principalmente, a eventos, como os festivais. No mercado de turismo cultural, é muito comum a criação de eventos ligados à história e à cultura local. Por exemplo, nos séculos IX e X, York esteve sob domínio viking, quando passou a se chamar *Jórvík* (MEETHAN, 1996). Apesar de esse domínio ter durado apenas cerca de 80 anos, trata-se de uma herança particularmente valorizada na cidade, inclusive em sua promoção turística – York promove-se como a capital viking da Inglaterra.

Em seu estudo de caso sobre York, Meethan (1996) aponta que a cidade intramuros tem como principal narrativa espacial – maneira de se compreender e interpretar a paisagem urbana como o repositório de um determinado conjunto de valores – o imbricamento do patrimônio cultural com o turismo e o consumo, muitas vezes por meio da espetacularização.

Isso é particularmente evidente durante o *Viking Festival*, evento anual que ocorre na baixa estação turística, em fevereiro, e que chegou a sua 35ª edição (2019). Composto por simulações de batalhas, cursos, palestras e caminhadas, o ápice do festival ocorre com a encenação de uma batalha entre vikings e anglo-saxões, em 1043, e a queima de uma réplica em tamanho natural de um barco viking, em pleno Rio Ouse. Trata-se da espetacularização da história em um evento facilmente “consumível” para turistas e visitantes.

Segundo McKercher e du Cros (2002), o caminho de criar uma fantasia em torno da atração é muito utilizado por castelos e casas senhoriais, mesmo quando essas construções são arquitetônica e historicamente relevantes e atrativas. Muitos visitantes visitam esse tipo de propriedade para ter experiências escapistas e de entretenimento; às vezes, as pessoas gostam de imaginar como era a vida naqueles lugares, em épocas passadas.

Uma ONG que opta pelo caminho da criação de uma fantasia é *The Landmark Trust*, cuja atuação consiste na compra e restauro de prédios históricos, bem como na promoção de seu desfrute público, principalmente através de sua utilização como meio de hospedagem (THE LANDMARK TRUST, 2017). A organização procura restaurar e reconstituir, da maneira a mais fiel possível, o interior dessas edificações, no que concerne a decoração e o mobiliário que existiram em determinado período passado, de modo a fazer com que o turista possa ter a impressão, durante sua estada, de que voltou no tempo.

Na criação de uma fantasia, cumpre sempre tomar cuidado com o que é transmitido – a encenação de fatos corriqueiros do passado pode ser particularmente ofensiva para determinados grupos sociais. No caso dos antigos engenhos de açúcar brasileiros, foi utilizada mão-de-obra escrava, condição inaceitável para nossos

padrões atuais². A omissão da escravidão na narrativa de alguns engenhos, ou pior, a simulação de um açoitamento no tronco, com o convite feito aos visitantes para que eles também participassem, tiveram ampla repercussão negativa na imprensa pernambucana e nacional, o que forçou os proprietários desses locais a mudarem sua narrativa e interpretação patrimonial.

Outro caminho é tornar a experiência divertida e voltada ao entretenimento, pois, como demonstram Richards (1996) e McKercher e du Cros (2002), a maior parte do segmento de turismo cultural é composta por indivíduos que não tem grande interesse pela cultura local. Em muitos casos, não há um grande envolvimento com a atração visitada. Para alguns turistas culturais, a visita pode ser avaliada como acidental.

A interpretação patrimonial também precisa tornar a atração relevante para o turista e visitante; de modo geral, as várias seções e subseções do presente artigo trabalham com essa questão. Salazar (2005, 2006) trabalha com o conceito de glocal – junção do global com o local – no turismo, mostrando como narrativas e interpretações podem capturar a atenção dos turistas, por meio da mescla de características e particularidades locais com discursos globais.

