

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Giovanni C. Bergamaschine Moreira

EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM PARQUES TEMÁTICOS:
Uma análise dos visitantes do Parque Temático da série Westworld.

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso). Orientador: Prof. Dr. Humberto Fois-Braga

Juiz de Fora
Julho/2018

DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, **GIOVANNI CARLOS BERGAMASCHINE MOREIRA** acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado sob o número 201372035A, declaro que sou autor do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM PARQUES TEMÁTICOS: Uma análise dos visitantes do Parque Temático da série Westworld**, desenvolvido durante o período de 05/03/2018 a 17/07/2018 DO TCC sob a orientação de Prof. Dr. Humberto Fois-Braga, ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial a obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, ____ de _____ de _____.

GIOVANNI CARLOS BERGAMASCHINE MOREIRA

Marcar abaixo, caso se aplique:

Solicito aguardar o período de () 1 ano, ou () 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

OBSERVAÇÃO: esta declaração deve ser preenchida, impressa e **assinada** pelo aluno autor do TCC e inserido após a capa da versão final impressa do TCC a ser entregue na Coordenação do Bacharelado Interdisciplinar de Ciências Humanas.

EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM PARQUES TEMÁTICOS:

Uma análise dos visitantes do Parque Temático da série Westworld.

Giovanni Carlos Bergamaschine Moreira

RESUMO

O presente trabalho discorre sobre as implicações, relevâncias e impactos da experiência turística relacionada ao universo dos parques temáticos, como também se a experiência vivida pelos visitantes possui características importantes para o enriquecimento individual através da análise da experiência dos visitantes do parque temático da série de televisão norte-americana Westworld (HBO, 2016). O ambiente do parque temático de Westworld tem por intento a promoção de experiências de forma plena, intensa e garantida através do contato com androides hiper-realistas criados para satisfazer todas as vontades dos visitantes. Ao visitar o parque observa-se transformações e revisões sobre a vida por parte dos visitantes gerando novas experiências que acrescentam uma nova forma de olhar o mundo.

PALAVRAS-CHAVE: Experiencia Turística. Visitante. Parque Temático. Série. Westworld.

1.INTRODUÇÃO

O turismo como agente colaborador cultural acrescenta experiências para o turista, em níveis diferentes de acordo com a forma que a experiência turística acontece. Assim o turismo promove a observação e a vivência com o outro, abarcando nesta leitura não apenas o ser, mas todas as complexidades que o envolve, fazendo com que o tempo e o espaço tornem-se dimensões desimportantes. A contraposição de realidades desperta a crítica de pontos positivos e negativos sobre a nova cultura, gerando uma comparação sobre a forma que o outro vive, ou vivia, e como as civilizações são diferentes entre si.

Experimentar o turismo é um convite ao novo continuamente, pois um local é sempre diferente com o passar do tempo e isso influi diretamente no crescimento individual. Deste modo acarreta por consequência a autorreflexão e a comparação a ponto de provocar um autodescobrimento e uma revisão sobre a vida, valores e atitudes. Por essa razão a viagem normalmente é considerada como o melhor caminho para refletir sobre a vida. As diferenças culturais provocam um choque de comparação ao turista em relação ao local visitado, porém quando se é turista tem-se a liberdade ou limitação de vivenciar a experiência, provocando sentimentos e emoções variadas.

Pode-se elencar como o ambiente para analisar uma experiência turística explorada ao máximo e com espetáculos extraordinários, fazendo o turista como parte da visita a todo momento, os parques temáticos. Estes são idealizados justamente para misturar a fantasia com a participação do visitante, experimentando as mais diversas sensações ao longo da visita. Os parques temáticos se tornam atrações compostas de várias atrações em conjunto, onde a diversão se torna uma ferramenta de relaxamento e de fuga da realidade. São garantidos que os momentos dentro de parques temáticos sejam únicos e por serem tão particulares, a experiência de visita é algo marcante na memória do visitante.

Os grandes espaços que compõe os parques temáticos permitem que o visitante saia da realidade caótica das imposições e limitações da sociedade. E, assim, tornam-se lugares onde é possível libertar o imaginário e vivenciar espetáculos variados, onde o visitante se sinta envolvido e com a atenção capturada pelo momento e sentindo diversas emoções.

Ao conectarmos essa reflexão a série televisiva norte-americana Westworld (HBO, 2016) observa-se o

ambiente do parque temático de uma cidade pequena de faroeste árida que possibilita o visitante a ter experiências ilimitadas (como assassinatos simulados, tortura, sexo e caça). Estas experiências independem da moral ou civilidade social, sem que o visitante em si seja ferido (protegido por programação digital) em um cenário hiper-realista com seres de inteligência artificial que estão inteiramente disponíveis para qualquer fim com reações emocionais, sentimentais e racionais idênticas as humanas e, assim, satisfazer os visitantes seja com prazer, medo ou aventura.

