

PARQUES TEMÁTICOS E CONTEMPORANEIDADE: EDUCAÇÃO DOS SENTIDOS

Recebido em: 10/01/2015

Aceito em: 06/08/2015

*Milena Avelaneda Origuela*¹

*Cinthia Lopes da Silva*²

Universidade Metodista de Piracicaba
Piracicaba – SP – Brasil

RESUMO: O objetivo deste trabalho é analisar as relações entre parques temáticos e contemporaneidade, tendo como base referenciais do lazer e da filosofia. Como exemplo principal analisaremos o parque *The Wizarding World of Harry Potter*, localizado dentro do parque *Island of Adventure*, pertencente ao complexo *Universal Studios Resort*, em Orlando, na Flórida, Estados Unidos. Os parques temáticos podem ser considerados como uma possibilidade de vivência do entretenimento, sendo que para o senso comum são frequentemente associados somente a diversão. Após revisão bibliográfica, relato de viagem e experiência vivida, podemos concluir que os parques temáticos são uma oportunidade de vivenciar o ambiente virtual, juntamente com as emoções que este proporciona. Constituem-se em uma forma de educação dos sentidos, proporcionando aos sujeitos o desenvolvimento pessoal, além do descanso e diversão.

PALAVRAS CHAVE: Atividades de Lazer. Turismo.

THEME PARKS AND CONTEMPORANEITY: EDUCATION OF THE SENSES

ABSTRACT: The goal of this paper is to analyze the relations between theme parks and contemporaneity, having leisure and philosophy background as reference. The park known as *The Wizarding World of Harry Potter*, located inside the *Island of Adventure*, which belongs to the complex *Universal Studios Resort*, in Orlando, Florida, USA, is going to be used as our example. Theme parks can be considered as a possible type of entertainment although it is usually seen as just a “fun moment”. After bibliographic research, report travel and experience, it is possible to conclude that theme parks are opportunities to live the virtual environment, together with the emotions given by it. They are a way of educating the senses, and they give the subjects some personal development and also resting and entertainment.

KEYWORDS: Leisure Activities. Tourism.

¹ Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade Metodista de Piracicaba.

² Doutora em Educação Física. Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade Metodista de Piracicaba.

Introdução

Na contemporaneidade podemos verificar muitas manifestações de atividades de lazer. Estas talvez se diferenciam de práticas anteriormente realizadas por conterem um forte apelo mercadológico bem como se basearem especialmente em inovações tecnológicas. O entretenimento tem tido destaque como opção de atividades de lazer. Para o senso comum, o mesmo está associado à diversão, envolvendo o consumo de produtos e mercadorias.

O objetivo deste trabalho é analisar as relações entre parque de diversões temáticos e contemporaneidade, tendo como base estudos do lazer e da filosofia. Como exemplo principal analisaremos o parque *The Wizarding World of Harry Potter*, localizado dentro do parque *Island of Adventure*, pertencente ao complexo *Universal Studios Resort*, em Orlando, na Flórida, Estados Unidos.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, tendo como base as ideias de Severino (2007), efetuada a partir de um levantamento nos Sistemas de Bibliotecas da UNIMEP e da UNICAMP, correspondente às obras de autores estudiosos do lazer e da filosofia. Também foram consultadas as bases Scielo, Portal Periódicos Capes e o site acadêmico Google Scholar. Para a realização deste levantamento foram consultados livros, dissertações, teses e periódicos. O levantamento foi realizado em maio e junho de 2014. As seguintes palavras-chave foram base para a pesquisa: parque temático; lazer; contemporaneidade.

Para o tratamento dos textos selecionados para a pesquisa utilizamos as fases de Severino (2007): análise textual, na qual se adquire uma visão geral dos textos; análise temática, na qual há a compreensão do texto além de determinar o tema-problema, a

ideia central e as ideias secundárias e a análise interpretativa, onde há a interpretação do texto, nos capacitando para a associação das ideias e críticas. A pesquisa também foi baseada em uma experiência vivida, referente à uma visita ao parque *The Wizarding World of Harry Potter*, em Orlando, na Flórida, Estados Unidos, realizada em abril de 2014. A escolha por este parque temático foi devido ao fato de coincidir com um dos locais visitados pela pesquisadora, além de identificar, neste especificamente, muitos elementos para análise com relação ao lazer, entretenimento e contemporaneidade.

Dividimos o texto em três partes. Na primeira parte “Características da contemporaneidade e o entretenimento”, trazemos as características da pós-modernidade bem como elementos para conceituar o entretenimento. Na segunda parte, apresentamos um breve histórico dos parques temáticos e destacamos na atualidade os parques de Orlando, Flórida. Na terceira e última parte do texto damos uma explicação detalhada sobre a saga Harry Potter, como é o parque, e relacionamos algumas atrações com características da contemporaneidade.

Características da Contemporaneidade e o Entretenimento

Quando pensamos nas várias manifestações do lazer, não podemos deixar de lado uma das principais fontes de lazer na contemporaneidade: o entretenimento. O entretenimento é algo relativamente novo e nos referiremos a este como atividades programadas e geralmente pagas.

