

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE TURISMO

MILENA FERREIRA

UNDERNEATH THE PURPLE RAIN: O LEGADO DE PRINCE E O MUSEU DE
PAISLEY PARK – USA

PONTA GROSSA
2018

MILENA FERREIRA

UNDERNEATH THE PURPLE RAIN: O LEGADO DE PRINCE E O MUSEU DE
PAISLEY PARK – USA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
para obtenção do título de Bacharel em Turismo
na Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientador: Prof. Me. Ricardo Gomes Ramos

PONTA GROSSA

2018

MILENA FERREIRA

UNDERNEATH THE PURPLE RAIN: O LEGADO DE PRINCE E O MUSEU DE
PAISLEY PARK – USA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel
em Turismo na Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Ponta Grossa, 14 de novembro de 2018.

Prof. Me. Ricardo Gomes Ramos – Orientador
Mestre em Desenvolvimento e Meio Ambiente
Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profa. Dra. Graziela Scalise Horodyski
Doutora em Geografia
Universidade Estadual de Ponta Grossa

Prof. Me. Carlos Alberto Maio
Mestre em História
Universidade Estadual de Ponta Grossa

Dedico à minha família, às melhores amigas que eu poderia ter na vida e às demais pessoas especiais que, mesmo com a distância, são demasiadamente importantes em minha vida. Obrigada aos meus ídolos, que me ensinaram a não desistir jamais, em especial Sebastian Vettel e Prince, inspiração para este trabalho.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela capacidade, criatividade e pelas diversas oportunidades que me concedeu até aqui.

Ao Prof. Me. Ricardo Gomes Ramos pela maravilhosa contribuição de seus conhecimentos, sugestões e por todo o tempo disponibilizado para a orientação desta pesquisa.

À Profa. Dra. Graziela Scalise Horodyski, pela força, amizade e colaboração de informações que auxiliaram no início da concretização deste estudo.

À Profa. Dra. Valéria de Meira Albach, pelas primeiras orientações que foram de grande importância na escolha do caminho que tracei.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para a conclusão desta pesquisa.

'Cuz in this life things r much harder than in the afterworld,
In this life you're on your own!
And if de-elevator tries 2 bring u down,
Go crazy.
Punch a higher floor!

(Prince)

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo verificar de que modo o museu de Paisley Park auxilia na preservação da memória e do legado de Prince, artista que ficou conhecido internacionalmente na década de 1980 pelo disco e obra cinematográfica intitulada “Purple Rain”. Para tanto, foram estudadas quais as funções de um museu e suas adaptações com o passar do tempo, para auxiliar na compreensão de sua relação com a memória. A partir dessa base, foram elencados fatores que levaram ao entendimento da importância de Prince para o universo da música, justificando assim a tematização de um museu em sua homenagem. Foram utilizadas fontes de natureza bibliográfica e documental, sobretudo, meios de comunicação de massa, para a caracterização do acervo e das exposições do museu, bem como uma parcela de comentários dos visitantes pelo *Tripadvisor* a respeito de suas experiências para obtenção dos resultados. Por fim, percebeu-se que o museu de Paisley Park é uma das ferramentas que tem como função preservar o legado de Prince para novas gerações, por meio de seu acervo e oportunidades de experiências.

Palavras-chave: Prince. Museu Paisley Park. Memória. Experiência Turística.

ABSTRACT

The following study aims to verify how the Paisley Park Museum supports in the preservation of the memory and legacy of Prince, an artist who became known internationally in the 1980s for the album and movie entitled "Purple Rain". To make it possible, it was been studied the functions of museums in general and its adaptations, as a way to understand its relation with memory. From this base, factors that led to the understanding of Prince's importance to the universe of music were noted, to justify the use of a thematic museum in his honor. Bibliographical and documentary sources were used, mainly mass media, for the characterization of Paisley Park's collection and exhibitions, as well as comments from visitors by *Tripadvisor* about their experiences to obtain the results. Finally, it was determined that the Paisley Park Museum is one of the projects that has the function of preserving Prince's legacy for new generations through its collection and opportunities of experiences.

Keywords: Prince. Paisley Park Museum. Memory. Tourist Experience.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – A: Maquete do Ecomuseu. B: Show de Eletrostática do MCT PUCRS. C: Hall do Museu do Amanhã. D: Sala das Copas do Mundo do Museu do Futebol.....	16
Quadro 1 – As tipologias de Museus.....	18
Figura 2 – A: Sala das minas. B: Elevador virtual	22
Figura 3 – A: Diário de Anne Frank. B: Mural de Anne. C e D: Demais espaços do museu	23
Figura 4 – A: Rijksmuseum Amsterdam. B: Museu dos Beatles. C: CORPUS. D: Casa de Pesagem de Bruxas de Oudewater	24
Figura 5 – A, B e C: Visitantes interagindo com equipamentos do Micropia. D: Passaporte com carimbos do museu	29
Figura 6 – Visitante interagindo com estrutura do Museu do Homem Americano.....	30
Figura 7 – A: Visitante com iPad. B: Jungle Room. C: Presley Motors Automobile Museum. D: Meditation Garden. E: Elvis The Entertainer Career Museum	34
Figura 8 – A: 1982. B: 1984. C: 1988. D: 1989. E: 1991. F: 1992. G: 1997. H: 2005. I: 2006. J: 2009. K: 2010. L: 2014	38
Figura 9 – A: #LoveSymbol2. B: Publicação de Prince sobre o piano Yamaha	39
Figura 10 – A: Produtos licenciados à venda pelo Minnesota Twins. B: Uniforme do Minnesota Timberwolves.....	44
Quadro 2 – Variáveis e indicadores da pesquisa	46
Figura 11 – A: Prédios correspondentes ao Complexo de Paisley Park. B: Imagem noturna com iluminação púrpura. C. Visão aérea do complexo	48
Figura 12 – A: Entrada do museu. B: Pintura dos olhos de Prince e seu símbolo	53
Figura 13 – Átrio de Paisley Park.....	54
Figura 14 – A: Exibição de cenas e motocicleta. B: Traje, Oscar e Cloud Guitar.....	56
Figura 15 – A, B, C e D: Under the Cherry Moon/Graffiti Bridge Room.....	57
Figura 16 – A e B: NPG Music Club. C: Lance de escadas. D: Fronte do carro de Sign ‘O’ the Times.....	58
Figura 17 – A e B: Estúdios de Paisley Park. C: Baixista da banda Guns n’ Roses em foto exclusiva.....	59
Figura 18 – A: Desenho do traje com algumas anotações de Prince. B: Figurino em exposição.....	60

Figura 19 – A e B: Graffiti Bridge (1990). C: Sign ‘O’ the Times (1987). D: Purple Rain (1984). E: Lovesexy (1988). F: 3rdeyegirl (2013). G: 1999 (1982). H: Around the World in a Day (1985). I e J: The Gold Experience (1994)	61
Figura 20 – A: Bota usada no vídeo “Raspberry Beret”. B: Bota da turnê “Lovesexy”. C: Brinco ear cuff personalizado com pedras preciosas. D: Chapéu com correntes do vídeo “My Name is Prince”. E: Colar com o símbolo de Prince	62
Figura 21 – A: Violão de apresentações acústicas da turnê “Musicology” (2004). B: Guitarra Love Symbol Gold (1994). C: Guitarra de sua estreia na TV (1980). D: Guitarra modificada por Prince estilizada com seu símbolo. E: Guitarra cujo modelo foi reproduzido por toda sua carreira (1970s). F: Última guitarra de Prince (2016). G: Baixo com a pintura de um olho (1990s). H: Guitarra “Cloud” versão laranja (2000s). I: Baixo de “Batman” (1989). J: Violão acústico tocado por Prince na canção “4 the tears in your eyes” (1985).....	63
Figura 22 – A, B, C e D: Apresentação de Prince sob chuva no Super Bowl em 2007	64
Figura 23 – A, B, C, D, E e F: Exposição itinerante “My Name is Prince”	65
Quadro 3 – Opções de ingresso do museu Paisley Park	67
Figura 24 – A: Parte dos itens a venda na loja de presentes. B: Espaço para refeições.....	70
Figura 25 – A: Pandeiro personalizado de Paisley Park. B: Guarda-chuva que muda sua coloração. C: Lenço mesclado com a logo de Paisley Park	71
Quadro 4 - Representação dos domínios da experiência no museu Paisley Park	73

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
1.1 MUSEUS	14
1.2 ACERVO, EXPOSIÇÕES E EXPERIÊNCIA.....	24
1.3 PRINCE	35
1.3.1 Púrpura	36
1.3.2 Direitos autorais	40
1.3.3 Legado	42
2 METODOLOGIA	45
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO	48
3.1 PAISLEY PARK	48
3.2 O MUSEU DE PAISLEY PARK.....	50
3.2.1 Acervo e exposições.....	55
3.2.2 Paisley Park: ingressos e experiência	66
CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
REFERÊNCIAS	78
ANEXO A – Proclamação do Paisley Park Day	89

INTRODUÇÃO

Devido ao surgimento de novas tecnologias e ao uso de variadas formas de comunicação, o modo com que as novas gerações veem a realidade vem sendo afetada, visto que a perspectiva sensorial agora é outra. Nesse sentido, o turismo deve moldar-se, oferecendo produtos mais criativos e inovadores, buscando satisfazer os desejos, necessidades e expectativas dos turistas, valorizando a individualidade e as emoções. Destinos com aspectos únicos são capazes de atrair mais visitantes, e seus diferenciais auxiliam na imagem e no fortalecimento da população local.

A memória encontra-se como um dos elementos que levam a procura de atrativos turísticos, pois as vivências, lembranças e percepções passadas podem ser levadas em consideração pelo visitante no momento da escolha.

Os museus conectam o visitante com pontos específicos da memória preservada por eles, e encaram a tecnologia como desafio, adaptando seus discursos expositivos, proporcionando experiências diferenciadas através de novos cenários e formas de exibição, usando-a em benefício próprio e atraindo novos públicos por meio da inserção de novas tecnologias.

O auge do sucesso de Prince deu-se nos anos 80 com *Purple Rain*, apesar do artista ter lançado um total de 39 álbuns de estúdio ao longo de quase 40 anos de carreira. A título de exemplificação, cita-se que em apenas três dias após a sua morte em 2016, Prince vendeu 2,3 milhões de músicas e mais de 579 mil discos (EXAME, 2016).

Considera-se que ele inovou o mundo da música compondo, cantando e tocando uma diversidade de instrumentos, sendo conhecido pela sua presença de palco e sua forma de vestir extravagante, assim como sua voz de amplo alcance e a luta pelos direitos de seu próprio trabalho.

No que diz respeito ao uso de tecnologias como a internet a seu favor, o artista se manteve resistente e, muitas vezes, contra, devido ao seu relacionamento conturbado com as ferramentas utilizadas pelos artistas para a venda e divulgação de seus respectivos trabalhos no mundo digital.

Mesmo sem ter deixado testamento, os administradores de seu espólio buscaram cumprir com as medidas necessárias para abertura de um museu no complexo de estúdios e casa de Prince, Paisley Park, nos Estados Unidos e, para

isso, contataram os responsáveis pelo museu Graceland de Elvis Presley, que já recebeu mais de 20 milhões de visitantes desde sua abertura em 1982 (THE GUARDIAN, 2016).

Justifica-se a escolha do tema desta pesquisa a busca pela abordagem de um objeto ao qual a autora se identifica, tornando-se assim um estudo prazeroso e que faz a junção do conhecimento científico ao pessoal. Além disso, foi possível aprofundar conceitos sobre museus e sua importância para o turismo, verificando como o uso das novas tecnologias é colocado em prática, agregando experiências diversificadas aos visitantes.

Nota-se a importância de que atrativos turísticos como o museu de Paisley Park e o museu de Graceland recebam atenção especial por parte de turismólogos, sendo o de Elvis uma atração internacionalmente consolidada e o de Prince um potencial, devido a característica de exclusividade que torna único o estilo de ambos. Portanto, os dados reunidos e analisados neste trabalho visam responder ao seguinte problema de pesquisa: de que modo o museu de Paisley Park auxilia na preservação da memória e do legado de Prince?

Sendo assim, definiu-se como objetivo geral verificar de que modo o museu de Paisley Park auxilia na preservação da memória e do legado de Prince e, como objetivos específicos: a) descrever os museus como espaço de preservação da memória; b) discutir a relevância de Prince para o universo da música; e c) caracterizar o museu de Paisley Park, seu acervo e exposições.

Trata-se de uma pesquisa descritiva, onde foram analisadas fontes de natureza bibliográfica, como livros e artigos científicos. Observou-se também dados de pesquisa documental, explorando principalmente reportagens de jornais e revistas não-científicas nacionais e internacionais com acesso disponível online, que fazem parte, segundo Gil (2008) dos documentos de comunicação de massa.

Mesmo considerando as fontes de comunicação de massa como documentos valiosos, Gil (2008) cita que é necessário tratar esses dados com cautela, uma vez que, segundo o autor, há certo sensacionalismo. Nesse sentido, devido a limitações de fontes científicas e ao uso de documentos de massa, pode ocorrer certa linguagem jornalística, justificada pelo uso de citações diretas.

Considera-se também que trata-se de uma pesquisa exploratória, por proporcionar uma visão geral sobre o fato, pouco explorado até então, cujos dados sugerem estudos mais aprofundados no futuro.

A estruturação deste trabalho se dá em forma de capítulos, onde o primeiro contém a fundamentação teórica, a qual discute a forma de que museus reformularam seus objetivos com o passar do tempo; o reconhecimento da classificação perante sua função, forma e estrutura; museus como territórios da preservação da memória; a importância da contextualização correta de seu acervo e exposições e o uso da tecnologia como desafio na criação de oportunidades de novas experiências.

Na sequência, são apresentados alguns fatores para o reconhecimento do artista Prince, elencando pontos importantes em sua carreira que o levam a ser homenageado em um museu.

O segundo capítulo aprofunda a metodologia utilizada neste trabalho, bem como o objetivo geral e os objetivos específicos, imprescindíveis na pretensão de responder ao problema central da pesquisa, já mencionado anteriormente.

Finalmente, no terceiro capítulo são apresentados os resultados e a discussão sobre o museu de Paisley Park expondo suas origens, o porquê dessa denominação e os primeiros indícios que levaram à inauguração do museu.

São demonstrados vários itens de seu acervo e quartos expositivos, além da exposição itinerante. Ao final são indicadas as modalidades de ingressos, os valores, algumas regras estipuladas pelo museu, como a proibição de fotos internas e as experiências descritas pelos visitantes.

Nas considerações finais apresentam-se elementos capazes de se obter uma resposta para a problemática deste trabalho, bem como evidencia a relevância de espaços de memória para as atividades turísticas.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Give me back the time, you can keep the memories¹
(Prince)

1.1 MUSEUS

A denominação de museu vem da Grécia antiga, onde os templos eram locais especialmente utilizados para a apreciação de estudos científicos, da arte e literários. Pouco comum durante a Idade Média, tornou-se mais popular a partir do século XV com o enriquecimento das coleções principescas, dos Gabinetes de Curiosidade e coleções científicas, como observado por Julião (2006, p. 18):

Com o tempo, tais coleções se especializaram. Passaram a ser organizadas a partir de critérios que obedeciam a uma ordem atribuída à natureza, acompanhando os progressos das concepções científicas nos séculos XVII e XVIII. Abandonavam, assim, a função exclusiva de saciar a mera curiosidade, voltando-se para a pesquisa e a ciência pragmática e utilitária.

Entretanto, mesmo melhor organizadas, no início as coleções destinavam-se somente ao desfrute de seus proprietários. Barretto (2008, p. 9) observa que “o museu era o guardião dos tesouros da classe dominante, principalmente obras de arte e objetos exóticos resultantes de espólio de guerra ou viagens de descobrimento”. Segundo Julião (2006), somente no fim do século XVIII esses espaços passaram a receber o público, dando origem aos museus nacionais.

A definição de museu da forma com que se conhece na contemporaneidade, surgiu durante a Revolução Francesa, onde “a intenção era instruir a nação, difundir o civismo e a história, instalando museus em todo o território francês” (JULIÃO, 2006, p. 19), fato que não chegou a se concretizar em sua totalidade, com a abertura apenas do Louvre em 1793.

Segundo Julião (2006) o Museu do Louvre faz parte de um dos dois modelos estabelecidos ao longo do século XIX, possuindo caráter celebrativo e estando diretamente conectado a história e cultura nacional, sendo considerado por Barretto (2018) como um “museu do povo”, pois as pessoas podiam ingressar sem que precisassem pagar. O outro modelo caracteriza museus “que surgiram como

¹ “Devolva-me o tempo, pode ficar com as memórias” (canção do álbum *Art Official Age* de 2014, tradução literal).

resultado do movimento científico, voltados para a pré-história, a arqueologia e a etnologia” (JULIÃO, 2006, p. 20), como por exemplo o Museu Britânico, em Londres.

Sendo assim, desde o surgimento até meados do século XX, “o aprendizado e a busca de novos conhecimentos eram a real motivação de seus frequentadores” (GOSLING; COELHO; RESENDE, 2014, p. 666), por isso, a maior preocupação dos museus era a preservação e documentação de elementos históricos.

Lasmar (2005, p. 173, grifo do autor) lembra que por mais de um século eles “tinham como tarefas básicas *pesquisar, preservar e expor*” e que durante as décadas de 1970 e 1980, com as transformações na organização da cultura devido aos vários questionamentos sociais, éticos, etc., houve um impasse na relação entre a funcionalidade do museu junto a sociedade e a museologia, resultando numa crise de identidade. Desde então, reformas e reconceituações vêm sendo aplicadas na museologia, tanto teoricamente quanto tecnicamente para redefinir seus objetos de estudo (LASMAR, 2005).

Com o desenvolvimento da sociedade, a definição de museu vem sendo modificada e atualizada de acordo com a realidade da comunidade global de museus pelo ICOM (*International Council of Museums* - Conselho Internacional de Museus) que, em sua última Conferência Geral, realizada em Viena na Áustria em 24 de agosto de 2007, definiu que:

Um museu é uma instituição sem fins lucrativos, permanentemente a serviço da sociedade e seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e exhibe os patrimônios tangíveis e intangíveis da humanidade e seu meio com propósitos de educação, estudos e diversão² (ICOM, 2017, tradução da autora).

De acordo com essa definição, museu pode ser concebido por uma instituição que visa proteger e preservar bens – tanto tangíveis quanto intangíveis – de interesse histórico e/ou cultural, ao mesmo tempo em que os exhibe, possibilitando atividades de aprendizagem e de entretenimento para a sociedade, indo além da oferta de conhecimento científico como foi no princípio, proporcionando uma experiência diversificada. Como base, pode-se citar exemplos como o Ecomuseu em Foz do Iguaçu, o Museu de Ciências e Tecnologia da PUCRS, o Museu do Amanhã

² “A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment” (ICOM, 2017).

do Rio de Janeiro e o Museu do Futebol em São Paulo (representados pela Figura 1) que possuem diferentes formas de organização.

Figura 1 – A: Maquete do Ecomuseu. B: Show de Eletrostática do MCT PUCRS. C: Hall do Museu do Amanhã. D: Sala das Copas do Mundo do Museu do Futebol



Fonte: Anv Travel Service; Milão Hotel; Museu do Amanhã; Museu do Futebol. Organizado pela autora.

O Ecomuseu é voltado ao grande acervo histórico que possui e a construção da Usina de Itaipu. Tem como objetivo propiciar uma volta ao passado por meio de instalações e equipamentos, além de espaços que recriam cenários, desde o período pré-histórico até a povoação de Foz do Iguaçu. Os destaques são a Maquete Gigante que representa a bacia do Paraná III³, onde os visitantes andam sobre a estrutura; a Réplica do Eixo da Turbina onde é explicado sobre a produção de energia em Itaipu e o Caminhão Gigante, utilizado na época da construção da usina (ITAIPU, 2018).

Já o MCT – PUCRS visa preservar e disseminar o conhecimento por meio de seu acervo e exposições, que são elaboradas de modo que os visitantes vivenciem uma experiência imersiva e participativa, tornando-se “protagonista de seu próprio aprendizado” (MCT PUCRSa, 2018). São cerca de 700 experimentos

³ A região da Bacia do Paraná III corresponde à área de afluentes que lançam suas águas no Rio Paraná, localizadas entre os rios Piquiri e Iguaçu (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2010).

com conceitos de química, física e matemática transformados em espelhos, sombras, choques elétricos, entre outros. Durante o percurso o visitante pode entrar em um giroscópio humano semelhante aos usados por astronautas, visualizar uma réplica do navio de Charles Darwin, participar da investigação de um crime fictício no estilo da série americana *CSI – Investigação Criminal*, além de assistir a um show de Eletrostática com o gerador de *Van der Graaf*⁴, que deixa o cabelo de alguns participantes, literalmente, em pé (MCT PUCRSb, 2018; UTFPR, 2018).

No Museu do Amanhã, o roteiro de visitas da exposição principal é feito, segundo a própria organização, em um percurso de perguntas onde o público percorre uma narrativa dividida em cinco áreas. Em “Cosmos” surgem as primeiras questões, que são *quais as dimensões da nossa existência? Como chegamos até aqui? E que futuro desejamos?* Em “Terra” existem grandes cubos que possuem conteúdos que investigam as três dimensões da existência: *quem somos?* Somos matéria, vida e pensamento. A próxima área é “Antropoceno”, considerado o ponto central do roteiro, pois incentiva uma reflexão sobre as transformações da composição da atmosfera, da biodiversidade, mudanças do clima e no curso dos rios e a necessidade de adaptação. Em seguida, existe o espaço “Amanhãs”, onde o foco está nas tendências globais e questões como sustentabilidade e convivência: *como e onde vamos viver?* Por fim, em “Nós” é proposto um engajamento do visitante na demonstração de que esse *amanhã* começa a partir do exato momento em que fazemos nossas escolhas (MUSEU DO AMANHÃ, 2018).

Já o percurso da exposição principal do Museu do Futebol é dividido por salas que “instigam o visitante a experimentar sensações e compreender por que, no Brasil, o futebol é mais do que um esporte: é nosso patrimônio, parte de nossa cultura e de nossa identidade” (MUSEU DO FUTEBOL, 2018). Os ambientes possuem, desde objetos e coleções que atçam a memória do visitante, homenagens aos locutores e aos grandes ídolos do futebol brasileiro, até a parte histórica, demonstrando como o esporte se tornou popular e os desafios enfrentados pelos negros e pelas mulheres na busca por seus direitos com relação a prática do futebol. Existem ainda salas que contam fatos marcantes da seleção em Copas do Mundo, bem como telas com filmes e espaços dedicados a arquitetura e fotografias.