O parque possui uma imersão gradual e idêntica a uma viagem a um local onde tudo é possível com personagens e narrativas próprias e adaptáveis às mudanças e interações de qualquer tipo, criadas para entreter e provocar a imersão a realidade local. Sendo que a intenção dos programadores não é só provocar a experiência do visitante e, sim, o autoconhecimento, perigos e prazeres do local. A ponto de ter como objetivo implícito da visita proporcionar ao visitante o que deseja profundamente e não se permite vivenciar racionalmente (por limitações morais/sociais) ou, também, algo que ele queira e nem ele mesmo saiba.

Na série, o parque promove interações ilimitadas e narrativas que incentivam a busca de algo secreto ao fazer surgir experiências únicas para o visitante e viagens ao desconhecido que demonstram a necessidade e vontade do indivíduo em se auto descobrir ou ao se limitar perante seus limites culturais e civilizatórios.

Ao decorrer da série os próprios androides se tornam conscientes emocionalmente e absorvem suas experiências passadas criando um histórico de vida, despertando o questionamento de quem são e se a realidade do parque é realmente a realidade da vida deles. Também como seres, ao iniciar a vida consciente, os desejos começam a ser individuais e não controlados, não limitados pela programação do parque, provocando a reflexão sobre a realidade, e sobre o que está se vivendo.

Este trabalho tem como objetivo analisar as transformações e impactos que ocorrem em experiências turísticas significativas nos visitantes do parque temático da série *Westworld* (HBO, 2016). Como também refletir sobre os fatores relevantes gerados por uma experiência turística e a influência que o universo dos parques temáticos exercem sobre os visitantes.

2. EXPERIENCIA TURÍSTICA: AUTOCONHECIMENTO COMO RESULTANTE DA OBSERVAÇÃO E PARTICIPAÇÃO DO ATO TURÍSTICO.

Qualquer ato na vida gera uma experiência com determinados graus e qualidades, o que torna o ser humano maduro com o passar da vida é justamente o acúmulo de experiências de diferentes tipos que resultam em conhecimentos adquiridos e vividos.

O conceito de experiências turísticas relacionadas a viagens abrange o ato de conhecer e desbravar o novo, despertando sensações e fazeres extraordinários de forma plena e fiel ao novo local, como Luiz Gonzaga Godoi Trigo elabora em seu artigo “A viagem como experiência significativa”: “Para ser uma experiência, a viagem precisa superar a banalidade, os aspectos triviais, estereotipados e convencionais e estruturar-se como experiência que nasça da riqueza pessoal do viajante em busca de momentos e lugares que enriqueçam sua história. (TRIGO 2010, pag 29).”

Porem para qualificar a experiência turística perante os desafios do turismo em sua completude de lugares e culturas diferentes, deve-se levar em conta que as vezes podem ser maquiados por cenários publicitários ou artimanhas do turismo de massa - são validas ante o conceito geral de experiências, porém não são imersões verdadeiras, pois o

que é experimentado, na verdade, foi montado pelo capitalismo como um cenário. Como Luiz Trigo discorre ao relacionar o termo a um ato banal:

Quando, no caso de viagens e turismo, propaga-se um segmento denominado *turismo de experiência* sem analisar as implicações do conceito, corre-se o risco de discorrer ao mesmo tempo sobre tudo e sobre o nada ou de ficar em esteriótipos como aventura, esporte, natureza, arqueologia ou, simplesmente, no âmbito do *fake* e do *kitsh*. Remodelados como produtos inéditos. Ou, ainda pior, de usar do emocionalismo rasteiro, tão presente em parte da mídia, para maquiar uma experiência banal e transformá-la em algo pretensamente relevante. (TRIGO 2010, pag 29)

Experimentar o diferente é um ato de surpreender-se. O ato turístico é efêmero para o indivíduo e assim é sempre um conjunto de sensações e vivências novas que são sentidos ao visitar e conhecer um local diferente. Cada indivíduo experimenta o turismo a sua maneira, isso faz com que cada um tenha um grau diferente de acordo com sua abertura ou sensibilidade em relação ao olhar e sentir a experiência, isso faz com que algo eventualmente possa ser marcante para um indivíduo.