A pós-modernidade é campo fértil para a criação e fortalecimento de novas formas de uso e apropriação da sociedade sobre diversos aspectos. Áreas anteriormente estanques foram e estão cada vez mais interconectadas e sujeitas a constantes transformações. Nesse tempo, surgem novas prerrogativas tecnológicas que modificam

as estruturas sociais e o modo de pensar e agir humano (ROCHA; BRUSADIN, 2012).

Tendo-se em vista a evolução e variedade de perspectivas possíveis para esse conceito, no que se refere ao campo do lazer e entretenimento, Nascimento (2009) aponta que até 50 anos atrás a sociedade tinha formas de fruição do lazer muito específicas e distintas umas das outras como: música, literatura, esportes, cinema e turismo. Desde então, com os avanços tecnológicos, as mudanças nas preferências dos consumidores e conseqüentemente na maneira de produção da indústria, houve agregação de diferentes formas de entretenimento e aumento do consumo desses bens caracterizando-se, assim, outra conseqüência da pós-modernidade: a convergência de mídias.

As tecnologias do imaginário, sendo fundamentais na fruição do lazer e do entretenimento, possibilitam tantas formas de usufruto que as pessoas que tentam se divertir sem elas encontram dificuldades em não utilizarem os serviços oferecidos pela indústria de entretenimento. Tecnologias do imaginário e entretenimento são indissociáveis na contemporaneidade. Essa relação se encontra presente nos cinemas, teatros, shows, parques temáticos, pacotes turísticos, boates, programas de televisão, indústria musical, editoras de livros etc. A lista é longa e a interação entre esses setores é cada vez maior. Afinal, podemos entender o entretenimento como uma forma de comunicação e fruição do tempo livre, conseqüentemente, um processo inerente à cultura (ROCHA; BRUSADIN, 2012).

No caso específico do entretenimento, atividades divertidas e programadas sempre existiram como as brincadeiras de rua, jogos, festas, circos, teatros, shows, feiras, campeonatos. No século passado surgiu o cinema, o rádio, a televisão e os

computadores, que por sinal são os grandes responsáveis pela transformação do entretenimento destinado à massa (TRIGO, 2003).

Antigas atividades como os circos romanos, as feiras medievais, os teatros de rua, procissões e festas religiosas, óperas e outras manifestações populares ou das elites podem ser encaradas como entretenimento. Porém, o entretenimento contemporâneo foi influenciado pelas tecnologias da era industrial e dos novos métodos de gestão para administrar a nova lógica da produção industrial (TRIGO, 2003).

Em inglês, a palavra *entertainment* significa “aquilo que diverte com distração ou recreação” e “um espetáculo público ou mostra destinada a interessar e divertir” (GABLER, 1999). Segundo os elitistas, enquanto a arte trata cada espectador, ouvinte ou leitor como um indivíduo, o entretenimento trata as suas plateias como massa. Sendo assim, o entretenimento é divertido, fácil, sensacional, irracional, previsível e subversivo, um espetáculo para as massas (DEBORD, 1997).

Betti (2005) comenta que o conceito de entretenimento equilibra-se no fio da navalha, porque pode ser entendido como uma ocupação prazerosa, divertida, que proporciona uma experiência singular e enriquecedora para o sujeito, mas também ilusão e tentativa de desviar a atenção da realidade da vida. Sendo assim, o autor aproxima as características do entretenimento com o conceito de lazer de Marcellino (2003), que entende o lazer como “cultura – compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no ‘tempo disponível’ das obrigações profissionais, escolares, familiares, sociais”, sendo que “o importante, como traço definidor, é o caráter ‘desinteressado’ dessa vivência”, não se busca, pelo menos fundamentalmente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. De acordo com Trigo (2003) o entretenimento é parte da indústria cultural e tornou-se fator agregado a

serviços e produtos – é o lazer transformado em mercadoria.

A questão aqui parece ser compreender o entretenimento em relação ao tipo de atitude manifesta pelos sujeitos. Marcellino (2012) questiona a valorização como “inferior” ou “superior” em relação a se participar passivamente ou praticar uma atividade. Para o autor, o que é determinante é a atitude do indivíduo em relação à prática ou ao consumo. Sendo assim, a experiência com os parques temáticos pode envolver diferentes atitudes nos sujeitos, podendo ser ativa ou não. A diferença entre uma atividade ser ativa ou passiva não está no gênero, mas sim no nível de participação da pessoa envolvida. Estes níveis podem ser classificados em três estágios: elementar, que é caracterizado pelo conformismo, repetição sem se pensar no que se faz ou assiste; médio, onde existe a criticidade; e superior ou inventivo, quando se usa a criatividade.

O que podemos ressaltar é a importância social, cultural e econômica do entretenimento no cotidiano, especialmente entre as pessoas que habitam os bolsões pós-industriais do planeta. Existem muitos exemplos de como o entretenimento permeia nossa sociedade e se torna uma força econômica, uma referência cultural e um estilo em vários segmentos sociais (TRIGO, 2003).

Uma das características do mundo pós-moderno destacada por Harvey (2012) é a passagem do consumo de bens para o consumo de serviços – não apenas serviços pessoais, comerciais, educacionais e de saúde, como também de diversão, de espetáculos, eventos e distrações. O novo capitalismo se torna mais temporal que material. O entretenimento mostra ser um bem-sucedido serviço a ser consumido.