⁴ Dispositivo que, ao armazenar cargas elétricas no seu terminal esférico, pode gerar alta tensão (cerca de 100.000 volts). Seu modelo didático permite realizar demonstrações que contextualizam diversos aspectos dos fenômenos eletrostáticos (UNESP Rio Claro, 2018).

O Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM, institui museu como um “lugar em que sensações, ideias e imagens de pronto irradiadas por objetos e referenciais ali reunidos iluminam valores essenciais para o ser humano” (IBRAM, 2018) e que estes são espaços para descobertas e aprendizado, onde “se amplia o conhecimento e se aprofunda a consciência da identidade, da solidariedade e da partilha” (IBRAM, 2018), sendo este conhecimento sobre um ponto específico da história ou ainda de si próprio.

Em 1994, Meneses estava convicto que,

no século XXI, os museus não serão espaços anacrônicos e nostálgicos, receosos de se contaminarem com os vírus da sociedade de massas, mas antes, poderão constituir extraordinárias vias de conhecimento e exame dessa mesma sociedade. Serão, assim, bolsões para os ritmos personalizados de fruição e para a formação da consciência crítica, que não pode ser massificada (MENESES, 1994 p. 14).

A visão de Meneses ainda na década de 90 sobre o que seria o futuro dos museus se confirma, pois, como já demonstrado, os museus foram moldando-se com o passar do tempo de acordo com a modernidade, apresentando diversas atividades e espaços integrados a eles.

Pode-se considerar que Barretto (2008, p. 12) segue em concordância com os conceitos anteriormente citados, pois afirma que, mesmo com tantos museus tradicionais que ainda seguem padrões do século XIX, “em geral, está havendo mudanças que integram os museus dentro da dinâmica contemporânea, na qualidade de equipamentos educativos e também de recreação e lazer”, declarando que existem muitas tipologias sendo oficialmente reconhecidas ou propostas. O Quadro 1 sintetiza as principais tipologias abordadas por Barretto (2008).

Quadro 1 – As tipologias de Museus

(continua)

Tipologia	Características	Exemplo
Museus de arte	“Educar para ver”. Geralmente informam sobre a vida do artista, suas técnicas e instrumentos de trabalho.	Museu David D’Angers, na França
Museus de ciência	Lugares de experimentação científica.	Deutsches Museum, na Alemanha

Quadro 1 – As tipologias de Museus

(conclusão)

Tipologia	Características	Exemplo
	Exposições onde o público pode manipular elementos.	
Museus de história	Acontecimentos e detalhes da história, importantes para entender o passado e planejar o futuro.	Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro
Museus pluralistas	Todos os segmentos da sociedade são representados, inclusive as minorias.	Museu de Arte de Goiânia
Museus ao ar livre	Áreas nas quais foram reconstruídos cenários de grande realismo, casas, cidades e vilas em tamanho natural.	Skansen, na Suécia
Ecomuseus	Espaços de interpretação e educação ambiental.	Ecomuseu de Itaipu
Museu comunitário	Educar a população com relação aos problemas sociais.	Anacostia, nos Estados Unidos
<i>Site museum</i>	Reúne preocupações com patrimônio, revitalização, museologia, museografia e turismo.	Museu de Farnham, na Inglaterra

Fonte: Barretto (2008). Elaborado pela autora.

Uma tipologia que não é vista na análise de Barretto, mas que vem se destacando é o de Museu Virtual, onde há uso de novas tecnologias como forma de exposição do acervo, dando ao visitante uma oportunidade mais interativa a respeito do assunto em questão (SECRETARIA DA CULTURA, [20--]).

Levando em consideração a diversificação de tipologias que os museus exercem, uns com temáticas mais abrangentes, outros mais específicos, é possível analisar que os mais variados públicos são representados e podem ter acesso aos museus como equipamentos de aprendizagem e lazer, por meio das múltiplas possibilidades de apresentação do acervo.

Meneses (1994, p.12), cita que “no museu nos defrontamos com objetos enquanto objetos, em suas múltiplas significações e funções”. Alguns museus temáticos surgem como uma alternativa de personalização, combinando funções, formas e estruturas característicos, e Paiva (2014) faz uma análise quanto a caracterização dos museus acerca de sua função, que nada mais é do que o porquê de sua existência; a materialização da memória e do passado como sua forma e a junção de temporalidades como estrutura.

Paiva (2014) cita que a função dos museus depende muito de sua magnitude, onde alguns têm pretensões em organizar sua própria trajetória, outros preservam elementos da memória considerados importantes em pontos específicos e restritos da história (PAIVA, 2014).

Já com relação à forma, Paiva (2014, p. 9) acredita que os museus representam uma materialização da memória, onde “seu substrato é a reunião, guarda e preservação de acervos, notadamente documentos e objetos. Mas também remanescentes arqueológicos, arte, etc.” O mesmo autor cita ainda que, em seus espaços expositivos, os museus, “reúnem objetos descontextualizados e recontextualizados [...] [onde] incidem discursos expositivos que intencionam materializar (no sentido pedagógico) o passado” (PAIVA, 2014, p. 10).

Ainda sobre a forma, mas tratando especificamente da edificação, Paiva (2014) diz que, muitas vezes, os prédios que abrigam um museu possuem uma presença arquitetônica monumental, fazendo com que o visitante chegue até a modificar sua postura ao adentrar no espaço. O autor ainda entende por estrutura:

o tempo social, ou se preferirmos a junção de temporalidades como a política, a cultura e a economia. Neste sentido, os museus estão ligados a estruturas que revelam os dilemas do tempo presente, intencionalidades políticas, interesses sociais; são fruto da organização de grupos e demandas das mais variadas. A memória é um território em constante disputa e os museus são instrumentos eficazes para sua inscrição na paisagem (PAIVA, 2014, p. 10-11).

A memória, portanto, se torna um conceito que é fundamental tanto para o funcionamento de um museu, quanto para aguçar os sentidos dos visitantes, pois, segundo Pine II e Gilmore (1999), quanto mais sensorial a experiência, mais esta se torna memorável.

Considerando a descrição do papel do museu, recentemente, como ferramenta de conhecimento e, assumidamente, de lazer para a sociedade, eles são

responsáveis por recolher e preservar elementos tangíveis e intangíveis passíveis ao esquecimento, para mantê-los vivos com o intuito de contribuir para a manutenção da memória coletiva, para o desenvolvimento sócio, cultural e artístico, além de interligar diferentes gerações, grupos e classes sociais (SANTOS; LIMA, 2014; PAIVA, 2014).

Julião (2006) considera que, alguns desafios são enfrentados pelos museus na contemporaneidade, tais como a escolha do que deve ser preservado em meio a quantidade de bens culturais e das memórias, além da grande demanda de grupos pela preservação de suas histórias.

Paiva (2014, p. 9) indica que “os museus emergem como territórios de preservação da memória e [estão] sempre em conexão com o seu tempo produtor”, implicando numa dinâmica tanto positiva quanto negativa. A preservação da memória e dos patrimônios culturais tangíveis e intangíveis e a atribuição de valores através do sujeito (nesse caso, os museus) são o sentido positivo.

Já como sentido negativo, o autor acredita que os museus, com o passar do tempo, acabam envelhecendo: “originários de um passado distante, estes territórios da memória expressam concepções e perspectivas de seu tempo gerador e que, potencialmente, podem ser desvalorizadas pelas novas gerações” (PAIVA, 2014, p. 9), causando estranhamento e desvalorização por essas gerações que já não reconhecem e não se familiarizam com sua história, passados anos ou décadas de sua fundação.

Por outro lado, a memória é a função responsável pelo acesso ao passado e as experiências vivenciadas nele; e a tecnologia auxilia no acúmulo dessas lembranças de forma externa ao cérebro e às emoções, pois “filmes, vídeos, fotos, livros e arquivos digitais guardam e disponibilizam quase tudo, tornando o(s) passado(s) presença constante e, desta maneira, valorizada” (GASTAL, 2010, p. 92), fazendo assim com que o passado seja, de certa forma, preservado para a apreciação de gerações futuras. Um exemplo desse uso da tecnologia no resgate ao passado pode ser visto e vivenciado no MM Gerdau – Museu das Minas e do Metal de Belo Horizonte.

A proposta do museu é “colocar a mineração e a metalurgia em perspectiva histórica e desvendar o papel do metal na vida humana, ilustrando sua diversidade, características, processos produtivos e sua inserção no imaginário coletivo” (MMGERDAU, 2018). Para que essa proposta se cumpra, a tecnologia é utilizada de

forma lúdica e criativa com 44 atrações divididas em 18 salas que possuem instalações que, segundo o próprio museu, ganham vida. Uma dessas atrações possui um elevador virtual que desce aproximadamente 2.500 metros e é guiada por Dom Pedro II e sua esposa, a Imperatriz Teresa Cristina, à Mina de Morro Velho, em Nova Lima (GOVERNO DE MINAS GERAIS, 2018). A Figura 2 mostra a atração Sala das Minas, onde fica localizado o elevador virtual.

Figura 2 – A: Sala das minas. B: Elevador virtual



Fonte: MM Gerdau, Ricardo Gomes Ramos. Organizado pela autora.

A partir do exemplo do Museu de Minas e Metal, pode-se compreender que “a memória participa da construção da identidade ao interligar os dois tempos, o passado e o presente” (SANTOS; PAULINO, 2010, p. 127) e as exposições favorecem a preservação do imaginário e da memória de forma coletiva, em forma de temas, coleções, fatos e evidências trazidos ao público (IBRAM, 2014).

Um outro exemplo que pode ser compreendido a partir da observação de Santos e Paulino (2010) é o passado e a história de Anne Frank, os quais permanecem presentes em sua casa, que desde 1960 abriu suas portas ao público como museu, na cidade de Amsterdã, Holanda.

Anne Frank foi uma garota judia que precisou se esconder junto com outras sete pessoas em Amsterdã, tentando escapar dos nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. Quando descobertos, Anne, sua mãe e irmã fugiram para

Auschwitz, onde a menina morreu aos 15 anos (ANNE FRANK HOUSEa, 2018; BIANCHI, 2014).

Durante o período em que esteve escondida, Anne escreveu um diário como forma de desabafar e retratar sua rotina. Além do diário, Anne, com a ajuda de seu pai que colecionava fotos e cartões-postais, montou um grande mural de fotos na parede (ANNE FRANK HOUSEb, 2018). “Os museus transformam a memória em patrimônio a ser preservado” (PAIVA, 2014, p. 8) e, décadas após a morte de Anne, os visitantes do museu podem observar o mural e seu diário, além de outros itens originais em exposição, numa experiência considerada autêntica. Parte do acervo do museu pode ser visto na Figura 3.

Figura 3 – A: Diário de Anne Frank. B: Mural de Anne. C e D: Demais espaços do museu



Fonte: GetYourGuide; Anne Frank Museum; Amsterdam Info; Pinterest. Organizado pela autora.

Ainda sobre o contexto holandês, torna-se importante notar e destacar a grande quantidade de museus localizados no país e a diversidade de acervo e exposições conforme suas temáticas. O site www.holland.com possui um mapa com a divisão dos museus por região, sendo 24 presentes na Holanda do Norte (entre eles o Museu Van Gogh, a Casa de Anne Frank, o Rijksmuseum Amsterdam, o Museu dos Beatles e o Micropia) e outros 24 na Holanda do Sul (onde destaca-se o CORPUS e o Naturalis). São 3 museus na região de Brabante do Norte e mais 3 em

Frisia; 8 em Utrecht (onde destaca-se a Casa de Pesagem de Bruxas de Oudewater); 6 em Limburgo e 4 em Gelderland. Já as regiões da Zelândia, Groningen e Drenthe possuem um museu cada uma. Alguns desses museus são retratados pela Figura 4.

Figura 4 – A: Rijksmuseum Amsterdam. B: Museu dos Beatles. C: CORPUS. D: Casa de Pesagem de Bruxas de Oudewater



Fonte: Holland. Organizado pela autora.

Tamanha diversidade em suas temáticas e o acréscimo de atividades cada vez mais interativas faz com que os museus se tornem atrativos que complementam a experiência turística do visitante. Por isso, seus acervos e exposições são fatores que contribuem para um bom entendimento sobre a temática do museu e o possível retorno dos visitantes.

1.2 ACERVO, EXPOSIÇÕES E EXPERIÊNCIA

Cabrita (2015) em sua resenha sobre o caderno “Museus e Turismo” elaborado pelo Instituto Brasileiro de Museus em integração ao Ministério do Turismo em 2014, salientou que, existem quatro linhas essenciais para o

crescimento do museu em si e do número de visitantes, fazendo assim com que a função do museu enquanto instrumento da disseminação da cultura e conhecimento, além de propiciar lazer e entretenimento, promova uma integração da sociedade aos bens culturais, elevando o sentimento de preservação através de seu acervo.

A primeira linha seria do estudo e pesquisa do acervo, para que este seja bem catalogado e amplie os sentidos e possibilidades de interpretação, abrangendo tanto os objetos da coleção e sua temática, quanto as possibilidades de atração e os interesses desse público, auxiliando na concretização das linhas seguintes, como a difusão e divulgação (CABRITA, 2015; IBRAM, 2014).

As ações de difusão têm por objetivo proporcionar uma maior compreensão sobre os acervos e aproximação entre os profissionais dos museus, as atividades realizadas e os públicos. Elas criam um ambiente favorável para a troca de ideias, experiências e novas propostas para o museu (IBRAM, 2014, p. 24).

Já a divulgação é essencial no sentido de, juntamente de uma programação cultural contínua, despertar a vontade do indivíduo em visitar um museu e, se possível, que essa atividade se torne hábito. É importante que a programação esteja diretamente ligada ao público-alvo e que novas ferramentas de comunicação sejam utilizadas (IBRAM, 2014).

A terceira linha trata da ação educacional e cultural, onde os museus devem “construir uma relação permanente com os públicos, formar e informar os visitantes e oferecer caminhos, novas linguagens, culturas e pensamentos” (IBRAM, 2014, p. 24), estimulando a reflexão crítica sobre a sociedade.

Por fim, a última linha aborda as próprias exposições, que representam a aplicação de métodos e técnicas da museologia, como pesquisa, documentação, difusão, educação, etc., e iniciam-se “da intenção de comunicar um tema, um conjunto de artefatos, uma coleção, a obra de um artista, um recorte conceitual sobre o acervo, uma posição política ou ideologia social” (IBRAM, 2014, p. 25) e colocam o visitante em contato direto com a parte da história ali retratada.

É através desse contato direto que ocorre o principal acontecimento dialógico entre museu e visitante que se dá por meio da interpretação do acervo, que inicialmente surge no âmbito do museu com a organização dos objetos de arte e das exposições através do curador ou de uma equipe de curadoria existente no museu, para que o visitante possa por meio da reflexão conseguir interpretar fatos históricos através do acervo (CABRITA, 2015, p. 106).

Para que esse acontecimento dialógico ocorra, é necessário dar vida ao objeto através do chamado discurso sobre ele, pois somente “ver não é entender. Por isso o contato imediato não é suficiente para criar uma familiaridade ou conhecimento imediato dos objetos” (QUENTIN, 2001, p. 229 apud LASMAR, 2005, p. 173), sendo assim, é necessário contextualizar as exposições por meio de pesquisas e da experiência dos especialistas.

Pine II e Gilmore (1999, p.12, tradução da autora) observam que “não há como duas pessoas terem a mesma experiência”⁵. Assim, o conhecimento novo obtido por uma exposição é a soma da vivência, das memórias e sensações que o visitante possui juntamente do que ele vê por detrás dos objetos e das obras (FERREIRA, 2014).

Moraes (2010 apud GUIMARÃES; LIMA, 2011) apresenta a perspectiva de que as ideias de interação, tanto as que utilizam a tecnologia ao seu favor quanto as que ainda não utilizam, estão atraindo cada vez mais o público através de exposições complementares, vídeos, oficinas, restaurantes, áreas de descanso e lojas de *souvenirs*, tornando os museus espaços para turismo de experiência.

A experiência turística vem sendo estudada por diversos autores como Akel, Gândara e Fraiz Brea (2012), Bizinelli et al (2014), Gimenes, Bizinelli e Manosso (2012), Horodyski (2014) entre outros, baseada principalmente na Economia da Experiência de Pine II e Gilmore (1999).

The Experience Economy apresenta a experiência como uma quarta oferta econômica, que emerge frente a uma situação onde mercadorias, bens e serviços não são mais suficientes e se distingue, pois trata das experiências como memoráveis.

A distinção entre serviço e experiência se dá uma vez que, no serviço há a compra de um conjunto de atividades intangíveis, enquanto que, no momento de compra de uma experiência, o que se espera é uma série de eventos memoráveis supostamente encenados, segundo Pine II e Gilmore (1999), de modo teatral para que o cliente seja envolvido de forma pessoal.

Os autores citam duas dimensões onde uma experiência possa envolver uma pessoa: a primeira aborda o nível de participação do indivíduo, podendo ser

⁵ “No two people can have the same experience” (PINE II; GILMORE, 1999, p. 12).

passiva – onde ele não afeta ou interfere diretamente no acontecimento –, ou *ativa* – onde ele pode afetar e participar ativamente do evento em que se produz a experiência (PINE II & GILMORE, 1999).

Já a segunda dimensão descreve o tipo de conexão ou envolvimento que liga o cliente/visitante com o ambiente/evento. Ela está dividida entre *absorção* – que ocupa a atenção de uma pessoa, quando, por exemplo, ela assiste TV –, e *imersão* – quando a pessoa torna-se, fisicamente ou virtualmente, parte da experiência em si. Segundo Pine II e Gilmore (1999), quando há a junção das duas dimensões definem-se os quatro domínios da experiência.

O primeiro domínio é o do entretenimento que, de acordo com Pine II e Gilmore (1999, p. 31, tradução da autora):

ocorre quando as pessoas *absorvem passivamente* as experiências pelos sentidos, assistindo a um show, ouvindo música ou tendo uma leitura prazerosa. [...] É, não apenas uma das formas de experiência mais antigas, mas também uma das mais desenvolvidas e, hoje, a mais comum e familiar⁶.

Nesse sentido, o entretenimento acontece por meio de atividades que são interessantes na perspectiva do visitante, sem que eles façam algo além de responder a experiência (por exemplo, rindo).

A aprendizagem também faz o participante *absorver* as informações, porém, diferentemente do entretenimento, envolve o indivíduo de forma *ativa*, instigando-o a participar, de maneira intelectual ou sensorial das atividades, podendo elevar seu grau de conhecimento com informações dosadas no nível correto sobre o evento (PINE II & GILMORE, 1999).

O terceiro domínio apresenta como acontecem as experiências de escapismo, ou evasão. Nesse caso há a *imersão* do indivíduo de forma *ativa*, numa atividade capaz de provocar diversos sentimentos como nostalgia, saudade, emoção, etc. (PINE II & GILMORE, 1999).

Por fim, o quarto e último domínio explorado pelos autores é a estética, onde há a *imersão* do participante, porém de forma completamente *passiva*. O visitante mergulha no ambiente ou no evento em questão, contempla os elementos de seu

⁶ “Entertainment occur when they *passively absorb* the experiences through their senses, as generally occurs when viewing a performance, listening to music, or reading for pleasure. [...] Entertainment provides not only one of the oldest forms of experience but also one of the most developed and, today, the most commonplace and familiar” (PINE II & GILMORE, 1999, p. 31).

campo visual – podendo ser natural ou artificialmente criado –, porém este permanece intocado (PINE II & GILMORE, 1999).

Enquanto participantes de uma experiência de aprendizagem podem querer *aprender*, de uma experiência de evasão querem *fazer*, de uma experiência de entretenimento querem – bom, *sentir* talvez seja o termo mais adequado –, estes participantes de uma experiência estética talvez só queiram mesmo *estar lá*⁷ (PINE II & GILMORE, 1999, p. 35, tradução da autora).

Pine II e Gilmore (1999) afirmam que as experiências mais ricas são aquelas que combinam os quatro domínios, modificando um ambiente simples, tornando-o distinto e convidando o indivíduo a passar mais tempo nele, e que a tematização pode ser um instrumento a ser aperfeiçoado para contribuir nesse processo.

Além disso, os autores indicam que a chave para uma experiência turística temática de sucesso está na determinação do que é atraente e cativante, e indicam cinco princípios fundamentais que se complementam e são essenciais no desenvolvimento desses temas (PINE II & GILMORE, 1999).

No primeiro princípio, o senso de realidade do participante deve ser alterado, criando algo diferente do dia-a-dia. O segundo afirma que os locais mais ricos são os que alteram completamente o senso de realidade por meio de experiências que afetam o espaço, tempo e matéria. Em seguida, no terceiro princípio, os temas mais envolventes integram o espaço, tempo e matéria de forma realista e coesa. No quarto, “os temas são fortalecidos pela criação de vários lugares dentro de um mesmo lugar”⁸ (PINE II & GILMORE, 1999, p. 51, tradução da autora). Por fim, o tema deve estar atrelado ao caráter do empreendimento que está encenando a experiência de forma consistente (PINE II & GILMORE, 1999).

Paiva (2014), em concordância com Meneses (1999) indica que as tecnologias como a internet e, conseqüentemente, as novas formas de comunicação, devem ser consideradas pois colocam desafios aos museus, que devem estar atentos à adaptação de novas perspectivas sensoriais, visto que estas mudanças sensoriais modificam a forma em que as novas gerações veem o mundo e a realidade. Dois exemplos de museus com poucas semelhanças entre si, mas

⁷ “While guests partaking of an educational experience may want to *learn*, of an escapist experience to *do*, of an entertainment experience want to – well, *sense* might be the best term – those partaking of an esthetic experience just want to *be there*” (PINE II & GILMORE, 1999, p. 35).

⁸ “Themes are strengthened by creating multiple places within a place” (PINE II & GILMORE, 1999, p. 51).

que fazem uso das tecnologias para aperfeiçoar a experiência do visitante são o Micropia e o Museu do Homem Americano.

Micropia é um museu localizado em Amsterdã, na Holanda, que tem como objetivo oferecer uma grande quantidade de informações sobre microrganismos e a importância e utilidade deles para nossas vidas.

O museu utiliza a tecnologia ao seu favor, numa forma de ampliar imagens que não seriam vistas a olho nu, auxiliando no entendimento sobre o assunto abordado. Durante a visita, é possível entender como e o porquê de os técnicos do laboratório cultivarem quase 300 micróbios diferentes. Um dos pontos considerados mais interessantes pelos visitantes no *Tripadvisor* é que cada pessoa recebe um cartão, no estilo de um passaporte, e consegue carimbar conforme passa por pontos específicos da exposição, montando sua própria “coleção de micróbios” (MICROPIA, 2018). A Figura 5 demonstra a interatividade dos visitantes dentro do museu e o passaporte carimbado que representa uma lembrança da visita ao museu.