Salazar (2006) enfoca um aspecto específico do processo de globalização, a saber: a construção de narrativas turísticas sobre o destino, a partir de fontes internacionais/globais de informação, que passam por um processo de reinterpretação e modificação por parte dos guias de turismo. As fontes de conhecimento são globais, produzidas por indivíduos e organizações provenientes dos países geradores do fluxo turístico, ao passo que os guias são ensinados a enxergar e a pensar a realidade local com os “olhos” dos turistas – cabe interpretar os passeios, as atrações e as informações de acordo com o sistema de valores dos turistas, dentro do qual as imagens pré-concebidas da Tanzânia ocupam lugar de destaque (SALAZAR, 2006). Entre outros pontos, a narrativa dos guias é marcada pelo seguinte: a) a identificação da fauna e da flora é feita por meio de fontes externas; b) utilizam-se palavras-chave turísticas para criar familiaridade por meio do discurso; e c) a utilização de comparações entre a realidade local (Tanzânia) e a realidade dos turistas (país de origem), mesmo que o guia de turismo não esteja familiarizado com essa última (SALAZAR, 2006).

No *Roman Army Museum*, em Brampton (Reino Unido), a exposição de artefatos romanos, muitos dos quais ligados à Muralha de Adriano (construção, manutenção e utilização), convive com jogos, maquetes e simulações e reconstruções, alguns particularmente populares entre crianças e adolescentes. A foto 1 mostra parte da sala dedicada aos armamentos utilizados pelos romanos, durante o período no qual permaneceram no norte da Inglaterra:

2 A escravidão no Brasil foi oficialmente extinta em 13 de maio de 1888, por meio da Lei Imperial N. 3.353 (Lei Áurea). Até essa data, o proprietário podia aplicar castigos corporais a seus escravos, a sua discricção (COSTA, 2007).

FOTO 1 - ROMAN ARMY MUSEUM, BRAMPTON



FONTE: O autor, abril de 2017.

A sala do *Roman Army Museum* conjuga três meios para expor os armamentos utilizados pelos romanos. Primeiro, há a exposição, protegida por vidro, de achados arqueológicos. Segundo, há a reconstrução, no meio da sala, de balistas romanas; dado que as originais eram feitas de madeira, apenas sua reconstrução permite que o visitante tenha a noção de como eram essas armas. Por fim, foi instalado um equipamento, por meio do qual o visitante pode sentir a pressão necessária para usar um arco com flechas, no tempo dos romanos – ele é particularmente popular com crianças e adolescentes.

Além de criar, desenvolver e transmitir uma história e narrativa, é importante tornar a atração participativa e autêntica, ponto que é tratado na próxima subseção.

3.2 TORNAR A ATRAÇÃO TURÍSTICO-CULTURAL PARTICIPATIVA E AUTÊNTICA

Várias pesquisas apontam que a história das pessoas que viveram e passaram pela atração é o que mais chama a atenção dos visitantes, até pela capacidade de relacionar os fatos (alguns) com sua própria vida pessoal. Na Inglaterra, é cada vez mais comum encontrar, em museus regionais, centros de interpretação patrimonial e casas históricas, exposições e narrativas acerca da vida de pessoas comuns em períodos passados. Apesar de eles ressaltarem as mudanças trazidas pelo passar dos anos – em alguns casos, isso representa séculos –, há narrativas que reforçam a universalidade da existência humana, em todas as épocas – o trabalhar, o brincar, o vestir-se etc. (BEEHO; PRENTICE, 1997; PRENTICE; GUERIN; MCGUGAN, 1998).

É comum a interpretação patrimonial sobre a vida das pessoas no passado gerar dois tipos de reação do público, a saber: a) a reflexão de como a vida no passado era mais difícil, e de que se toma como dado muitos elementos contemporâneos que

permitem viver mais e melhor; e b) o reconhecimento de que havia mais solidariedade entre as pessoas – às vezes, pensadas como parte de uma comunidade coesa e unida –, em comparação com um mundo contemporâneo marcado por comportamentos individualistas.

É crescentemente comum as atrações estimularem a participação do público, por meio de mostras interativas, da permissão de manusear peças selecionadas, de vestir roupas de um período passado, de participar de simulações virtuais etc.