O entretenimento é algo novo que surge em novas formações sociais, tem a ver com o prazer, com a valorização do hedonismo, do lazer, e do tempo enquanto valor cada vez mais significativo para as pessoas (TRIGO, 2003). Essa questão do hedonismo

e do prazer se relacionam com uma das características da contemporaneidade levantada por Augé (2004), a individualização das referências, onde o ego se torna central.

Histórico dos Parques Temáticos

Um dos principais exemplos de entretenimento, que destacaremos neste estudo, são os parques temáticos. Quando pensamos em férias e para onde viajar, muitos dizem que um grande sonho conhecer a Disney e ir para Orlando fazer compras, entre outras coisas. Com o avanço das tecnologias tem sido cada vez mais fácil voar para esses locais e desfrutar das férias tão desejadas.

Os mais antigos parques de diversão pública conhecidos surgiram em meados do século XVI na Europa. Eles eram chamados de jardim dos prazeres, e além das árvores e flores variadas tinham jogos, locais para ouvir música e algumas atrações como carrossel, balanços e outros brinquedos para crianças e adultos (TRIGO, 2003).

No século XVIII, alguns russos imaginaram reproduzir as agradáveis sensações em se deslizar na neve com um trenó e inventaram a montanha-russa (ou *roller coaster* em inglês), incluindo rodas em trenós e colocando os mesmos em trilhos inclinados para que se deslocassem com a ação da gravidade. No início do século XX, a Revolução Industrial trouxe várias inovações técnicas ao brinquedo com estruturas leves e resistentes, com segurança e engenharia capazes de construir circuitos cada vez mais emocionantes.

Segundo Lukas (2008), os parques temáticos surgiram nas cavernas pré-históricas na Europa, porém os “jardins de prazer” ou parques de diversão surgiram em Coney Island, em Nova Iorque, por volta de 1900 e não eram parques temáticos, embora houvessem elementos que os conceituariam como temáticos.

No entanto, um grande marco nesta história foi a inauguração da *Disneyland*, em Anaheim na Califórnia, em 1955. Este parque foi projetado segundo com o que se convencionou chamar de “*filmatic approach*”, que seria como uma série de cenários onde as pessoas circulariam em verdadeiros “teatros de imersão”. As pessoas seriam conduzidas a um outro tempo, lugar ou universo fantástico, através de uma sequência lógica de eventos, como diferentes *takes* de um filme ou desenho animado (SALOMÃO, 2000).

A fórmula da Disney foi então copiada por vários outros empreendimentos e hoje existem parques temáticos por todos os Estados Unidos, mas a cidade de Orlando, no estado da Flórida, tem sido considerada uma referência neste tipo de entretenimento, especialmente por causa dos seus parques temáticos como os complexos Walt Disney World (com 4 parques temáticos: Magic Kingdom, Epcot, Animal Kingdom e Hollywood Studios; 3 parques aquáticos: River Country, Typhoon Lagoon e Blizzard Beach; resorts e hotéis e a Downtown Disney, um enorme complexo com bares, restaurantes e lojas) e Universal Studios Resort (com 2 parques temáticos: Universal Studios e Island of Adventure, que são a quarta maior cadeia de parques do mundo).

Em 2012, Orlando recebeu mais de 55 milhões de turistas, tornando-se a cidade mais visitada dos Estados Unidos e a segunda mais visitada no mundo³. Com isso, a cidade possui uma imensa infraestrutura de hotéis, carros de passeio e guias para atender tal demanda. A infraestrutura para o turismo é tão grande que a cidade possui 100 mil quartos de hotéis a disposição e 26 mil residências de aluguel para férias, o turismo emprega 230 mil pessoas na região, sendo que Walt Disney World é a que mais emprega, com 56 mil funcionários.

³ Segundo o site www.orlandoviagem.com.br.

Mas sem dúvida o que fez a cidade se tornar o que é hoje foi a decisão de Walt Disney, em 1965, de construir o Walt Disney World Resort. Ele escolheu a cidade pelo fato de que furacões tem uma incidência menor em Orlando do que nas cidades litorâneas. A obra do complexo terminou em outubro de 1971, e com isso um crescimento econômico e populacional gigantesco foi trazido, além de fazer a cidade ser conhecida no mundo inteiro.

O parque temático Universal Studios Resort foi inaugurado em 1990. Ele foi criado com o objetivo de reunir um estúdio de cinema e um parque temático, no intuito de trazer para o público por meio das suas atrações toda a emoção dos filmes de Hollywood. Foi inaugurado com atrações como Earthquake, Kongfrontation, Jaws, dentre outras que passaram a atrair o público pela sua qualidade técnica. Além disso, o Universal Studios é muito mais que um parque temático, pois, seguindo a ideia que originou a sua concepção, as dependências do parque são utilizadas para a gravação de comerciais, séries de televisão e filmes.

Com os parques de diversões torna-se possível vivenciar emoções reproduzidas de outros lugares. Por exemplo, em um dos parques da Disney, o Epcot, há uma grande área onde são reproduzidos países do Velho Mundo. A ideia é que se a pessoa está no parque pode experimentar de tudo – comida, hábitos culinários, música, espetáculos e cinema – é possível vivenciar a geografia do mundo vicariamente, como um simulacro. No entanto, como afirma Harvey (2012), o entrelaçamento de simulacros na vida diária reúne no mesmo espaço e no mesmo tempo diferentes mundos (de mercadorias). Mas ele o faz de tal modo que oculta de maneira quase perfeita quaisquer vestígios de origem, dos processos de trabalho que o produziram ou das relações sociais implicadas em sua produção.