Figura 5 – A, B e C: Visitantes interagindo com equipamentos do Micropia. D: Passaporte com carimbos do museu



Fonte: Ricardo Gomes Ramos; Simon Corder; Kossman.dejong. Organizado pela autora.

Já o Museu do Homem Americano, localizado no Piauí, expõe resultados de pesquisas realizadas desde 1979 na região do Parque Nacional Serra da Capivara. Sua exposição permanente conta com uma visão da evolução dos hominídeos, além de expor teorias sobre o povoamento da América e a vida do homem na região nas épocas do Pleistoceno e do Holoceno. Durante o percurso, o visitante compreende a história da escavação no sítio arqueológico do Boqueirão da Pedra Furada, o mais antigo das Américas. Existe uma estrutura com tela e *touch screen* (Figura 6) que permite que o visitante manuseie alguns equipamentos virtualmente, experienciando partes do trabalho dos arqueólogos. Peças pré-históricas são expostas, e, ao fim, são apresentadas informações sobre a biodiversidade atual (CONHECENDO MUSEUS, 2018).

Figura 6 – Visitante interagindo com estrutura do Museu do Homem Americano



Fonte: São Raimundo

A partir dos exemplos supracitados, compreende-se que “novas tecnologias encorajam novas modalidades de experiências”⁹ (PINE II; GILMORE, 1999, p. 3, tradução da autora) e com seu avanço, é possível compreender que os visitantes obtêm o máximo de informações possíveis antes mesmo de chegar ao seu destino, influenciando em suas expectativas enquanto consumidor e, com isso, interferindo na satisfação e qualidade da experiência (AKEL, 2015).

⁹ “New technologies encourage whole new genres of experience” (PINE II; GILMORE, 1999, p. 3).

Ainda em 1994, Meneses trazia a perspectiva de que a “produção de ‘eventos’ e o funcionamento do museu como ‘centro cultural’ são legítimos e desejáveis apenas para multiplicar e potencializar as funções do *museu enquanto museu*” (MENESES, 1994, p. 14, grifo do autor) e sua integração com outras funções seria essencial. Como ilustração dessa perspectiva no contexto atual, os Centros Culturais Banco do Brasil utilizam seus espaços em Belo Horizonte, São Paulo, Brasília e Rio de Janeiro para oferecer uma programação regular com multidisciplinaridades em diversas áreas.

Em aproximadamente 27 anos, os CCBBs já receberam mais de 80 milhões de visitantes em mais de 3.700 projetos e 12.000 eventos realizados (CCBBa, 2018). Em Belo Horizonte o Centro Cultural, inaugurado em 2013, possui espaços para exposições, uma sala apta a apresentações de música e cinema, além de um teatro, mesmos espaços presentes em Brasília e em São Paulo, inaugurados respectivamente em 2000 e 2001. Já no Rio de Janeiro, além dos espaços diversos semelhantes aos presentes nos outros centros, existe ainda uma biblioteca e videoteca, o Museu Banco do Brasil e o Arquivo Histórico que conta a trajetória do banco com uma coleção de documentos antigos (CCBBb, 2018).

Sendo um país com tamanha diversidade histórica, cultural, natural e musical, pode-se considerar que o Brasil possui um grande potencial para a montagem de museus diversificados, a exemplo da Holanda, que explora as mais variadas temáticas, atraindo uma multiplicidade de públicos.

Segundo dados estatísticos do Estudo da Demanda Turística Internacional de 2013 a 2017 disponibilizado pelo Ministério do Turismo, a cidade do Rio de Janeiro se mantém como destino mais visitado do Brasil por turistas estrangeiros que buscam por lazer. No Paraná, destaca-se a cidade de Foz do Iguaçu.

O site *visit.rio*, disponível em português, inglês e espanhol, traz em sua página principal o Museu do Amanhã, o Museu de Arte Moderna, o Centro Cultural Banco do Brasil, o Aquário Marinho do Rio (AquaRio) e a Fundação Casa de Rui Barbosa – todos classificados em Museus e Centros Culturais – com ênfase em meio a pontos como o Cristo Redentor, o Pão de Açúcar e o estádio do Maracanã. Pelo site *Tripadvisor*, os maiores destaques citados pelos próprios visitantes dentre os atrativos mencionados são o CCBB que ocupa a colocação número 24 de 785 atividades na cidade do Rio de Janeiro, e o Museu do Amanhã, inaugurado em

2015, que em agosto de 2018 registrou a marca de 3 milhões de visitantes (VILLELA, 2018) e ocupa no momento a colocação número 63 no *Tripadvisor*.

Já em Foz do Iguaçu, o site *www.visitefoz.com.br*, que já recebeu acessos de 162 países, coloca em evidência o Ecomuseu de Itaipu, o Museu de Cera *Dreamland* e o Vale dos Dinossauros. Segundo o *Tripadvisor*, os dois primeiros atrativos são, respectivamente, número 17 e número 40 entre 80 atividades na cidade. Já o Vale dos Dinossauros ocupa a colocação número 1 entre 7 atividades na classificação denominada “Diversão e Jogos”.

Pode-se concluir que, embora não sejam a principal motivação de viagem, os museus são opções que agradam variadas demandas, podendo ser incluídos dentro de roteiros, levando a contribuir no aumento da estadia de visitantes num destino turístico. “Cada turista percebe o mesmo destino de uma maneira diferente” (GÂNDARA, 2008, p. 19), logo, partindo da análise de que as experiências são individuais e que cabe a aplicação de características cada vez mais personificadas, Meneses (2005) cita que os museus devem definir seu público-alvo prioritário, levando em conta a diversidade e os padrões de gosto.

Como “encantar o público não requer apenas expor o acervo do museu de forma diferente, pois as características subjetivas dos observadores, incluindo experiências anteriores, também estão envolvidas nesse processo” (SILVA; SANTOS, 2010, p. 9), o fato de os museus usarem a tecnologia e abordarem uma temática específica para envolver seus visitantes, acaba facilitando o entendimento sobre esse público ideal e o atraindo pela curiosidade e inovação, resultando assim, numa experiência que mescla a qualidade dos serviços com o significado marcante e inesquecível para quem o vivenciou.

Para Santos e Paulino (2010) a memória passa a ser um elemento potencial para a procura, pois a imagem turística está relacionada com a representação formada a partir de lembranças passadas, vividas ou criadas, passíveis de serem modificadas por meio de novas experiências.

Gândara (2008) destaca que, por parte dos destinos turísticos, o processo no estabelecimento da sua imagem deve levar em consideração todos os aspectos que lhe diferenciem da concorrência.

Ao caracterizar o destino com aspectos “únicos”, este não somente terá mais possibilidades de atrair mais visitantes como estará mais protegido das tendências globalizadoras, já que seus diferenciais servirão tanto como

componentes da imagem do destino como na identidade da população local, o que sem dúvida, fortalecerá a imagem e conseqüentemente a comercialização do mesmo (GÂNDARA, 2008, p. 10-11).

Introduzir os museus em rotas, divulgando seus atrativos, acaba enriquecendo a localidade do ponto de vista da oferta turística, pois “os museus são grandes indutores do turismo e importantes para o desenvolvimento socioeconômico de uma localidade” (CABRITA, 2015, p. 108), sendo capaz de construir uma imagem nacional e internacional, gerar emprego e renda e estimular a economia local (IBRAM, 2014).

Segundo Beni (2004, p. 301).uma grande quantidade de dados e informações resultantes do uso de tecnologia devem ser administradas de forma estratégica para “tomada de decisões; agregar valor aos processos e produtos/serviços; incrementar os benefícios dos clientes, do trabalho e da empresa; antecipar-se e criar novas regras”, e cabe às empresas e aos destinos aproveitar o uso das novas tecnologias nos espaços do tipo museu.

Importante ressaltar ainda que, novas experiências personalizadas e que proporcionam a imersão do visitante afetam e transformam os turistas, de forma que o turismo passa a ser visto além de uma simples atividade de contemplação, propiciando experiências diversificadas e memoráveis (BIZINELLI et al., 2014).

Com base na variedade de temas que vêm surgindo e se destacando entre estilos tradicionais de museus – como já demonstrado anteriormente –, é possível dizer que existe potencial para a concepção e preservação da memória de diferentes aspectos importantes para a sociedade. Um deles são os grandes nomes do universo da música, onde o acervo e as exposições podem ser focadas na vida particular e pouco conhecida do artista, em seus instrumentos e trajes, ou ainda a junção das duas características, contribuindo para que a experiência do visitante se torne memorável apoiada ao sentimento de nostalgia, visível, por exemplo, no museu Graceland de Elvis Presley.

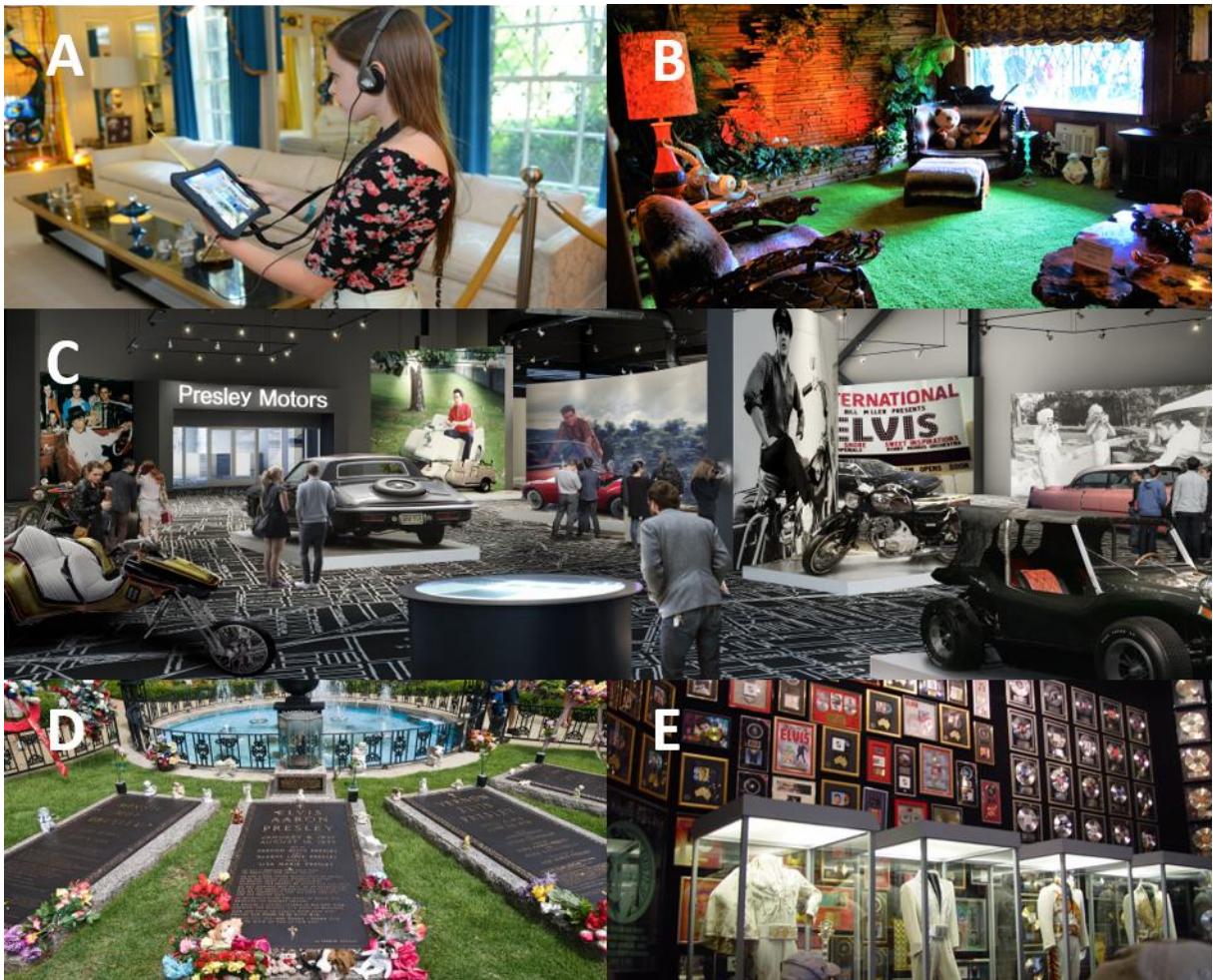
O complexo de Graceland está localizado na cidade de Memphis, TN (EUA) e foi a residência de Elvis Presley por mais de 20 anos. Segundo seu site oficial, o espaço oferece uma visão exploratória da vida pessoal do artista, levando em conta suas raízes, influências e principalmente sua arte (GRACELAND, 2018).

O espaço divide-se em: *Elvis The Entertainer Career Museum* (onde ficam artefatos como fotos, a coleção de discos de ouro e platina, roupas, memorabilia de

seus filmes, entre outros); *Presley Motors Automobile Museum* (um museu dedicado exclusivamente aos automóveis do artista); e *Elvis Discovery Exhibits* (um conjunto de ambientes temáticos com exposições temporárias).

A turnê é realizada de forma interativa por meio de um *iPad*, onde os comentários e histórias são contadas pelo próprio Elvis e por sua filha, Lisa Marie. O passeio pela mansão inclui cômodos como a sala de estar, quartos, cozinha, salas de TV e sinuca, o *Jungle Room* (com mobiliário que lembra o Havaí, local visitado diversas vezes pelo artista); o *Trophy Building* (que conta a história pessoal de Elvis, com uma árvore genealógica, trajes de seu casamento e brinquedos de sua filha); o *Racquetball Building* (que foi recém-restaurado para se assemelhar mais com como era em 1977. Abriga uma quadra de raquetebol, além de uma área com piano e uma máquina de *pinball*) e o *Meditation Garden* (onde Elvis e membros de sua família foram enterrados). Parte do complexo de Graceland pode ser visto na Figura 7.

Figura 7 – A: Visitante com iPad. B: Jungle Room. C: Presley Motors Automobile Museum. D: Meditation Garden. E: Elvis The Entertainer Career Museum



Fonte: Graceland. Organizado pela autora.

Muitas pessoas “buscam destinos turísticos capazes de oferecer produtos criativos, inovadores, que valorizem as individualidades dos visitantes baseando-se em suas emoções” (EJARQUE, 2009 apud HORODYSKI, 2014, p. 31), por isso o turismo deve procurar moldar-se à mudanças e fatores externos que influenciam e afetam diretamente os desejos, necessidades e as expectativas dos visitantes.

Assim como Elvis Presley, outro artista com destaque e influência internacional e que levou à concepção de um museu em sua homenagem foi Prince, conhecido principalmente por *Purple Rain*, obra da década de 80.

1.3 PRINCE


*In the beginning God made the sea, but on the 7th day He made me*¹⁰
(Prince)

Prince Rogers Nelson nasceu em 7 de junho de 1958 na cidade de Minneapolis, estado de Minnesota nos Estados Unidos. A origem de seu nome se deu através da banda formada por seu pai John L. Nelson, chamada *Prince Rogers Trio*. Em 21 de abril de 2016, aos 57 anos, foi encontrado desacordado em um elevador de sua residência, Paisley Park, e faleceu devido a uma overdose de medicamentos opioides, utilizados para tratar fortes dores nos quadris, possivelmente causadas pela hiperatividade do artista durante seus shows.

Desde cedo Prince aprendeu a tocar instrumentos, como piano, guitarra, bateria e baixo. Dizia que precisava se defender dessa forma, pois cedo ou tarde todos que fizessem parte de sua banda poderiam deixá-lo sozinho (LEVY, 2016).

Aos 16 anos, já compunha suas próprias canções e formou a banda *Grand Central*. Logo, chamou a atenção de um produtor de Minneapolis e, com 19 anos, a gravadora Warner Bros. ofereceu-lhe seu primeiro contrato (LEVY, 2016).

Para Hawkins (2016, p. 124, tradução da autora) “Prince foi um dos músicos mais extraordinários de todos os tempos”¹¹. Uma dessas razões apareceu logo em seu primeiro álbum *For You*, que “trazia no encarte uma informação que impressionaria crítica e público, além de tornar-se marca registrada de Prince: ele

¹⁰ “No começo Deus criou o mar, mas no sétimo dia Ele criou a mim” (canção do álbum  de 1992, tradução literal).

¹¹ “Prince was one of the most extraordinary pop musicians of all time” (HAWKINS, 2016).

havia escrito, produzido, arranjado e composto todas as canções” (FINCO, 2016), além de ter tocado todos os 27 instrumentos.

Pelas palavras de Barack Obama em 2016:

Poucos artistas influenciaram o som e a trajetória da música popular de forma tão distinta, ou foram capazes de tocar tantas pessoas assim com o seu talento. Como um dos músicos mais prolíficos e talentosos do nosso tempo, Prince fez de tudo. Funk. R&B. Rock and Roll. Ele era um instrumentista virtuoso, um líder de banda brilhante e um artista eletrizante no palco. “Um espírito forte transcende as regras”, disse Prince uma vez - e nenhum espírito era mais forte, ousado ou mais criativo do que o dele (VEJA, 2016).

O baixista Sonny Thompson, que trabalhou com Prince nos anos 70 e em outras ocasiões, lembrou que existe “uma diferença entre ser um grande tecladista, cantor, ou seja lá o que for, e ser um músico completo. É como ele era diferente. Ele já sabia exatamente como iria soar”¹² (AZHAR, 2016, p. 10, tradução da autora), apontando que desde o princípio ele já estava decidido quanto a sua sonoridade, considerada eclética devido aos variados estilos musicais trabalhados pelo artista.

Ele foi a maior figura ilusória do rock, sendo que a ilusão era que ele seria capaz de se transformar em qualquer coisa que pudesse ser um astro do rock. “*Am I black or white, am I straight or gay?*”¹³ perguntou em uma música. A única resposta era sim (LEVY, 2016, p. 36).

Joe Levy, na edição de maio de 2016 da revista Rolling Stone Brasil, ainda considera que, independentemente de raça e de gênero, as pessoas que o escutam estão interligadas, numa união consagrada por sua música.

1.3.1 Púrpura

Após cinco álbuns de estúdio lançados e do início da consagração do artista, em 1983 Prince e sua banda *The Revolution* fizeram uma apresentação especial em uma casa de shows de Minneapolis, hoje chamada *First Avenue*. Braga (2016) cita que “após uma introdução de três minutos e meio, o vocalista entrou com a primeira

¹² “There’s a difference between a great keys player, a great singer or whatever, and being an actual musician. That’s how he was different. He already knew what the whole sound should be” (AZHAR, 2016).

¹³ “Sou negro ou branco, sou hétero ou gay?” (canção do álbum *Controversy* de 1981, tradução literal).

(e lendária) frase da canção: *'I never meant to cause you any sorrow'*¹⁴ e cravou, para sempre, o seu nome na história da música pop". Neste dia, foram tocadas pela primeira vez canções que fariam parte, no ano seguinte, de seu álbum mais conhecido: *Purple Rain*. Toda a performance foi gravada e usada como base para a gravação final do disco.

Como haviam planos para um filme relacionado à Prince, o álbum serviu de apoio. Porém *Purple Rain* não trata-se integralmente de uma biografia, apesar de algumas semelhanças. O destaque são as performances musicais, onde mais pessoas puderam ver como eram seus shows. "Com orçamento de US\$ 7,2 milhões, o filme *Purple Rain* arrecadou US\$ 68 milhões. O álbum chegou ao número 1 da parada e ficou lá durante 24 semanas; acabou vendendo 10 milhões de cópias" (LEVY, 2016), impulsionando a carreira do artista. Prince recebeu o Oscar de Melhor Canção Original do ano de 1985 por *Purple Rain*.

O jornalista da *Rolling Stone* Matt Taibbi traz uma análise da canção mais famosa e aclamada da carreira de Prince: "Seja qual for o contexto, *'Purple Rain'* é uma música sobre a dor"¹⁵ (TAIBBI, 2016, tradução da autora).

Ele gostaria que pudéssemos ir a um lugar onde tudo pudesse ser deixado pra trás. O paraíso que ele escolheu, *Purple Rain*, não existe na Terra, mas ele acredita apaixonadamente nele. Na música, ele usa sua guitarra e sua voz para escalar todas as notas possíveis em busca desse lugar. Ele toca e canta freneticamente de seu modo, mais e mais alto, elevando em um êxtase de criação, até que por um momento todos nós estamos com ele no *Purple Rain*, seu estranho e característico nome para o céu, onde tudo é perdoado e todos nós nos amamos novamente¹⁶ (TAIBBI, 2016, tradução da autora).

Taibbi (2016) ainda faz uma comparação temática entre *Purple Rain* e *Imagine* de John Lennon, considerados dois grandes êxitos dos artistas, destacando que no caso de Prince trata-se de uma canção pessoal, onde, o primeiro passo para se ter um mundo melhor é começar por ele mesmo, pedindo desculpas e utilizando seus dons extraordinários para fazer algo belo.

¹⁴ "Eu nunca tive a intenção de lhe causar nenhuma mágoa" (canção do álbum *Purple Rain* de 1984, tradução literal).

¹⁵ "Whatever the context, "Purple Rain" is a song about pain" (TAIBBI, 2016).

¹⁶ "He wishes we could go to a place where it could all be washed away. The paradise he picked, Purple Rain, doesn't exist on Earth, but he passionately believes in it. In the song, he uses his guitar and his voice to scale every possible note in search of it up there. He frantically plays and sings his way higher and higher, soaring in an ecstasy of creation until for a moment we're all there with him in the Purple Rain, his characteristically weird name for heaven, where everything is forgiven and we all love each other again" (TAIBBI, 2016).

A partir dessa época, a cor roxa passou a ser relacionada a Prince, e este sempre fez questão de usá-la em diversos períodos de sua carreira, como observado na Figura 8. Devido a isso, em agosto de 2017 a Pantone¹⁷ com a permissão cedida pelo espólio do artista, anunciou a criação de uma cor personalizada e padronizada, como forma de representar e homenagear o ícone internacional (PANTONE, 2017).

