

DISNEY: A ENGENHARIA TECNOLÓGICA E SOCIAL A SERVIÇO DO ENTRETENIMENTO

João Vítor Marques Barcelos

“O riso é eterno, a imaginação não tem idade, os sonhos são para sempre” (WALT DISNEY).

RESUMO: As formas de entretenimento existentes têm se ampliado com o passar dos anos e hoje se observa o crescimento dos parques temáticos como uma nova forma de diversão. Eles, por sua vez, foram desenvolvidos e popularizados por uma das maiores empresas da atualidade: a Disney. Devido a isso, o objetivo deste artigo foi de analisar como ela transpôs seu universo cinematográfico para um ambiente físico destinado à diversão do público. Para isso, analisaram-se as diferentes técnicas de engenharia empregadas em seus parques que garantem a imersão dos convidados dentro de uma história contada nas dependências do parque, o que ficou conhecido como *environmental storytelling*. Percebeu-se, portanto, o uso dos mais variados tipos de tecnologia para criar um ambiente que, propositalmente, foge da realidade, buscando inserir o visitante em uma narrativa interativa no qual ele é o protagonista.

PALAVRAS-CHAVE: Parques temáticos; imersão; tecnologia

ABSTRACT: The many forms of entertainment that exist have expanded over the years, and today it is possible to observe the growing of theme parks as a new form of fun. They were developed and popularized by one of the biggest companies of the present: Disney. Because of that, the objective of this paper was to do an analysis of how it transposed its cinematic universe into a physical environment destined to the public's fun. For that, it was analyzed the different engineering techniques used in its parks which guarantee the immersion of guests in a story told within the park itself, what has become to be known as *environmental storytelling*. Therefore, it was noticed the use of many types of technology to create an environment which purposefully escapes from reality and tries to insert the visitor in an interactive narrative in which he is the protagonist.

KEYWORDS: Theme parks; immersion; technology

1. INTRODUÇÃO

O conceito de um parque sempre se alterou conforme as décadas se passaram. Inicialmente, parques apenas se referiam a áreas de uso comum nas cidades que, durante o contexto da urbanização, serviam como local que preservava pouco da natureza em meio à selva de pedra e que as pessoas poderiam desfrutar durante seu tempo livre.

Porém, a popularização dos parques teve como consequência o desenvolvimento de atrações que, naturalmente, atraíam pessoas, oferecendo diversão em troca de dinheiro.

Surge, portanto, uma nova forma de entretenimento: os parques de diversões, em que indivíduos ingressavam em um ambiente destinado ao seu divertimento e a seu lazer.

O começo da atuação da Disney nessa área provocou uma revolução na esfera dos parques, trazendo uma nova ideia: a de parque temático. Este, por sua vez, tratava, pela primeira vez, de tornar o local do parque um ambiente que propositalmente deveria se distanciar da realidade para fazer com que o indivíduo, antes passivo e alheio às atrações, se tornasse um participante ativo. Para isso, a Disney utilizou de seus próprios filmes para transpor das telas um ambiente que contasse uma história, sendo o indivíduo o protagonista.

Objetiva-se neste artigo analisar os parques da Disney e como esses ambientes temáticos se estruturam e saber sobre quais procedimentos sociais e tecnológicos são empregados em sua construção. Para isso, analisar-se-á dois de seus parques, a *Disneyland* e a *Disney Califórnia Adventure Park*.

Dessa forma, primeiramente serão observados os aspectos que levarão ao surgimento desses parques, para então contextualizar os ambientes temáticos, como eles são desenvolvidos e a maneira que se desenvolve a chamada *environmental storytelling*. Posteriormente, será feita a análise dos tipos de tecnologias que ela utiliza na criação de seu ambiente imersivo e de sua experiência multissensorial, ao mesmo tempo em que se discorre sobre suas principais atrações. Finalmente, serão abordadas as diferentes estratégias de engenharia social utilizadas pelos parques da Disney para manipular as ações dos visitantes.

Este assunto, embora possa não parecer, é capaz de induzir tópicos que normalmente não seriam pensados.

Por exemplo, no plano econômico a existência de parques temáticos não só gera lucros monumentais – em 2018, a estimativa de lucros gerados pelos parques ficou em torno de \$4,8 bilhões de dólares – assim como também provoca o crescimento nos setores de turismo e serviços dos países, ao atrair público advindo de todos os continentes do mundo.

Da mesma forma e com uma visão extremamente otimista, pensa-se como os parques da Disney são capazes de despertar o lado imaginativo de cada indivíduo, porém, é claro, ignorando a forte cultura de consumismo presente em tais lugares e fazendo com que a mente retorne à infância.

2. DISNEY COMO PRECURSORA DOS PARQUES TEMÁTICOS

Indubitavelmente, a Disney pode ser vista como uma das maiores empresas do mundo atual. Isso porque os seus produtos alcançam indivíduos de todos os lugares, culturas e idades, através da ampla rede de comunicações que existe no contexto do mundo globalizado.

Mas a questão é: quais produtos ela vende? Pois bem, a criação de filmes e séries é a base para o desenvolvimento de seus produtos muito diversificados. Porém, é interessante focar-se no seu produto mais atraente, que gerou mais de vinte bilhões de dólares para a empresa em 2018, segundo o *site* Statista. Isto é, os parques temáticos.