A experiência no turismo está relacionada também com as escolhas de consumo no local, quando o turista opta por serviços locais, e não por serviços de caráter padronizado como fast food, redes internacionais, isso provoca o real sentido de experimentar o local. Luiz Trigo, resume as vantagens da categoria de experiência sobre bens de consumo e serviços do livro *The Experience Economy* de Joseph Pine:

Bens são tangíveis e serviços são intangíveis, mas experiências são memoráveis.
Bens são relacionáveis e serviços são sob demanda e logo vivenciados, mas experiências desdobram-se ao longo do tempo, estocadas na memória.
Bens são padronizáveis e serviços são personalizáveis, mas experiências são pessoais. (PINE 1999, pag 28)

O que determina a experiência em ser algo interessante é o caráter de novidade ou das diferenças, fazendo de ações cotidianas, como uma refeição, paisagem ou ação corriqueira dos habitantes locais se tornem sublimes exatamente por transportar o indivíduo para o exótico. Como Gilles Lipovetsky elucida no trecho da *Felicidade Paradoxal*:

Além dos equipamentos e dos produtos acabados, as indústrias de lazer trabalham hoje com a dimensão participativa e efetiva do consumo, multiplicando as oportunidades de viver experiências diretas. Já não se trata mais apenas de vender serviços; é preciso oferecer experiência vivida, o inesperado e o extraordinário capazes de usar emoção, ligação, afetos, sensações. [...] É nesse contexto que o hiperconsumismo busca menos a posse das coisas por si mesma que a multiplicação das experiências, o prazer da experiência pela experiência, a embriaguez das sensações e das emoções novas: a felicidade das “pequenas aventuras” previamente estipuladas, sem risco nem inconveniente. (LIPOVETSKY 2007, pag 63.)

O turismo pode proporcionar, como demonstrado no trecho acima, a busca da experiência pela experiência em si, para que o turista tenha variadas formas de aproveitar seu tempo, sem limitações e assim essa liberdade momentânea atinge uma dimensão diferente e importante na vida do indivíduo. Faz-se com que este momento efêmero se torne algo marcante e memorável, capaz de compor sua forma de ver o mundo, independentemente de sua rotina,

seus problemas ou sua visão anterior de mundo. Como Bauman exemplifica na sua análise do papel da comunidade e a observação do indivíduo sobre o viver o outro e as expectativas do processo:

Não é só a dura realidade declaradamente “não comunitária” ou até mesmo hostil à comunidade, que difere daquela comunidade imaginária que produz uma “sensação de aconchego”. Essa diferença apenas estimula a nossa imaginação a andar mais rápido e torna a comunidade imaginada ainda mais atraente. A comunidade imaginada (postulada, sonhada) se alimenta dessa diferença e nela viceja. O que cria Revista Perspectivas Sociais Pelotas, Ano 1, N. 1, p. 109-124, março/2011 116 um problema para essa clara imagem é outra diferença: a diferença que existe entre a comunidade de nossos sonhos e a “comunidade realmente existente”: uma coletividade que pretende ser a comunidade encarnada, o sonho realizado, e (em nome de todo o bem que se supõe que essa comunidade oferece) exige lealdade como um ato de imperdoável traição. (BAUMAN, 2003, p. 09).

Por consequência em sua vida cotidiana a maioria das pessoas possui rotina de trabalho, obrigações e limites que a realidade da modernidade possui e, como Jean-Paul Sartre (1978) defendia em sua teoria do Existencialismo, o ser humano quando livre consegue almejar o que realmente quer ser.

Sendo assim o trabalho rotineiro se contrapõe a liberdade, como Carl Marx (1867) observa em sua teoria da *mais-valia*, na modernidade a sociedade capitalista é composta por exploração do tempo, força e trabalho do outro. Dessa forma, os sujeitos que vivem em sociedade, invariavelmente dependem do outro, tem sua rotina marcada pela interdependência, metaforicamente presos e condicionados. Por isso, como elucida Alexandre Panosso Netto, a busca pela posse de si mesmo e do momento de liberdade se faz como algo maior: “O que a grande maioria das pessoas busca é algo marcante, diferente, que fuja do senso comum e da “vidinha simples” que se desenha na correria do dia a dia.” (NETTO, 2010, pag 47)”.

