



Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Departamento de Artes e Design - Curso de Mestrado em Design
Simpósio “O Outro”
Professor Alberto Cipiniuk

Núcleos Temáticos –Uma Outra Utopia

Flavia d’Albuquerque Andrade

A partir da inclusão deste novo elemento, o tema, a indústria do entretenimento encontrou um outro conceito, um outro modelo de diversão. Aqui, pretende-se mostrar porque os espaços temáticos podem ser entendidos como representação de um outro espaço que antes de se concretizar existe no imaginário. Além disso, este novo conceito encontrado com a arquitetura temática origina espaços cujas características e justificativas mostram-se intimamente relacionadas aos núcleos utópicos desenhados durante o século XIX. A arquitetura temática inaugura, portanto, uma outra utopia.

A consolidação da sociedade industrial fez tornar-se freqüente a aparição de espaços essencialmente urbanos. Porém, pode-se dizer que não foi resolvida efetivamente a organização deste espaço. Não que as metrópoles não existissem anteriormente, mas eram exceção; hoje, os problemas urbanos já não se restringem às grandes cidades. Assim, ao longo do século XX, a exceção fez-se regra e pudemos observar, inclusive, a criação de conurbações com o ajuntamento de sucessivas metrópoles contíguas.

Mesmo antes da colocação deste fenômeno, já quando têm início os questionamentos

sobre a sociedade industrial, surgiram as teorias utópicas funcionando como uma proposta de fuga da realidade urbana desordenada. Em contraponto à desordem, têm início as propostas de novas configurações da sociedade, porém tratam-se de reflexões provenientes do imaginário. Não se coloca, a princípio, a possibilidade de pôr em prática núcleos utópicos como os descritos na literatura. Durante o século XIX inúmeros autores dedicaram-se à produção de livros relatando sociedades idealizadas ou utópicas.¹ Através da racionalização do que seria uma sociedade ideal, de acordo com linhas de pensamento diversas, os pensadores utópicos redesenharam o espaço urbano e sua sociedade. O mesmo fizeram certos precursores do urbanismo – ou pré-urbanistas² – que questionaram as estruturas e relações sociais em função da cidade. Portanto, as utopias derivam das reflexões sobre a sociedade e sua espacialização. Ao contrário, essa outra utopia, a qual chamaremos núcleos temáticos, não constitui propriamente uma fuga das cidades industriais. Embora incluam um conceito de fuga, estes núcleos estão inseridos na sociedade, funcionando em conformidade com seus estabelecimentos e, mais que isso, obtendo lucro financeiro sobre seus freqüentadores a partir desta proposta de mundo idealizado, como veremos a seguir.

Na arquitetura temática, o projeto é diretamente inspirado em determinado assunto, que transparece com o objetivo de contar uma história ao freqüentador do espaço. Nestes projetos, a ambientação é pensada com o intuito de envolver o público no tema proposto, emocioná-lo, provocar reações. O fenômeno teve origem com o desenvolvimento dos parques de diversões, principalmente após a criação do conceito de atração temática com a inauguração do primeiro parque do grupo “Disney”, em meados do século XX. Atualmente, este conceito desvincula-se dos parques, sendo aplicado a grandes centros de entretenimento, restaurantes e lojas. Assim,

¹ O termo “utopia” foi inaugurado por Thomas More, em seu livro “A Utopia” para designar a sociedade idealizada da qual tratava. Segundo o próprio, o neologismo carrega um duplo sentido oriundo das formas eutopia – lugar agradável – e outopia – sem lugar, de lugar algum.

² A classificação segundo o conceito de “pré-urbanistas” foi primeiramente estabelecida por Françoise Choay incluindo pensadores do século XIX como Robert Owen, Charles Fourier, Pierre-Joseph Prodhon, Julio Verne, John Ruskin e Wiliam Morris, entre outros. A autora alega que, por não se darem de forma prática, os questionamentos produzidos pelos pré-urbanistas situam-se na esfera da utopia.

geralmente, a arquitetura temática faz-se instrumento publicitário em estabelecimentos comerciais voltados para o entretenimento. Ainda que a maior parte dos projetos temáticos busque apenas inspiração em algum assunto, podem-se encontrar também aqueles que objetivam a reprodução exata de outro ambiente já existente. De qualquer forma, para motivar o freqüentador a sentir-se em outro local, a envolver-se e emocionar-se com a temática, o projeto tenta trazer um espaço que represente o tema adotado até o visitante.