O conceito de parque temático foi criado pela própria Disney, ao criar um ambiente que se diferenciava da realidade. Mas nem sempre foi assim, pois antes da Disney não havia tal lugar.

O processo que levou a criação do primeiro parque temático vem desde o século XIX, na época em que invenções e descobertas científicas causavam um sentimento de otimismo na população.

Nesse contexto, são criadas as *World's Fairs*, do inglês: Exibições Mundiais, que tinham por objetivo reunir um montante de pessoas para deslumbrarem apresentações sobre tecnologia, arquitetura e ciência.

Análises históricas e testemunhos apontam que essas *Fairs* apresentavam exibições em larga escala que provocavam adoração, êxtase e encantamento no público.

A situação começou a se modificar com a chegada da *Chicago World's Fair*. Essa, por sua vez, não se limitou apenas às exibições corriqueiras que nela ocorria. Houve uma mistura de entretenimento com ciência e educação que nunca antes fora vista.

Nesse aspecto, houve um cuidado especial com características que não ocorreram em nenhuma outra *World's Fair*. Tais como novas medidas sanitárias tomadas com o propósito de melhorar a infraestrutura e o cuidado com os convidados em geral.

Além disso, ofereceu-se serviços a eles, como hospedagem, alimentação, transporte, atendimento médico e, principalmente, o entretenimento burlesco. Jackie Botterill (1997) descreve um cenário carnavalesco composto por elementos como palhaços, jogos com prêmios, titereiros e artesãos, todos interagindo em um mesmo local. É importante perceber que irrompia ali uma nova ideia: parques de diversões locais, que ofereciam ao público entretenimento acompanhado de serviços.

Seu surgimento se deu no momento que a urbanização começou a acentuar-se e alguns setores da população intencionavam em reagir contra isso. A *Belle Époque* e o clima de reurbanização gerou uma reação que resultou em parques que preservavam o verde em meio à selva de pedra. Pode-se citar como exemplo o *Central Park*, em Nova York, Estados Unidos.

Entretanto ocorreu que diversas feiras foram se instalando nesses parques, o que culminou no desenvolvimento de áreas que

proporcionavam não só serviços, como também lazer. Surgiam, então, os parques de diversões.

Como esperado, eles fizeram-se um sucesso. Vivia-se em uma época de crescimento populacional em que a população do país estava se tornando mais jovem.

Como consequência, acentuavam-se as discussões sobre “tempo livre”, isto é, o que fazer quando não se está trabalhando? Os parques de diversões proporcionavam as respostas, pois focavam no divertimento de seu público. Diversas foram às estratégias empregadas por esses parques para manter o público entretido.

Segundo Frederick Thompson, um dos criadores da *Lunaland*, em *Coney Island*, essa era a chave para manter o parque com um desempenho satisfatório, pois, em sua visão, os indivíduos deveriam se manter engajados em interagir com o parque o máximo possível, isto é, desfrutar ao máximo das atrações disponíveis. Para atingir esse objetivo, não só ele como diversos outros parques introduziram a participação de bandas, dançarinos e palhaços que vagavam espalhando o que foi chamado de “espírito carnavalesco”.

A crescente interação do público nos parques de diversões levou a criação de possivelmente a maior franquia de parques que o mundo já viu: os parques da Disney. Contudo, seu criador, Walter Elias Disney, levou a interação a outro patamar, ao ousar criar um ambiente totalmente personalizado, com características próprias visíveis e que diferentemente dos outros parques, possuía uma história, um contexto.

Este é o maior diferencial que os parques temáticos possuem dos parques de diversões: os convidados - como são chamados os visitantes - são colocados no papel de personagens vivendo uma história.

Os parques temáticos possuem identidade própria, eles servem para entreter o público e contam histórias. Seu criador, popularmente conhecido por Walt Disney, se encontrava em um crescente sucesso na indústria cinematográfica, com a produção de filmes como *Branca de Neve* (1937), *Pinóquio* (1940) e *Cinderela* (1950), que serviram de impulsionadores para o posterior desenvolvimento de seus parques.

Dessa forma, ele desejava criar um local em que histórias pudessem ser contadas e a imaginação do público estimulada. Forma-se então a *Disneyland*, construído na cidade de Anaheim, na Califórnia, Estados Unidos. Diversas são as diferenças que a *Disneyland* possuía dos demais parques. Por exemplo, Walt optou por não colocar os jogos de sorte, shows de aberrações e todas as outras atrações comumente encontradas em parques de diversões.

Essa ação foi tomada, pois se pretendia eliminar o “carnavalesco” em prol da “tematização”, isto é, focar-se-ia no desenvolvimento de um ambiente fantasioso. Por esse motivo, a *Disneyland* sempre foi completamente fechada, ou seja, bloqueada por árvores e estruturas com propósito de esconder o mundo exterior dos convidados, sempre a favor da imersão. Desse modo, surgia o primeiro parque que tinha intenção de inserir o visitante em um universo totalmente novo, afastado da realidade.