A interpretação patrimonial também precisa passar a noção de que a atração é autêntica; no caso, isso se refere ao fato de o turista ou visitante avaliá-la como tal. A literatura de estudos de caso (HUGHES, 1995; MEDINA, 2003; TEO; YEOH, 1997) aponta que quanto mais o turista avalia a atração ou destino como autêntico, melhor é sua avaliação do elemento em questão. Dado que essa avaliação é feita pelo próprio turista, ela é subjetiva e raramente guiada por critérios técnicos ou acadêmicos, o que torna particularmente difícil sua medição.

De todo modo, textos como Kolar e Zabkar (2010) e Apostolakis (2003) trabalham a autenticidade como um elemento da oferta turística e instrumento de marketing. Já Eco (1986) aponta que as representações e simulações podem adquirir um status de hiper-realidade, ou seja, parecerem-se mais reais do que o lugar, objeto ou experiência a qual se referem.

Na Austrália, Moscardo e Pearce (1986) mostram que parques temáticos com atavios culturais promovem-se como autênticos, e que os turistas e visitantes buscam a autenticidade nesses equipamentos culturais. Após a visita, muitos avaliam sua experiência como autêntica, mesmo o parque tendo sido construído para funcionar como uma atração turística.

Tendo como base essas diretrizes básicas de interpretação patrimonial, há vários meios e técnicas disponíveis para o destino ou atração turístico-cultural em questão, que podem ser divididos no seguinte: a) interpretação ao vivo; b) textos e publicações; e c) interpretação com base no design. É sobre isso que trata a próxima seção.

4 MEIOS E TÉCNICAS DE INTERPRETAÇÃO

Seguindo-se a estrutura proposta por Murta e Goodey (2002), dividem-se os meios e técnicas em interpretação ao vivo, textos e publicações e interpretação com base no design.

4.1 INTERPRETAÇÃO AO VIVO

A interpretação ao vivo é muito comum e popular nos Estados Unidos da América (EUA) e na Europa Ocidental. Em muitos museus e centros de interpretação patrimonial, é possível encontrar funcionários ou voluntários devidamente paramentados nas seguintes funções:

- a) demonstração de uma arte ou ofício do passado; em alguns casos, o visitante tem a oportunidade de comprar o produto da interpretação ao vivo, como ocorre no Jórdvik Viking Centre, em York (Inglaterra), com a cunhagem de uma réplica de moeda viking;
- a) encenação de uma personagem do passado, seja uma figura histórica conhecida ou um cidadão comum. Nesse caso, é vital que o ator incorpore a personagem, de modo a dar credibilidade à encenação;
- a) apresentação de manifestações culturais “tradicionais,” a exemplo do que ocorre em parques temáticos com atavios culturais.

Em algumas atrações, um conjunto de atores e artesãos pode ser contratado para traçar um panorama mais amplo sobre um determinado período, como Bruner (1994) descreve em New Salem (EUA), local onde Abraham Lincoln morou, nos anos 1830. Cada casa restaurada ou reconstruída da vila conta com um intérprete, que discorre sobre algum aspecto da vida nos anos 1830.

4.2 TEXTOS E PUBLICAÇÕES

Os textos e publicações consistem em mapas, roteiros de visita, panfletos, brochuras e cartões postais, que permitem, dentre outras coisas, o seguinte: a) fornecer dados e informações acerca da atração, de seu tema e de seu acervo; b) sugerir um roteiro de visita, por meio do qual o turista consiga ver o que a atração tem de mais valioso, em reduzido período de tempo; e c) relacionar a atração em questão com outras oportunidades de visita nos arredores.

Cumpra sempre fazer duas advertências, a saber: a) materiais com textos muito extensos tendem a ser avaliados como enfadonhos pelos turistas, que podem até os recolher, para depois não os usar; e b) mais importante do que listar dados e fatos sobre a atração, é vital que a publicação capture a imaginação e a curiosidade do turista, demonstrando o porquê ela é extraordinária e merece ser visitada.