Nota-se que o parque de diversões proporciona aos sujeitos um aprendizado com relação aos sentidos, ainda que no cotidiano nos deparamos o tempo todo com os gostos, percepções, imagens, as atribuições do cotidiano como as obrigações (trabalho, obrigações familiares, sociais, religiosas, políticas) nos absorve de modo que não temos atenção aos sentidos. De acordo com Duarte Júnior (2000, p.169):

[...] em larga medida a nossa atuação cotidiana se dá com base nos saberes sensíveis de que dispomos, na maioria das vezes sem nos darmos conta de sua importância e utilidade. Movemo-nos entre as qualidades do mundo, constituídas por cores, odores, gostos e formas, interpretando-as e delas nos valendo para nossas ações, ainda que não cheguemos a pensar sobre isto.

Os parques temáticos proporcionam aos sujeitos uma experiência inovadora de educação dos sentidos, de modo a criar um mundo imaginário, rico em sensações. As pessoas têm sido atraídas para esses espaços como desafio da sua rotina diária, transformando e substituindo, mesmo que seja por um dia (LUKAS, 2008). Isso não quer dizer que tal processo se dá de forma inconsciente, como mero consumo. Como o autor supra citado comenta, muitas pessoas escolhem a vivência de um dia em um parque temático como opção pensando numa ‘transformação’.

Segundo Lukas (2008), os parques temáticos têm sido erroneamente vistos como formas superficiais de cultura. Ao contrário eles representam formas espaciais e sociais extraordinárias e podem oferecer as mais básicas necessidades, refletindo profunda e poderosamente emoções e processos cognitivos, além de apresentar algumas das mais eloquentes e controversas representações do mundo.

Essa forma contemporânea de entretenimento pode ser entendida também como mero consumo e, neste caso, podemos nos lembrar do que Adorno (1986) já escrevia sobre a mudança na forma da produção cultural para uma dinâmica capitalista ao se referir a indústria ou mercadoria. Os autores da Escola de Frankfurt foram pioneiros na

crítica e análise da Indústria Cultural, no entanto, consideramos pertinente as críticas aos autores “frankfurtianos” feitas por Thompson (2011), ao afirmar que o ser humano tem a capacidade de resistir às intenções de formação de consciência para o consumismo da Indústria Cultural e, seguindo esta argumentação, podemos dizer que os parques temáticos não são um instrumento de alienação ou de simples consumo.

Reconhecemos que por fazer parte do entretenimento, esta opção de atividade de lazer, os parques temáticos, possuem um conteúdo a ser consumido. No entanto, tudo depende da interpretação de cada receptor deste “produto” do entretenimento. Nesta sociedade globalizada inúmeras atividades de lazer possuem características de consumo, como teatros, shows, cinema, programas de TV entre outros. Para que ocorra então esta resistência é necessário um aprendizado, segundo Marcellino (2012), por meio da educação para e pelo lazer.

Marcellino (2012) afirma que em relação às atividades de lazer, seja no plano da produção ou do consumo não conformista e crítico-criativo este aprendizado é essencial. O valor cultural de uma atividade está ligado ao nível alcançado (conformista, crítico e/ou criativo) e é necessário “[...] reunir todas as possibilidades racionais e da sensibilidade para interpretar e recriar o objeto do ‘consumo’” (p.22).

Sobre ser ativo ou passivo quanto às atividades de lazer Dumazedier (2004) traça algumas características quanto a atividade. São elas: a sensibilidade, a compreensão, a apreciação e a explicação. No parque temático a pessoa é *sensível* aos movimentos das atrações, aos sons, imagens, cores, odores etc. É *compreensivo* por procurar entender como funciona determinada atração, aprende sobre a história e o contexto de determinado parque e seu tema. *Apreciar* o parque temático se dá quando a pessoa compara aquele parque com outra experiência, seja ela real ou de outro parque

visitado. E, por fim, a pessoa ativa *comunica* a outros sobre sua experiência, se ela foi satisfatória ou não, que emoções sentiu, como medo ou alegria. O autor destacou estas características com relação a um filme cinematográfico, no entanto, por ser um produto da mídia e do entretenimento podemos fazer uma comparação também com outras atividades de entretenimento como os parques temáticos.

Lukas (2008) também nos diz que como qualquer forma de sociedade de consumo, a tematização reflete profundas tradições culturais, diversas ideologias, e noções básicas de qualidade de vida. Infelizmente, muitas pessoas não são capazes de aceitar a tematização como forma legítima da cultura devido à suposição de que ela produz estereótipos, não é autêntica, e apenas simula reflexões sobre as pessoas, as coisas, as culturas, lugares e momentos da história. De qualquer forma, o ponto em questão aqui é como a pessoa interpreta a vivência no parque temático, se é de forma ativa ou passiva. Independentemente da opinião sobre tematização não podemos negar as relações sociais produzidas/permitidas neste espaço de lazer, espaços temáticos que são mais uma opção de atividade de lazer.