Com isso em mente, torna-se mais fácil compreender como um parque temático é organizado. Indaga-se, como surge a tematização? No caso da Disney, ela vem de sua própria produção cinematográfica, ou seja, seus filmes, séries e desenhos animados. Como consequência, as histórias contadas neles são utilizadas como base para a criação de uma pequena região dentro do parque, denominada de *land*. Cada parque possui diversas *lands*, cada uma com seu próprio tema.

Toma-se como exemplo a *Disneyland*. Atualmente, o parque conta com nove *lands* diferentes, sendo as principais: *Adventureland*, com foco em temáticas de aventuras na selva (Figura 1); *Fantasyland*, envolvida com os contos clássicos da Disney (Figura 2); *Mickey's Toontown*, com foco nos personagens de desenho animado (Figura 3); *Star Wars: Galaxy's Edge*, baseado na franquia de filmes *Star Wars* (Figura 4) e *Tomorrowland*, baseado em uma sociedade futurística e utópica (Figura 5).

Apesar de possuírem temas variados, todas as *lands* produzidas nos parques da Disney possuem aspectos em comum, ligados ao convidado que está nela. Primeiramente, a experiência que o visitante tem em uma *land* deve ser multissensorial, isto significa que tudo aquilo que ele enxerga, ouve, sente, cheira e apalpa deve estar intrinsecamente ligado ao contexto da mesma, ou seja, é possível não só diferenciá-las pelos sentidos estimulados, como também se torna possível uma imersão maior do indivíduo dentro daquela história.

Em segundo lugar, tem-se o papel da história dentro de uma *land*. Diferentemente de um filme, onde há um ponto de vista ditado pelo diretor, a história é contada e desenvolvida pelo próprio indivíduo, enquanto ele caminha pelo parque. Desse modo, surge o último aspecto: a participação do convidado. Todas as atrações dos parques da Disney, assim como as *lands*, possuem uma história, um significado, o visitante não é um sujeito passivo, observador, existe motivo de sua presença naquela determinada atração e naquele determinado lugar.

Em síntese, observa-se que nos parques da Disney existe a presença de *environmental storytelling*, um conceito relacionado ao modo como se conta uma história e que nesse caso, é através do próprio ambiente que se está.

Porém, resta a dúvida de como tudo isso é produzido, pois para se criar um local que altere a realidade são necessários tecnologia, ciência e muita imaginação e criatividade.

3. A ENGENHARIA A SERVIÇO DA IMAGINAÇÃO

Há nos parques da Disney o que é chamado de *environmental storytelling*, isto é, o uso do ambiente para contar uma história. Todavia, para que isso fosse alcançado, existiu a necessidade de combinar imaginação com engenharia.

Desse modo, surgiu o termo *imagineer*, referente a todos os funcionários dos parques encarregados de projetar os seus mais diversos conteúdos, desde *lands* inteiras até banheiros.

A *Imagineering*, como é chamada, utiliza os mais diversos recursos para garantir a imersão do convidado e a eficiência do parque. Em um primeiro momento, o processo de design de uma área do parque foca na determinação de uma história. Como foi citado anteriormente, o indivíduo participa de uma história em uma *land* que possui um tema próprio. Entretanto, diversos detalhes são levados em consideração para garantir o máximo de eficiência do parque, ao mesmo tempo em que a imersão da história é preservada.

Detalhes como posicionamento de lojas, banheiros e restaurantes devem ser levados em conta ao se projetar a área. Novamente, a questão do tema retorna para garantir que tais estabelecimentos não quebrem a imersão do ambiente, ao menos não completamente (Figura 6). Infelizmente, não é possível garantir a total fuga da realidade, pois você não irá a um banheiro em *Tomorrowland* – com o tema de utopia futurística – e encontrará um assento sanitário futurístico.

Contudo, observa-se um cuidado especial a essas estruturas que garantem a sua adequação ao cenário em torno delas. Por exemplo, restaurantes em *Star Wars: Galaxy's Edge* possuem opções *fast-food* que escapam do tema "Universo Star Wars", pois, em um contexto de exploração espacial como é apresentada nos filmes, a presença de comidas humanas industrializadas foge do roteiro imaginário.

Porém, o modo como toda a estrutura é desenvolvida mascara esse fato. Ainda no exemplo dessa *land*, pode-se perceber como o universo existente dos filmes – uma sociedade esfacelada ditada por um império – foi muito bem adaptada a um contexto de parque temático.

As lojas dessa área foram projetadas para se assemelhar com aspectos existentes nos filmes: prédios não pertencentes ao governo são pequenos em altura e sem muito espaço interno para se mover (Figura 7), enquanto as comandadas pelo império são maiores, possuem aspecto mais limpo e tecnologia mais avançada (Figura 8).

Apesar disso, resta a questão da eficiência. Como o parque é planejado para que seja funcional? Em primeiro lugar, surge o problema dos caminhos, ou seja, por onde os convidados andam durante sua visita. Sobre isso, Judith Adams (1990, p. 68) diz o seguinte:

Quando a *Disneyland* abriu, seus designers esperaram para ver por onde as pessoas caminhariam antes de finalizar o layout dos caminhos e áreas do parque. Os parques de fato assimilam as trajetórias dos visitantes [...] (ADAMS, 1990 *apud* BOTTERILL, 1997, p. 111) (Tradução livre).