Desfrutar o turístico é mergulhar no momento presente, experimentando-o, esquecendo a pressa e deixando de lado momentaneamente o seu eu cotidiano. Claudio Magris em “El infinito viajar”, reflete sobre a viagem como um momento atemporal: “A viagem no espaço e também uma viagem no tempo e contra o tempo. Um lugar não é só seu presente, mas também uma labirinto de tempos e épocas diferentes que se entrecruzam numa paisagem e a constituem; assim como marcas.(MAGRIS, 2008, pag 19)”

Nota-se que a observação ao novo pelo turismo, faz com que o observador compare inevitavelmente a sua própria realidade, seu local de vivência, sua forma de ver a vida e dessa forma o ato simples de viajar ou imergir no novo transforma e liberta as crenças do ser, como destaca o filósofo inglês Alain de Botton em seu livro “A arte de viajar”:

Se nossa vida fosse dominada por uma busca da felicidade, talvez poucas atividades fossem tão reveladoras a dinâmica das viagens. Elas expressam – por mais que não falem – uma compreensão de como poderia ser a vida, fora das restrições do trabalho e da luta pela sobrevivência. (BOTTON, 2012,p 17)

Ademais, considera-se o turismo como uma ferramenta de autotransformação e renovação do pensamento, acrescentando experiência ao indivíduo. Netto (2010) discorre de forma conclusiva sobre a mudança que ocorre com o turista no processo de experimentar o novo: “Em si, todo turismo já é praticamente uma negociação com a mudança,

com a experiência de sair, de variar, de criar oportunidades para o aparecimento da aventura. (NETTO 2010, pag 58)”.

Também é discutido sobre a experiência turística sendo um fenômeno de transcendência para o visitante, justamente pela possibilidade de esta impactar e superar os pensamentos no decorrer da viagem e das atividades que acontecem nela:

O risco, o limite, sua superação e seu enfrentamento qualificam todo o trabalho ou atividade de variação ou de divertimento que está sendo executada. A partir daí surge a pergunta pelo sentido psicológico dessa busca e abra-se o espaço para a ideia de experiência, contida – ou embutida – na busca de superação, talvez elaborando a sua integração em modelos de pensamentos possíveis. Em outras palavras, pensar a transcendência de um fenômeno, o lugar a partir do qual ele se põe e se supera. (NETTO 2010, pag 58)

E assim a experiência turística tem uma ampla possibilidade de transformação na vida e na personalidade do indivíduo, gerando a abertura para que o turista se permita a ser diferente, fora dos moldes e dessa forma momentaneamente pode agir livremente experimentando de outra forma uma nova forma de vivenciar o mundo:

[...] ... por que a busca de experiências no mundo atual pode ser entendida como uma tentativa de reencontrar, ou de reposicionar, a possibilidade de ser pessoa (ou tornar-se uma pessoa, outra pessoa, uma pessoa diferente, e assim por diante), mesmo que num intervalo de tempo comprado. (NETTO, 2010, pag 59)

Sendo assim o turismo pode ser visto como uma ferramenta de autolibertação e, com a idealização e o planejamento, antes mesmo do movimento ter início, transforma a viagem em um enriquecimento pessoal, que supera o banal e o convencional engrandecendo a história do visitante.

3. A EXPERIÊNCIA TURÍSTICA RELACIONADA AOS PARQUES TEMÁTICOS.

O fenômeno dos parques temáticos atingiu seu ápice com o decorrer da época pós-modernista do consumo, estes são espaços que buscam trazer universos diferentes a qualquer lugar que haja visitantes dispostos a viver uma aventura saindo do contexto tradicional do dia a dia para um ambiente exótico. Mary Sandra G. Ashton, em seu artigo “Parques Temáticos” para a revista Famecos, explana sobre a importância do cenário para elevar o status da experiência para o visitante:

Nos anos 90, os modernos parques temáticos firmam-se na preferência turística mundial, especialmente devido à grande popularização do transporte aéreo, contribuindo destacadamente para a reformulação da infra-estrutura suburbana e trazendo um caráter eclético, universal à cultura do divertimento e do turismo mundial.(ASHTON, 1999. pag 65)

Os parques temáticos tornam possível que o visitante se situe no universo, reencontrando-se e reconstruindo-se, para que este encontre pedaços do que é difundido no conhecimento global de forma única e real. O teórico Edward Soja (1996), em sua pesquisa intitulada “Parques Temáticos – Contextualização Existencial”, define parques temáticos como espelhos universais e explica:

(...) os parques temáticos equivalem-se a modelos mutantes que servem como laboratórios civilizacionais que têm sua arquitetura limitada à simbologia e à estética, possível apenas como uma experiência isolada e bem definida. O paradoxo é que paralelamente à complexidade cultural programática e à instabilidade da civilização contemporânea, os parques temáticos oferecem às pessoas a oportunidade de retornar a um iconismo eclético, a uma clareza formal e, sobretudo, à narrativa da vida em sociedade, marcando o retorno a uma posição fortemente contrária aos dogmas anti representacionais cíclicos governados pelos modernismos atuais. Os parques públicos e jardins imperiais do passado, são considerados ancestrais dos parques temáticos por terem sido concebidos como espaços complexos de representação simbólica da cultura e da sociedade. . (ASHTON, 1999. pag 69)