4.3 INTERPRETAÇÃO COM BASE NO DESIGN

A interpretação com base no design pode ser feita por meios estáticos de exibição e por meios animados de exibição. O consumo das mídias disponíveis em uma atração – textos, áudios, filmes, hologramas etc. – não é compensatório, mas sim complementar. Os visitantes tendem a combinar essas mídias durante sua experiência, e não a trocar uma pela outra. De forma geral, o consumo de uma determinada mídia aumenta a probabilidade do desfrute de outras. Prentice, Guerin e McGugan (1998) demonstram isso para o centro de interpretação patrimonial *Discovery Point*, cujo principal elemento é o navio *Discovery*, em Dundee (Escócia).

Os meios estáticos de exibição proveem dados e informações – com o perdão da tautologia – estáticos; eles não mudam nem sequer interagem com o visitante. O exemplo mais ilustrativo disso é uma placa que conta a história e as principais características de uma atração ou de um sítio patrimonial. Ela proverá o mesmo conteúdo para todas as pessoas, independentemente de quem seja, e não há a

possibilidade de interação nesse processo.

Os meios dinâmicos de exibição incluem sons, imagens, luzes, simulações, painéis interativos, hologramas e outras mídias e técnicas que fazem uso de experiências baseadas em tecnologia de ponta. Ao estudar o turismo em *New Lanark Mills World Heritage Site*, Beeho e Prentice (1997) apontam que a *Annie McLeod Experience*, um passeio visual que utiliza hologramas para contar a vida das crianças que trabalhavam na indústria têxtil, em 1820, foi considerada a experiência mais interessante da atração, por parte de 22 dos 40 turistas entrevistados. Não obstante *New Lanark* contar com um conjunto arquitetônico e paisagístico singular, demonstrações de maquinário têxtil antigo e diversas atividades ligadas ao patrimônio e à história local, é interessante notar que a experiência preferida pelos visitantes poderia ter sido montada no estacionamento de um *shopping center* (BEEHO; PRENTICE, 1997).

Em resumo, Murta e Goodey (2002, p. 27) colocam os cuidados básicos necessários à confecção, produção e instalação de uma placa, painel ou letreiro:

O texto deve ser curto, simples e equilibrado com mapas e ilustrações para facilitar a compreensão do visitante. A estrutura e os materiais devem ser de boa qualidade, como também resistentes ao clima e ao vandalismo. Atenção especial deve ser dada à altura da montagem, para facilitar o acesso às crianças e aos deficientes físicos. Também a localização e o grau de intromissão e poluição visual são questões importantes para se chegar a uma interpretação de qualidade.

A foto 2 mostra uma placa da Muralha de Adriano, colocada pela organização patrimonial *English Heritage*:

FOTO 2: MURALHA DE ADRIANO - “CROSSING THE IRTHING”



FONTE: O autor (2017)

A placa permite ao visitante melhor entender um dos mais longos e interessantes trechos remanescentes da Muralha de Adriano – os resquícios de uma ponte sobre

o Rio Irthing. A placa traz vários elementos importantes à interpretação patrimonial, a saber: a) há um texto sintético que fala sobre a ponte, e conta o que aconteceu com ela, após a saída dos romanos; b) mostra-se que o rio teve uma mudança em seu curso, o que explica seu antigo leito estar seco; c) o símbolo da UNESCO deixa claro que a Muralha de Adriano é um Patrimônio Mundial da Humanidade; d) há uma pintura, que mostra ao visitante como a ponte deve ter sido, quando ainda era usada pelos romanos; e e) há a indicação de outros vestígios da Muralha de Adriano, nas proximidades, para o turista ou visitante interessado.

Já a foto 3 traz uma pequena placa, em Norwich, que faz parte de um projeto mais amplo, ligado à herança viking local:

FOTO 3: NORWICH - NORTH SEA VIKING LEGACY PROGRAMME



FONTE: O autor (2017)

O projeto *North Sea Viking Legacy Programme* contou com o suporte da União Europeia. Em Norwich, ele foi responsável pela instalação de pequenas placas pela cidade, que apontam locais ligados à herança viking, por mais que não tenha restado nenhum vestígio material. É o caso da placa retratada na foto 3. Ela está situada em um sítio onde havia uma igreja anglo-escandinava, construída por volta do ano 1000 e há séculos desaparecida, e que existe, atualmente, estúdios de televisão.