Como pode ser percebido, as áreas dos parques são planejadas de forma que pareça natural ao visitante, ao mesmo tempo em que se encaixe no tema (Figura 8).

No entanto, acidentes em parques temáticos têm a possibilidade de ocorrerem e apesar de ser algo que aniquila qualquer envolvimento com a história, o parque deve estar pronto para responder a tais acontecimentos com o máximo de eficiência. Dessa forma, todos os locais do parque devem ser planejados tendo em mente não só a compatibilidade com o tema como também a perspectiva de ocorrência de um acidente.

Como último ponto na questão da eficiência, também se deve levar em consideração que todos os restaurantes, lojas e banheiros precisam estar adequadamente posicionados de forma a facilitar o acesso do convidado, sabendo que este estará, na maior parte do seu tempo, participando das atrações do parque.

Mas o que são atrações? Na perspectiva da Disney, atrações são histórias curtas que ocorrem dentro das dependências do parque, porém com a possibilidade de se passarem muito distantes dele, arbitrariamente estimulando a imaginação do visitante ao contextualizá-las em qualquer ambiente necessário.

Com base nisso, surge a ideia de que os parques da Disney são um ponto de convergência entre diferentes universos do entretenimento. Contos de fadas, aventuras e desenhos animados dividem espaço para levarem o convidado a uma jornada de imaginação, onde a realidade é intencionalmente alterada para garantir uma experiência agradável. Torna-se necessário, então, explicar algumas das melhores atrações existentes nos parques *Disneyland* e *Disney's Califórnia Adventure* e comentar como a *Imagineering* é capaz de criar histórias em formato de atração.

Em primeiro lugar, é interessante mencionar a principal montanha-russa existente na Disney, pois, para o leigo, uma coisa comum como uma montanha-russa não seria capaz de “contar” uma história.

Toma-se como exemplo a *Incredicoaster*, uma montanha-russa inspirada no famoso filme da *Pixar*, *Os Incríveis* (2004). Sua história é a seguinte: devido às ações heroicas realizadas pela família, uma montanha-russa foi reprojetaada com o intuito de homenagear os heróis; o convidado irá andar nela na abertura e na presença dos protagonistas, porém o filho mais novo escapa de sua babá e a família tenta recuperá-lo enquanto o passeio ocorre.

Para a execução dessa história, a atração utiliza diversos recursos. Inicialmente, exibe-se um pequeno vídeo na fila da atração que situa o contexto. Logo após, o convidado é embarcado em um carrinho de montanha-russa vermelho e transportado para fora da estação.

Saindo da estação, um áudio que parte de caixas de som situadas perto do encosto de cabeça pode ser ouvido, consistindo em música e personagens do filme falando. O carrinho então para em uma seção de linha reta (Figura 9), apenas para ser lançado em alta velocidade por um sistema de indução eletromagnética.

Por toda a trajetória, o convidado passa por diversas cenas estáticas elaboradas a partir de esculturas imóveis das personagens (Figuras 10 e 11).

O áudio e as cenas permanecem sincronizados dando a ideia de progressão da história, que finaliza com o carrinho retornando ao ponto inicial. Outro detalhe relevante de se constatar é que, diferentemente de muitos parques de diversões, esta montanha-russa está sempre em movimento; seu número de carrinhos e eficiência no processo de embarque e desembarque de passageiros ocasiona isso.

Outra atração a ser destacada é a *Pirates of the Caribbean*, que deu origem a franquia de filmes de mesmo nome.

O motivo de sua citação ser relevante é a categoria em que está inserida: as *dark rides*. *Dark rides*, ou atrações escuras, em português, são um grupo de atrações que, segundo a definição de Arthur Levine (2019), transportam os convidados por uma série de cenas em um ambiente fechado. Outra possível definição, mais utilizada por *Imagineers*, é de atrações em que a iluminação das cenas é controlada.

Diversas *dark rides* possuem tecnologia e sistemas bastante semelhantes. Toma-se como exemplo a *Pirates of the Caribbean*, onde o convidado é colocado em uma aventura sobre um conto de piratas do século XIV. A atração opera com inúmeros barcos guiados por trilhos laterais que ficam submersos e são movimentados por correntes artificiais de água (Figura 12).

Durante o passeio, o convidado passa por cenas constituídas por bonecos animatrônicos – robôs com a capacidade de realizar movimentos – e cenários que permanecem em um loop contínuo (Figura 13). Do ponto de vista do convidado no barco, as cenas estão em sucessão, porém para um observador estático, os movimentos estarão em repetição.

Contudo, nem todas as *dark rides* seguem esse sistema estritamente. Por exemplo, a *Radiator Springs Racers*, atração localizada na *Cars Land* (Figura 14) e baseada no filme *Carros* (2006), possui cenas mais espaçadas e seções diferenciadas. Contextualmente, a atração retrata o convidado como sendo um “carro honorário” e faz com que este passe por diversas cenas em que se encontram personagens icônicos do filme (Figura 15). O veículo utilizado é, logicamente, um carro com capacidade de até seis pessoas que se movimenta por um trilho único.