O espaço de um parque temático é construído de acordo com a sua narrativa e cada vez mais os parques vem buscando a aparência mais fiel ao seu objeto de representação, para que assim o visitante tenha a experiência mais imersiva. A fim de que a experiência do parque consiga o transportar de uma realidade a outra, os cenários arquitetônicos são decisivos para fazer de um simples passeio algo extraordinário. Ashton (1999), explana sobre a importância do cenário para elevar o status da experiência para o visitante:

No que diz respeito à arquitetura, argumenta-se que o estilo mais aceito para projetos de parques temáticos tenha sido o pós-moderno, caracterizado por certa liberdade formal e por conter elementos facilmente aceitos e adaptáveis. Ao adotar um tema, o parque se apropria de sua simbologia e restringe-se a representá-la como forma de reviver ou retroceder no tempo e no espaço ou ainda buscar algo no futuro (matar parte da sua curiosidade em relação ao mesmo). (...) não significam mais o que quer que seja em particular, mas sim uma hiper-realidade, onde a simulação visual e auditiva são mais reais do que o original que as inspirou, com uma arquitetura de superfícies e de aparências, onde o real já foi transformado, melhorado, a fim de ser consumido. (ASHTON, 1999. pag 67)

A experiência do visitante do parque assemelhasse a de um turista em uma viagem, principalmente com relação a preparação para a entrada no parque: é preciso adaptar o modo de se portar, suas atitudes, as vestimentas e todo o necessário para o ambiente diferente de acordo com o tema do parque temático.

A fantasia, no sentido geral do termo, é o componente essencial para um parque temático. O tempo e o espaço são direcionados de acordo com a temática e, assim, é possível que nos espaços criados tornem-se possíveis fantasias e experiências impossíveis na realidade: um contraponto às cidades, onde a sociedade possui arranjos e tradições que tornam o espaço banal e sem características fora do comum. O objetivo de um parque temático é obter o máximo de alcance ao seu tema, como aponta Ashton (1999) relacionando a troca construída entre o visitante e a fantasia como uma possibilidade de realidade ideal dentro de um tema: (...) as identidades sociais são construídas por meio da troca de sinais, pois a prática turística sempre envolveu o espetáculo com pouca separação entre a arte e a vida social, pois o que é contemplado é o modelo ideal. (ASHTON, 1999. pag 65)".

A sociedade pós-moderna, após o levante industrial e o advento da globalização, buscava mais que eventos e apresentações medíocres, o espetáculo se tornou algo esperado pela maioria, definido por Debord (apud ECO, 1986: 44) como "sociedade do espetáculo" sendo:

(...) as representações se aproximam mais de nossas expectativas em relação à realidade, dos signos que carregamos e que esperamos serem desencadeados. "Os espetáculos visuais nos mostram uma natureza falsificada que correspondem muito mais as nossas exigências e

devaneios... a tecnologia pode nos proporcionar mais realidade do que a natureza”, (ECO,1986: 44).

Assim a tecnologia, que evolui cada vez mais rápido, é um ingrediente importante para que o parque temático tenha hiper-realidade, conquistando o visitante por detalhes reais de lugares impossíveis ou épocas que já não existem ou supõe-se que existiram um dia.

Ao refletir acerca da temporalidade, ou melhor a ausência da realidade do tempo no espaço de um parque temático, faz desse espaço um local que quebra a efemeridade do tempo, tornando uma época ou um período histórico ou até mesmo que o espaço não tenha referência temporal. Como exemplo, parques de diversões ou aquáticos, em que o visitante tem a possibilidade de participar de atividades em que a idade não seja um empecilho e não faça diferença para a experiência, assim como relaciona Edward Soja (1996): ” O princípio da hiper-realidade foi retirado dos moldes limitados e firmemente unidos pela racionalidade dos parques temáticos para ser introduzido nas geografias e biografias da vida quotidiana, explicando o caráter efêmero das culturas urbanas em geral. (SOJA 1996 pag 57).”

A especificidade ímpar dos parques temáticos é justamente provocar o visitante ir além da observação turística, pois nos parques temáticos o turismo de experiência é inevitável. O turista está ali para viver o diferente na prática, interagindo com o ambiente do parque e aproveitando das variadas atrações mergulhando na temática e experimentando uma outra realidade atemporal e com espaços surreais.

Analisar o lugar do parque temático perante a sua localização traz à tona a discussão da criação de não-lugares difundida pelo antropólogo Marc Augé (1994) que fez do conceito a base para discussões na geografia, antropologia entre outras áreas, e o conceito de não-lugares seria: “(...) se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional e nem como histórico, definirá um não-lugar (AUGÉ 1994.p. 83.)”