De forma geral, a exposição de objetos e documentos fixos e protegidos – em museus e monumentos históricos – segue a linha da caixa ou vitrine de vidro, de modo a proteger o acervo, ao mesmo tempo em que se provê uma boa visualização ao público. Sem retirar a validade da caixa ou vitrine de vidro, tem sido comum o

fato de equipamentos culturais complementarem a exposição com elementos que contextualizem os objetos expostos. Em vários museus da Inglaterra, peças arqueológicas são acompanhadas por desenhos, que mostram como teria sido sua aparência original, bem como se dava seu uso (utilitário ou decorativo). Além disso, a exposição de peças da Idade Média e do Antigo Egito costumam ser acompanhadas por cenários que remetem a esses períodos.

Os modelos e as reconstruções são maneiras particularmente úteis de capturar a atenção do público, tendo ampla aceitação em atrações ao redor do mundo. Os modelos (representações reduzidas da realidade) são utilizados em atrações na forma de maquetes, via de regra. Essas se enquadram em um ou mais dos seguintes pontos:

- a) a atração é fisicamente imensa, o que dificulta sua apreensão como totalidade, por parte do visitante. Muitas catedrais e conjuntos religiosos contam com maquetes do prédio ou do conjunto arquitetônico, a fim de que o visitante melhor compreenda sua grandiosidade;
- a) as ruínas e sítios arqueológicos contam com maquetes que retratam o monumento, o conjunto arquitetônico ou o povoamento em uma determinada época passada, quando ainda era ocupado/povoado. A maquete permite mostrar como era o monumento ou lugar antes de seu abandono e ruína, e o torna mais compreensível ao retratar as partes que caíram em ruína e as que não existem mais;
- a) a atração modificou-se significativamente, ao longo dos séculos. Nesse caso, uma série de maquetes pode ajudar o visitante a compreender essa trajetória, bem como a identificar as variadas épocas de construção da atração;
- a) a maquete pode dar uma visão geral de uma cidade patrimonial, sítio arqueológico ou núcleo antigo urbano. Esse tipo de maquete é também útil para prover ao visitante um melhor senso de direcionamento dentro da localidade, e para despertar o interesse em visitar atrações que ele ainda não sabia que existiam.

A foto 4 mostra a maquete instalada na entrada do sítio arqueológico de Vindolanda, no norte da Inglaterra:

FOTO 4 - VINDOLANDA - MAQUETE



FONTE: O autor (2017)

O sítio arqueológico de Vindolanda preserva os remanescentes da antiga cidade romana, abandonada há mais de 1.600 anos (STEDMAN, 2011). Como sobraram apenas as bases das construções originais, a atração lança mão de vários meios e técnicas de interpretação patrimonial, a exemplo da maquete que retrata como teria sido Vindolanda e seus arredores, em seu apogeu.

As reconstruções objetivam mostrar aos visitantes uma realidade e contexto passados, por mais que, via de regra, isso se atenha ao lado “artefatual” da história, por meio da exposição de peças e objetos. A ênfase costuma recair na reconstrução meticulosa de ambientes passados, mas nem sempre isso é acompanhado pela interpretação acerca da situação econômica, social, cultural e política mais ampla, presente na época retratada, como Abram (1996) tão bem comenta. A reconstrução pode retratar como era o ambiente, em uma época passada, ou um lugar que tenha a ver com o tema da atração em questão. Por exemplo, a organização patrimonial *National Trust* instalou uma reconstrução do sistema de trincheiras das tropas inglesas e francesas na Batalha do Somme, em comemoração a seus 100 anos, no porão do *Powis Castle* (País de Gales). Dado que o herdeiro do castelo foi morto nessa batalha, o *National Trust* aproveitou a ocasião para fazer essa reconstrução, que permitia ao visitante apreciar um contraste interessante, ao comparar o conforto e a grandeza dos quartos e amplos salões com as condições insalubres das trincheiras (NATIONAL TRUST, 2017).