Como *Pirates of the Caribbean*, existem diversos animatrônicos – porém com formato de carros – que falam e se movem como tais. Seu maior diferencial é a seção de corrida por onde os convidados passam na última parte da atração.

Ocorre, então, um confronto mano a mano com outro veículo contendo outros convidados. Ambos os carros, agora colocados lado a lado, aceleram em alta velocidade, ainda guiados pelo trilho, por uma pista com curvas, subidas e descidas suaves até a linha de chegada (Figura 16). Além disso, o sistema da atração irá escolher randomicamente qual carro irá vencer a corrida, evitando, assim, a previsibilidade.

Existem ainda, diversos exemplos de atrações que necessitam de menção honrosa. Como a *Guardians of the Galaxy: Mission Breakout*, uma atração de queda de elevador baseado no filme de mesmo nome, com um sistema complexo de randomização de cenas, áudio e trajetória de queda (Figura 17).

Ou até mesmo a *Soarin'*, um incrível simulador de voo que utiliza uma tela IMAX e um conjunto de assentos enfileirados que levanta os convidados para cima, permitindo a sensação de voo com movimentos suaves na inclinação dos assentos e ventiladores e aromatizantes para simular, respectivamente, o vento e os cheiros das cenas mostradas (Figura 18).

Apesar dos parques da Disney possuírem diversas atrações com características semelhantes, nos últimos anos, a *Imagineering* vem utilizando tecnologias cada vez mais avançadas para produzir espaços de divertimento únicos e nunca antes vistos. O exemplo mais recente disso é a *Star Wars: Rise of the Resistance*, uma *dark ride* que possui elementos de diversos gêneros. Esta que é a mais desenvolvida atração de um parque contextualiza-se com o convidado estando dentro do universo *Star Wars*, na figura de um recruta da Resistência – os heróis do filme – em uma missão. Eles são capturados pela Primeira Ordem – os vilões do filme – e devem escapar.

Essa *dark ride* possui diferenças consideráveis e é frequentemente considerada como uma “experiência” ao invés de simples atração. Ela se divide em três partes: as instruções, a captura e a fuga. Na primeira parte, os convidados são direcionados para uma sala onde será dado o contexto da história pela personagem Rey, interpretada por Daisy Ridley. Rey, diferentemente de outros, não é um animatrônico, e sim uma imagem projetada análoga a um holograma, cujo efeito ótico é relacionado a refração da luz em espelhos (Figura 19).

Dadas as instruções, os convidados embarcam em um veículo que exerce a função de uma nave, mas trata-se de um simulador que levemente se movimenta para replicar os efeitos de voo. Entra-se, então, na segunda parte da atração, na qual os vilões capturam os convidados e os levam para sua nave (Figura 20). Para surpresa dos convidados, eles desembarcam do veículo pela mesma porta em que embarcaram. Isso porque, o veículo gira em uma plataforma e utiliza a simulação do voo para mascarar o giro.

Após isso, os convidados são levados a uma sala onde uma projeção de dois personagens – Kylo Ren e General Hux – é mostrada.

Pouco tempo depois do fim da projeção, efeitos visuais de luz e som, induzem o espectador a pensar que uma porta foi cortada e removida. Entra-se, por fim, na última parte da atração. Os convidados são embarcados em um veículo de fuga, um carrinho, com capacidade para oito pessoas que se movimenta sem o uso de trilhos (Figura 21).

O carrinho passa por uma sucessão de cenas que retratam a fuga dos “recrutas da resistência”. Entretanto, a atração se destaca das demais pela sua dinamicidade, velocidade e realismo das cenas. O carrinho realiza diversos giros e voltas enquanto um show de efeitos especiais ocorre. Novamente, são utilizadas projeções para alguns personagens e animatrônicos para outros (Figura 22).

Além disso, mecanismos de alavancas que se erguem em uma fração de segundo acompanhadas por sons e luzes característicos, simulam efeitos bem executados de armas.

No final, o carrinho entra em uma cápsula que, de acordo com a história é a nave de fuga. Entretanto, na realidade trata-se de uma plataforma em que o veículo se fixa para então realizar uma queda semelhante à da *Guardians of the Galaxy: Mission Breakout*, mas com a diferença de que o veículo realiza uma última cena, simulando o voo da nave para então chegar à estação de desembarque dos convidados.

Como pôde ser observado, atrações com foco na história e na experiência do visitante estão se tornando prioridades no contexto da *Imagineering*. Os aprimoramentos técnicos auxiliando para fornecer uma imersão cada vez maior no contexto de cada uma. Com isso em mente, pode-se pensar agora como é possível a Disney ter criado um local onde não somente existem atrações com narrativas próprias e temas específicos, mas também de que forma ela adquiriu esse charme para realizar inserções de conteúdos do entretenimento à esfera dos parques temáticos.

4. A ENGENHARIA SOCIAL APLICADA AO ENTRETENIMENTO

Muito da fama construída pelos parques da Disney está relacionada à sua atratividade, magia e capacidade de cativar um grande número de pessoas. Não se trata apenas de diversão sem sentido, e sim de estar presente dentro de uma história que não seria possível no mundo real. Mas por que isto ocorre? Já se tem em mente como é produzida a imersão no contexto de tecnologia aliada à imaginação, resta agora saber por que isso funciona tanto para a Disney.