Mesmo verificando que uma das prováveis origens da arquitetura temática venha do desenvolvimento dos parques de diversão, percebe-se que há um grande salto com a aplicação de temas. Um parque de diversões usa muitos dispositivos diferentes para entreter visitantes, mas quase sempre inclui montanhas-russas e outros brinquedos de ferro. Considerando que o propósito exclusivo de um parque de diversões é fazer uso das leis da física para divertir, analogamente o parque temático faz uso de histórias para promover emoções. Se uma história transcende a diversão pura e simples para tocar o lado emocional, então o parque temático atinge uma dimensão jamais alcançada pelos parques de diversão.³ O entretenimento temático parte do pressuposto de que certos temas, ou fantasias – dos contos de fadas à mitificação de astros pop – infiltraram-se no imaginário coletivo. Objetiva, então, a construção de espaços que se aproximem de uma concretização dos espaços constituídos neste imaginário. A idéia de conseguir viajar sem deslocar-se está há muito presente em nossa cultura, sendo reforçada com o advento da fotografia. A criação do cinema e, posteriormente, do video-tape levou a crer que este desejo estaria satisfeito, porém a arquitetura temática vai além disso. Ao reproduzir espaços – sejam eles existentes na prática ou fruto do imaginário – a arquitetura temática se propõe a, ainda que de forma ilusória, concretizar a fantasia desta viagem a outros mundos. Como diz Freud, a técnica dá corpo à fantasia. Assim, fazendo uso da tecnologia, os núcleos temáticos tentam concretizar espaços de sonho, a princípio considerados impossíveis.

³ The Amusement Park Industry - A Very Brief History - N.A. P.H.A. – 2001

Uma das principais razões pela qual o primeiro parque temático do mundo, “Disneyland”, teve tanto êxito é que suas atrações são eficientes ao contar histórias e transportar o público. É fácil constatar que se trata de um parque temático. Os responsáveis pela Disney consideram o parque um grande show, onde o espectador pode interagir tridimensionalmente em um história. Tal qual em um espetáculo teatral, os empregados na Disney são chamados de elenco e há, inclusive, um tapete vermelho simulado com concreto pintado na entrada principal que conduz os “convidados”. A atmosfera de espetáculo evidente nos parques do grupo Disney é comum a parques e espaços de entretenimento temático.⁴

Este outro elemento, o tema, surge na metade do século XX, nos Estados Unidos, quando a chegada da televisão, a desagregação e decadência urbana, assim como o crescimento dos subúrbios promoveram grande abalo nos envelhecidos parques de diversões urbanos. A indústria encontrava-se em dificuldades, enquanto o público procurava novas formas de entretenimento. Fez-se necessário, portanto, um outro conceito de diversão, uma alternativa para atrair novamente o público, encontrada com a criação da “Disneyland”.

No primeiro momento da “Disneyland”, grande parte do público e especialistas mostraram-se céticos de que um parque de diversões sem quaisquer das atrações tradicionais teria sucesso. Mas “Disneyland” era propositalmente diferente. Ao invés de seguir o modelo já conhecido, o parque foi dividido, inicialmente, em cinco áreas temáticas distintas. Com isso, propôs-se proporcionar aos freqüentadores a fantasia da viagem para terras e épocas diferentes. “Disneyland” tornou-se um sucesso imediato, dando início à era dos parques temáticos. Impulsionados por este sucesso, muitos parques mais antigos, que até então seguiam o modelo tradicional, puderam buscar inspiração nas idéias consagradas pelos parques temáticos, apresentando novos passeios e atrações aos clientes. Alguns dos antigos parques buscaram associar-se a outras empresas que disponibilizassem um tema para ser explorado. A famosa cadeia “Six Flags” buscou uma associação com o grupo “Warner Brothers” para explorar seus

⁴ Idem

personagens de desenho animado em suas filiais.⁵ Outro parque tradicional americano, o “Knott’s Berry Farm”, construiu, em 1983, uma área denominada “Camp Snoopy”, onde as atrações retratam o famoso personagem e seus amigos.⁶