Parques temáticos são os espaços onde os visitantes são capazes de formar as interpretações em seu entorno e participar de um processo ritual de estar entre o mundo comum e o mundo da fantasia. A dinâmica sensorial pode ser agressiva construída por arquitetos e designers desses espaços, mas, no fim, são os visitantes que formam as suas próprias interpretações sobre as sensações e suas estruturas cognitivas e emocionais (MCGUIRE, s.d.).

Esta experiência de sensações permitida pelos parques temáticos também envolve a relação com o tempo, o modo de percebê-lo. A experiência dos atuais parques temáticos vem suprimir obstáculos, territórios e o próprio tempo. Tudo ocorre ao

mesmo tempo. Esse é o lema. É a supressão do espaço e tempo que faz parte do mundo contemporâneo.

The Wizarding World of Harry Potter: um Exemplo do Lazer na Contemporaneidade

Uma importante referência no cenário atual do entretenimento é a produção Harry Potter. Esse fenômeno começou no setor literário, e a saga impressa tem números expressivos. A saga de Harry Potter (até o quarto de livro de um total de sete) vendeu 400 milhões de exemplares em todo o mundo. Harry Potter fez de J. K. Rowling (a autora) uma das 14 mulheres do mundo com fortuna de pelo menos 1 bilhão de dólares. Na Inglaterra, foram vendidos mais exemplares de Harry Potter e o Enigma do Príncipe em um único dia do que de O Código Da Vinci em um ano. O livro número seis da série entrou para o *Guinness* por ser o livro vendido mais rapidamente na história. No primeiro dia de venda, ele ultrapassou a marca de mais 2 milhões (2.009.574) de exemplares vendidos só no Reino Unido, e em 2006, a franquia cinematográfica já havia rendido à Warner 5,4 bilhões de dólares⁴.

Harry Potter faz parte de um estilo literário chamado “fantasia”. Fantasias são enredos de livros e filmes pautados em aventuras, com missões para salvar o mundo, um reino, ou apenas uma princesa. A série Harry Potter ainda é categorizada mais especificamente como fantasia de criança. Em termos de enredo, as histórias desta saga são basicamente mistérios com uma dose de drama da vida escolar. Ao mesmo tempo que eles têm muita ação e aventura eles não se encaixam no que a literatura chama de “aventura”. As narrativas fantásticas ficcionais são histórias com ação proeminente de

⁴ Fonte: <http://veja.abril.com.br/noticia/celebridades/curiosidades-numericas-da-saga-harry-potter>.

conteúdo sobrenatural que é inspirada por mitos, lendas ou folclore. Além disso, alguns acreditam que este conteúdo poderia ser real enquanto outros o consideram uma alegoria ou mitologia (LAETZ; JOHNSTON, 2008).

Além dos livros e filmes, a saga Harry Potter ganhou espaço dentro de um dos parques da Universal Studios Resort em Orlando, o Island of Adventure, um local especial, como se fosse um “parque dentro de um parque”. O parque chamado *The Wizarding World of Harry Potter* (O Mundo Mágico de Harry Potter), foi inaugurado em junho de 2010 e trouxe com ele o que os fãs mais esperavam: poder sentir como é estar em Hogwarts, ou em Hogsmeade, ou até mesmo na companhia de Harry, Rony e Hermione (personagens principais da saga).

A Warner Bros. Entertainment Inc. e Universal Orlando Resort fizeram uma parceria para criar o primeiro ambiente no mundo completamente imerso em Harry Potter, sendo baseado nos famosos livros de J.K. Rowling e nos filmes da Warner Bros. Inspirado pelas atraentes histórias e personagens de J.K. Rowling – e fiel às paisagens visuais dos filmes – “O Mundo Mágico de Harry Potter” proporciona uma oportunidade única de se experimentar o mundo mágico de Harry e seus amigos. O parque permite que os visitantes vejam alguns dos principais locais encontrados nos livros e nos filmes, incluindo até mesmo a misteriosa Floresta.

O parque possui efeitos especiais em plena luz do dia, como o da perspectiva forçada, por exemplo, dão majestade à vila de Hogsmeade e ao castelo de Hogwarts, que tem 45 metros de altura, mas, para os visitantes, parece ter mais de 200 metros. A neve é constante nos telhados, apesar do calor do verão de Orlando. Nas ruas do parque pode-se refrescar com suco de abóbora e cerveja amanteigada, sem álcool, que são tomados pelos personagens do filme. Um dos grandes desafios da Universal foi

materializar o que só existia na imaginação da escritora. Foi trabalhoso o desenvolvimento da cerveja amanteigada, por exemplo. J.K. Rowling fez várias provas e só aprovou a bebida quando o sabor chegou ao que ela havia imaginado: um misto de açúcar mascavo, biscoito de manteiga e caramelo. Os pequenos feijões de todos os sabores (bacon, meleca, terra, minhoca, sabão), por sua vez, foram criados pela Jelly Belly, e também estão à venda no Mundo Mágico.

Além da vila de Hogsmeade, com suas lojas, restaurantes e bares, alguns fictícios, outros não, o parque possui três atrações. Logo na entrada do parque vemos o trem para Hogwarts, a escola de bruxaria, que até então era só para fotos, mas a partir do verão de 2014 levará os visitantes de um parque para outro, de Hogsmeade para a estação King's Cross (do parque Universal para Island of Adventure e vice-versa).