Possivelmente, o motivo de a Disney atrair tantas pessoas é justamente este: ela não tem a intenção de inserir a realidade dentro de um parque, e sim alterá-la para que o convidado possa experimentar algo fora do ordinário. Porém, apenas isso não é o suficiente para atrair tamanho número de pessoas. Nesse caso, a Disney tem uma vantagem: seus filmes. Não se pode esquecer o fato da Disney ser uma das maiores companhias de cinema que já existiram no mundo. Foi desse sucesso que veio seus parques temáticos, o que faz com que, enquanto suas produções cinematográficas continuarem existindo, seus parques continuarão gerando conteúdo para seus visitantes.

Sabe-se que a arte de produzir filmes é capaz de gerar todos os tipos de sentimentos nas pessoas. O cinema cria infinitos mundos e incontáveis personagens, podendo ser mais ou menos ligados à realidade. Além disso, muitos têm a capacidade de se conectar com quem os assiste. Conexão esta que resulta em profundo sentimentalismo em relação a determinado filme e sua influência na vida de uma pessoa.

Dessa capacidade de conexão é que resultam os parques da Disney, pois, ao criar um ambiente temático relacionado com aquilo que foi visto em uma tela, cruza-se a fronteira entre aquilo que é apenas visualizável e aquilo que é possível de ser presenciado.

Dessa forma, o fato de haver manifestações físicas de histórias e personagens que marcaram a vida de muitas pessoas em um ambiente que alegadamente não faz parte da realidade do mundo normal, e sim de seu próprio pequeno multiverso, contribui para que a popularidade de tais parques seja tão alta. Na Disney, os sentimentos de nostalgia, carinho e felicidade são oferecidos ao convidado quando este é posto no papel de personagem dentro de uma história a qual já havia tido uma ligação.

Contudo, ainda existem diversos fatores que fazem com que a Disney se destaque tanto no ramo dos parques temáticos. Como foi dito, ela utiliza diversas tecnologias para criar um ambiente imersivo, porém essas tecnologias são aliadas a outra técnica: a manutenção das aparências, isto é, o mascaramento da realidade para não só dar ao indivíduo a sensação de ser de fato um convidado, mas também influenciá-lo em suas atitudes dentro do parque.

Em primeiro lugar, focar-se-á em como a Disney opera para fazer com que seus convidados se sintam como tais. Quando se pensa em alguém sendo convidado a algo, também vem à mente a ideia de um sujeito o convidando, é com base nessa relação de anfitrião-convidado que o parque funciona: os funcionários entram no papel de anfitriões assim como os visitantes se tornam convidados.

Ginha Nader (2014, p. 384) aponta o fato de que os funcionários trabalhando devem agir como se todos fizessem parte do elenco de um espetáculo, pois eles não poderiam em nenhum momento quebrar a magia do visitante.

É seguindo essa lógica de manter o cliente como convidado que se baseia o sistema de contratação de *cast members*, o qual é feito de maneira rigorosa e demanda que o indivíduo tenha seriedade com seu trabalho, pois apenas o conseguirá se estiver disposto a cumprir as obrigações feitas pela Disney.

A empresa exige diversos padrões de aparência e comportamento centrados na ideia de que o convidado deve se sentir à vontade para se aproximar deles. Em relação ao seu comportamento, o funcionário deve sempre estar entusiasmado e se mostrar inclinado a auxiliar o visitante. Eles são fortemente encorajados a estarem sempre com um sorriso verdadeiro no rosto e responderem da maneira mais gentil possível.

Além disso, a questão da manutenção da aparência se choca com a imersão ao ser percebido que se evita realizar trabalhos de manutenção na presença dos visitantes. Em outras palavras, trabalhos como pintura e inspeção de atrações são realizados à noite, quando ninguém pode vê-los.

Outro fato interessante em relação a isso é a presença de instalações subterrâneas em alguns parques da Disney, onde diversas atividades de bastidores ocorrem, como camarim para os personagens ou até áreas de descanso de *cast members*. Agora, quanto à questão da aparência física dos funcionários, é necessário que eles se encaixem em uma série de critérios que visam os deixar com a imagem de uma figura familiar e amigável.

Outra forma que a Disney possui para influenciar o comportamento dos convidados se mostra na sua maneira de organizar o parque, em que diversos artifícios são utilizados para estimular o visitante a realizar uma ação que o próprio parque gostaria que realizasse.

Por exemplo, na *Disneyland*, o castelo da Bela Adormecida se destaca para o indivíduo que está entrando no parque, pois está localizado no final da rua principal (Figura 23).

Ele, então, serve como sinalizador para os indivíduos se dirigirem para lá. Quando eles chegam à praça em frente ao castelo, notam os diversos caminhos que levam a diversas áreas.

Jackie Botterill (1997, p. 111) descreve esse castelo como sendo uma “weenie”, um termo inglês que significa algo estrategicamente posicionado no parque usado como atração visual para que os visitantes se espalhem por ele e não causem superlotação de áreas.