Figura 8 – A: 1982. B: 1984. C: 1988. D: 1989. E: 1991. F: 1992. G: 1997. H: 2005. I: 2006. J: 2009. K: 2010. L: 2014

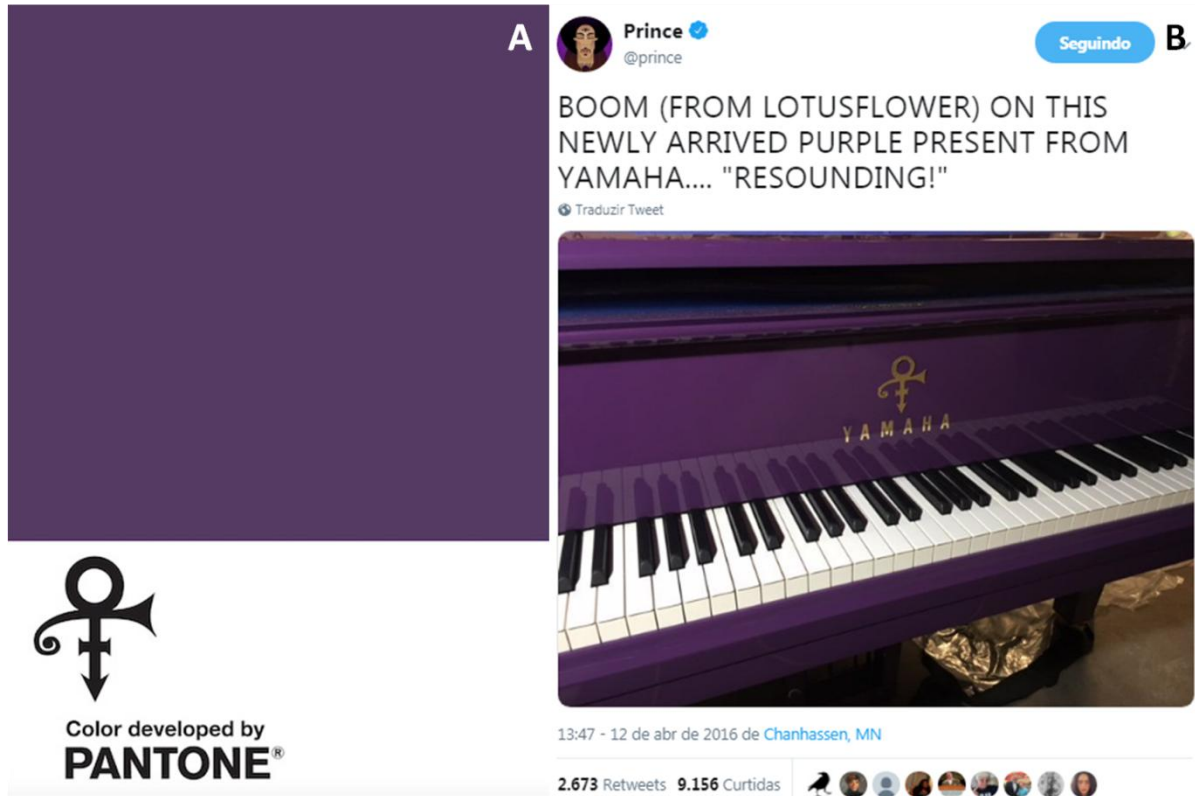


Fonte: Fret Twelve, Prince.org, Ottawa Citizen, Nerd Reactor, Pinterest, Instyle, Estadão, Media Outrage, Arsenio. Organizado pela autora.

¹⁷ Companhia mundialmente conhecida pelo seu sistema de cores. Oferece produtos e serviços para designers e produtores, além de fazer decisões críticas de cores para marcas e fabricantes, garantindo que a cor imaginada seja a obtida.

O tom de roxo escolhido pela Pantone foi chamado de #LoveSymbol2¹⁸ e foi inspirado pela coloração que o próprio escolheu para seu piano Yamaha, que foi elaborado por encomenda e que seria utilizado durante sua turnê *Piano & a Microphone* em 2016. A Figura 9 representa a #LoveSymbol2 e o piano de Prince.

Figura 9 – A: #LoveSymbol2. B: Publicação de Prince sobre o piano Yamaha



Fonte: Pantone, Twitter. Organizado pela autora.

Para o assessor de entretenimento do espólio do artista, "a cor púrpura era sinônimo de quem o Prince era e sempre será. Esta é uma maneira incrível de seu legado viver para sempre"¹⁹ (PANTONE, 2017, tradução da autora). Já o vice presidente do Pantone Colour Institute declarou ter sido uma honra ter trabalhado em um tom de roxo exclusivo em memória de Prince, cujo estilo foi emblemático e distinto, e que o #LoveSymbol2 permite que o roxo do artista seja replicado constantemente. A Pantone ainda cita que ele desafiou normas culturais por meio de

¹⁸ Uma referência ao símbolo que o artista usou no lugar de seu nome por alguns anos, acontecimento que será explicado na próxima subseção.

¹⁹ "The color purple was synonymous with who Prince was and will always be. This is an incredible way for his legacy to live on forever" (PANTONE, 2017).

sua música e estilo bem conhecidos e que esta é uma forma de homenagear a marca indelével de Prince na música, arte, moda e cultura (PANTONE, 2017).


Em outubro de 2018 a Paisley Park Enterprises²⁰, apresentou um pedido de proteção da patente desse tom de roxo para torna-lo oficialmente a marca registrada de Prince. Para Donoughue (2018, tradução da autora):

Você pode proteger o uso de uma cor – e mais especificamente de um tom específico – dentro de um determinado setor. Então, por exemplo, o espólio de Prince está tentando garantir que nenhum outro músico comece a trajarse, colocar suas capas de álbuns ou seus palcos em roxo.²¹

Ao longo de sua carreira, o artista ficou conhecido por proteger bravamente sua propriedade intelectual, principalmente no que diz respeito a monetização de seu trabalho e ao avanço da internet.

1.3.2 Direitos autorais

Nos anos 90 Prince se deu conta das cláusulas que o prendiam a sua gravadora. “A indústria da música mudou drasticamente desde a batalha dos anos 90 de Prince com a Warner Bros., quando comparou os contratos de gravação à escravidão e protestou adotando um símbolo impronunciável no lugar de seu nome” (HELLER, 2018). Ele queria lançar suas músicas da maneira que quisesse e ao mesmo tempo ter direito às fitas másters, fato que a gravadora não permitia. Com isso, Prince passou a usar a palavra *slave*²² em seu rosto para protestar e alertar outros artistas (O GLOBO, 2016).

Prince modificou seu nome para , símbolo impronunciável que faz a junção do feminino (espelho de Afrodite ♀) e masculino (escudo e lança de Áries ♂), que levou com que sua gravadora espalhasse um *software* para que jornalistas pudessem escrever sobre ele. Porém muitos acabaram optando por chamá-lo de

²⁰ Empresa responsável pelo espólio de Prince.

²¹ “You can protect the use of a colour — and more specifically a particular shade — within a certain industry. So, for example, Prince’s estate is trying to make sure no other musicians start draping themselves, their album covers or their stages in purple” (DONOUGHUE, 2018).

²² “Escravo” (tradução literal).

*The Artist Formely Known as Prince*²³ (O GLOBO, 2016). Segundo o próprio, seu nome não pertencia mais a ele, e sim a sua gravadora.

Nos anos 2000 após o fim do contrato, Prince voltou a fazer uso de seu próprio nome, e em 2014 assinou novamente com a Warner Bros. em um acordo para obter finalmente o direito por suas fitas másters.

Além de protestar contra sua gravadora, ele foi o primeiro artista a abrir processo contra o *YouTube*²⁴ e *Ebay*²⁵. Segundo ele, além do uso não autorizado de seu trabalho, sites como os já citados e outros como *Pirate Bay*²⁶ lucram indevidamente, sem haver retorno monetário para os artistas (PIMENTEL, 2007).

Para Panzolini e Pinheiro (2016) “a questão central da conduta do Prince foi o exercício da liberdade e a consciência na administração e na gestão de seus direitos autorais. Usou a lei em seu favor e decidiu como agir para proteger seus interesses”. Em 2014 ele chegou a processar até mesmo usuários do *Facebook* por compartilharem gravações não autorizadas de seus shows, retirando o processo em seguida devido a repercussão do caso (O GLOBO, 2016).

O fato é que Prince não permitia sequer a presença de celulares em seus shows “para garantir um bloqueio de redes sociais e fazer das apresentações uma experiência verdadeiramente exclusiva para quem pagou para ver sua performance” (O GLOBO, 2016), algo que para as gerações mais recentes gerava estranhamento.

Prince também não entendia que a estratégia de disponibilizar suas músicas para serem veiculadas por meio de *streaming* era uma maneira sólida de difusão da sua arte e que isso não se traduziria, necessariamente, em teatros e plateias lotadas (PANZOLINI; PINHEIRO, 2016).

Durante seus últimos anos de carreira, o artista não permitia que suas canções pudessem ser disponibilizadas em sites como *Spotify*²⁷, *Deezer*²⁸ e *Apple Music*²⁹, e sua equipe ficava atenta quanto aos vídeos adicionados por fãs no *YouTube*. Porém, no início de 2017 com um acordo entre a gravadora Universal e

²³ “O artista anteriormente conhecido como Prince” (tradução literal).

²⁴ Plataforma de compartilhamento de vídeos.

²⁵ Considerado o maior site do mundo de comércio eletrônico.

²⁶ Site de buscas que reúne milhares de torrents (endereços que interligam usuários para o compartilhamento e download de diversos arquivos)

²⁷ Serviço de streaming de músicas que oferece opções gratuitas com anúncios ou pagas que permitem com que o usuário faça downloads.

²⁸ Serviço de streaming semelhante e concorrente ao Spotify.

²⁹ Serviço de streaming de músicas exclusivo da Apple.

seu espólio, parte de seus álbuns passou a fazer parte do catálogo desses sites, assim como seus videoclipes oficiais foram adicionados ao *YouTube*.

Em apenas 24 horas, somente as dez músicas mais ouvidas pelos usuários do *Spotify* somavam mais de 108 milhões de reproduções (O GLOBO, 2017). Em agosto de 2018, mais 300 músicas foram adicionadas, assim, apenas uma pequena porcentagem das canções lançadas pelo artista ainda não estão presentes nesses serviços.

A inclusão de suas músicas em serviços de *streaming* é um assunto controverso, principalmente entre os fãs do artista. Muitos consideram que isso iria contra seus desejos, outros pensam que essa é uma forma de manter suas obras intactas para as próximas gerações.

1.3.3 Legado

Heller (2018) analisa que “interpretar os desejos de Prince poderia ser uma disciplina acadêmica. O americano era um artista dinâmico e complicado; poucos tiveram mais controle sobre sua arte do que ele”, mesmo assim, de forma considerada surpreendente, não deixou testamento, levando com que seu espólio trate de assuntos referentes a manutenção do seu legado.

Além do patrimônio estimado entre US\$ 100 milhões e US\$ 300 milhões sem impostos, para um artista como Prince, existem questões mais complicadas a serem trabalhadas. Por exemplo, o artista mantinha um cofre de músicas e vídeos, muitos deles inéditos, em um porão de seu complexo Paisley Park (HELLER, 2018).

É dito que ele costumava gravar todo o seu trabalho, todos os dias, por isso a quantidade de material é praticamente imensurável. Cabia a ele decidir o que seria lançado e o que permaneceria privado para si. Porém não há mais como controlar essas decisões.

Em junho de 2017, o primeiro lançamento póstumo do artista através de seu espólio foi uma edição deluxe de *Purple Rain*. Tratou-se de uma remasterização do álbum de 1984 com a junção de mais 11 músicas, entre elas versões estendidas e inéditas descobertas no cofre, e um DVD com uma apresentação de Prince & The Revolution de 1985 (R7, 2017).

Já em setembro de 2018, o álbum póstumo *Piano & a Microphone 1983* foi lançado. A canção *Mary Don't You Weep* faz parte da trilha sonora do filme “Infiltrado na Klan” de Spike Lee, e possui um videoclipe crítico sobre violência doméstica e o uso de armas de fogo, trazendo uma estatística em que “mais de 1.300 crianças morrem, e mais de 5.790 são feridas por armas de fogo nos EUA todos os anos” (COLETTI, 2018). Entre várias cenas de violência, o final do vídeo traz a representação de um funeral com a despedida de uma mãe e seu filho.

A produção de uma série documental sobre a vida de Prince foi anunciada pela Netflix³⁰ em cooperação com o espólio do artista, dirigido por Ava DuVernay, indicada ao Oscar em 2014 pelo filme “Selma”, e em 2017 pelo documentário “A 13ª Emenda”, que retrata a emenda à Constituição que levou a abolição da escravidão nos Estados Unidos. Por “Selma”, Ava foi a primeira mulher negra a receber uma indicação ao Globo de Ouro (BEAUMONT-THOMAS, 2018; FORD, 2014; PRESSE, 2018).

Para Ava DuVernay, Prince “ultrapassou os preconceitos, rompeu fronteiras e compartilhou seu coração por meio de sua música” (PRESSE, 2018), além de ser considerado por ela um gênio e, por essa razão, disse se sentir agradecida e honrada pela oportunidade.

Além das músicas e da produção documental, um acordo de licenciamento para a venda de mercadorias relacionadas ao artista foi realizado com o time de beisebol *Minnesota Twins*. Todos os produtos foram disponibilizados à venda somente no estádio, pois a intenção era levar mais pessoas até os jogos da equipe em Minneapolis. Porém alguns fãs lembraram da importância de manter o foco no lançamento de suas músicas, razão pela qual Prince ganhou reconhecimento (EVERETT, 2018).

Como parte das homenagens de uma linha de uniformes especiais desenvolvidos pela Nike, a equipe de basquete da NBA *Minnesota Timberwolves* substituiu o azul e branco, suas cores tradicionais, pelo roxo de Prince. O acordo também permite a venda do uniforme ao público (CORRÊA, 2018; RAND, 2018).

Na Figura 10 encontram-se parte dos produtos do *Minnesota Twins* vendidos no estádio *Target Center* e o uniforme especial do *Minnesota Timberwolves*.

³⁰ Provedora global de filmes e séries via streaming.

Figura 10 – A: Produtos licenciados à venda pelo Minnesota Twins. B: Uniforme do Minnesota Timberwolves



Fonte: Minnesota Twins, Fox Sports. Organizado pela autora.

Em Minneapolis, sua cidade natal, a historiadora Kristen Zschomler está pesquisando dados e identificando espaços onde Prince teria passado sua infância. Já foram identificadas a casa onde ele aprendeu a tocar piano e violão e o lugar onde viveu quando tinha em torno de 14 anos. Segundo a historiadora, ainda não foram colocadas placas históricas, porém há potencial para que esses lugares recebam designação (HELLER, 2018).

Já para manter o complexo de Prince, Paisley Park, aberto aos fãs, os administradores de seu espólio buscaram cumprir com as medidas necessárias para abertura de um museu, semelhante à Graceland, para expor a diversidade de trajes, instrumentos e contar histórias pouco conhecidas para fãs e apreciadores da música em geral.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa é qualificada como descritiva, cujo objetivo principal é a descrição das características do fenômeno, assim como o estabelecimento de relações entre as variáveis e a natureza entre elas (GIL, 2008).

Foram analisadas de forma qualitativa fontes de natureza bibliográfica, como livros e artigos científicos para obtenção de conceitos e estudos prévios de diversos autores a respeito dos museus, suas funções e relações com a memória, visando o cumprimento de um dos objetivos e auxiliando no entendimento dos seguintes (GIL, 2008).

Esse embasamento se deu principalmente com os estudos a respeito dos museus dos autores Barretto (2008), Paiva (2014) e Julião (2006). Já na questão da experiência turística, teve-se como base os autores Pine II e Gilmore (1999).

Na sequência, foram utilizados dados de pesquisa documental, explorando principalmente reportagens de jornais e revistas nacionais e internacionais com acesso disponível online, que fazem parte, segundo Gil (2008) dos documentos de comunicação de massa, que possibilitam “ao pesquisador conhecer os mais variados aspectos da sociedade atual e também lidar com o passado histórico” (GIL, 2008, p. 151), constituindo uma fonte de dados importante para a pesquisa social.

As principais revistas utilizadas como embasamento foram a *Billboard* e a *Rolling Stone*, ambas reconhecidas mundialmente. Foram utilizadas também fontes de jornais internacionais como *The Guardian*, *StarTribune*, *The New York Times*, e nacionais como *Folha de São Paulo* e *O Globo*.

Esses dados colhidos por meio de documentos de comunicação de massa são imprescindíveis na caracterização dos objetos de pesquisa, como o traço da biografia do artista Prince, compreendendo qual é a relevância dele para o mundo da música e a importância da manutenção de seu legado.

Além disso, esses dados ainda foram utilizados para o entendimento do funcionamento do complexo de Paisley Park como museu, verificando informações sobre seu acervo e exposições, apresentando figuras e fazendo a ligação entre a memória e legado.

Porém, mesmo considerando as fontes de comunicação de massa como documentos valiosos, Gil (2008) cita que é necessário tratar esses dados com cautela, uma vez que, segundo o autor, há certo sensacionalismo. Deve-se fazer

uma pré-análise (fase de organização), exploração do material (administrar os dados colhidos na pré-análise), tratamento dos dados e, por fim, uma interpretação (para tornar esses dados válidos e significativos).

Nesse sentido, durante a pesquisa, foram pesquisadas variadas fontes para comprovar, de certa forma, a veracidade dos fatos apresentados.

Considerando os objetivos propostos para esta pesquisa, o Quadro 2 sintetiza as variáveis e os indicadores necessários ao atingimento dos mesmos:

Quadro 2 – Variáveis e indicadores da pesquisa

Objetivo	Variáveis	Indicadores
Descrever os museus como espaços de preservação da memória.	Informações sobre museus e respectivos acervos, no contexto global	<ul style="list-style-type: none"> • Artigos científicos com palavra-chave relacionados ao tema; • Observação de acervos a partir das informações dispostas eletronicamente
Discutir a relevância de Prince para o universo da música.	Aspectos positivos e negativos ao longo da carreira do artista	<ul style="list-style-type: none"> • Matérias vinculadas sobre o artista; • Premiações e demais condecorações existentes sobre sua obra
Caracterizar o museu de Paisley Park, seu acervo e exposições.	Características gerais do espaço Paisley Park	<ul style="list-style-type: none"> • Website próprio; • Redes sociais que tratam do espaço; • Registros e depoimentos do <i>Tripadvisor</i>

Pesquisa direta (2018). Elaborado pela autora.

Por fim esta pesquisa pode ser considerada exploratória, pois foi desenvolvida acerca de proporcionar uma visão geral sobre determinado fato, em que o tema em questão ainda é pouco explorado, tornando-se assim a primeira etapa de uma investigação mais ampla a ser sugerida no futuro (GIL, 2008).

A discussão e os resultados presentes neste trabalho têm como base dados e informações descritas pelos sujeitos que já visitaram o museu de Paisley Park e

compartilharam suas experiências através dos meios de comunicação de massa e de redes sociais, nesse caso, o *Tripadvisor*, mesclando assim aspectos do espaço com depoimentos sobre a experiência dos visitantes.

Os depoimentos do *Tripadvisor* foram selecionados através de amostragem não aleatória, que baseia-se “no julgamento do pesquisador, em lugar de utilizar a teoria matemático-estatística” (SCHLÜTER, 2005, p. 92), pois estes serviram de complementação de dados já apresentados na discussão.

Foi estabelecida a data limite de 27 de outubro de 2018 para observação dos comentários. Até a data citada, 472 depoimentos foram deixados pelos visitantes no site, os quais 118 foram vistos pela autora, o que representa 25% do total. Todos estes retratam visitas feitas entre julho e outubro de 2018.

Ao final da seção de resultados e discussão, os depoimentos encontram-se acrescentados ao texto com a identificação de cada usuário, a cidade ou estado onde vive (se houver) e a data aproximada da visita.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

*Come 2 the park and play with us, there aren't any rules in Paisley Park*³¹
(Prince)

3.1 PAISLEY PARK

Paisley Park é um complexo, originalmente de estúdios de gravação, de aproximadamente 65.000 pés quadrados, localizado na *Audubon Road*, número 7801, na cidade de Chanhassen³², estado de Minnesota nos Estados Unidos (PAISLEY PARKa, 2018). A Figura 11 traz a representação do complexo.

Figura 11 – A: Prédios correspondentes ao Complexo de Paisley Park. B: Imagem noturna com iluminação púrpura. C. Visão aérea do complexo



Fonte: Wikiwand; The Source; Forbes. Organizado pela autora.

O termo “Paisley Park” apareceu pela primeira vez através de uma canção do álbum *Around the World in a Day* de Prince no ano de 1985. A canção transmite

³¹ “Venha até o parque e brinque conosco, não há regras em Paisley Park” (PRINCE, 1985, tradução literal).

³² Localizada ao sudoeste da cidade natal de Prince, Minneapolis.

uma mensagem esperançosa de vida. “É uma das várias músicas do Prince que descrevem um local que é uma espécie de utopia mística”³³ (PETRIDIS, 2015, tradução da autora). Independentemente da aparência das pessoas ou do caos em que elas vivem, Paisley Park significa o lugar onde não existem distinções e o amor é a cor transmitida: “*Paisley Park is in your heart*”³⁴.

Idealizado por Prince, a construção do complexo teve início no ano de 1986 pelo arquiteto Bret Thoeny, responsável pelo layout do estúdio e pelo design da sala de controle, e Marshall Long que ficou encarregado pela acústica do ambiente, com isolamento de vibração e som sala por sala, pensado para que houvesse uso do espaço para shows ao vivo e dos estúdios de gravação simultaneamente, sem nenhuma interferência sonora (PRINCEVAULTa, 2018).

Inaugurado oficialmente no ano de 1987, originalmente continha dois estúdios de gravação (Studio A e Studio B), sala de ensaios com capacidade de gravação (Studio C), uma sala de edição de vídeos, escritórios de produção, além do palco para shows de 12.500 pés quadrados (PRINCEVAULTa, 2018).

Vários artistas além de Prince gravaram e produziram seus álbuns em Paisley Park, como George Clinton (*The Cinderella Theory* de 1989 e *Hey, Man, Smell My Finger* de 1993), Madonna (*Like A Prayer* de 1989), e Jorge Ben Jor (*World Dance* de 1995) com músicos da banda *New Power Generation* de Prince (DISCOGS, 2018; PRINCEVAULTa, 2018; REZENDE, 1994).

Sobre a arquitetura do complexo, Bret Thoeny disse em sua entrevista à *Billboard*³⁵ que tudo foi construído do zero. “Todo o alumínio branco, painéis de metal no exterior para complementar a simplicidade da paisagem. Poucas janelas porque os estúdios de gravação não as possuem, mas também porque ele queria privacidade”³⁶ (KARSEN, 2016, tradução da autora). O arquiteto lembra que naquela época não era comum artistas construírem seus próprios estúdios, mas Prince tinha esse desejo: ter tudo sob um mesmo teto (KARSEN, 2016). “*But one day I'll have a*

³³ “It’s one of several Prince songs that describe a location that’s a kind of mystical utopia” (PETRIDIS, 2015).

³⁴ “Paisley Park está no seu coração” (canção do álbum *Around the World in a Day* de 1985, tradução literal).