Dessa forma o não-lugar seria um espaço totalmente sem ligação com o entorno de sua localização, como um espaço criado para a visitação do turista como explicado também por Maria Noémi Marujo e Fernanda Cravidão em seu artigo “Turismo e Lugares: uma visão geográfica” ao analisar a perceptiva de A. Carlos:

De fato, o turismo muitas vezes “ transforma tudo o que toca em artificial, cria um mundo fictício e mistificado de lazer, ilusório onde o espaço de modifica em cenário, ‘espetáculo’ para uma multidão amorfa mediante a criação de uma série de atividades que conduzem a passividade, produzindo apenas a ilusão da evasão e, desse modo, o real é metamorfoseado, transfigurado para seduzir e fascinar. (CRAVIDÃO, F.; CUNHA 2010, pag 284)

O termo não lugar demonstra que o espaço dos parques temáticos são lugares preparados para que seja despertado o imaginário do turista. A artificialidade destes é vista como um fator que desimportante perante as expectativas de adentrar numa realidade onde a ficção se torna real, fascinando o visitante, transformando e transportando-o para conhecer o outro.

É possível também criar uma analogia dos parques temáticos como garantia de felicidade e divertimento, com a busca da felicidade a partir da sociedade moderna onde Bauman (2009) analisa que o indivíduo passa a comprar a felicidade e consumir com mais intensidade para satisfazer seus desejos íntimos:

Uma vez que os bens capazes de tornar a vida mais feliz começam a se afastar dos domínios não-monetários para o mercado de mercadorias, não há como os deter; o movimento tende a desenvolver um impulso próprio e se torna autopropulsor e autoacelerador, reduzindo ainda mais o suprimento de bens que, pela sua natureza, só podem ser produzidos pessoalmente e só podem florescer em ambientes de relações humanas intensas e íntimas (BAUMAN, 2009, p. 16).

Nos parques temáticos o visitante é convidado a todo momento a participar do ambiente, desde o início a imersão acontece trazendo o turista para a realidade da temática e distanciando-o do mundo real. O universo do parque não possui limites fora da realidade do ambiente criado através da temática e o visitante tem a possibilidade de viver no ambiente de forma lúdica, contrapondo os significados cotidianos. As normas e censuras sociais da vida real são adaptadas para a realidade da fantasia do novo universo dentro do parque temático.

4. ESTUDO DE CASO: A EXPERIÊNCIA DO VISITANTE AO PARQUE TEMÁTICO DA SÉRIE WESTWORLD.

A escolha da série Westworld (HBO, 2016) para analisar a perspectiva dos visitantes em relação a experiência turística foi devido ao universo hiper-realista que a série cria para o parque temático – foco central da narrativa. Tem-se como ponto de interesse, também, as tecnologias avançadas adotadas no parque, onde é possível que se acompanhe as expectativas e reações às realidades vividas pelos visitantes no parque temático, assim como a imersão ao universo do parque e o desapego, por parte dos visitantes, da sua vida anterior.

A série Westworld (HBO, 2016) foi criada por Jonathan Nolan e Lisa Joy, é transmitida pela HBO desde 2016, através da adaptação do filme de mesmo nome, de 1973, criado pelo escritor norte-americano Michael Crichton. A série narra a criação e as visitas a um parque que simula o Velho Oeste, com paisagens áridas, cenários de pequenas cidades semidesertas e figurinos típicos aos de cowboys.

Os personagens da série são divididos em duas categorias básicas: os andróides sintéticos apelidados de “anfitriões”, que são parte do parque, e os visitantes do parque, apelidados de “recém-chegados” pelos anfitriões e de “convidados” pela gerência do parque. Os Anfitriões foram criados para satisfazer todas as vontades dos visitantes, eles possuem narrativas próprias com núcleos que interagem entre si e com os visitantes a todo momento de forma natural.

Westworld foi criado para que quem o visite pague uma alta quantia de dinheiro para experimentar um universo de possibilidades ilimitadas, sendo que não há leis ou censura por parte dos anfitriões, que não distinguem diferença entre o humano e o que é criado artificialmente para que não haja percepção pelos próprios visitantes em relação aos anfitriões. O único meio de distinguir quem é humano é a morte, pois o visitante só pode matar quem é artificial e o artificial não tem poder de ferir, mesmo que tente enumeras vezes: o parque possui algoritmos que bloqueiam o visitante de serem feridos pela inteligência artificial.

As narrativas dos anfitriões possuem camadas graduais de imersão com perigos e mistérios para despertar o interesse e curiosidade dos visitantes. A medida que os visitantes se afastam da cidade de chegada, eles percorrem o parque por paisagens distantes até outras cidades, neste percurso o perigo aumenta devido, entre outros, aos ataques de índios nativos norte-americanos e bandidos que roubam viajantes. Outra experiência possível é a vivência de cidades imersas em perversão sexual, luxúria e violência.