Por último, a Disney possui a estratégia de influência mais clássica de qualquer parque, seja temático ou de diversão: o posicionamento de lojas no final das atrações. Não foi tratado, até agora, de como a Disney utiliza da cultura do consumismo em seus parques para influenciar os visitantes.

No entanto, é importante mostrar como essa estratégia funciona. Depois de finalizar uma atração, o convidado é direcionado a uma saída que, quase sempre, será no interior de uma loja. Apesar disso, as lojas, como dito anteriormente, preservam a imersão que o convidado teve com aquela atração, isto é, ao sair da atração *Pirates of the Caribbean*, por exemplo, você estará em uma loja que terá a aparência interior e exterior adequada ao tema. Não apenas isso, como também os produtos vendidos podem estar diretamente relacionados ou inter-relacionados com o tema em questão. Por exemplo, na atração *Guardians of the Galaxy: Mission Breakout*, é possível encontrar não só produtos dos Guardiões da Galáxia (diretamente relacionados), como também produtos do Homem-Aranha ou Vingadores (inter-relacionados).

Em suma, é possível perceber que a Disney utiliza essas técnicas de influência para garantir lucro extra como também para contribuir com a imersão e dispersão dos convidados no parque. Não obstante, no contexto atual e em razão da crise mais recente por conta da pandemia do novo coronavírus, diversos projetos previamente anunciados pela empresa tiveram que ser cancelados ou adiados, além do fechamento completo de todos os seus parques, cuja duração não teve precedentes em sua história.

Segundo o jornal *U.S.A. Today*, eles já haviam perdido mais de cinco bilhões de dólares desde o fechamento dos parques.

Em curto prazo, incontáveis medidas de segurança serão estabelecidas para que o parque possa voltar a funcionar o mais rápido possível, isso inclui ocupações de estabelecimentos reduzidas, ingressos diários reduzidos, uso obrigatório de máscara, entre outros.

Contudo, em longo prazo, diversas adições de atrações e áreas novas foram planejadas, como uma montanha-russa inspirada no filme *Tron* (2010), uma atração baseada no filme *Ratatouille* (2007) e uma área inteira dedicada ao universo da *Marvel*. Entretanto, atualmente o futuro desses parques temáticos permanece incerto, permanecendo a dúvida de quando os parques temáticos retornarão a funcionar normalmente e o quanto eles serão afetados por essa crise.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o que foi discutido acima, fica evidente que os parques, desde sua criação apenas como espaço de lazer, evoluíram de tal forma que atualmente representam espaços que beiram a total fuga da realidade. Isso deve principalmente às técnicas de engenharia social empregadas pelas empresas em conjunto com inovações tecnológicas na esfera temática.

A Disney foi a principal empresa que revolucionou o campo dos parques de diversão ao fazer com que cada área contasse uma história na qual o convidado aparece como protagonista.

Como foi visto, o fato de ela produzir filmes foi essencial para seu crescimento, pois possuía a capacidade de transpor as histórias contadas neles em ambientes físicos marcados pela emoção, nostalgia e imersão.

Para garantir tal imersão, foi necessária a fusão da engenharia com a imaginação para projetar e construir ambientes e atrações que fossem definidos por um tema específico.

Além disso, técnicas de engenharia social foram aplicadas em seus parques para manipular certos comportamentos dos visitantes, como também convencê-los de que estão em um ambiente convidativo.

Ademais, as tecnologias utilizadas na criação do ambiente temático têm constantemente evoluído para garantir uma maior imersão e fuga da realidade. Contudo, o futuro próximo parece incerto para os parques temáticos, haja vista que a pandemia de *CoVid-19* provocou o fechamento completo de suas dependências.

6. REFERÊNCIAS

ADAMS, Judith A. **The American Amusement Park Industry: A History Of Technology And Thrills**. Boston: Twayne Publishers, 1991 *apud* BOTTERILL, Jackie. **The “Fairest” of the Fairs: A history of fairs, amusement parks, and theme parks**. Burnaby, 1997.

BARTON, Rebekah. **The Future of Disney Parks Construction: How the Closures Could Change Projects**. 2020. Disponível em: <<https://insidethemagic.net/2020/03/disney-parks-construction-projects-rwb1/>>. Acesso em: 30 Ago. 2020.

BOTTERILL, Jackie. **The “Fairest” of the Fairs: A history of fairs, amusement parks, and theme parks**. 1997. 167 f. Tese (Mestrado em Artes) – School of Communication, Simon Fraser University. Burnaby, 1997.

BRYMAN, Alan. **Disney And His Worlds**. Londres: Routledge, 1995.

LEE, Ashley. **What exactly makes Disneyland the “Happiest Place on Earth”?**. 2019. Disponível em: <<https://blogs.chapman.edu/wilkinson/2019/10/14/what-exactly-makes-disneyland-the-happiest-place-on-earth/>>. Acesso em: 29 Ago. 2020.

LEIBACHER, Herb. **Disney to invest \$24 billion in theme parks**. World of Walt, 2018. Disponível em: <<https://www.worldofwalt.com/disney-investing-in-parks-2018.html>>. Acesso em: 24 Set. 2020.