³⁵ Revista especializada em música e comercializada pela editora *Nielsen Company* em nível global

³⁶ “We built it from scratch. All white aluminum, metal panels on the outside to compliment the simplicity of the landscape. Very few windows because recording studios don’t have windows, but also because it was his place, and he wanted privacy” (KARSEN, 2016).

*big white mansion at the top of the road. I'm gonna wear the latest fashion, I'm gonna be happy, don't U know?"*³⁷.

A respeito da fachada, “nós decidimos mantê-la simples. Foi ideia dele”³⁸ (KARSEN, 2016, tradução da autora). Ainda segundo Thoeny, Prince sugeriu a construção das pirâmides de vidro, que acendiam com luzes roxas quando haviam festas ou quando ele estava presente no complexo antes de morar lá. O arquiteto também disse o porquê de sua construção não ter sido em Los Angeles ou Nova York, por exemplo: “ele queria estar lá para apoiar criativamente e devolver à sua cidade tudo o que lhe deram”³⁹ (KARSEN, 2016, tradução da autora), no sentido de valorizar a região de sua origem.

Millar (2016, tradução da autora) lembra que “Prince era um garoto local. Ele nasceu, criou, viveu e morreu em sua terra natal. Fale com as pessoas daqui e seus olhos se iluminam quando você menciona o nome dele”⁴⁰, por isso pode-se considerar que o reconhecimento que o artista teve com sua localidade reflete-se na população local, que o reverencia com orgulho.

3.2 O MUSEU DE PAISLEY PARK

Segundo pessoas que trabalharam em Paisley Park, familiares e amigos, Prince já planejava e havia iniciado os planos da montagem de um museu dentro do complexo, que possui exposições de seus artefatos como as diversas roupas e sapatos, guitarras personalizadas e salas com temáticas especiais, como os quartos dos filmes estrelados por ele (BREAM, 2016).

Sua irmã Tyka Nelson afirmou ao jornal local *StarTribune*⁴¹ em 2016 que “abrir Paisley Park [ao público] é algo que ele sempre quis e esteve trabalhando ativamente nisso”⁴², lembrando também que “agora, fãs do mundo todo poderão experimentar o mundo de Prince pela primeira vez ao abrir as portas para esse lugar

³⁷ “Mas um dia eu terei uma grande mansão branca no topo da estrada, vestirei a última moda e serei feliz, sabe?” (canção do álbum *Emancipation* de 1997, tradução literal).

³⁸ “We decided to keep it simple. It was his idea” (KARSEN, 2016).

³⁹ “Being there to creatively support and give back to his town what it gave him” (KARSEN, 2016).

⁴⁰ “Prince was a local boy through and through. He was born, bred, lived and died in his hometown city. Talk to people here and their eyes light up when you mention his name” (MILLAR, 2016).

⁴¹ Maior jornal do estado de Minnesota, distribuído diariamente.

⁴² “Opening Paisley Park is something that Prince always wanted to do and was actively working on” (BREAM, 2016).

incrível”⁴³ (BREAM, 2016, tradução da autora), pois apenas algumas centenas de pessoas tiveram a oportunidade de visitar a propriedade enquanto ele estava presente, nas diversas festas que organizou.

A baterista Sheila E., que trabalhou com ele por diversas vezes desde os anos 80 também assegurou que o artista planejava exibir seus artefatos como um museu, pois ele já colecionava itens de suas turnês. “Há um corredor com seus prêmios e essas coisas que ele na verdade não dava a mínima, mas que estão expostas para os seus fãs”⁴⁴ (MODAK, 2016, tradução da autora); ela contou também que há um mural na parede onde, de um lado estão representadas as pessoas que o influenciaram e de outro as pessoas que foram influenciadas musicalmente e trabalharam com ele.

Os responsáveis pelo patrimônio de Prince entraram em acordo com a *Graceland Holdings*, que supervisiona o museu de Elvis Presley desde 1982. Foram fornecidos fundos para melhorias iniciais e custos operacionais em Paisley Park, e com esse acordo, parte dos lucros do museu de Prince vai para a empresa. Graceland já recebeu mais de 20 milhões de visitantes desde a abertura ao público e, em média, recebe cerca de 600.000 pessoas por ano nos últimos anos (THE GUARDIAN, 2016).

A curadoria dos dois museus está a cargo de Angela Marchese, que trabalha na catalogação do acervo e na montagem das exposições em Graceland desde o início dos anos 90:

Queremos que todos se sintam como se Elvis estivesse convidando você para Graceland ver sua casa, e em Paisley Park, Prince está convidando você também. Mas a diferença é que Graceland foi onde Elvis viveu e onde ele criou uma família, e nós contamos a história de sua carreira aqui. No Paisley Park, é uma situação totalmente diferente, e então chegamos a esse ponto: “O que Prince fez em Paisley Park?” É onde ele criou sua arte; é onde ele, como artista, prosperou. Era o seu pequeno mundo onde ele poderia fazer o que quisesse, sempre que quisesse, e é por isso que ele o construiu⁴⁵ (MARSH, 2017, tradução da autora).

⁴³ “Now, fans from around the world will be able to experience Prince’s world for the first time as we open the doors to this incredible place” (BREAM, 2016).

⁴⁴ “There’s a hallway of his awards and things, which he really didn’t care about too much, but he displayed it for the fans” (MODAK, 2016).

⁴⁵ “We want everyone to feel like Elvis is inviting you into Graceland to see his home, and at Paisley Park, Prince is inviting you to experience his home. But the difference is that Graceland was where Elvis lived and where he raised a family, and we tell his career story here. At Paisley Park, it’s a totally different situation, and so we actually came at it going, “What did Prince do at Paisley Park?” It’s where he created his art; it’s where he, as an artist, thrived. It was his little world that he could do whatever he wanted, whenever he wanted to do it—that’s why he built it” (MARSH, 2017).

Para Marchese, os primeiros visitantes do museu de Paisley Park foram fãs e pessoas que costumavam participar das festas de Prince e que o viram em shows, e acabaram contribuindo nas histórias contadas pelos guias de turismo: “toda essa informação ajuda a desenvolver o que é o nosso tour”⁴⁶ (MARSH, 2017, tradução da autora). A curadora ainda reafirma o fato de que o museu já era planejado pelo artista, pois foram encontrados diversos e-mails onde o próprio descreve roteiros e informações a serem contadas aos visitantes.

O museu de Paisley Park foi aberto oficialmente em outubro de 2016, com a presença do prefeito de Chanhassen (MN), Denny Laufenburger, que fez uma proclamação declarando o dia 28 de outubro o “*Paisley Park Day*”. A proclamação foi feita após o Conselho Municipal de Chanhassen dar a permissão depois de terem sido cumpridos os acordos de melhorias para o funcionamento do museu (KREPS, 2016).

Denny fez algumas considerações (ver Anexo A), salientando que o artista se tornou um ícone reconhecido universalmente, e mesmo tendo percorrido diversos lugares, nunca deixou para trás suas origens. O prefeito lembrou que Paisley Park recebeu artistas, visitantes e amigos que utilizaram deste espaço como centro criativo, tanto para a música quanto para o cinema e televisão e que Prince continua a emocionar o público inspirando gerações de músicos ao redor do mundo. Por fim, Denny declarou que a cidade de Chanhassen dá as boas-vindas ao mundo para que não visitem somente o museu, mas sim toda a cidade, em um sinal de hospitalidade.

Para preservar a privacidade do artista, vários cômodos do complexo permanecem intactos e não fazem parte dos espaços para visitaç o, assim como n o s o permitidas fotos dentro do complexo. Apenas alguns jornalistas convidados puderam fotografar ambientes espec ficos do museu. No *The Guardian*⁴⁷, o jornalista Aaron Millar descreveu sua experi ncia em abril de 2017:

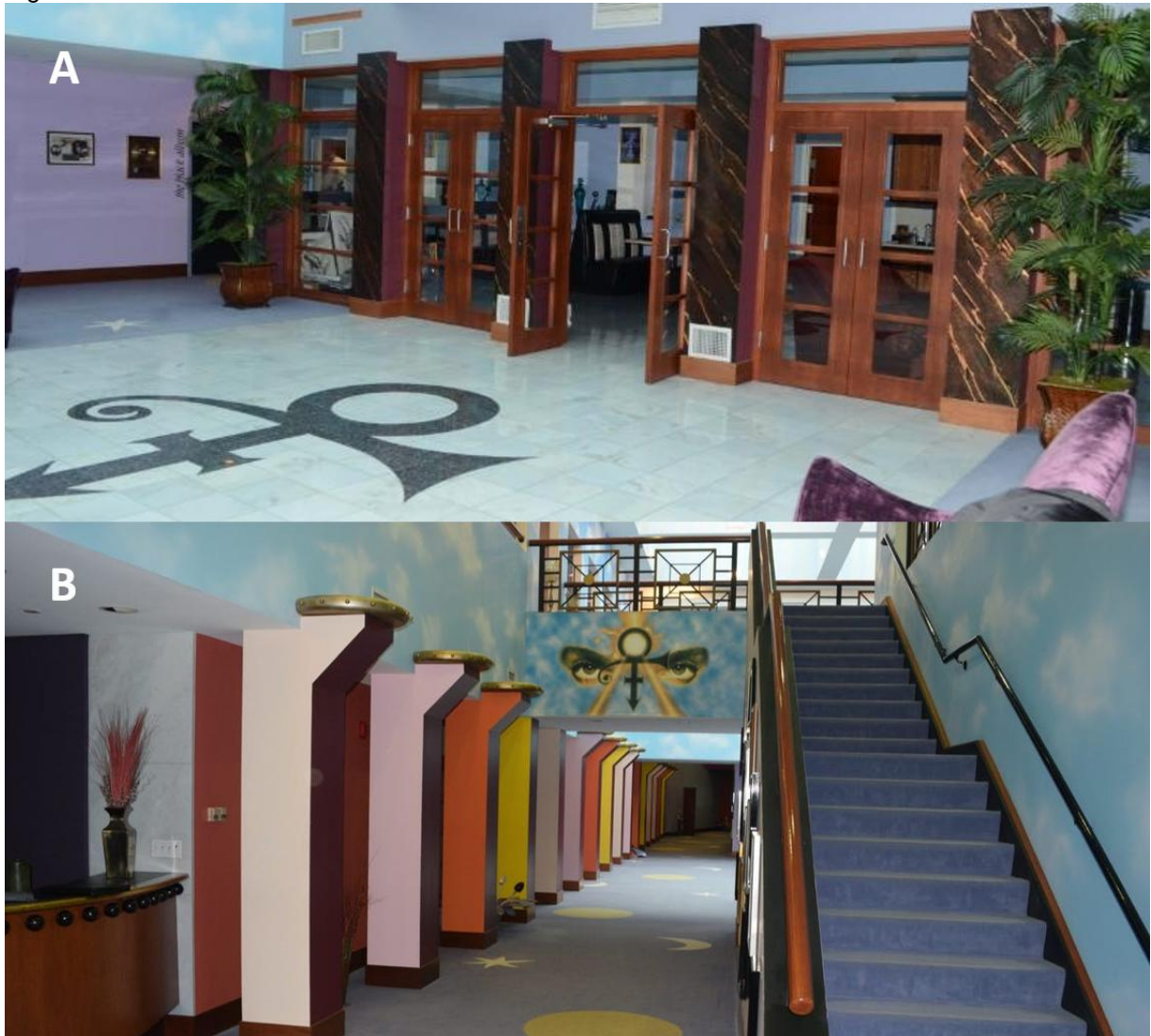
A primeira coisa que voc  v    um mural gigante dos olhos de Prince (Figura 12), pintado acima da entrada, com c lios imaculados e uma explos o de luz divina irradiando de dentro. Em qualquer outro lugar, seria o auge da arrog ncia, mas n o aqui. [...] Paredes pintadas como c us azuis

⁴⁶ “All of that information helps develop what our tour is” (MARSH, 2017).

⁴⁷ Jornal distribu do diariamente no Reino Unido.

com nuvens e pássaros; letras, prêmios, figurinos, sua imagem em todos os lugares⁴⁸ (MILLAR, 2017, tradução da autora).

Figura 12 – A: Entrada do museu. B: Pintura dos olhos de Prince e seu símbolo



Fonte: CNN; Home Rumah. Organizado pela autora.

O símbolo presente no piso e pintado em meio aos olhos do artista é o mesmo utilizado por ele como seu nome, na época de sua briga com a gravadora. Mesmo depois de voltar a utilizar o nome “Prince”, este símbolo permaneceu como uma característica visual do artista que está presente em vários cômodos do complexo, como no átrio representado pela Figura 13.

⁴⁸ “The first thing you see is a giant mural of Prince’s eyes, painted high above the entrance, with immaculate lashes and a burst of divine light beaming down from within. Anywhere else it would be the height of arrogance, but not here. [...] walls painted like blue skies with clouds and flying birds; lyrics, awards, costumes, his image everywhere” (MILLAR, 2017).

Figura 13 – Átrio de Paisley Park



Fonte: Condé Nast

Sobre sua experiência no museu, Aaron Millar prossegue descrevendo que: “cada espaço tinha um humor particular, uma inspiração única de cor e forma, como um mosaico, impetuoso e sem remédio. Ele viveu enquanto tocava; sua casa também era uma performance”⁴⁹ (MILLAR, 2017, tradução da autora), considerando que a personalidade do artista transcende no local, que foi onde Prince viveu desde a década de 2000.

O jornalista ainda afirma que “esta não é uma exibição de museu pós-morte; é assim que ele viveu. É como sua personalidade ao contrário: privado para o mundo, extravagante para si mesmo”⁵⁰ (MILLAR, 2017, tradução da autora) demonstrando que, o que é colocado em exposição é o mesmo mundo em que ele viveu, não apenas algo criado após sua morte.

⁴⁹ “Each space had a particular mood, a unique inspiration of colour and form, like a mosaic, brash and unapologetic. He lived as he played; his home was a performance, too” (MILLAR, 2017).

⁵⁰ “This is not a post-mortem museum display; this is how he lived. It’s like his personality in reverse: private to the world, flamboyant to himself” (MILLAR, 2017).

3.2.1 Acervo e exposições

Para a curadora Angie Marchese, “a melhor coisa da mostra em Paisley, como o lugar em si, é que ela representa uma exposição viva, dinâmica” (MIGLIACCI, 2017). Ela explica que todos os itens catalogados são manuseados com luvas brancas e recebem um relatório completo de sua condição, como o material de fabricação, se há manchas e/ou rasgos, de que forma foram utilizados e, em seguida, são armazenados de forma que sua preservação seja garantida (MARSH, 2017).

Ela afirma ainda que, grande parte dos materiais mais antigos encontrados e catalogados são itens de trabalho, como letras dos primeiros álbuns gravados além do caderno de capa púrpura “*Dreams*”, que contém os primeiros rascunhos de *Purple Rain* e um *walkman*, com fitas de 1977:

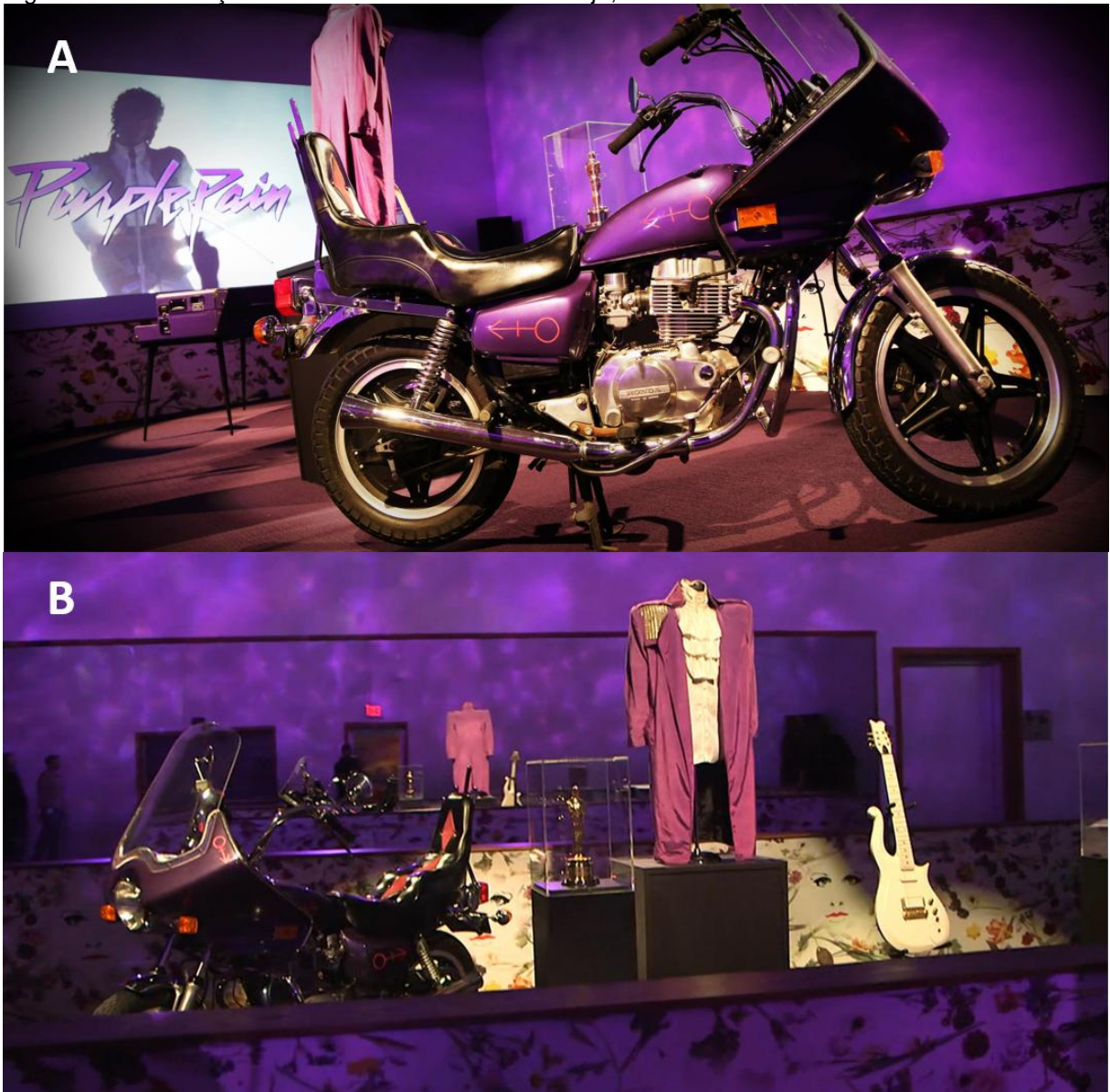
com base no que descobrimos, ele nunca largava esse walkman. Estava sempre gravando coisas nele. Escrevia letras em qualquer pedaço de papel. É como se seu cérebro fosse impossível de desligar. Ele estava constantemente derramando no papel toda a sua energia criativa (MIGLIACCI, 2017).

No início do passeio, é dito para os visitantes prestarem um momento de silêncio ao depararem-se com uma urna alojada no segundo andar, onde encontram-se as cinzas de Prince. A urna foi fabricada para representar uma réplica do complexo de Paisley Park (AIEX, 2016).

Na sequência, os visitantes são guiados por quartos temáticos que referenciam momentos específicos da carreira de Prince, os quais serão descritos a seguir.

O quarto temático de *Purple Rain* (representado pela Figura 14) possui a projeção da “chuva púrpura” nas paredes, além de expor seu Oscar de Melhor Canção Original recebido pela canção do filme de mesmo nome e a motocicleta feita sob medida. Ainda podem ser vistos instrumentos como o piano e a *Cloud Guitar*, e a roupa usada por ele na época. No telão ao fundo são exibidas, durante a visita, algumas sequências do filme.

Figura 14 – A: Exibição de cenas e motocicleta. B: Traje, Oscar e Cloud Guitar



Fonte: StarTribune; Entertainment Tonight. Organizado pela autora.

Outro quarto temático é dedicado exclusivamente aos dois filmes dirigidos e estrelados por Prince: *Under the Cherry Moon* de 1986 e *Graffiti Bridge* de 1990. *Under the Cherry Moon* é um filme estilo anos 30, uma comédia romântica em preto e branco que foi o primeiro a ser dirigido pelo artista (PRINCEVAULTc, 2018). Já *Graffiti Bridge*, que foi gravado parcialmente em Paisley Park, é uma sequência não oficial de *Purple Rain* (PRINCEVAULTb, 2018). O quarto, visto na Figura 15, exibe instrumentos utilizados em sequências musicais dos filmes, trajes especiais de Prince, além da projeção de cenas.

Figura 15 – A, B, C e D: Under the Cherry Moon/Graffiti Bridge Room



Fonte: E! Online; Chicago Tribune; Insight News; WCCO – CBS Minnesota. Organizado pela autora.

O *New Power Generation Music Club* (ou NPG Music Club) é uma sala onde as festas organizadas por Prince em Paisley Park costumavam acontecer. Possui um lance de escadas que dá acesso ao segundo andar, que permanece fechado devido a manutenção da privacidade dos espaços e uma grande tela de projeção. Atualmente, o evento *Paisley Park After Dark* é realizado nesse espaço, celebrando e mantendo a tradição iniciada pelo artista.

Um dos pontos considerados mais interessantes é a parte frontal do carro que aparece na capa do álbum *Sign 'O' The Times* de 1987 em uma das paredes da sala (CBS, 2016).

Esses detalhes são demonstrados na Figura 16.

Figura 16 – A e B: NPG Music Club. C: Lance de escadas. D: Frente do carro de Sign 'O' the Times



Fonte: Facebook Paisley Park; The Current Blog; WCCO – CBS Minnesota. Organizado pela autora.

Os visitantes ainda têm a oportunidade de conhecer os estúdios A, B (onde encontra-se uma mesa de pingue-pongue que pode ser utilizada pelos visitantes enquanto fotos individuais são tiradas ao lado de um mural) e C. Além disso, é possível ouvir as últimas canções trabalhadas por Prince, que acabaram nunca sendo lançadas, de forma exclusiva (MILLAR, 2017).

A Figura 17 representa os estúdios e o exemplo da foto exclusiva que faz parte de algumas das modalidades de ingresso.

Figura 17 – A e B: Estúdios de Paisley Park. C: Baixista da banda Guns n’ Roses em foto exclusiva



Fonte: Pinterest; Paisley Park; Facebook Paisley Park. Organizado pela autora.

Grande parte do trabalho de catalogação dos artefatos foi para a numerosa quantidade de roupas. “Uma garagem inteira, com seis metros de altura, estava repleta de trajes de palco, e havia roupas em armários, em contêineres para transporte de figurinos, em caixas e malas” (MIGLIACCI, 2017). Um livro com diversos desenhos, composto por detalhes do processo de concepção das roupas e amostras de tecido foi encontrado.