A respeito da utilização do som, ela segue duas linhas principais. Primeiro, o som é utilizado para complementar uma exposição ou outro meio de interpretação. Por exemplo, no *Magna Science Adventure Centre*, instalado em uma usina siderúrgica desativada perto de Sheffield (Inglaterra), o visitante é convidado a utilizar pequenos holofotes para iluminar o interior escuro de parte do equipamento cultural. Ao iluminar determinadas partes, aciona-se um áudio acerca dos ex-trabalhadores da indústria. Como exemplo, tem-se que um dos relatos lá ouvidos era o de uma antiga operária

da siderúrgica, acerca das condições de trabalho. A segunda forma de utilizar o som nas atrações ocorre por meio da distribuição de equipamentos de áudio para os visitantes, a exemplo de o que ocorre em Stonehenge e no Castelo de Windsor, ambos na Inglaterra.

Outro meio importante para a interpretação patrimonial é a utilização de luz, imagem e som, a exemplo de espetáculos de som e luz. No Brasil, são famosos os do Museu Imperial (Petrópolis) e das Ruínas das Missões (São Miguel das Missões), segundo a experiência profissional do autor do presente artigo.

No *York Castle Museum*, as antigas celas remanescentes das masmorras do castelo são “ocupadas” por projeções de atores que encenam o papel de antigos prisioneiros condenados à morte; eles dirigem-se ao visitante, defendendo-se das acusações.

O movimento é particularmente importante para museus de ciência e indústria. Na Inglaterra, berço da Revolução Industrial, muitas fábricas abandonadas foram restauradas e transformadas em museus e centros de interpretação patrimonial, com demonstrações de maquinário antigo. Urry (2002, p. 119, tradução nossa³) chama a atenção para: “[...] pessoas que manuseiam máquinas que não produzem, na verdade, nada, apenas demonstrando [o funcionamento da] a máquina – ‘a indústria desativada que funciona’ (White, 1987, p. 11).

E ainda, muitos destinos turísticos beneficiam-se da adoção da tematização turística, que pode centrar-se em um povo do passado, um período histórico, personagens reais ou fictícios etc. Finalmente, é importante o envolvimento da comunidade local na interpretação do patrimônio. Isso pode e deve ser feito em três frentes, a saber:

- a) a necessidade de sensibilizar e educar a comunidade local para que ela conheça, valorize e se envolva com seu próprio patrimônio – e se torne sua guardiã;
- a) a utilização da comunidade local como fonte de conhecimento no que diz respeito ao patrimônio cultural imaterial e à história oral do lugar;
- a) a participação da comunidade local no desenvolvimento do destino, inclusive para que os residentes consigam capturar parte dos rendimentos do turismo, bem como controlar os aspectos danosos gerados pelos turistas e firmas turísticas (depredação, lixo, poluição etc.).

Seguem-se, agora, as Considerações Finais do presente artigo, que trazem a suma de o que foi exposto, as principais limitações do trabalho e propostas para novas pesquisas e para possíveis atividades de interpretação patrimonial.

3 [...] people run machinery which does not actually produce anything but simply demonstrates the machinery – the working non-working industry’ (White, 1987: 11).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como colocado, o artigo apresenta um esquema que permita ao leitor ter uma visão geral e esquemática acerca da interpretação do patrimônio no turismo. Como bem resume Salazar (2006), a interpretação e a construção de narrativas turísticas têm o poder de transformar locais, povos e culturas em produtos e atrações facilmente consumíveis e inteligíveis a turistas e visitantes, por meio da simplificação e da adaptação de elementos locais. A visita a atrações turístico-culturais pode até não aumentar o conhecimento específico do turista – detalhes e informações específicas sobre o local ou atração visitado –, mas altera seus sentimentos e avaliações sobre o que é visto. Há sempre uma discrepância entre o que é passado pela atração e o que é recebido e interpretado pelos turistas; as pessoas sempre interpretam, como MacCannell (1999) tão bem ressalta.

O presente artigo apresentou e discutiu as diretrizes básicas da interpretação patrimonial, bem como abordou e exemplificou os principais meios e técnicas de interpretação. De todo modo, não há uma solução universalmente aplicável a todos os destinos e atrações turístico-culturais; o que dá muito certo em um caso pode se revelar um desastre em outros.

