

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM MUSEOLOGIA**

NICHOLAS BRAZ AGUIRRE

**WESTWORLD & MUSEUS DE HISTÓRIA VIVA:
o passado contínuo presente**

**Porto Alegre
2021**

NICHOLAS BRAZ AGUIRRE

WESTWORLD & MUSEUS DE HISTÓRIA VIVA:
o passado contínuo presente

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Museologia.

Orientadora:

Prof^a. Dr^a. Ana Carolina Gelmini de Faria

Porto Alegre

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor Carlos André Bulhões

Vice-Reitora Patricia Pranke

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora Ana Maria Moura

Vice-Diretora Vera Regina Schmitz

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefia Rita do Carmo Ferreira Laipelt

Chefia Substituta Samile Andréa de Souza Vanz

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE MUSEOLOGIA

Coordenadora Jeniffer Alves Cuty

Coordenador Substituto Eráclito Pereira

CIP - Catalogação na Publicação

Aguirre, Nicholas Braz
WESTWORLD & MUSEUS DE HISTÓRIA VIVA: o passado
contínuo presente / Nicholas Braz Aguirre. -- 2021.
73 f.
Orientadora: Ana Carolina Gelmini de Faria.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Museologia,
Porto Alegre, BR-RS, 2021.

1. História Viva. 2. Museus de História Viva. 3.
Living Museum. 4. Westworld. I. de Faria, Ana Carolina
Gelmini, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Departamento de Ciências da Informação
Rua Ramiro Barcelos, 2705
Bairro Santana
Porto Alegre - RS
Telefone (51) 33085067
E-mail: fabico@ufrgs.br

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM MUSEOLOGIA**

A banca examinadora, abaixo assinada, aprova o trabalho de conclusão de curso intitulado "WESTWORLD & MUSEUS DE HISTÓRIA VIVA: o passado contínuo presente" elaborado por Nicholas Braz Aguirre, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Museologia:

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Ana Carolina Gelmini de Faria (Orientadora) – UFRGS

Prof^a. Me. Marlise Giovanaz – UFRGS

Me. Priscila Chagas Oliveira - UFPEL

Banca realizada em: 10/05/2021

Conceito: A

Aos Professores

AGRADECIMENTOS

Dizem que a vida é uma viagem de trem, cheio de embarques e desembarques, alguns acidentes no caminho, de surpresas agradáveis com alguns embarques e de tristeza com os desembarques, mas que acima de tudo não é uma viagem solitária, são diversos companheiros que nos acompanham e nos apoiam nesta jornada que é a vida, portanto, agradecerei a alguns, devido ao limite de páginas.

Não há outra escolha possível, que não seja começar a agradecer pelos primeiros e mais importantes companheiros de viagem, que permitiram que eu embarcasse com eles, minha mãe, Rosana Maria Braz Aguirre, que muito me inspirou com seu apreço pelas diversas manifestações de Cultura e cujo desembarque precoce sempre deixará saudade, e meu pai, Gilmar Cabral Aguirre, que me contagiou com o gosto pela ficção científica. Agradeço também aos meus irmãos, Natascha Braz Aguirre, companheira de muitas aventuras e Pietro Braz Aguirre, que embarcou por último, mas muito já me ensinou.

Uma das primeiras estações, é a Escola, além é claro dos professores responsáveis pela minha formação, um embarque muito importante é o dos amigos que continuam nessa viagem, Rafael Pineda, Bruno Luce, Pietro Dalberto, Eduardo Beckel, Matheus Giglio, Rodrigo Santos, Endrigo Machado e Bruno Heise. Através do futebol, outros amigos foram embarcando, como esta lista de passageiros é extensa, ficará bem representada por Vitor Barbosa, Guilherme Brazil, Marcos Ungaretti e Marcos Ampezzan.

Demorei um pouco para chegar na estação da Universidade, mas quando cheguei tive a certeza que era o lugar certo, encontrei ótimos professores, aos quais agradeço pelo conhecimento compartilhado e aos colegas de curso que viraram amigos, Leandro Vacaro (saudades de fazer os trabalhos do curso no Água de Beber), Fernando Giovanaz, Luiza Rodrigues, Agnes Moraes, João Maximo Simoni, Mirella Trapp, Júlia Maggi, Natália Reichert e Vanessa Leão, sou grato pelos momentos compartilhados.

No trajeto percorrido durante os seis anos de Universidade, duas estações foram fundamentais, o Laboratório de Pesquisa e Extensão Museológica, muito obrigado ao museólogo Elias Machado por acreditar em mim e sempre me incentivar durante meus dias de estagiário curricular e depois como Bolsista de Extensão e o Museu de História da Medicina do RS, esta praticamente no final do trajeto, estação

de muitos saberes compartilhados e acolhimento durante o período de estágio, meus agradecimentos à Angela Pomatti e Glaucia Kulzer e colegas estagiários.

Agradeço profundamente à minha orientadora, a professora Ana Carolina Gelmini de Faria, sempre solícita e atenciosa mesmo nos momentos mais conturbados, sem a sua sabedoria e apoio este trabalho, que começou no já distante fevereiro de 2019, não seria possível. Meu muito obrigado para a professora Marlise Giovanaz e a museóloga Priscila Chagas de Oliveira pelo pronto aceite em participar da banca avaliadora e disponibilizar de seu tempo para a leitura deste trabalho.