Atualmente, uma das novidades freqüentemente encontrada nos parques é o que convencionaremos chamar de Centro Temático de Entretenimento. Trata-se de um anexo aos parques, normalmente localizado em sua entrada e constituído por um complexo de lojas, bares, cinemas, restaurantes e boites. Mais uma vez o Grupo Disney inaugurou um conceito ao criar, em Orlando, a “Disney Village”, área que engloba restaurantes, espaços para shows, nightclubs, lojas, além de diversas outras atrações. Da mesma forma, os demais grandes parques temáticos passaram a incluir em seus programas propostas semelhantes. Em ambos os parques da “Universal Studios”, em Orlando e Los Angeles, há o anexo “Universal City Walk”, uma rua com programa semelhante ao da “Disney Village”. Mesmo a Disney incluiu Centros como estes em mais dois de seus parques, na Califórnia e na França. A tendência atual, portanto, leva a crer que estes Centros Temáticos de Entretenimento podem ganhar força, tornando-se independentes dos parques.

Ao estabelecer um paralelo entre as utopias e os núcleos temáticos – sejam eles centros de entretenimento ou parques de diversão – coloca-se a intenção de mostrar como os núcleos apropriaram-se de idéias defendidas pelos utopistas de um modo geral, buscando no discurso utópico inspiração para se justificar. Portanto, embora as utopias se apresentem segundo direções distintas,⁷ não se pretende analisar as classificações já dadas a estas, e sim as noções principais que as nortearam e estiveram presentes de alguma forma em quase todas as utopias.

Assim como as utopias, os núcleos temáticos surgem como projeção do ideal de

⁵ www.sixflags.com

⁶ www.knotts.com

⁷ Françoise Choay classifica os pré-urbanistas segundo sua colocação em relação ao tempo, seguindo, então, uma orientação para o passado (nostalgia) ou futuro (progressismo). Dividem-se, portanto, em dois “modelos” principais, respectivamente culturalista e progressista.

sociedade perfeita; ambos têm a pretensão de serem aplicáveis a qualquer tempo, grupo ou lugar. Os parques da Disney, por exemplo, já foram reproduzidos sofrendo apenas pequenos ajustes em cidades a princípio bastante distintas como Los Angeles, Orlando, Tokio e Paris. Como nos diz Françoise Choay a respeito dos utopistas: “(...) todos esses pensadores imaginam a cidade do futuro em termos de modelo. Em todos os casos, a cidade, ao invés de ser pensada como processo ou problema, é sempre colocada como uma coisa, um objeto reproduzível. É extraída da temporalidade concreta e torna-se, no sentido etimológico, utópica(...)”.⁸ Um processo análogo pode ser visto no planejamento dos núcleos temáticos, porém, se as utopias estabelecem uma relação crítica com a configuração urbana vigente, propondo alterações significativas no modelo, os núcleos temáticos participam do caos social. Na sociedade atual, a busca pelo bom ponto para um estabelecimento comercial já não é suficiente. É necessário atrair o consumidor, de modo que o tema funciona como elemento diferencial na luta pelo público. Em diversas situações, uma localização não tão privilegiada pode tornar-se pouco relevante face à atração exercida pela temática escolhida. Portanto, nos núcleos temáticos, revela-se a intenção comercial estabelecida no interesse em fazer com que o freqüentador sinta-se no local perfeito, numa verdadeira cidade de sonho a fim de atrair público. Essa idéia de abstração do mundo exterior é colocada abertamente pelos parques como sua maior propaganda, como vemos na afirmação de Walt Disney: *“I don't want the public to see the world they live in while they're in the Park (Disneyland). I want to feel they're in another world”*,⁹ ou no próprio slogan da “Disneyland”: *“The happiest place on Earth”*.