Cabe ressaltar que antes de serem destinos ou atrações turísticas, os museus, monumentos históricos, centros de interpretação patrimonial e conjuntos arquitetônicos, urbanísticos e paisagísticos exercem outros papéis e funções na vida contemporânea. Cumpre que a interpretação – e o turismo cultural, de modo geral – considere e respeite isso.

A principal limitação do presente artigo é ter precisado se basear, principalmente, em estudos e exemplos internacionais, por mais que, idealmente, seria bom ter contado com mais casos do Brasil. Isso não foi possível, em virtude de dois pontos. Primeiro, ainda há certa carência de literatura analítica e de estudos de caso no Brasil, acerca da interpretação do patrimônio no turismo cultural. Segundo, como já colocado, há ausência ou inadequação de interpretação do patrimônio no Brasil, no que concerne até mesmo cidades patrimoniais e atrações turístico-culturais importantes. Em virtude disso, o presente artigo baseou-se majoritariamente em casos e exemplos internacionais.

É a partir dessas limitações que o presente artigo aponta duas propostas para trabalhos futuros. Primeiro, é necessário realizar mais pesquisas sobre a interpretação do patrimônio no Brasil, em cidades patrimoniais e atrações turístico-culturais, inclusive acerca de o que os visitantes sentem falta. Segundo, e em complemento a isso, as políticas de turismo precisam contemplar a interpretação do patrimônio, pois apenas repassar dados e informações desconexos é algo que precisa ficar no passado.

REFERÊNCIAS

- ABRAM, S. A. Reactions to tourism: a view from the deep green heart of France. In: BOISSEVAIN, J. (ed.). **Coping with tourists: European reactions to mass tourism**. Providence: Berghahn Books, 1996. p. 174-203.
- APOSTOLAKIS, A. The convergence process in heritage tourism. **Annals of Tourism Research**, v.30, n.4, p.795-812, 2003.
- BEEHO, A. J.; PRENTICE, R. C. Conceptualizing the experiences of heritage tourists: a case study of New Lanark World Heritage Village. **Tourism Management**, v.18, n.2, p.75-87, 1997.
- BOISSEVAIN, J. (ed.). **Coping with tourists: European reactions to mass tourism**. Providence: Berghahn Books, 1996.
- BRUNER, E. M. Abraham Lincoln as authentic reproduction: a critique of postmodernism. **American Anthropology**, v.96, n.2, p.397-415, 1994.
- CHAMBERS, E. **Native tours: the anthropology of travel and tourism**. Long Grove: Waveland Press, 2000.
- CORK, T. Theft or vandalism of second Colston statue plaque 'may be justified' - Tory councilor. **Bristol Live**, Bristol, 23 jul. 2018. Disponível em: <<https://www.bristolpost.co.uk/news/bristol-news/theft-vandalism-second-colston-statue-1815967>>. Acesso em: 16 jun. 2020.
- COSTA, E. V. da. **Da monarquia à república: momentos decisivos**. 8. ed. rev. e ampliada. São Paulo: Fundação Editora UNESP, 2007.
- DICKS, B. The view of our town from the hill: communities on display as local heritage. **International Journal of Cultural Studies**, v. 2, n. 3, p. 349-368, 1999.
- DIOCESE OF NORWICH. **Norwich Cathedral**: come and discover your cathedral; Norwich's number one attraction. Norwich: Diocese of Norwich, s/d.
- ECO, U. **Travels in hyperreality**. San Diego: Harcourt, 1986.
- GRÜNEWALD, R. A. Turismo e etnicidade. **Horizontes Antropológicos**, v.9, n.20, p.141-159, 2003.
- HUGHES, G. Authenticity in tourism. **Annals of Tourism Research**, v. 22, n. 4, p. 781-803, 1995.
- HUGHES, K.; BOND, N.; BALLANTYNE, R. Designing and managing interpretative experiences at religious sites: visitors' perceptions of Canterbury Cathedral. **Tourism Management**, v.36, p.210-220, 2013.