Seus trajes eram exclusivos e feitos sob medida por costureiras que trabalharam em Paisley Park, em uma sala própria no piso superior do complexo. Uma das figurinistas que trabalhou com Prince durante os anos 90 participou e auxiliou na separação e identificação das peças (MIGLIACCI, 2017). A Figura 18 demonstra um desses desenhos cujo design foi elaborado por Stacia Lang e Prince em 1992, e, ao lado, o traje em exposição.

Figura 18 – A: Desenho do traje com algumas anotações de Prince. B: Figurino em exposição.



Fonte: Facebook Paisley Park

Segundo Angie Marchese, Prince raramente usava as mesmas roupas duas vezes. Somente da turnê *Purple Rain* foram encontradas 35 jaquetas e 35 calças e, para ela, se fosse possível, todas estariam dispostas em exposição. Uma das curiosidades é que não foram encontradas roupas simples, descritas pela curadora como de usar em casa: “Prince sempre foi Prince” (MATOS, 2017), significando que o estilo diversificado e, talvez exótico do artista não se fazia presente somente nos palcos. Marchese ainda declarou que pôde perceber a mudança de estilo e amadurecimento através das roupas, afirmando que ele se tornou mais elegante com o passar do tempo.

Na Figura 19 estão alguns dos figurinos catalogados e em exibição, com ano e álbum correspondentes.

Figura 19 – A e B: Graffiti Bridge (1990). C: Sign 'O' the Times (1987). D: Purple Rain (1984). E: Lovesexy (1988). F: 3rdeyegirl (2013). G: 1999 (1982). H: Around the World in a Day (1985). I e J: The Gold Experience (1994)



Fonte: Facebook Paisley Park. Organizado pela autora.

Para cada figurino existe um par de sapatos combinando, onde a maioria são botas de cano curto e saltos altos. Existem ainda vários outros itens em processo de catalogação como óculos, anéis, colares, abotoaduras, etc. Somente da turnê “*Lovesexy*” foram mais de 200 itens encontrados (MIGLIACCI, 2017). Algumas peças são representadas na Figura 20.

Figura 20 – A: Bota usada no vídeo “Raspberry Beret”. B: Bota da turnê “Lovesexy”. C: Brinco ear cuff personalizado com pedras preciosas. D: Chapéu com correntes do vídeo “My Name is Prince”. E: Colar com o símbolo de Prince



Fonte: Facebook Paisley Park. Organizado pela autora.

Além das roupas, os instrumentos também receberam atenção especial por parte da equipe de Marchese. Grande parcela das mais de 120 guitarras necessitou de reparos e para isso foram contatados técnicos que trabalharam com Prince ao longo dos anos (MIGLIACCI, 2017). “*I love you baby... but not like I love my guitar!*”⁵¹. Alguns de seus instrumentos podem ser vistos na Figura 21.

⁵¹ “Eu te amo, querida...mas não como amo minha guitarra!” (canção do álbum *Planet Earth* de 2007, tradução literal).

Figura 21 – A: Violão de apresentações acústicas da turnê “Musicology” (2004). B: Guitarra Love Symbol Gold (1994). C: Guitarra de sua estreia na TV (1980). D: Guitarra modificada por Prince estilizada com seu símbolo. E: Guitarra cujo modelo foi reproduzido por toda sua carreira (1970s). F: Última guitarra de Prince (2016). G: Baixo com a pintura de um olho (1990s). H: Guitarra “Cloud” versão laranja (2000s). I: Baixo de “Batman” (1989). J: Violão acústico tocado por Prince na canção “4 the tears in your eyes” (1985).



Fonte: Facebook Paisley Park. Organizado pela autora.

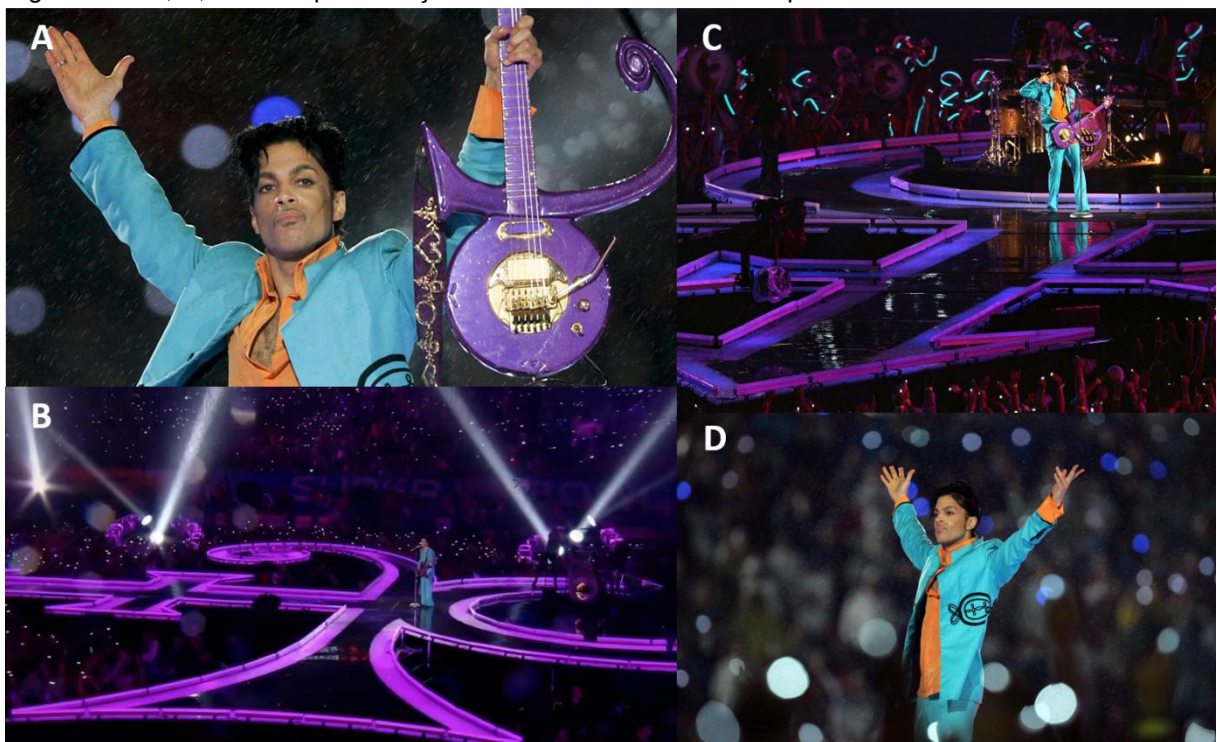
Um dos destaques citados pela curadora dentre todos os instrumentos foi uma guitarra que encontrava-se com danos causados por água, o que levou-a a lembrar-se onde havia sido utilizada: na apresentação de Prince no intervalo do *Super Bowl*⁵² de 2007, que ficou marcada pela performance de *Purple Rain* sob uma tempestade.

O tecladista de Prince na época, Morris Hayes, deu detalhes sobre os bastidores da apresentação em entrevista à revista *Billboard*, lembrando que já estavam trabalhando com a previsão de uma tempestade para o momento do show e por isso a organização já havia filmado com os músicos anteriormente, caso não pudessem se apresentar. Como o esperado, “quando chegou a hora do show, estava chovendo – mas não forte o suficiente para nos parar. O produtor perguntou

⁵² Final do Campeonato da NFL (futebol americano) onde artistas se apresentam todos os anos desde 1960 no show do intervalo. Transmitida mundialmente ao vivo pela TV.

se estávamos bem, e Prince ficou tipo: ‘Você pode fazer chover mais forte?’⁵³ (ASWAD, 2017, tradução da autora). Morris ainda lembrou que o piso estava extremamente escorregadio e que ele e as dançarinas que usavam salto quase escorregavam. Porém ao fim, segundo o tecladista, tudo funcionou de forma mágica, mesmo que os instrumentos tivessem terminado danificados. A Figura 22 retrata a performance de Prince no *Super Bowl*, que é exibida em uma tela ao fim das visitas ao museu de Paisley Park.

Figura 22 – A, B, C e D: Apresentação de Prince sob chuva no Super Bowl em 2007



Fonte: Variety, Fox News Radio, Independent, The Daily Dolphin. Organizado pela autora.

Um ano após a morte de Prince, a equipe de Angie Marchese estimava ter catalogado cerca de sete mil itens, considerado por ela menos de 5% do número total de artefatos presentes no complexo (MIGLIACCI, 2017).

Parte desses artefatos foi apresentada fora do museu, numa exposição itinerante chamada *My Name is Prince*, que contou com rascunhos de composições em sua caligrafia, figurinos como os da turnê *Purple Rain* de 1984 e *Lovesexy* de 1988, sapatos, joias, óculos, prêmios, e instrumentos como a guitarra do show do intervalo do *Super Bowl* (BILLBOARD BRASIL, 2017; EFE, 2017; THE O2, 2017).

⁵³ “It was raining when it was time to go on – but it wasn’t raining hard enough to stop us. The producer asked if we were okay, and Prince was like, ‘Can you make it rain harder?’” (ASWAD, 2017).

A exposição teve início em outubro de 2017 em Londres na O2 Arena, espaço onde Prince se apresentou em 2007 por 21 noites em sequência, tocando para 450 mil pessoas ao todo (THE O2, 2017; REUTERS, 2017) e tinha como objetivo “dar aos fãs a chance de se aproximar da vida e obra da lenda da música nesta exposição retrospectiva limitada que celebra o legado de uma das figuras mais influentes da música pop”⁵⁴ (THE O2, 2017, tradução da autora), tornando-se uma opção mais acessível para pessoas que não tiveram a oportunidade de estar diretamente em Paisley Park. Parte da exposição pode ser vista na Figura 23.

Figura 23 – A, B, C, D, E e F: Exposição itinerante “My Name is Prince”



Fonte: Frenhonista; Spoonful of Art. Organizado pela autora.

⁵⁴ “give fans the chance to get up close and personal with the music legend’s life and work at this limited retrospective exhibition which will celebrate the legacy of one of pop music’s most influential figures” (THE O2, 2017).

Emans (2018, tradução da autora) descreve que a exposição “não era apenas sobre a música, mas também sobre o estilo único de Prince, que é tão aparente na enorme coleção de roupas que ele usava e nos tantos vídeos criativos”⁵⁵, citando o fato da mostra ter combinado imagens e vídeos com os figurinos e demais itens, classificados e montados conforme a época. Fones de ouvido foram distribuídos para criar uma interação entre os visitantes e os vídeos em destaque.

Em Londres, *My Name is Prince* esteve aberta ao público até janeiro de 2018 (EFE, 2017) e na sequência, em março de 2018, a exposição teve início em Amsterdã, no edifício Beurs van Berlage, localizado no centro da cidade (MY NAME IS PRINCE, 2018).

Eram duas as opções de ingressos, sendo regulares ou VIP. A diferença entre eles era que os passeios VIP davam acesso a um número maior de salas de exposição, exibição de imagens exclusivas, além de permitir que os visitantes tirassem fotos e participassem de uma experiência de “luva branca”⁵⁶ (MY NAME IS PRINCE, 2018).

Tanto em Londres quanto em Amsterdã a exposição foi prorrogada devido a uma grande demanda de visitantes. Em Amsterdã passou de três para cinco meses, encerrando-se em 5 de agosto de 2018 (MY NAME IS PRINCE, 2018).

3.2.2 Paisley Park: ingressos e experiência

No site oficial do museu de Paisley Park, além da venda exclusiva⁵⁷ dos ingressos, várias informações importantes são descritas.

É salientado que o visitante deve levar consigo uma cópia eletrônica ou impressa de seu ingresso e que não é necessário chegar com mais do que 20 minutos de antecedência. Se o passeio já tiver iniciado e o visitante chegar atrasado, seu ingresso perderá a validade. Todas as modalidades de ingresso não são reembolsáveis nem transferíveis (PAISLEY PARKb, 2018).

⁵⁵ “It was of course not only about the music, but also about Prince’s unique style, which is so apparent in the huge collection of outfits he wore and the oh so many creative videos” (EMANS, 2018).

⁵⁶ Com a oportunidade de segurar uma das guitarras de Prince (MIXED GRILL, 2018).

⁵⁷ Os ingressos não são vendidos na portaria do museu.

Não devem ser levadas sacolas ou pertences desnecessários e todos os passeios são acessíveis a cadeiras de rodas (PAISLEY PARKb, 2018).

Nenhum vídeo ou fotos são permitidos durante a visita em Paisley Park. Se o visitante levar um *smart watch*, telefone celular e/ou uma câmera, eles serão lacrados em embalagens individuais para que não sejam utilizados. Fica explícito o aviso de que, se alguém for flagrado tirando fotos ou gravando vídeos dentro do complexo, terá de apagar a mídia e será banido permanentemente da propriedade (PAISLEY PARKb, 2018).

Para consultar a possibilidade de visitas agendadas e/ou grupos individuais, é necessário enviar um e-mail para info@officialpaisleypark.com (PAISLEY PARKb, 2018).

Até o momento, são disponibilizadas quatro opções de ingressos à venda com antecedência pelo site officialpaisleypark.com/pages/paisley-park-tours.

As visitas possuem algumas características distintas em conformidade ao tipo de ingresso adquirido⁵⁸. Além disso, cita-se que o tempo médio de duração de cada turnê também se distingue, a saber: *General Admission Tour* – aproximadamente 70 minutos; *VIP Tour* – aproximadamente 100 minutos; *Ultimate Experience* – aproximadamente 3 horas. O Quadro 3 representa as opções de ingresso e atrações do museu.

Quadro 3 – Opções de ingresso do museu Paisley Park

(continua)

Tipo de ingresso	Valor	Inclui
General Admission	\$38.50 + \$7.50 (taxas)	<ul style="list-style-type: none"> • Piso principal de Paisley Park, estúdios de gravação, mixagem e produção de alguns dos maiores sucessos de Prince; • Palco de som e sala de concertos onde o artista ensaiava para suas turnês, realizava eventos e concertos privados; • Sala privada NPG Music Club.

⁵⁸ Nota da autora: a cotação média do Dólar Americano (USD) em relação ao Real Brasileiro (BRL) equivale, para o mês de finalização de pesquisa à seguinte relação: 1 USD = 4 BRL.

Quadro 3 – Opções de ingresso do museu Paisley Park

(conclusão)

Tipo de ingresso	Valor	Inclui
VIP Tour	\$100.00 + \$11.75 (taxas + estacionamento) + \$10.00 (<i>per drive opcional</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Itens da General Admission; <li style="text-align: center;">+ • Visita por quartos adicionais e áreas de estúdio; • Artefatos e arquivos adicionais; • Oportunidade de foto profissional única e exclusiva; • Nas quintas-feiras, oportunidade de gravação de uma canção de Prince em um dos seus estúdios; • Aos domingos, uma refeição após a visita.
The Ultimate Experience	\$160.00 + \$11.75 (taxas + estacionamento) + \$10.00 (<i>per drive opcional</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Itens da VIP Tour; <li style="text-align: center;">+ • Acesso aos estúdios A, B e C; • Exibição privada de imagens e vídeos exclusivas na sala de edição de Paisley Park; • Sessão especial de reprodução de áudio na sala de controle do Studio B; • Acesso a itens de arquivo adicionais e exclusivos da modalidade; • Refeição vegetariana ao final do passeio.
Paisley Park After Dark	\$60.00 + \$9.25 (taxas + estacionamento)	<ul style="list-style-type: none"> • Após as visitas de sábado na modalidade <i>General Admission</i>, os visitantes permanecem no complexo para o evento <i>After Dark</i>; • DJ ao vivo e <i>Dance Party</i> no <i>NPG Music Club</i>.

Fonte: Paisley Park. Traduzido e elaborado pela autora.

Para a maioria dos visitantes que deixaram seus comentários no site *Tripadvisor* descrevendo suas experiências, esses valores são justos e estão em conformidade com o serviço prestado. Entre os 472 comentários dos visitantes

visualizados no site até a data de 27 de outubro de 2018, 118 foram observados pela autora, o que corresponde a 25% do total. Partes relevantes desses depoimentos serão apreciados a seguir.

Em outubro de 2018, o usuário *Atticusmam* do estado de Kentucky (EUA), comentou que foi “transportado de volta no tempo, lamentei por um homem que foi embora cedo demais. Fiz a *VIP Tour* e fiquei feliz por ter pago a mais por isso”⁵⁹, lembrando ainda que fez a visita em um domingo, aproveitando a refeição inclusa.

Já *ShiningStar0921*, de Nebraska (EUA) que também fez a visita em outubro do mesmo ano, considerou inicialmente o ingresso *Ultimate* caro, porém terminou pensando que valeu a pena. O usuário comenta que sua guia de turismo, Betsy, foi provavelmente a melhor que já teve, lembrando que, mesmo levando em conta que ela acompanha as visitas quase todos os dias, é notável a excitação que ela passa com tamanho conhecimento e admiração por Prince e Paisley Park. Ele sentiu que a direção das visitas é bem-feita e que não sabia que a urna com as cinzas de Prince estavam lá, o que tornou o momento emocionante.

Nós ouvimos uma canção a qual ele estava trabalhando antes de sua morte. Um momento tão especial. [...] Se você é um fã Prince em qualquer nível esta visita é obrigatória! Mas eu acredito que até mesmo um amante da música que pode não saber muito sobre ele iria aproveitar a visita e com certeza se tornaria um fã!⁶⁰

Outros usuários também comentaram o fato de que qualquer pessoa, sendo fã do artista ou não, se sentiria bem e teria uma visita proveitosa ao museu, como *Jo H*, *Paul M*, *Michaeline N*, *Terry V*, *Neil P*, *ATLtraveler70*, etc. talvez pelo foco ser a carreira de Prince e a forma com que ele compunha e gravava suas canções.

Reservar os ingressos *online* podendo escolher data, hora, o tipo de visita e a duração foi considerado muito fácil por *Paul M*, de Glossop (Inglaterra). Para ele, o pacote básico da *General Admission* realizado por ele também em outubro, não foi caro e valeu a pena. “Uma vez que a visita começa, é uma excelente visão da vida de um ser humano único”⁶¹. Ele deixou claro que a segurança realmente é rigorosa,

⁵⁹ “I was transported back in time, I mourned for a man gone too soon. I took the VIP tour and was glad I paid the extra for it.”

⁶⁰ “We even got to hear a clip from what he was working on at the time of his death. Such a special moment. [...] If you are a Prince fan on any level this is a MUST!!!! But I believe even a music lover who may not know a lot about Prince would get a lot out of the tour...and would definitely leave a fan!!!!”

⁶¹ “Once in and the tour begins it is an excellent insight into the life of a unique human being.”

mas que é explicado o porquê de não serem aceitas câmeras ou celulares, e ainda fez um elogio ao seu guia, considerando-o extremamente experiente e claramente um admirador do artista.

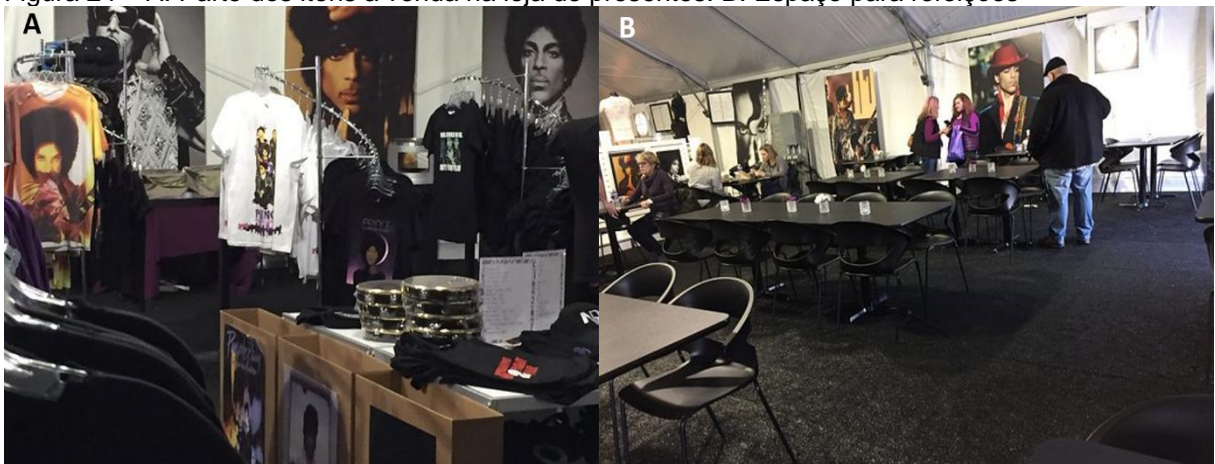
As guias de turismo Jessica, Betsy e Sara ganharam destaque pela paixão e conhecimento compartilhado, que os usuários *Terry V*, *Neil P* e *Flowerchile67* consideraram como razão principal do desfrute da visita.

Maddluv66, de Indiana (EUA) também elogiou sua guia, Tami, e admitiu que “quando entrei me senti triste por um momento, mas a tristeza não durou muito”⁶². Sua parte preferida foi o *Purple Rain Room* e a experiência de ouvir a música inédita no estúdio, “pois eu poderia imaginá-lo lá... criando música”⁶³. Declarou ser um privilégio passar um tempo na casa de Prince, visitada por ela em outubro de 2018.

Um detalhe importante destacado pela usuária foi a loja de presentes ao fim da visita, onde ela observou que a maioria dos itens são fabricados na China e vendidos por preços considerados caros. Segundo ela, pelo fato de Prince amar Minnesota seria interessante buscar produtores locais, pois, mesmo vendendo essas peças a um preço maior, esse fato agregaria valor.

A loja de presentes divide espaço com as mesas e cadeiras montadas para que os visitantes façam suas refeições. Quando chegam ao fim da visita, já são autorizados a ligarem seus celulares. Esse espaço pode ser visto na Figura 24.

Figura 24 – A: Parte dos itens a venda na loja de presentes. B: Espaço para refeições



Fonte: Tripadvisor. Organizado pela autora.

⁶² “I must admit when I walked in I felt sad for a moment but the sadness didn't last long.”

⁶³ “because I could imagine him there...creating music.”

Já *Dianeginnyc*, de Nova York (EUA) que fez a visita em agosto de 2018, ficou impressionado com itens como um pandeiro e lenços roxos personalizados, além de um guarda-chuva com a logo de Paisley Park que muda de cor quando molha “quero dizer, vamos lá, como você pode não querer isso?!?”⁶⁴. Esses itens podem ser visualizados na Figura 25.