No entanto, para que o público verdadeiramente acredite nesta idéia de outro mundo distinto do existente fora dos limites do núcleo temático, não se pode perder de vista o real. Portanto, nos núcleos temáticos, objetiva-se a criação de um modelo constituído a partir do imaginário porém plausível. Como disse Walt Disney, o que se vende no entretenimento

⁸ F. CHOAY, *O Urbanismo: Utopias e Realidades Uma Antologia*, Ed Perspectiva, 1997, p.14

⁹ www.justdisney.com/walt_disney/quotes

temático é a crença na fantasia. Para que esta crença se desenvolva é preciso que o frequentador enxergue alguma autenticidade no espaço.¹⁰

Outro exemplo da conformidade dos núcleos temáticos com a organização social vigente encontra-se no paradoxo estabelecido com relação à sua escala. Os núcleos temáticos têm como característica marcante a valorização do pedestre, de uma escala humana. Apesar de a maioria deles contar com uma oferta variada de meios de transporte – bondes, carros elétricos, monorails, trens, charretes, teleféricos e etc.– o objetivo é que o visitante possa circular a pé por todo o complexo. No entanto, a própria existência do núcleo temático pressupõe a valorização do culto ao automóvel, pois é dessa forma que se dá, primordialmente, o acesso a ele. Assim, ao mesmo tempo em que propõe uma cidade artificial com escala mais próxima do indivíduo, o núcleo temático estabelece com seu entorno uma relação de escala que afasta o ser humano. As áreas ao redor dos núcleos passam a ser, normalmente, ocupadas por rodovias de acesso e estacionamentos, inviabilizando a chegada do pedestre ao parque e, até mesmo, sua circulação nos arredores do complexo.¹¹ Com isso, se por um lado os núcleos temáticos se colocam como um reflexo dos anseios da sociedade, como representação de um ideal de cidade, por outro, na prática, agravam os problemas já existentes na cidade industrial.

Seguindo a justificativa de conferir ao visitante a impressão de vivenciar um outro mundo, alguns núcleos temáticos colocaram a proposta de abolir a circulação de dinheiro em papel moeda dentro de seus limites. Em todos os parques pertencentes ao grupo Disney, por exemplo, o visitante pode, na entrada, trocar seu dinheiro por “Disney Dollars”, notas de valor equivalente às reais nas quais figuram, ao invés de símbolos do país, personagens de desenho animado, uma espécie de dinheiro temático. Outros núcleos temáticos, principalmente resorts,

¹⁰ B. DUNLOP, *Building a Dream – The Art of Disney Architecture*, Harry N. Abrams Publisher, New York, 1996, p.14.

¹¹ V. SCULLY, *Disney: Theme and Reality*, In B. DUNLOP, *Building a Dream – The Art of Disney Architecture*, Harry N. Abrams Publisher, New York, 1996, pp. 9-10.

optaram por substituir o dinheiro por pequenas contas que se encaixam como colares e têm seu valor atribuído de acordo com as cores. Ambas as alternativas trazem um caráter lúdico ao sistema monetário do núcleo, levando o público a perder a noção do valor real do dinheiro. Recentemente, com o desenvolvimento de tecnologia apropriada, difundiu-se uma outra opção ainda mais efetiva no sentido de abstração dos gastos: o cartão magnético. Com o uso de cartões, o visitante efetua compras, adquire entradas para atrações ou faz refeições sem contato direto com o dinheiro e realiza um único pagamento ao sair do núcleo temático. A idéia da não existência de dinheiro como conhecemos, ou de qualquer outra unidade como valor de troca está presente também nas primeiras utopias. Thomas More desenha uma sociedade em que todos produzem para a comunidade e cada um faz uso daquilo que precisa sem a necessidade de estabelecer valores.¹² Evidentemente, ao se apropriar da ausência da moeda, o núcleo temático instaura uma corrupção dos ideais utópicos, pois faz uso destes como meio de exploração do freqüentador, ao invés de colocá-los a serviço da cidade.

Esta idéia de lucro maximizado, evidenciada nos núcleos temáticos, já estava presente em determinados ideais utópicos. Certamente, colocava-se, então, o lucro, financeiro ou não, como benefício para toda a sociedade, ao contrário do que vemos nos núcleos temáticos inseridos na sociedade capitalista, em que o lucro tem como destino o proprietário do estabelecimento. Françoise Choay diz que, por trás da proposta de sociedade democrática, aparece em Owen e Fourier a busca, relativamente assumida, pelo rendimento máximo.¹³ No entanto, conforme dito, este rendimento seria revertido em benefícios para toda a comunidade.