LEVINE, Arthur. **Types of Theme Park Attraction**. 2019. Disponível em: <<https://www.tripsavvy.com/types-of-theme-park-attractions-4110823>>. Acesso em: 21 Ago. 2020.

NADER, Ginha. **A magia do império Disney**. 4ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2014.

STATISTA. **Revenue of The Walt Disney Company's parks and resorts segment worldwide from 2008 to 2018 (in billion U.S. dollars).** 2020. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/193221/revenue-of-walt-disneys-parks-and-resorts-since-2008/>>. Acesso em: 24 Set. 2020.

TATE, Curtis. **Disney lost nearly \$5 billion while theme parks were closed due to coronavirus.** USA Today, 4 Ago. 2020. Disponível em: <<https://www.usatoday.com/story/travel/2020/08/04/disneys-theme-park-coronavirus-closures-result-hit-3-5-billion/3292766001/>>. Acesso em: 30 Ago. 2020.

WHITE, Sarah. **How the Incredicoaster Launches.** 2018. Disponível em: <<https://thephdprincess.wordpress.com/2018/01/08/incredicoaster-launch/>>. Acesso em: 21 Ago. 2020.

ANEXOS

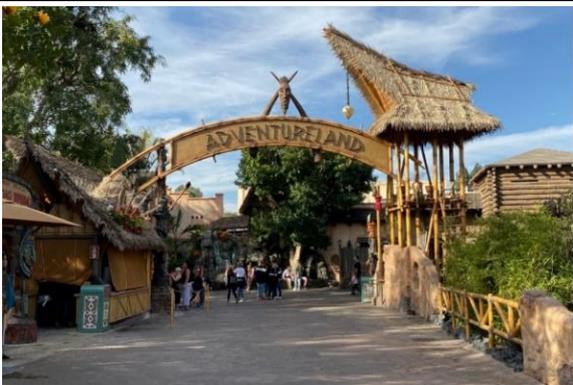
	
<p>Figura 1 - Entrada da <i>Adventureland</i></p>	<p>Figura 2 - Pavilhão da <i>Fantasyland</i></p>
	
<p>Figura 3 - Pavilhão da <i>Mickey's Toontown</i></p>	<p>Figura 4 - Imagem conceitual da <i>Star Wars: Galaxy's Edge</i></p>



Figura 5 - Imagem antiga (1950) de Tomorrowland



Figura 6 - Restaurante temático em Adventureland



Figura 7 - Lojas "civis" em *Star Wars: Galaxy's Edge*



Figura 8 - Imagem conceitual de lojas "imperiais" em *Star Wars: Galaxy's Edge*



Figura 9 - Exemplo de caminho em Fantasyland



Figura 10 - Seção reta inicial da Incrediblecoaster



Figura 11 - Exemplo de cena da *Incredicoaster*

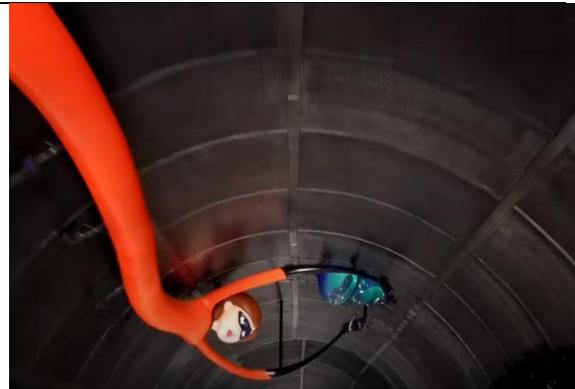


Figura 12 - Exemplo de cena da *Incredicoaster*



Figura 13 - Veículos da atração *Pirates of the Caribbean*



Figura 14 - Exemplo de passagem da atração *Pirates of the Caribbean*

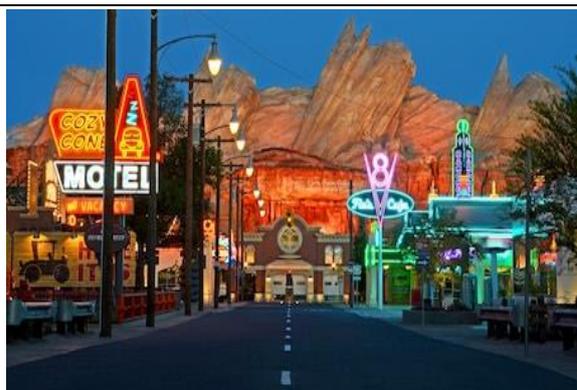


Figura 15 - Caminho principal da *Cars Land*



Figura 16 - Exemplo de cena de *Radiators Springs Racers*



Figura 17 - Trecho de corrida de *Radiators Springs Racers*



Figura 18 - Torre da atração *Guardians of the Galaxy: Mission Breakout*



Figura 19 - Cena da atração *Soarin'*



Figura 20 - Projeção de Rey em *Star Wars: Rise of the Resistance*



Figura 21 - Cena de *Star Wars: Rise of the Resistance*



Figura 22 - Veículo sem trilhos de *Star Wars: Rise of the Resistance*



Figura 23 - Animatrônico de Kylo Ren em
Star Wars: Rise of the Resistance



Figura 24 - Castelo da Bela Adormecida