Figura 25 – A: Pandeiro personalizado de Paisley Park. B: Guarda-chuva que muda sua coloração. C: Lenço mesclado com a logo de Paisley Park



Fonte: Paisley Park. Organizado pela autora.

Alguns visitantes sentiram-se incomodados pelo fato de terem seus aparelhos lacrados, porém *Michaeline N* disse amar “estar naquele momento sem sentir a necessidade de capturar cada pequena coisa para o Facebook ou Instagram”⁶⁵, compreendendo a proposta do museu, visitado por ela em outubro de 2018.

Sobre a *VIP Tour*, a usuária *LaurenzaNM* declarou ter tido uma impressão ruim a respeito da cobrança adicional do *pen drive* para a gravação da fotografia exclusiva. Para ela a oportunidade da foto é uma ótima lembrança, visto que não há maneira de tirar outras fotos, mas que é injusto pagar a mais pelo ingresso VIP e ainda ter de comprar o *pen drive* separadamente.

Ao fim, porém, ela declara que recomenda e que considera ter valido a pena, pois essa modalidade também concede acesso especial e “a foto em si é realmente linda e tirada ao lado do mural de Prince em seu estúdio com seu piano/guitarra ao

⁶⁴ “I mean, come on, how can you NOT get that?!?”

⁶⁵ “I loved being in the moment without feeling the need to capture every little thing for Facebook or Instagram.”

fundo, então é uma configuração bem pensada”⁶⁶. Para ela, a chance de provar algumas das refeições favoritas de Prince fecha muito bem a visita, que ocorreu no mês de setembro de 2018.

Ainda a respeito da *VIP Tour*, *jeans7491* de Wisconsin (EUA) que visitou o museu também em setembro, descreveu a experiência no Studio B como muito divertida, por poder gravar uma parte de uma música de Prince e ainda jogar pingue-pongue em sua mesa. Ela faz um aviso sobre não haver lugares para se sentar durante a visita, o que pode ser um problema para algumas pessoas.

Dibos de Massachusetts (EUA) no mesmo mês, destacou o fato da equipe que administra Graceland ter montado uma turnê bem informativa e que a especialidade era óbvia. Deu importância ao fato de os organizadores deixarem o espaço como o artista costumava manter, inclusive com as suas pombas de estimação. Comentou também sobre o mural para lembranças dos fãs, montado a partir de homenagens deixadas no complexo a partir do dia em que Prince faleceu. Afirmou que novos itens são aceitos, pois o mural é atualizado com o passar do tempo.

Há uma rotatividade do acervo em geral, segundo o usuário *ATLtraveler70* da Geórgia (EUA) que foi até Paisley Park em agosto de 2018. “Eles têm tantos artefatos dele que a cada poucos meses colocam novos itens em várias salas. Então, quando você visita e decide retornar em 6 meses, provavelmente terão diferentes guarda-roupas expostos”⁶⁷, mantendo assim a exposição com novidades.

Ele ainda conta que pôde sentir a presença de Prince lá, mesmo não estando mais fisicamente, o que foi reconfortante, e que as histórias contadas pelos guias mostram como ele costumava retribuir à comunidade local, com seus shows, festas ou ainda passeando pela cidade de bicicleta, comprando discos como uma pessoa normal e não muito famosa.

Mesmo não sendo uma grande fã de Prince, *Lizzy1000* de Washington (EUA) citou que sua viagem a Minneapolis em setembro de 2018 ofereceu a oportunidade de visitar o museu de Paisley Park. “Essa visita me ajudou a perceber o quão

⁶⁶ “The photo itself is really lovely and taken next to Prince's mural in his studio with his piano / guitar in the background, so it is a thoughtful setup.”

⁶⁷ “They have so many artifacts of his that they cycle through them every few months and put out new items in various rooms. So when if you visit in one timeframe and then return in 6 months, there more than likely will be different wardrobes featured.”

talentoso Prince realmente era”⁶⁸. Ela considera o interior do complexo grandioso, exemplificando o auditório ao qual o artista realizava shows e que tem capacidade para receber até 1500 pessoas.

Por fim, a emoção recebeu destaque por usuários como *Mic R*, que visitou em setembro de 2018, e destacou que em diversos momentos houveram pessoas em lágrimas, e que foi possível ver o quanto Prince se importava com seus fãs.

Waverlys de Wisconsin (EUA) foi ao Paisley Park em julho de 2018, e descreveu uma parede com todas as datas de shows do artista, desde o primeiro até o último, e que nesse momento algumas pessoas divagavam em lembranças sobre quais eles presenciaram, ficando com os olhos marejados.

Já *Nancy P* de Ohio (EUA) que foi até o museu em junho do mesmo ano, confessou que se emocionou ao fim da visita, quando pararam para assistir a uma performance de Prince em uma tela.

Alguns relatos dos visitantes ainda podem ser vistos no Quadro 4, que representa os quatro domínios da experiência de Pine II e Gilmore (1999) juntamente de suas principais características, atrelando os aspectos expostos nos comentários presentes no *Tripadvisor* com esses domínios, apenas para relacionar a experiência turística com a forma com que o museu preserva a memória de Prince.

Quadro 4 - Representação dos domínios da experiência no museu Paisley Park

(continua)

Domínio	Características	Relato do visitante
Entretenimento	Experiências absorvidas passivamente através de atividades interessantes na perspectiva do visitante (gerando reações involuntárias, como o riso).	<p>“Eu sorri, eu ri, chorei, fui transportado de volta no tempo” (Atticusmam).</p> <p>“Ter sua música tocando e ver algumas de suas entrevistas durante a visita foi ótimo!” (Maddluv66).</p> <p>“A experiência no Studio B foi simplesmente MUITO divertida! Nós já ouvimos muitas vezes a nossa gravação e ficamos muito felizes!” (jeans7491).</p>

⁶⁸ “This tour helped me realize how talented Prince really was.”

Quadro 4 - Representação dos domínios da experiência no museu Paisley Park

(conclusão)

Domínio	Características	Relato do visitante
Aprendizagem	Experiências absorvidas ativamente por meio de envolvimento intelectual, resultando na elevação do grau de conhecimento do visitante sobre um tema.	<p>“Eu sabia muito pouco sobre Prince. [...] O fato de que ele filmou alguns de seus filmes aqui e também gravou vários álbuns que não eram dele foi incrível. E eu não saberia se não tivesse feito o tour” (lizzylooo).</p> <p>“O guia apontou que alguns dos quartos foram criados com os planos de Prince para um futuro museu de seus itens, o que foi interessante” (LaurenzaNM).</p>
Evasão	Experiências imersivas e ativas onde o visitante é capaz de sentir nostalgia, emoção, saudade, etc..	<p>“Você pode ouvir um clipe curto de algumas das músicas inéditas que Prince tinha em seu cofre... coisas incríveis... foi reconfortante, pois permite que ele se faça presente aqui mesmo não estando mais fisicamente” (ATLtraveler70).</p> <p>“Há também uma parede dedicada a todos os seus shows com datas desde o primeiro concerto até o último. Este fez com que algumas pessoas ficassem com os olhos marejados enquanto nós nos lembrávamos sobre quais nós havíamos assistido em um momento ou outro” (waverlys).</p>
Estética	Experiências imersivas e passivas, nas quais o visitante contempla os elementos de seu campo visual.	<p>“Sem saber o que esperar, imaginei uma espécie de grande edifício de estilo gótico, mas cheguei a Chanhassen para ser saudado pelo que parecia um prédio de galpão industrial” (Paul M).</p> <p>“As paredes do átrio eram pintadas como um lindo céu azul com nuvens. Sara (a guia) explicou que ele queria um lembrete constante de que não há limites para a criatividade e os sonhos” (Flowerchile67).</p>

Fonte: Pine II e Gilmore (1999); Tripadvisor (2018). Elaborado e traduzido pela autora.

Partindo da perspectiva de Pine II e Gilmore (1999) que levou à estudos sobre o Turismo de Experiência, pode-se considerar que o museu de Paisley Park, através dos depoimentos citados, é um espaço onde os domínios do entretenimento, da aprendizagem, do escapismo e da estética são aguçados, a fim de que a experiência dos visitantes se torne marcante.

Retomando os objetivos dessa pesquisa, percebe-se que o museu de Paisley Park, além de oferecer experiências diversificadas aos seus visitantes, utiliza estas para auxiliar na preservação da memória de Prince, realizando estudos sobre suas peças de roupas, instrumentos e demais itens, organizando-os em salas de exposições com temáticas específicas e fatos relevantes de sua carreira.

Percebe-se ainda que, mesmo possuindo uma tematização voltada a uma personalidade em especial, cujo público-alvo em teoria seriam seus fãs e admiradores, o museu recebe diferentes públicos que são capazes de compreender informações sobre a história de Prince, seus métodos de trabalho e gostos particulares, apreciando momentos diferentes da visita, conforme seus interesses pessoais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento da presente pesquisa possibilitou reconhecer qual o papel dos museus na contemporaneidade, dada sua fundamentação desde os primórdios até a atualidade, sua evolução e mudanças necessárias para a continuidade de sua função principal: a preservação da memória, seja de acontecimentos específicos, patrimônios ou nomes de relevância para determinada parcela da sociedade.

Foi possível compreender os museus como atrativos principais ou complementares da atividade turística e seu potencial em diferentes destinos. Nesse sentido, é fundamental que se perceba a originalidade e o aspecto único de um atrativo como o museu de Paisley Park.

Sugere-se que novos estudos sejam realizados no futuro para confirmar e aprofundar os dados levantados por esta pesquisa, bem como que outros museus temáticos recebam atenção dos profissionais de Turismo no que diz respeito à experiência turística, onde fatores como a emoção e nostalgia encontram-se fortemente presentes.

Importante ressaltar a falta de dados encontrados em fontes bibliográficas e documentais sobre o objeto de trabalho - salvo em revistas não-científicas -, o que dificultou, porém não impediu o andamento dessa pesquisa.

Como pôde ser observado, Prince iniciou um protesto que alertou demais artistas sobre os riscos de contratos considerados abusivos. Sua mudança de nome representou a extremidade e a forte personalidade do artista no que dizia respeito à sua respectiva obra. Prince criou seu próprio espaço para dedicar-se a diversos estilos, sendo estes musicais ou o modo de vestir-se, ficando conhecido mundialmente pelo uso da cor roxa, ganhando sua própria tonalidade.

A tecnologia possibilita e auxilia na manutenção da memória para novas gerações, como no caso das canções de Prince disponibilizadas em sites de *streaming*, o que serve também como ferramenta de preservação de seu legado, além das demais possibilidades buscadas pelos administradores de seu espólio, visando manter a imagem do artista em diferentes meios.

Portanto, conclui-se que, os objetivos dessa pesquisa foram alcançados, pois o museu de Paisley Park preserva a memória e o legado de Prince ao apresentar aspectos de sua carreira, através da colocação de seus itens em

exposição, propagando diferentes histórias e discursando sobre as peças de seu acervo. Segundo os próprios visitantes através do site *Tripadvisor*, detalhes como a oportunidade de ouvir canções inéditas dele em seu estúdio e a manutenção de tradições como eventos semelhantes aos organizados por ele, fazem com que sintasse sua presença no museu de alguma forma.

Considera-se uma satisfação poder contribuir com esta pesquisa na propagação da imagem de Prince e do museu de Paisley Park, e sugere-se que o complexo continue planejando eventos e novas formas de exposição do acervo do artista; que considere o acréscimo de sugestões dadas pelos próprios visitantes, como a possibilidade de cursos voltados ao processo de gravação de músicas, entre outros, incentivando artistas locais.

REFERÊNCIAS

- A herança legal de Prince: brigas por contrato, copyright e até por nome. 2016. **O Globo**, 22 abr. 2016. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/a-heranca-legal-de-prince-brigas-por-contrato-copyright-ate-por-nome-19142471>>. Acesso em: 27 ago. 2018.
- ALEX, Tony. **Cinzas de Prince são colocadas em réplica de Paisley Park**. 2016. Disponível em: <<http://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2016/10/11/cinzas-prince-paisley-park/>>. Acesso em: 05 nov. 2018.
- AKEL, Gisah Moreira. O uso da reputação online no processo de escolha do consumidor de restaurantes em Curitiba. **Revista de Administração de Empresas**, Curitiba, p.1-29. 2015. Disponível em: <<http://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/42867>>. Acesso em: 29 set. 2017.
- ANNE FRANK HOUSE. **Anne Frank**. 2018. Disponível em: <<https://www.annefrank.org/en/anne-frank/>>. Acesso em: 25 set. 2018.
- _____. **Inside the museum**. 2018. Disponível em: <<https://www.annefrank.org/en/museum/inside-museum/>>. Acesso em: 25 set. 2018.
- ASWAD, Jem. 'Could You Make It Rain Harder?': Prince's 2007 Super Bowl Set, Remembered by Keyboardist Morris Hayes. **Billboard**, 03 fev. 2017. Disponível em: <<https://www.billboard.com/articles/news/7677863/prince-2007-super-bowl-set-remembered>>. Acesso em: 03 nov. 2018.
- AZHAR, Mobeen. **Prince Chapter and Verse: A life in photographs**. New York: Sterling, 2016. 144 p.
- BARRETTO, Margarita. Os museus e a autenticidade no turismo. **Revista Itinerarium**, Rio de Janeiro, v. 1, p.1-24. 2008. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/itinerarium/article/view/135>>. Acesso em: 18 jun. 2017.
- BEAUMONT-THOMAS, Ben. Ava DuVernay to make Prince documentary for Netflix. 2018. **The Guardian**, 30 out. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/music/2018/oct/30/ava-duvernay-prince-documentary-netflix>>. Acesso em: 02 nov. 2018.
- BENI, Mário Carlos. Turismo: da economia de serviços à economia da experiência. **Turismo: Visão e Ação**, v. 6, n. 3, p.295-305, set/dez. 2004. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rtva/article/view/1063/872>>. Acesso em: 29 set. 2017.
- BIANCHI, Monique. **Museu Anne Frank em Amsterdam**. 2014. Disponível em: <<https://mejogueinomundo.com/amsterdam/museu-anne-frank-em-amsterdam/>>. Acesso em: 25 set. 2018.

BIZINELLI, Camila et al. Enoturismo e Turismo de Experiência: novas possibilidades para a inclusão de pessoas com deficiência visual – Vinícola Dezem (Toledo, Paraná, Brasil). **Turismo e Sociedade**, [s.l.], v. 7, n. 3, p.495-522, 31 jul. 2014. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/turismo/article/view/38860>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

BRAGA, Fernando. A história por trás de “Purple Rain”, de Prince. **Metrópoles**, 21 abr. 2016. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/entretenimento/musica/a-historia-por-tras-de-purple-rain-de-prince>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

BREAM, Jon. Paisley Park likely to open for public tours in October. **StarTribune**, 25 ago. 2016. Disponível em: <<http://www.startribune.com/paisley-park-likely-to-open-to-public-tours-in-october/391208791/>>. Acesso em: 07 out. 2017.

CABRITA, Marcela Amália Pereira. Museus e turismo. **Turismo: Estudos & Práticas**, Mossoró, v. 4, n. 1, p.103-109, jan. 2015. Resenha. Disponível em: <<http://periodicos.uern.br/index.php/turismo/article/viewFile/1455/830>>. Acesso em: 31 jul. 2018.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL (CCBB). **CCBB BH**. 2018. Disponível em: <<http://culturabancodobrasil.com.br/portal/belo-horizonte/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

_____. **CCBB DF**. 2018. Disponível em: <<http://culturabancodobrasil.com.br/portal/distrito-federal/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

_____. **CCBB RJ**. 2018. Disponível em: <<http://culturabancodobrasil.com.br/portal/rio-de-janeiro/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

_____. **CCBB SP**. 2018. Disponível em: <<http://culturabancodobrasil.com.br/portal/sao-paulo/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

_____. **Qual CCBB você deseja acessar?** 2018. Disponível em: <<http://culturabancodobrasil.com.br/portal/#historia>>. Acesso em: 26 set. 2018.

_____. **Sobre o Centro Cultural Banco do Brasil**. 2018. Disponível em: <<http://culturabancodobrasil.com.br/receptivo/sobre-o-ccbb/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

COLETTI, Caio. **"Mary Don't You Weep", clipe póstumo de Prince, aborda violência urbana**. 2018. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/09/20/mary-dont-you-weep-video-postumo-de-prince-aborda-violencia-urbana.htm>>. Acesso em: 31 out. 2018.

_____. **Prince ganha disco póstumo, "Piano & A Microphone 1983"; ouça**. 2018. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/09/21/prince-ganha-disco-postumo-piano--a-microphone-1983-ouca.htm>>. Acesso em: 31 out. 2018.

CONHECENDO MUSEUS. **Museu do Homem Americano**. 2018. Disponível em: <<http://www.conhecendomuseus.com.br/museus/fundacao-museu-do-homem-americano/>>. Acesso em: 22 set. 2018.

CORRÊA, Daniel. **Minnesota Timberwolves homenageia Prince em edição especial do uniforme**. 2018. Disponível em: <<http://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2018/11/01/minnesota-timberwolves-prince/>>. Acesso em: 02 nov. 2018.

DISCOGS. **Ben Jor* – World Dance**. 2018. Disponível em: <<https://www.discogs.com/Ben-Jor-World-Dance/release/1917820>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

DONOUGHUE, Paul. Prince's estate wants to trademark purple, the colour synonymous with the late pop singer. **ABC**, 30 out. 2018. Disponível em: <<https://www.abc.net.au/news/2018-10-30/princes-estate-wants-to-trademark-the-colour-purple/10445730>>. Acesso em: 31 out. 2018.

EFE. Londres recebe exposição com objetos pessoais de Prince. **Exame**, 26 out. 2017. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/londres-recebe-exposicao-com-objetos-pessoais-de-prince/>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

EM 24 horas, Prince tem mais de 108 milhões de reproduções no Spotify. **O Globo**, 2017. 13 fev. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/em-24-horas-prince-tem-mais-de-108-milhoes-de-reproducoes-no-spotify-20919047>>. Acesso em: 31 out. 2018.

EMANS, Sanne. **My Name is Prince and I am Funky!** 2018. Disponível em: <<http://www.frenchonista-in-amsterdam.com/name-prince-funky/>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

EVERETT, Seth. Minnesota Twins' Prince-Themed Merchandise Angers Fans Who Fear They Won't Have A Chance To Buy It. **Forbes**, 10 abr. 2018. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/setheverett/2018/04/10/minnesota-twins-prince-exclusive-merchandise-draws-ire-of-worldwide-fanbase/#12de4ab3411b>>. Acesso em: 02 nov. 2018.

EXPOSIÇÃO com itens pessoais de Prince desembarca em Londres. **Billboard Brasil**, 22 ago. 2017. Disponível em: <<https://billboard.uol.com.br/noticias/exposicao-com-itens-pessoais-de-prince-desembarca-em-londres/>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

FERREIRA, Inês. Objetos mediadores em museus. **Midas**, [s.l.], n. 4, p.1-15, 10 dez. 2014. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/midas/676>>. Acesso em: 28 jul. 2018.

FINCO, Nina. Prince (1958 – 2016): Um príncipe da exuberância musical. **Época**, 21 abr. 2016. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/vida/noticia/2016/04/um-principe-da-exuberancia-musical.html>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

FORD, Rebecca. **Golden Globes: 'Selma's' Ava DuVernay Becomes First Black Woman to Receive Director Nomination.** 2014. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/news/golden-globes-selmas-ava-duvernay-756511>>. Acesso em: 02 nov. 2018.

GÂNDARA, José Manoel Gonçalves. A Imagem dos Destinos Turísticos Urbanos. **Revista Eletrônica de Turismo Cultural**, São Paulo, V. Especial, 2008. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/turismocultural/aimagem.pdf>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

GASTAL, Susana. Museu e turismo: a complexa relação com o tempo e a memória. **Revista Eletrônica de Turismo Cultural**, São Paulo, v. 4, n. 1, p.85-103. 1º semestre, 2010. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/turismocultural/article/view/98420>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

GIFT, Mary. Prince remembered. **Times Republican**, Marshalltown, 13 jun. 2017. Disponível em: <<http://www.timesrepublican.com/opinion/your-view/2017/06/prince-remembered/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GOSLING, Marlua; COELHO, Mariana; RESENDE, Marcos Paulo Dias Leite. Qualidade Percebida e Intenções Comportamentais de visitantes em Museus: Uma Proposta de Modelo. **Turismo: Visão e Ação**, [s.l.], v. 16, n. 3, p.656-689, set. 2014. Disponível em: <<https://www6.univali.br/seer/index.php/rtva/article/view/7745>>. Acesso em: 29 jul. 2018.

GOVERNO DE MINAS GERAIS. **MM Gerdau – Museu das Minas e do Metal**. 2018. Disponível em: <<http://belohorizonte.mg.gov.br/local/atrativo-turistico/artistico-cultural/mm-gerdau-museu-das-minas-e-do-metal>>. Acesso em: 20 set. 2018.

GUIMARÃES, Claudio Jorge; LIMA, Lauren Prestes. Interatividade em museus e sustentabilidade cultural. In: Fórum Internacional de Turismo do Iguassu, 5, 2011, Foz do Iguaçu. **Anais...** Foz do Iguaçu, 2014. p. 1 - 14. Disponível em: <<http://festivaldeturismodascataratas.com/wp-content/uploads/2014/01/8.-INTERATIVIDADE-EM-MUSEUS-E-SUSTENTABILIDADE-CULTURAL.pdf>>. Acesso em: 28 jul. 2018.

HAHNE, Stephanie. **Contra a vontade de Prince, discografia do cantor chega ao Spotify e disco de inéditas é anunciado.** 2017. Disponível em: <<http://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2017/02/13/prince-spotify-ineditas/>>. Acesso em: 31 out. 2018.

HAWKINS, Stan. The Sun, the Moon and Stars: Prince Rogers Nelson, 1958–2016. **Popular Music and Society**, [s.l.], v. 40, n. 1, p.124-128, 11 out. 2016. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03007766.2016.1245482>>. Acesso em: 03 jun. 2017.

HELLER, Karen. Prince: Sua herança é uma bagunça e o legado, incerto. **O Globo**, 19 abr. 2018. Matéria original do Washington Post. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/prince-sua-heranca-uma-bagunca-o-legado-incerto-22610296#ixzz5DoFKbMHs>>. Acesso em: 29 jul. 2018.

HOLLAND. **Museus na Holanda**. 2018. Disponível em: <<https://www.holland.com/br/turismo/informacoes/museus-na-holanda.htm>>. Acesso em: 03 out. 2018.