Nas utopias a principal questão a ser resolvida é a habitação, conforme afirmam, entre outros, Proudhon e Fourier. Embora a materialização da solução siga modelos distintos – da habitação coletiva de Fourier à moradia individual desenhada conforme a vontade do habitante

¹² T. MORE, *A Utopia*, Ed Martins Fontes, s.d.

¹³ Fourier estabelece, inclusive, um planejamento segundo o qual o produto francês se elevaria progressivamente de acordo com a evolução da sociedade. Em F. CHOAY, *O Urbanismo: Utopias e Realidades Uma Antologia*, Ed Perspectiva, 1997, p.11

de Proudhon – a questão habitacional é sempre pensada como prioridade.¹⁴ Ao contrário das Utopias, os núcleos temáticos não visam a auto-suficiência. Ainda que se proponham a aparentar um funcionamento perfeito, auto-sustentável, os núcleos temáticos só funcionam como conseqüência de seu mundo exterior. O público, bem como os funcionários, faz parte deste mundo exterior, relaciona-se com o núcleo porém vive fora dele. Assim, como nos núcleos temáticos não aparece a função residencial, é preciso fazer com que o público opte por deslocar-se para usufruir de seu tempo livre nas dependências do parque.

A principal questão envolvida na concepção dos núcleos temáticos é, portanto, o lazer. Nas utopias o tempo de ócio era, normalmente, destinado às atividades culturais ou de lazer, porém de forma voluntária, de acordo com o interesse de cada indivíduo. Os núcleos temáticos são essencialmente auto-promocionais; o tema constitui uma estratégia de marketing que funciona, ao tocar o lado emocional, induzindo o público a visitar o centro de entretenimento. Então, a existência dos núcleos temáticos ressalta a importância do tempo livre no processo de acumulação de capital. Isto porque, com o crescimento da indústria do entretenimento, o ócio tornou-se interessante ao capitalismo, uma vez que surgiu a possibilidade de convertê-lo em lucro. Além disso, nos núcleos temáticos o comércio retoma sua origem enquanto atividade social, colocando-se de forma integrada a outras atividades de lazer, seja associando a venda de produtos a estas atividades, seja vendendo as próprias.¹⁵

Um dos elementos característicos das cidades utópicas é a delimitação precisa de seu espaço físico. Em algumas utopias é proposto um modelo orgânico, porém com limites bem definidos; em outras um modelo geométrico porém com possibilidades de expansão. Os núcleos temáticos uniram as duas idéias em modelos com desenho definido, geométrico ou não, e limites precisos, mas que podem ser expandidos obedecendo à demanda do público. Nestes núcleos, os limites são estabelecidos evidentemente por se tratar de uma propriedade privada, no entanto, a

¹⁴ F. CHOAY, *O Urbanismo: Utopias e Realidades Uma Antologia*, Ed Perspectiva, 1997, p.10

¹⁵ H. C. VARGAS, *Espaço Terciário O Lugar, a Arquitetura e a Imagem do Comércio*, Editora Senac, 2001, p.31

delimitação é feita de modo que, além de divisão física, seja colocada uma barreira psicológica. Assim, o freqüentador do parque tem noção de suas fronteiras, mas deve ter a idéia de que nada há além destas. O objetivo principal é fazer com que o público perca a noção de tempo e espaço. Assim como algumas utopias¹⁶, há um bom número de núcleos temáticos que exploram o conceito de ilha. Em alguns casos, como “Pleasure Island”, conjunto de boites e restaurantes que faz parte do complexo “Disney World”, a idéia mantém seu conceito geográfico, o núcleo realmente se desenvolve em uma ilha. No entanto, na maioria dos parques extrapola-se tal definição para priorizar a imagem de uma ilha de divertimento e sonho em meio ao caos da cidade.¹⁷ Essa definição aproxima ainda mais os núcleos temáticos dos utópicos, colocados como ilhas de felicidade.