Ao início o espectador não consegue distinguir o que é artificial, uma das artimanhas criadas pela série é um jogo pela temporalidade dos visitantes, sendo que os anfitriões, por serem artificiais, nunca mudam de aparência com o

passar do tempo, assim como as paisagens do parque. Porém com o decorrer da série os visitantes mudam de aparência e demonstram que há uma frequência grande de visitação por alguns membros, devido à grande fidelidade a realidade proveniente da alta tecnologia do parque.

As narrativas criadas para os anfitriões interagirem com os visitantes são relacionadas ao contexto do velho oeste, costumes, formas de falar e atitudes típicas tornam o parque um ambiente único em que os visitantes possam se sentir heróis de uma caçada ao tesouro ou capturarem um bandido em trilhas de paisagens esplendorosas do Quênia, ou desfrutarem dos costumes de cidades pequenas onde a lei é sobreviver a duelos de pistoleiros.

Devido ao poder ilimitado dos visitantes, ele pode escolher ficar dentro da sua zona de conforto e desfrutar do primeiro local ou desbravar o parque onde os perigos são mais intensos e as aventuras são mais emocionantes.

Qualquer diálogo, ação ou acontecimento no parque entre os anfitriões são para atrair os visitantes para uma jornada única onde caças ao tesouro são criadas para levar o visitante a objetivos distintos com múltiplas distrações para que a jornada seja mais real e emocionante. A imersão do visitante nas narrativas dos anfitriões ocorre naturalmente, como um turista em uma cidade diferente, em que este conhece novas pessoas, com novos costumes e tradições diferentes e assim o turista, pode se opor e apenas observar, ou como é incentivado tipicamente em parques temáticos que o visitante participe inteiramente das atividades e das atrações criadas para sua diversão.

O romance é algo explorado em todos os aspectos, há donzelas indefesas, mulheres fortes e provocantes, cavalheiros fiéis e bandidos tentadores com físicos de todos os tipos disponíveis o tempo todo a qualquer insinuação de desejo por parte do visitante. O romance é uma ferramenta primordial para cativar o visitante através de experiências ilimitadas, as quais permitam diversos parceiros, violências, torturas, fantasias extraordinárias e perigosas que não seriam possíveis na realidade fora do parque.

Com o desenvolver da série e a temporalidade sendo desvendada, há visitantes que frequentam o parque a décadas e estes mergulham no universo desligando-se totalmente das suas crenças e valores mais firmes quando estão na visita. Alguns visitantes de imediato se permitem a fazer o que lhe era imaginado impossível na realidade, já que o impedimento moral e os valores são individuais. A série mostra justamente que cada visitante aproveita o parque a sua maneira, desfrutando das possibilidades em seu tempo.

A temática do parque fica em segundo plano quando se observa o motivo de sua criação que é permitir a possibilidade de satisfação de qualquer prazer ou desejo de forma ilimitada, sem julgamento ou lei de proibição. O parque é um local onde o visitante possui liberdade absoluta. E dessa forma é possível estabelecer um paralelo com a realidade entre o turista que busca outros destinos para usufruir de liberdade dos desejos que são limitados no seu ambiente comum onde o outro o conhece e o impede de agir com liberdade de ação perante a sociedade que frequenta.

Na série um dos personagens principais, demonstra nas suas primeiras visitas uma personalidade gentil e generosa com os anfitriões negando-se a usar violência e envolvimento sexual, até se apaixonar por um deles. No decorrer das visitas ao buscar a anfitriã ele se envolve em confrontos e situações típicas do Velho Oeste em que necessita se defender e reagir para proteger a anfitriã do perigo. Como resultado o personagem desenvolve prazer pela violência e inicia buscas e caçadas ao centro dos segredos e questões mais profundas envolvidas na criação do parque.

E assim no decorrer da série, os criadores do parque concluem que os anfitriões são diferentes em apenas um aspecto dos humanos, que é ter acesso às suas memórias. Os anfitriões são dotados de emoções e personalidades complexas, porém ao final de cada dia suas memórias são reiniciadas para que as narrativas recomecem no dia seguinte e eles não recordem das situações difíceis que passaram no dia anterior e se tornam disponíveis para entreter os visitantes novamente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao discorrer sobre como a experiência turística ocorre e quais são seus impactos percebe-se que o turista desfruta de várias experiências diferentes ao viajar, porém essas experiências têm capacidade de fazê-lo perceber as particularidades de um local através da comparação e do acúmulo de saber cultural. Assim o ato de experimentar o turismo é relevante, não somente mero divertimento.