O primeiro brinquedo logo depois da estação de trem é a montanha-russa Dragon Challenge (Desafio do Dragão). Na fila para a montanha-russa a pessoa passa por bandeiras do torneio do Tribuxo, pela casinha do Hagrid, pelo carro voador batido dos Weasleys e entra na Tenda dos Campeões, onde o "Goblet of Fire" no teto ilumina o local. Vários túneis escuros são percorridos até chegar ao local onde se escolhe qual montanha-russa vai andar primeiro: a Azul ou a Vermelha. São duas montanhas-russas que percorrem caminhos paralelos na saída, viram para percorrer caminhos opostos e parecem quase colidir em três pontos. Cada uma tem um percurso diferente em dois minutos e meio e chegam a quase 100km/h de velocidade.

O segundo brinquedo é a montanha-russa "Flight of the Hippogriff" (Vôo do Hipógrifo) e é muito mais tranquila que a Dragon Challenge. Porém, a principal atração do parque Harry Potter, The Forbidden Journey (A Jornada Proibida) localiza-se dentro do castelo de Hogwarts, nela a pessoa é levada por Harry e seus amigos em um passeio

virtual pelo universo de Hogwarts.

A atração já começa na entrada: os visitantes passam primeiro pelo enorme portão do Castelo de Hogwarts com duas estátuas de dragões. Segue por um caminho de pedras, a céu aberto, como se estivesse entrando num castelo mesmo. Ao entrar, a pessoa deve deixar mochilas e outros pertences em *lockers* (armários). A partir deste momento todo o caminho percorrido é muito escuro, frio e úmido, como num antigo castelo. Os corredores são estreitos e levam para todos os lados como um labirinto. Neste percurso, feito a pé, a pessoa passa pela enorme Galeria de Retratos, onde as pinturas dos quadros se movimentam e falam com o visitante. Ao atravessar as salas de magia e bruxaria da escola é possível ver esqueletos de dragões, diversas criaturas estranhas em vidros para experimentos, caldeirões e muitos livros. Ao andar mais um pouco chega-se à sala de Dumbledore, e o bruxo diretor da escola conversa com o visitante em forma holográfica.

Também de forma holográfica, Harry, Hermione e Ron, usando a capa de invisibilidade, convidam os visitantes a matar aula e a participar com eles de uma aventura. As pessoas sentam em grupos de quatro em um “assento” que é conectado a um braço robótico que se move ao longo de uma trajetória, elas passam por um jogo de quadribol, o esporte oficial em Hogwarts, e é lançada em movimentos bruscos que simulam um voô de uma vassoura mágica. Em uma cena, o visitante será envolvido por uma tela circular mostrando um vídeo em alta resolução dos atores de Harry Potter e cenas dos filmes e, então, sem interrupção perceptível, as telas se vão e é possível ver uma cena cheia de aranhas e Aragog, um dragão e Dementadores vivos feitos de *animatronics*. A pessoa continuará indo da tela a uma cena real ao longo do passeio e tudo fica perto dela.

A Universal Orlando descreve o passeio como uma “experiência de parque temático em 360 graus, pela primeira vez combinada com *live-action*, tecnologia robótica avançada e cinematografia inovadora”. Como toda atração dos parques, seja na Disney ou na Universal, os visitantes saem dentro de uma loja cheia de produtos, os mais variados possíveis, de canecas e roupas, a canetas e bonecos, e no caso de Harry Potter os mais entusiasmados podem comprar uma vassoura de bruxo modelo Firebolt por US\$ 300, ou bisbilhoscópios – sensores de segredos – por US\$ 15, além de camisetas e agasalhos dos principais times de quadribol.

Com este panorama podemos fazer algumas análises em relação a este tipo de entretenimento e questões sobre o lazer na contemporaneidade. É interessante notar que a ideia do parque é fazer com que as milhões de pessoas que leram os livros e assistiram aos filmes possam experimentar o mundo de Harry Potter.

Note que os simulacros, característica da contemporaneidade, fazem parte não somente do mundo real, mas imitam o mundo da ficção, da fantasia. Segundo Schwartz e Moreira (2007), o mundo pós-moderno é percebido como o mundo dos simulacros, em que a representação é a tônica. A característica desse ambiente é a cópia, com sua existência efêmera e imaterial, o que o diferencia do mundo concreto. No caso do parque Harry Potter, podemos dizer que isso vai além. A cópia vem de algo surreal, é a cópia de um filme de ficção que faz parte da imaginação.

Para Sodré (2002, p.119), a realidade artificial ou virtual, é equiparada a uma:

[...] clonagem propriocéptica (sinestésica e óptica) de uma realidade física. No âmbito de uma cultura dita “cibernética”, as tecnologias simulativas concorrem para a produção de um outro mundo, novo real [...] o desenvolvimento de outras formas de consciência, assim como uma possível nova modalidade de individualização.

Schwartz e Moreira (2007) ainda comentam que o ambiente virtual tenta substituir a sensorialidade natural por informação digitalizada, oferecendo ao participante a sensação de inclusão ou imersão na projeção, de modo que emoções como o medo e ansiedade são semelhantes ao mundo presencial. No caso da atração, *The Forbidden Journey*, a sensorialidade envolve a participação num mundo fictício, pois não se pode voar numa vassoura na vida real, porém, as emoções provindas do brinquedo imitam a vida real.