A precisa organização espacial das cidades utópicas também encontra paralelo no desenho dos núcleos temáticos. Certas utopias, como a desenhada por Fourier, obedecem a uma setorização rigorosa em que são localizadas espacialmente as diversas funções: lazer, habitação, cultura e mesmo as diferentes formas de trabalho.¹⁸ Da mesma forma, desde os parques de diversão pode-se observar que a indústria do entretenimento segue determinados modelos de configuração urbana. Inicialmente estabelecidos nos terminais das linhas de bonde, como forma de atrair o público para o meio de transporte durante os fins de semana, aos poucos os parques tornaram-se independentes, passando a se organizar ao longo de uma via chamada “midway”.¹⁹ Essa via, ao longo da qual era disposta uma grande variedade de brinquedos, tornou-se enorme sucesso e ditou a configuração espacial de parques de diversões desde o final do século XIX até

¹⁶ Em “A Utopia”, de Thomas More, o núcleo utópico desenvolve-se em uma ilha, minuciosamente descrita em sua geografia. Mais que isso pode-se perceber no texto que houve uma opção consciente por estabelecer a utopia em uma ilha. O autor relata que a referida localidade esteve ligada ao continente até que o conquistador Utopus mandou cortar o istmo que fazia a ligação e fundou Utopia. - T. MORE, *A Utopia*, Ed Martins Fontes, s.d., p.216

¹⁷ Essa idéia aparece, inclusive, na nomenclatura dos parques. O mais recente parque do complexo Universal Escape, em Orlando, por exemplo, foi chamado “Islands of Adventure”.

¹⁸ C. FOURIER, *Théorie de l’Unité universelle*, Paris, 1822, In. F. CHOAY, *O Urbanismo: Utopias e Realidades* Uma Antologia, Ed Perspectiva, 1997, pp.72-74

¹⁹ Esse modelo foi inaugurado pela World’s Columbian Exposition de 1893, em Chicago. Esta Feira Mundial apresentou uma organização ao longo de uma rua principal, ou “midway”.

meados do século XX.²⁰ Atualmente, pode-se observar que a proliferação de ruas temáticas ou ruas 24 horas ainda segue o mesmo conceito.

Com o crescimento da área dos parques criou-se a necessidade de encurtar as distâncias percorridas pelo visitante; a configuração ao longo de uma única via tornou-se cansativa. O novo conceito de urbanismo para parques temáticos foi inaugurado com a Disneyland. Segundo os responsáveis por seu planejamento, o frequentador do parque só ficaria perdido ou cansado se esta fosse sua intenção²¹, afinal trata-se do “mundo perfeito”. Para concretizar este propósito surgiu a “main street”, uma rua que funciona como elemento de ligação entre a chegada e uma praça de distribuição, ao redor da qual encontram-se os acessos para as diferentes áreas temáticas que formam o parque. Seguindo este princípio, podemos visualizar um núcleo principal – a praça – rodeado por outros, as áreas temáticas, de modo que o crescimento do parque se dá com o acréscimo de novos pequenos núcleos. Da mesma forma, com o esgotamento do tema principal podem ser criados novos parques próximos ao primeiro, desenhando um complexo de parques constituídos por unidades menores que se arrumam conforme explicado. Esse acréscimo de novas unidades, sejam pequenos núcleos ou mesmo parques, já foi visto em todos os complexos dos grupos Disney e Universal, entre outros. Nas utopias a dinâmica se processa de forma bastante semelhante. Fourier prevê para suas cidades, ou falanges, do sexto período, o período do garantismo,²² um núcleo disposto segundo três círculos concêntricos, sendo que no primeiro está a cidade central, no segundo as grandes fábricas e no terceiro as avenidas e subúrbios. Na descrição do falanstério, Fourier chega a um nível de precisão em que são predeterminados praticamente todas as distâncias e gabaritos.

²⁰ O conceito de “midway” foi empregado já no que é conhecido como o primeiro parque de diversões moderno, ou seja, o primeiro a cobrar admissão e apresentar “rides” como principal atração, o parque “Paul Boyton’s Water Chutes”, ao sul de Chicago.

²¹ B. DUNLOP, *Building a Dream – The Art of Disney Architecture*, Harry N. Abrams Publisher, New York, 1996, p.29.