A experiência de visitar um parque temático, o indivíduo se depara com a possibilidade de surpreender-se e satisfazer a vontade de ter sensações intensas e testar suas emoções ao máximo para que através de uma mistura de prazer, relaxamento, medo, êxtase e contemplação a experiência seja marcante e diferenciada para todos os visitantes. Os objetivos dos parques temáticos são surpreender o visitante e superar as expectativas criadas na idealização da experiência do parque temático. E assim os parques têm grandes responsabilidades para com a satisfação do visitante.

A série demonstra um universo de possibilidades máximas onde o visitante possui liberdade para viver seus desejos mais obscuros, assim como um turista que perde a limitação de suas crenças quando se depara com locais onde não é conhecido. Em ambos pode-se viver realidades distintas de suas vivências cotidianas, como aventuras românticas ou sexuais mesmo com as limitações de um relacionamento, ou ser uma outra pessoa com personalidade totalmente diferente.

Os visitantes de Westworld buscam ir além das limitações da moralidade e dos controles legais da sociedade. No parque a hiper-realidade provoca um sentimento de superioridade nos visitantes devido a eles terem plenos poderes de ação sobre os anfitriões. O espaço do parque é um espaço onde a efemeridade do tempo e a fantasia do local fazem com que o visitante encontre um lugar para se libertar e se permitir viver o inesperado.

O objetivo central do parque está justamente no produto que as experiências vividas no parque iram resultar, já que espera-se que o visitante se envolva com as narrativas, para revelar desejos desconhecidos e desdobrar a personalidade apresentando novos anseios e possibilidades. Pois quando se experimenta algo novo o objetivo é alcançado e a busca por outra novidade faz que o visitante, e sua bagagem de experiências acumuladas, se permita ir cada vez mais além para ter novas sensações.

Dessa forma os visitantes demonstram que ao longo do tempo a tentação de se deixar viver intensamente as experiências mais profundas em ambientes propícios e seguros faz com que o indivíduo se conceda a tentação de se libertar de suas crenças, transformando-as e revisando-as de acordo com a importância da nova experiência perante a sua história de vida. E quanto maior a profundidade de imersão nas experiências do parque mais os visitantes se permitem em se conhecer e testar suas crenças e limites pessoais.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUGÉ, Marc (1994) Não-lugares. Introdução a uma antropologia da sobre modernidade, Venda Nova, Bertrand
- ASHTON, Mary Sandra G. Parques Temáticos. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 11, dezembro 1999, semestral.
- BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 258p.
- DE BOTTON, Alain. A arte de viajar. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.
- ECO, Umberto. Viagem na Irrealidade Cotidiana, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- SANTOS, N., CRAVIDÃO, F. e CUNHA, L.(2010).“Natureza, paisagens culturais e os produtos turísticos associados ao território”.
- SANTOS, Norberto Pinto dos & Gama, António coord. 2008, ‘Prefácio’ in Lazer: da Libertação do tempo à conquista das práticas. Imprensa da Universidade de Coimbra, Coimbra.
- SOJA, Edward. 1996 Thirdspace: journeys to Los Angeles and other realandimagined places, Cambridge, Mass: Blackwell.
- SARTRE, Jean-Paul. O Existencialismo é um humanismo. 4.ed. Lisboa: Presença, 1978. 307p.
- LIPOVETSKY, G. MACHADO, Maria Lucia. Trad. A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo, São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- MAGRIS, Claudio (2008) [2005], El infinito viajar. Barcelona: Editorial Anagrama. Traducción de Pilar García Colmenarejo.
- MARX, Karl. A mercadoria. In: MARX, Karl. O Capital: Crítica da economia política. Livro I.
- PANOSSO NETTO, Alexandre (Org.); GAETA, Cecília (Org.). Turismo de Experiência. São Paulo: SENAC, 2010.
- PINE, B.P. O Espetáculo Dos Negócios: The experience economy. B. Joseph Pine II e James H. Gilmore. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003. 277 p.
- TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. A Viagem como Experiência Significativa. In: PANOSSO NETTO, Alexandre (Org.); GAETA, Cecília (Org.). Turismo de Experiência. São Paulo: SENAC, 2010.
- TRIGO, L. G. G. Aprendiz de Lazer e Turismo. Editora Rev. Ampl. São Paulo, 2007
- TRIGO, Luiz G.G.. Turismo e Qualidade: Tendências Contemporâneas, Campinas, Papirus, 1996.
- TRIGO, Luiz G.G.. A sociedade pós industrial e o profissional em turismo. Campinas, Papirus, 1998