Sodré (2002), ainda ressalta que a realidade virtual não é apenas um simulacro do ambiente físico, mas um novo dispositivo de consciência. A integração das realidades natural e virtual, propõe ao sujeito construir novas noções acerca da própria individualidade e da interação. Nesse sentido, Schwartz e Moreira (2007) ainda afirmam que as ressonâncias da utilização do ambiente virtual vão além da fruição levando-se em consideração que a participação humana e a percepção de um ambiente estão relacionados com o potencial de desenvolvimento humano.

Segundo Nicolau Sevcenko (2001), em sua obra “A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa”, destaca que “nos parques de diversão o que os atraía eram os brinquedos que, ou por submeterem as pessoas a experiências extremas de deslocamento e aceleração ou por lhes propiciarem perspectivas inusitadas, alteravam dramaticamente a percepção do próprio corpo e do mundo ao redor”.

Sobre esta questão da percepção, Myers (1999) afirma que as alterações do ambiente interferem no processamento de dados segundo o significado atribuído a elas. Embora se considere que não há vivência corporal propriamente dita no ambiente virtual de maneira geral, no caso de muitas atrações dos parques temáticos essa vivência é constante e se baseia em emoções semelhantes a experiência concreta. É de se pensar

que muitas pessoas talvez não tenham a possibilidade de vivenciar, por exemplo, algumas emoções que atividades de aventura proporcionariam, porém tem a opção de vivenciarem estas nos parques temáticos.

Schwartz e Moreira (2007) ainda consideram que o modo de apreensão do ambiente virtual e o modo como o ser humano se relaciona com este demonstra o desejo de ampliação das fronteiras corporais reais utilizando o simulacro, ampliando as ideias de ter e ser com a de parecer. Além disso, as relações vivenciadas neste ambiente proporcionam novas dimensões socioculturais impondo uma reorganização (ou aprendizado) das possibilidades do corpo representando uma transação cibernética das potencialidades corporais.

Com relação ao ambiente virtual o que pretendemos dizer relacionando aos parques temáticos é que são muitas as possibilidades de utilização deste ambiente, não se limitando somente ao consumo ou simples fruição. No contexto do lazer as funções são variadas, lembrando que para qualquer atividade relacionada a este fenômeno pode-se vivenciar possibilidades como a diversão, o descanso e o desenvolvimento pessoal e social. Além disso, ressaltamos que também há significados atribuídos por cada pessoa à esse ambiente e tudo depende da atitude em relação a atividade e os espaços de lazer escolhidos.

Sobre a contemporaneidade, Velozo (2009) nos traz considerações de alguns autores que estudam as características do mundo pós-moderno. Cada um a sua maneira tenta explicitar essa nova visão de mundo. São eles Lipovetsky e Augé, tanto um quanto o outro possuem em comum a percepção de uma das características centrais da contemporaneidade, o excesso, seja ele no universo “hiper” de Lipovetsky ou nas

figuras de excesso da supermodernidade de Augé (superabundância factual, a superabundância espacial e a individualização das referências).

Na sociedade pós-moderna, Lipovetsky (1983) fala de uma “apoteose das relações de sedução”. Ele diz que a sedução torna-se o processo geral que regula o consumo, as organizações, a educação e os costumes, destronando o primado das relações de produção e fornecendo uma “profusão luxuriante” de produtos, serviços e imagens. Essa sedução é clara nos parques de diversões com sua beleza, suas cores, luzes e efeitos.

Podemos também analisar as figuras de excesso de Marc Augé (2004) e relacioná-las com os parques de diversões temáticos. A primeira figura de excesso que ele nos traz é a superabundância factual que está relacionada com o tempo, mais especificamente com a percepção que temos dele e como o utilizamos. Antes, os fatos demoravam anos para se tornarem históricos, atualmente os acontecimentos recentes se tornam rapidamente pertencentes ao passado, como se o tempo histórico fosse acelerado. O alargamento do tempo nos faz ter a necessidade de darmos sentido ao presente. Por exemplo, se perguntar para um visitante sobre quanto tempo a atração principal de Harry Potter demora, a maioria irá responder aproximadamente 1 hora, embora o brinquedo propriamente dito leva apenas 4 minutos. A questão aqui não é o tempo somente, mas a percepção que se tem dele, a relação espaço-tempo, que no caso tem a ver com a experiência completa desde a entrada no castelo.

A segunda figura de excesso é a superabundância espacial que possui relação com o espaço. Com a conquista espacial pelos avanços nos meios de transporte e de comunicação, esse movimento encurta as distâncias e acelera a troca de informações. Podemos captar, por exemplo, imagens de toda espécie, transmitidas por satélites e

termos instantaneamente a visão de acontecimentos do outro lado do planeta, o excesso do espaço é paradoxalmente, segundo Augé (2004), correlativo ao encolhimento do planeta. Traçando uma relação com os parques temáticos, incluindo o que estamos tratando aqui, essa figura de excesso pode ser observada na possibilidade de utilizar um aplicativo no celular para administrar o tempo dentro do parque, sabendo quanto se demorará em cada fila, é um mapeamento do espaço, podemos “ver” qualquer lugar deste espaço.