²² Fourier divide as etapas da evolução da cidade temporalmente, segundo fases sucessivas, entre elas, a partir da terceira: patriarcado, barbárie, civilização, garantismo, socialismo e harmonismo. In C. FOURIER, *Théorie de l’Unité universelle*, Paris, 1822, In. F. CHOAY, *O Urbanismo: Utopias e Realidades Uma Antologia*, Ed Perspectiva, 1997, pp.68-69.

Os planejamentos utópicos constituem sistemas onde todas as partes são interdependentes e cujo funcionamento perfeito depende da boa relação entre as partes. Os núcleos temáticos também são formados por partes indissociáveis. Podemos chegar a pensá-los como uma minicidade em que o funcionamento do todo é garantido pelo funcionamento de cada parte, um espaço que existe por si próprio, que se completa. Como a idéia de mundo perfeito deve ser permanentemente passada ao público não pode haver falhas. Portanto, em um centro temático, a estrutura de serviço – coleta de lixo, atendimento médico, informações, etc. – adquire grande importância, assim como o cumprimento de horários e a apresentação bem sucedida dos shows e eventos. Cada detalhe torna-se fundamental para o funcionamento e, então, deve ser especificado e previsto, conforme ocorre nas cidades utópicas.

Entre as utopias pode-se até mesmo encontrar uma precursora dos parques temáticos, tal é a ligação entre os dois conceitos. Etienne Cabet descreve a cidade de Icária como uma síntese do universo terrestre. Trata-se de uma cidade subdividida em 60 bairros que recebem os nomes das principais cidades modernas ou da antigüidade e, além disso, têm em sua arquitetura reproduções do estilo e monumentos de cada cidade representada.²³ Podemos enxergá-la como uma cidade temática cuja finalidade é residencial e, portanto, distinta do que entendemos como núcleo temático. Porém, observamos, ainda hoje, a ocorrência de temas bastante semelhantes, como é o caso do parque “EPCOT Center”, no complexo Disney, ou do recém inaugurado “Barra World Shopping”, no Rio de Janeiro. Ambos propõem-se a mostrar uma parte de cada cultura considerada representativa de nosso universo, reproduzindo elementos significativos como monumentos, edifícios e mesmo o meio ambiente característico de cada região. A justificativa dada por Walt Disney para a criação do “EPCOT Center” é, inclusive, próxima das colocadas por muitos utopistas: *"I don't believe there is a challenge anywhere in the world that is more important to people everywhere than finding the solutions to the problems of our cities. But*

²³ F. CHOAY, *O Urbanismo: Utopias e Realidades Uma Antologia*, Ed Perspectiva, 1997, p.89.

*where do we begin? Well, we're convinced we must start with the public need. And the need is not just for curing the old ills of old cities. We think the need is for starting from scratch on virgin land and building a community that will become a prototype for the future."*²⁴

Concluimos, então, que podemos enxergar os núcleos temáticos como releituras das utopias, ou como novas utopias. Conforme vimos, trata-se de uma apropriação de conceitos com um objetivo bem definido – o lucro. Os núcleos temáticos se, por um lado, propõem uma fuga imaginária da sociedade, por outro, o fazem exatamente como tentativa de incluir o maior número possível de consumidores de lazer e, portanto, inserem-se perfeitamente na própria sociedade capitalista. Tanto os núcleos temáticos quanto as utopias se colocam como lugares em que todos se sentem iguais. No entanto, não podemos ver nos núcleos temáticos a ausência de subjetividade esboçada nas utopias, pois os núcleos não existem sem seu exterior. Como a vida dos frequentadores ocorre primordialmente fora dos limites do parque, a subjetividade de cada um revela-se nas diferentes relações que estabelecem com o tema. Então, os espaços voltados para o entretenimento temático configuram-se como outros mundos em que os aspectos ditos negativos são substituídos por outros, que realizem desejos. Porém, essa fuga da realidade é temporária. Assim, ainda que uma utopia corrompida e paradoxal, exatamente por ter sido posta em prática, observamos nos núcleos temáticos uma aproximação com inúmeras idéias levantadas pelos pensadores utopistas, inaugurando uma outra utopia.

²⁴ www.justdisney.com/walt_disney/quotes – EPCOT significa Experimental Prototype Community of Tomorrow, protótipo de comunidade experimental do futuro.