HORODYSKI, Graziela Scalise. **O Consumo na Experiência Turística: O caso dos souvenirs no destino Curitiba-PR**. 2014. 312 f. Tese (Doutorado) – Curso de Geografia, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS (IBRAM). **Museus e turismo: estratégias de cooperação**. Brasília, 2014. Disponível em: <http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2013/12/Museus_e_Turismo.pdf>. Acesso em: 31 jul. 2018.

_____. **Os Museus**. 2018. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/os-museus/>>. Acesso em: 12 set. 2018.

INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS (ICOM). **Museum Definition**. 2017. Unesco. Disponível em: <<http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>>. Acesso em: 02 set. 2017.

ITAIPU, Fundação Parque Tecnológico. **Ecomuseu**. 2018. Disponível em: <<https://www.turismoitaipu.com.br/pt/atracoes/ecomuseu>>. Acesso em: 22 set. 2018.

JOHNSON, Cecilia. Photos from Paisley Park: The NPG Music Club. **The Current**, 04 nov. 2016. Disponível em: <<https://blog.thecurrent.org/2016/11/photos-from-paisley-park-the-npg-music-club-the-memorial-fence-and-the-under-the-cherry-moongraffiti-bridge-room/>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

JULIÃO, Letícia. Apontamentos sobre a História do Brasil. In: **Caderno de Diretrizes Museológicas 1**. Brasília: Ministério da Cultura/Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/Departamento de Museus e Centros Culturais, Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/Superintendência de Museus, 2006. 2ª Edição. p. 17-30. Disponível em: <http://www.cultura.mg.gov.br/files/Caderno_Diretrizes_I%20Completo.pdf>. Acesso em: 24 set. 2018.

KARSEN, Shira. The Inside Story on Designing Prince's Paisley Park – Exclusive. **Billboard**, 22 abr. 2016. Disponível em: <<http://www.billboard.com/articles/news/7341629/prince-paisley-park-architect-design>>. Acesso em: 28 out. 2017.

KREPS, Daniel. Minnesota Mayor Declares 'Paisley Park Day' as Prince Museum Opens. **Rolling Stone**, 28 out. 2016. Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/music/music-news/minnesota-mayor-declares-paisley-park-day-as-prince-museum-opens-122806/>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

LANG, Cady. Only Prince Would Have Asked For It to 'Rain Harder' at His Epic Super Bowl Halftime Show. **Time**, 03 fev. 2017. Disponível em: <<http://time.com/4659891/prince-halftime-super-bowl-2007/>>. Acesso em: 03 nov. 2018.

LASMAR, Telma. A gestão dos museus fluminenses e as práticas turísticas. In: BARTHOLO, Roberto; DELAMARO, Maurício; BADIN, Luciana (Org.). **Turismo e Sustentabilidade no estado do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Garamond, 2005. Cap. 2. p. 172-206. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=4tu4Kv62nccC&lpg=PA7&ots=Kjh1qnufoZ&dq=lasmar%202005%20museu&lr&hl=pt-BR&pg=PA4#v=onepage&q&f=true>>. Acesso em: 28 jul. 2018.

LATEST Photos. **CBS Minnesota**, 02 nov. 2016. Disponível em: <<https://minnesota.cbslocal.com/photo-galleries/2016/11/02/princ-paisley-park-media-tour-nov-2-2016/>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

LEVY, Joe. Prince. **Rolling Stone**, [s.l.], n. 117, p.34-43, maio 2016. Disponível em: <<http://rollingstone.uol.com.br/edicao/edicao-117/prince#imagem0>>. Acesso em: 14 ago. 2018.

MARSH, Steve. How Paisley Park's Archives Director is Telling Prince's Story. **Mpls St Paul**, 05 abr. 2017. Disponível em: <<http://mspmag.com/arts-and-culture/how-paisley-parks-archives-director-is-telling-princes-story/>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

MATOS, Michaelangelo. Inside Prince's Paisley Park Archives: 7,000 Artifacts Cataloged, Many More to Go. **The New York Times**, 20 abr. 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/04/20/arts/music/prince-paisley-park-archives.html>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. A exposição museológica e o conhecimento histórico. In: FIGUEIREDO, Betânia Gonçalves; VIDAL, Diana Gonçalves. (Org.). **Museus: dos gabinetes de curiosidades à museologia moderna**. Belo Horizonte: Argvmentvm, 2005. p. 15-84.

_____. Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico. **Anais do Museu Paulista**, São Paulo, v. 2, p.9-42, jan. 1994. Anual. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/anaismp/v2n1/a02v2n1.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2017.

MICROPIA. **Collect your favourite microbes**. 2018. Disponível em: <<https://www.micropia.nl/en/visit/activities/collect-your-favourite-microbes/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

_____. **Platform**. 2018. Disponível em: <<https://www.micropia.nl/en/visit/what-is-micropia/platform/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

_____. **The lab talk**. 2018. Disponível em: <<https://www.micropia.nl/en/visit/activities/lab-technician-explains/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

MIGLIACCI, Paulo. Museu que ocupa antiga casa de Prince expõe itens pessoais do cantor. **Folha de São Paulo**, 21 mai. 2017. Versão original de Michaelangelo Matos do **The New York Times**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/05/1885872-museu-que-ocupa-antiga-casa-de-prince-expoe-itens-pessoais-do-cantor.shtml>>. Acesso em: 28 out. 2017.

MILLAR, Aaron. Purple patch: touring Prince's Paisley Park mansion in Minneapolis. **The Guardian**, 16 abr. 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/travel/2017/apr/16/prince-paisley-park-mansion-minneapolis-us>>. Acesso em: 30 out. 2017.

MINISTÉRIO DO TURISMO. **Caracterização e dimensionamento do turismo internacional no Brasil – 2013-2017**: Relatório Descritivo. 2018. Executado pela Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas. Disponível em: <<http://www.dadosefatos.turismo.gov.br/2016-02-04-11-54-03/demanda-tur%C3%ADstica-internacional.html>>. Acesso em: 01 out. 2018.

MIXED GRILL. **My Name is Prince is een feest der herkenning**. 2018. Disponível em: <<https://www.mixedgrill.nl/my-name-is-prince/>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

MMGERDAU. **Sobre o Museu**. 2018. Disponível em: <<http://www.mmgerdau.org.br/sobre-o-museu/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

MODAK, Sebastian. Prince's Paisley Park Home Opens for Limited Run of Tours. **Condé Nast**, 06 out. 2016. Disponível em: <<https://www.cntraveler.com/stories/2016-04-26/prince-paisley-park-home-to-become-a-museum>>. Acesso em: 07 out. 2017.

MUSEU DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA (MCT – PUCRS). **Sobre o Museu**. 2018. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/mct/institucional/sobre/>>. Acesso em: 25 set. 2018.

_____. **Visite o Museu**. 2018. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/mct/visitenos/>>. Acesso em: 25 set. 2018.

MUSEU DO AMANHÃ. **Exposição principal**: Um percurso de perguntas. 2018. Disponível em: <<https://museudoamanha.org.br/pt-br/exposicao-principal>>. Acesso em: 22 set. 2018.

MUSEU DO FUTEBOL. **Exposição de longa duração**. 2018. Disponível em: <<https://www.museudofutebol.org.br/pagina/exposicao-longa-duracao>>. Acesso em: 22 set. 2018.

MY NAME IS PRINCE. **Beurs van Berlage, Amsterdam**. 2018. Disponível em: <<https://mynameisprince.amsterdam/en/>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

PAISLEY PARK. **About Paisley Park Studios**. 2018. Disponível em: <<https://officialpaisleypark.com/pages/about>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

PAISLEY PARK. **Paisley Park Tours and Tickets**. 2018. Disponível em: <<https://officialpaisleypark.com/pages/paisley-park-tours>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

PAIVA, Odair da Cruz. Museus e patrimônio da imigração: História, Memória e Patrimônio Cultural nos Museus de Imigração no Estado de São Paulo. In: Encontro Estadual De História Da ANPUH-SP, 22., 2014, Santos. **Anais eletrônicos**. Santos, 2014. p. 1 - 13. Disponível em: <http://www.encontro2014.sp.anpuh.org/resources/anais/29/1401287454_ARQUIVO_OdairdaCruzPaivaTextoAnaisSimposioAnpuh2014.pdf>. Acesso em: 18 out. 2017.

PANTONE. **The Prince Estate and Pantone Unveil Love Symbol #2**. 2017. Disponível em: <<https://www.pantone.com/about/press-releases/2017/the-prince-estate-and-pantone-unveil-love-symbol-number-2>>. Acesso em: 31 out. 2018.

PANZOLINI, Carolina Diniz; PINHEIRO, Luciano Andrade. **Prince: Um olhar para o direito autoral**. 2016. Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI238770,81042-Prince+Um+olhar+para+o+direito+autoral>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

PETRIDIS, Alexis. Prince: 'Transcendence. That's what you want. When that happens – Oh, boy'. **The Guardian**, 12 nov. 2015. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/music/2015/nov/12/prince-interview-paisley-park-studios-minneapolis>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

PIMENTEL, João Paulo. Eu quero meus direitos autorais! **Gazeta do Povo**, 24 set. 2007. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/tecnologia/eu-quer-meus-direitos-autorais-anlfa6xv9qknetvj7dgcg2qmm>>. Acesso em: 27 ago. 2018.

PINE II, B. Joseph; GILMORE, James H. **The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage**. Boston: Harvard Business School Press, 1999. 272 p.

PRESSE, France. Diretora de 'A 13ª emenda' fará série documental sobre vida de Prince. **G1**, 31 out. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/10/31/diretora-de-a-13a-emenda-fara-serie-documental-sobre-vida-de-prince.ghtml>>. Acesso em: 02 nov. 2018.

_____. Prince tem 300 músicas liberadas pra streaming e download com gravações feitas entre 1995 e 2010. **G1**, 18 ago. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2018/08/18/prince-tem-300-musicas-liberadas-para-streaming-e-download-com-gravacoes-feitas-entre-1995-e-2010.ghtml>>. Acesso em: 31 out. 2018.

PRINCE'S Paisley Park estate and studio will open for public tours in October. **The Guardian**, 25 ago. 2016. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/music/2016/aug/24/prince-paisley-park-estate-public-tours-minneapolis>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

PRINCEVAULT. **Graffiti Bridge**. 2018. Disponível em: <http://www.princevault.com/index.php?title=Film:_Graffiti_Bridge>. Acesso em: 16 ago. 2018.

_____. **Paisley Park Studios**. 2018. Disponível em: <http://www.princevault.com/index.php?title=Paisley_Park_Studios>. Acesso em: 17 ago. 2018.

_____. **Under the Cherry Moon**. 2018. Disponível em: <http://www.princevault.com/index.php?title=Film:_Under_The_Cherry_Moon>. Acesso em: 16 ago. 2018.

PURPLE Rain, álbum de Prince, ganha duas coleções com músicas exclusivas e versões estendidas. **R7**, 28 abr. 2017. Disponível em: <<http://entretenimento.r7.com/pop/purple-rain-album-de-prince-ganha-duas-colecoes-com-musicas-exclusivas-e-versoes-estendidas-28042017>>. Acesso em: 31 out. 2018.

RAND, Michael. Timberwolves show off Prince tribute uniforms at Paisley Park. **StarTribune**, 01 nov. 2018. Disponível em: <<http://www.startribune.com/timberwolves-show-off-prince-tribute-jerseys-at-paisley-park/499315791/>>. Acesso em: 02 nov. 2018.

RELAÇÃO conturbada com streaming ofusca legado de Prince. **Veja**, 21 abr. 2016. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/entretenimento/relacao-conturbada-com-streaming-ofusca-legado-de-prince/>>. Acesso em: 26 abr. 2018.

REUTERS. Confira peças da exposição em homenagem à carreira de Prince em Londres. **O Globo**, 27 out. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/confira-pecas-da-exposicao-em-homenagem-carreira-de-prince-em-londres-21999575>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

REZENDE, Marcelo. Ben Jor grava nos estúdios de Prince. **Folha de São Paulo**, 15 ago. 1994. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/8/15/ilustrada/1.html>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

SABBAGA, Julia. **Prince**: Spike Lee lança clipe de "Mary Don't You Weep"; assista. 2018. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/musica/prince-spike-lee-lanca-clipe-de-mary-dont-you-weep-assista>>. Acesso em: 31 out. 2018.

SANTOS, Inês Guerra dos; PAULINO, Fernando Faria. O documentário etnográfico: da memória ao produto turístico. **Revista de Estudos Politécnicos**, Maia, v. 8, n. 14, p.123-135, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1645-99112010000200009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 14 abr. 2018.

SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa; LIMA, Fábio Rogério Batista. Museu e suas tipologias: o webmuseu em destaque. **Informação & Sociedade**: Estudos, João Pessoa, v. 24, n. 2, p.57-68, maio 2014. Disponível em:

<<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/16244>>. Acesso em: 29 jul. 2018.

SCHLÜTER, Regina. **Metodologia da Pesquisa em Turismo e Hotelaria**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2005. 192 p. Tradução de Tereza Jardim.

SECRETARIA DA CULTURA. **Museu Virtual – Conceito**. [20--]. Disponível em: <<http://www.cultura.pr.gov.br/modules/conteudo/print.php?conteudo=476>>. Acesso em: 04 out. 2018.

SILVA, Patrícia Gelmires; SANTOS, Glauber Eduardo de Oliveira. **A qualidade da experiência dos visitantes no museu do futebol**. In: Seminário de Pesquisa em Turismo do Mercosul, 6., 2010. Caxias do Sul. Disponível em: <https://www.uces.br/site/midia/arquivos/a_qualidade.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2017.

STUBBS, Dan. My Name is Prince: inside the new London exhibition. **NME**, 30 out. 2017. Disponível em: <<https://www.nme.com/blogs/nme-blogs/my-name-is-prince-exhibition-pictures-2154098>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

TAIBBI, Matt. Goodbye, Prince: You Were the Best of Us. **Rolling Stone**, 22 abr. 2016. Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/music/music-news/goodbye-prince-you-were-the-best-of-us-223406/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

THE O2. **My Name is Prince**. 2017. Disponível em: <<https://www.theo2.co.uk/do-more-at-the-o2/my-name-is-prince>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

TRIPADVISOR. **Centro Cultural Banco do Brasil - CCBB Rio de Janeiro**. 2018. Disponível em: <https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g303506-d311284-Reviews-Centro_Cultural_Banco_do_Brasil_CCBB_Rio_de_Janeiro-Rio_de_Janeiro_State_of_Rio_de.html>. Acesso em: 03 out. 2018.

_____. **Ecomuseu de Itaipú**. 2018. Disponível em: <https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g303444-d4376427-Reviews-Ecomuseu_de_Itaipu-Foz_do_Iguacu_State_of_Parana.html>. Acesso em: 03 out. 2018.

_____. **Museu de Cera Dreamland**. 2018. Disponível em: <https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g303444-d6979601-Reviews-Dreamland_Foz-Foz_do_Iguacu_State_of_Parana.html>. Acesso em: 03 out. 2018.

_____. **Museu do Amanhã**. 2018. Disponível em: <https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g303506-d4377179-Reviews-Museum_of_Tomorrow-Rio_de_Janeiro_State_of_Rio_de_Janeiro.html>. Acesso em: 03 out. 2018.

_____. **Paisley Park**. 2018. Disponível em: <https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g42940-d10439710-Reviews-Paisley_Park-Chanhassen_Minnesota.html>. Acesso em: 04 nov. 2018.

TRIPADVISOR. **Vale dos Dinossauros**. 2018. Disponível em: <https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g303444-d6922605-Reviews-Vale_dos_Dinossauros-Foz_do_Iguacu_State_of_Parana.html>. Acesso em: 03 out. 2018.

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ (UTFPR). **Visita Técnica**. 2018. Disponível em: <<http://portal.utfpr.edu.br/noticias/dois-vizinhos/visita-tecnica-1>>. Acesso em: 25 set. 2018.

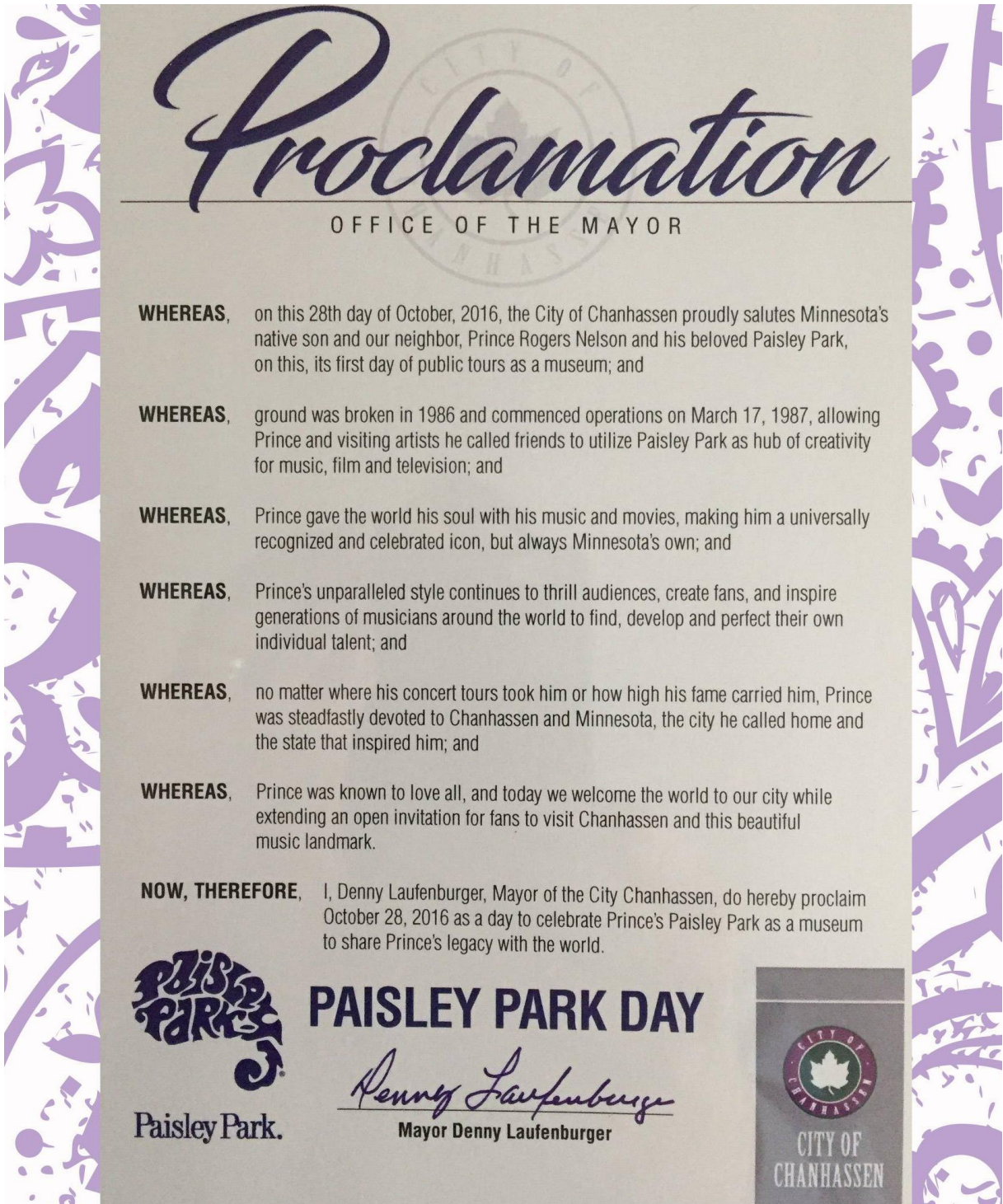
VENDAS de Prince disparam e ele chega ao topo da Billboard. **Exame**, 25 abr. 2016. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/vendas-de-prince-disparam-e-ele-chega-ao-topo-da-parada-billboard/>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

VILLELA, Flávia. Museu do Amanhã atinge marca de 3 milhões de visitantes. **Extra**, 25 out. 2018. Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/rio/museu-do-amanha-atinge-marca-de-3-milhoes-de-visitantes-23011512.html>>. Acesso em: 03 out. 2018.

VISIT.RIO. **Riotur**. 2018. Disponível em: <<http://visit.rio/>>. Acesso em: 03 out. 2018.

VISITE FOZ. **Atrações e Lugares**. 2018. Disponível em: <<https://www.visitefoz.com.br/>>. Acesso em: 03 out. 2018.

ANEXO A – Proclamação do Paisley Park Day



The document is a formal proclamation on a light-colored background with a faint circular seal of the City of Chanhassen in the center. The word "Proclamation" is written in a large, elegant, dark blue cursive font at the top. Below it, "OFFICE OF THE MAYOR" is printed in a smaller, dark blue, all-caps sans-serif font. The main body of the text consists of seven "WHEREAS" clauses and one "NOW, THEREFORE" clause, all in a dark blue sans-serif font. The text is flanked by vertical purple decorative borders with a repeating pattern of stylized faces and musical notes. At the bottom, there are three distinct logos: the Paisley Park logo on the left, the signature and name of Mayor Denny Laufenburger in the center, and the official seal of the City of Chanhassen on the right.

Proclamation

OFFICE OF THE MAYOR

WHEREAS, on this 28th day of October, 2016, the City of Chanhassen proudly salutes Minnesota's native son and our neighbor, Prince Rogers Nelson and his beloved Paisley Park, on this, its first day of public tours as a museum; and

WHEREAS, ground was broken in 1986 and commenced operations on March 17, 1987, allowing Prince and visiting artists he called friends to utilize Paisley Park as hub of creativity for music, film and television; and


WHEREAS, Prince gave the world his soul with his music and movies, making him a universally recognized and celebrated icon, but always Minnesota's own; and

WHEREAS, Prince's unparalleled style continues to thrill audiences, create fans, and inspire generations of musicians around the world to find, develop and perfect their own individual talent; and

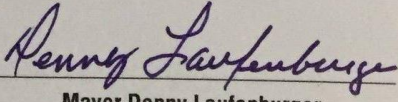
WHEREAS, no matter where his concert tours took him or how high his fame carried him, Prince was steadfastly devoted to Chanhassen and Minnesota, the city he called home and the state that inspired him; and

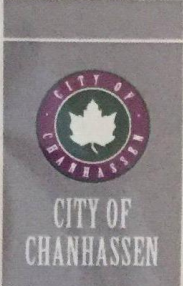
WHEREAS, Prince was known to love all, and today we welcome the world to our city while extending an open invitation for fans to visit Chanhassen and this beautiful music landmark.

NOW, THEREFORE, I, Denny Laufenburger, Mayor of the City Chanhassen, do hereby proclaim October 28, 2016 as a day to celebrate Prince's Paisley Park as a museum to share Prince's legacy with the world.


Paisley Park.

PAISLEY PARK DAY


Mayor Denny Laufenburger


CITY OF
CHANHASSEN