A terceira e última figura de excesso de Augé (2004) é a individualização das referências e está relacionada com o ego. Cada vez mais há a necessidade de dar sentido para o excesso de referentes individuais e menos às coletividades. O autor comenta que o indivíduo quer um mundo para ser um mundo e que pretende interpretar para si mesmo as informações que lhe são dadas, ou seja, os indivíduos querem as coisas à sua maneira, tem a necessidade da produção individual de sentido. É interessante notar que Augé (2004) comenta que a supermodernidade é uma época de solidão e ao fazermos o paralelo com os parques temáticos podemos observar que embora o espaço do parque proporcione uma interação das pessoas, dos amigos, das famílias, a maioria das atrações em si são vivenciadas em assentos ou espaços individuais nos quais o foco é o prazer individual.

Considerações Finais

Com o que foi exposto, podemos concluir que a visita a parques de diversões temáticos e o entretenimento são possibilidades de vivência de atividades de lazer no tempo disponível das pessoas, com destaque econômico importante para a área. Como parte do entretenimento estes parques podem ser considerados apenas espaços de

consumo nos quais se consome sem se pensar no que realmente está acontecendo, sendo simples fuga da rotina diária. Por outro lado, existe a possibilidade de uma atitude ativa com relação aos parques temáticos, com ênfase na sensibilidade e com a possibilidade não só do divertimento e descanso, mas também de desenvolvimento pessoal e social.

Com relação ao desenvolvimento pessoal podemos destacar o aguçamento da sensibilidade pessoal e a educação dos sentidos, pelo parque permitir a vivência ou experiência de emoções que nem sempre são possíveis na vida cotidiana. As atrações dos parques temáticos também podem propiciar experiências corporais e emoções que existem nas experiências concretas, mas talvez muitos tenham medo ou não tenham oportunidades de vivenciá-las de outra forma senão no ambiente virtual destes parques. Com relação ao desenvolvimento social nos parques temáticos podemos destacar a possibilidade do encontro, as trocas de experiências, o companheirismo, a solidariedade entre outros.

Os parques temáticos apresentam diversas características da contemporaneidade, como a compressão do espaço-tempo, a individualização das referências e os simulacros. No entanto, estes são elementos indissociáveis das várias manifestações humanas da contemporaneidade, seja no trabalho ou no lazer.

Espera-se com esta discussão que seja revista a compreensão com relação ao entretenimento como forma de simples consumo com possibilidades de uma atitude ativa diante desse e que os profissionais que atuam no âmbito do lazer possam ampliar o debate acerca dos parques temáticos e da educação dos sentidos na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T.W. A indústria cultural. In: COHN, G. (Org). Theodor W. Adorno: **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1986.

AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. 4. ed. Campinas: Papirus, 2004.

BETTI, M. Esporte, entretenimento e mídias: implicações para uma política de esporte e lazer. **Impulso**, v.16, n. 39, p.83-89, 2005.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DUARTE JÚNIOR, J. F. D. **O sentido dos sentidos**: a educação (do) sensível. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação da Unicamp, 2000.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e Cultura Popular**. 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2004.

GABLER, N. **Vida, o filme**: como o entretenimento conquistou a realidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 23ed, 2012.

LAETZ, B.; JOHNSTON, J. J. What is fantasy? **Philosophy and Literature**, v. 32, n. 1, p. 161-172, abril 2008.

LIPOVETSKY, G. **A era do vazio**. Lisboa: Gallimard. 1983.

LUKAS, S. A. **Theme Park**. London: Reaktion Books, 2008.

MARCELLINO, N.C. **Lazer e Educação**. Campinas: Papirus, 2003.

MARCELLINO, N.C. **Estudos do lazer**: uma introdução. 5. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

MCGUIRE, M. Getting a sense of the theme: Immersion via the senses in contemporary theme parks. **Sensory Museum Project Field Reports**, Loyola International College, Concordia University, s.d. Disponível em: < <http://www.david-howes.com/senses/theme.pdf> > . Acesso em: 9 ago. 2015.

MYERS, D. **Introdução à Psicologia Geral**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

NASCIMENTO, F. M. **Cineturismo**. São Paulo: Aleph, 2009.

ROCHA, G. A. P.; BRUSADIN, L. B. Pós-modernidade e convergência cultural: o caso do Cineturismo. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 17. **Anais...** 28 a 30 de junho de 2012.

SALOMÃO, M. **Parques de diversões no Brasil**: indústria do entretenimento, lazer e negócios. Rio de Janeiro: Mauad, 2000.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

SCHWARTZ, G. M., MOREIRA, J. C. C. O ambiente virtual e o lazer. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002.

SEVCENKO, N. **A Corrida para o Século XXI**: no Loop da Montanha Russa . São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna**: teoria crítica social na era dos meios de comunicação de massa. 9.. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

TRIGO, L. G. G. **Entretenimento**: uma crítica aberta. São Paulo: Editora Senac, 2003.

VELOZO, E. L. **Cultura de movimento e identidade**: a Educação Física na contemporaneidade. Tese de doutorado. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, 2009.

Endereço das Autoras:

Milena Avelaneda Origuela
Rua Boa Morte, 1532 – Centro
Piracicaba – SP – 13.400-140
Endereço Eletrônico: djmilenasound@yahoo.com.br

Cinthia Lopes da Silva
Av. Júlio de Mesquita, 590, AP 92
Campinas – SP – 13.025-907
Endereço Eletrônico: cinthiasilva@uol.com.br