KOLAR, T.; ZABKAR, V. A consumer-based model of authenticity: an oxymoron or the foundation of cultural heritage marketing? **Tourism Management**, v.31, n.5, p.652-664, 2010.

MACCANNELL, D. **The tourist: a new theory of the leisure class**. Berkeley: University of California Press, 1999.

MCINTOSH, A. J.; PRENTICE, R. C. Affirming authenticity: consuming cultural heritage. **Annals of Tourism Research**, v. 26, n. 3, p. 589-612, 1999.

MCKERCHER, B.; DU CROS, H. **Cultural tourism: the partnership between tourism and cultural heritage management**. Binghamton: Haworth Hospitality Press, 2002.

MEDINA, L. K. Commoditizing culture: tourism and Maya identity. **Annals of Tourism Research**, v. 30, n. 2, p. 353-368, 2003.

MEETHAN, K. Consuming (in) the civilized city. **Annals of Tourism Research**, v.23, n.2, p.322-340, 1996.

MOSCARDO, G. M. Toward a cognitive model of visitor responses in interpretative centers. **The Journal of Environmental Education**, v.20, n.1, p.29-38, 1988.

MOSCARDO, G. Mindful visitors: heritage and tourism. **Annals of Tourism Research**, v.23, n.2, p.376-397, 1996.

MOSCARDO, G. M.; PEARCE, P. L. Historic theme parks: an Australian experience in authenticity. **Annals of Tourism Research**, v.13, n.3, p.467-479, 1986.

MURTA, S. M.; GOODEY, B. Intepretação do patrimônio para visitantes: um quadro conceitual. In: MURTA, S. M.; ALBANO, C. (Orgs.). **Interpretar o patrimônio: um exercício do olhar**. Belo Horizonte: Ed. UFMG; Território Brasília, 2002. p.13-46.

NATIONAL TRUST. **Impact review 2016/17**. Swindon: National Trust, 2017.

PACKER, J.; BALLANTYNE, R.; UZZELL, D. Interpreting war heritage: impacts of Anzac museum and battlefield visits on Australians' understanding of national identity. **Annals of Tourism Research**, v.76, p.105-116, 2019.

PORIA, Y.; REICHEL, A.; BIRAN, A. Heritage site management: motivations and expectations. **Annals of Tourism Research**, v.33, n.1, p.162-178, 2006.

PRENTICE, R.; GUERIN, S.; MCGUGAN, S. Visitor learning at a heritage attraction: a case study of *Discovery* as a media product. **Tourism Management**, v.19, n.1, p.5-23, 1998.

RICHARDS, G. **Cultural tourism in Europe**. Wallingford: CAB International, 1996.

SALAZAR, N. B. Tourism and glocalization: "local" tour guiding. **Annals of Tourism**

Research, v.32, n.3, p.628-646, 2005.

SALAZAR, N. B. Touristifying Tanzania: local guides, global discourse. **Annals of Tourism Research**, v.33, n.3, p.833-852, 2006.

SCHOUTEN, F. Improving visitor care in heritage attractions. **Tourism Management**, v.16, n.4, p.259-261, 1995.

SMITH, V. L. (Ed.). **Hosts and guests: the anthropology of tourism**. 2nd ed. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1989.

STEDMAN, H. **Hadrian's Wall Path**. Surrey: Trailblazer Publications, 2011.

TEO, P.; YEOH, B. S. A. Remaking local heritage for tourism. **Annals of Tourism Research**, v. 24, n. 1, p. 192-213, 1997.

THE LANDMARK TRUST. **Report and financial statements: year ended 31 March 2017**. Maidenhead: The Landmark Trust, 2017.

TOFFOLO, R.; CARDOZO, P. F. Interpretação patrimonial como forma de valorização das edificações e o desenvolvimento turístico do município de Lapa (Paraná, Brasil). **Revista Turismo e Sociedade**, v.6, n.4, p.791-813, 2013.

URRY, J. **The tourist gaze**. Second edition. London: Sage, 2002.

Recebido em: 08-09-2019.

Aprovado em: 20-06-2020.

TS