Agradeço especialmente também à Ivo Czamanski, José Armando Paschoal, Carla Bertussi, Sérgio Krüger, Gabriela Moreira, Vera Lucia dos Santos, Maria de Lourdes Souza Focchi que cada um com a sua contribuição foram muito importantes até este momento da viagem.

Marina Canale Miola, minha companheira desta viagem que é a vida e musa inspiradora, sem você eu não estaria finalizando esta etapa, talvez nem iniciado... seu apoio, compreensão e amor ao longo destes anos tornaram tudo mais fácil, serei eternamente grato. Não posso finalizar, sem agradecer aos dois seres, que mesmo sem falar, foram essenciais nesta jornada, ainda mais em tempos de isolamento social, Panqueca e Ricota, cujo rápido embarque e desembarque ainda atordoam, muito obrigado por estarem juntos nos momentos de leitura e de escrita deste trabalho com um miado de apoio.

Deve existir uma nova forma de ver
De olhos fechados, poder entender
Se todos os livros que eu puder ler
Não lembrarem nada e eu não conseguir viver!

Dead Fish

RESUMO

Este trabalho identifica as possíveis relações entre os parques temáticos na série *Westworld* e os museus de história viva, a partir da análise das características dos parques temáticos da ficção e da pesquisa sobre os museus de história viva e seus atributos em diversos países. Trata-se de um estudo de caso, cujo intuito foi descrever, compreender e explicar os parques temáticos apresentados na série *Westworld* para então aproximá-lo das características dos museus de história viva, sob uma abordagem qualitativa, para fins de análise crítica. O embasamento teórico da pesquisa foi sustentado por meio dos conceitos basilares: performance, museu processo, autenticidade e aura, utilizando-se de autores como Bruno Brulon, Tereza Scheiner, Walter Benjamin, Ulpiano Bezerra de Meneses, José Reginaldo Gonçalves, Sandra Shafernich, entre outros. A pesquisa adotou uma revisão bibliográfica sobre a série *Westworld* e os museus de história viva - realizada através de teses, dissertações, artigos e pesquisa documental - analisando a primeira temporada da série e sites de diversas instituições museais que se denominam museus de história viva. Concluiu-se que as características dos museus de história viva e dos parques temáticos em *Westworld* são próximas e que a harmonia entre entretenimento e a educação reflexiva é possível. A pesquisa evidencia a necessidade da tipologia museus de história viva ser mais debatida na Museologia nacional a fim de compreender indícios de seus usos em práticas brasileiras, ainda que não assumida como tal performance, ou, quando explorada, não intitulada oficialmente como museu de história viva.

PALAVRAS-CHAVE

História Viva. Museus de História Viva. Living Museums. Westworld.

ABSTRACT

This work identifies the possible relationships between the theme parks in the Westworld series and the living museums from the analysis of the characteristics of the theme parks from the fiction and the research on living museums and their attributes in different countries. It is a case study, whose purpose was to describe, understand and explain the theme parks presented in the Westworld series and then bring it closer to the characteristics of living museums, under a qualitative approach, for the purposes of critical analysis. The theoretical basis of the research was sustained by the concepts of performance, museum process, authenticity and aura, using authors such as Bruno Brulon, Tereza Scheiner, Walter Benjamin, Ulpiano Bezerra de Meneses, José Reginaldo Gonçalves, Sandra Shafernich, among others. The research used a bibliographic review about the Westworld series and living museums – accomplished through theses, dissertations, articles - and documentary research - analyzing the first season of the series and the websites of several museums that are called living museums. It was concluded that the characteristics of living museums and theme parks in Westworld series are close and that the harmony between entertainment and reflective education is possible. The research demonstrates the need for more debates about the typology of living museums in the Brazilian museology in order to understand evidence of their uses in the country, although not assumed as such performance, or, when explored, not officially titled as a living museum.

KEYWORDS

Living History. Living Museums. Westworld.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem Promocional do website “ <i>Discover Westworld</i> ”	17
Figura 2 - Estrutura da torre de comando do parque	18
Figura 3 - Visitantes em <i>Skansen</i>	25
Figura 4 - Interior de uma das edificações do <i>Bunratty Folk Park</i>	26
Figura 5 - Bar em <i>Blists Hill Open-Air Museum</i>	28
Figura 6 - Visitantes interagem com Intérpretes em <i>Colonial Williamsburg</i>	29
Figura 7 - Visita em veículo Ford Modelo T de 1914 em <i>Greenfield Village</i>	30
Figura 8 - Vista aérea de <i>Old Sturbridge Village</i>	31
Figura 9 - Visitantes e Intérprete em <i>Plimoth Plantation</i>	32
Figura 10 - Encenação em <i>South Park City</i>	33
Figura 11 - Museu Nacional do Níger	34
Figura 12 - Trem a vapor	35
Figura 13 - <i>Period Room</i> do Instituto Essex	37
Figura 14 - Instituições museológicas brasileiras que possuem ambientações similares aos <i>Period Rooms</i>	38
Figura 15 - Parque Aldeia do Imigrante (Nova Petrópolis/RS).....	40
Figura 16 - (1) Intérprete de Peregrino em <i>Plimoth</i> , (2) Nativa Indígena em <i>Plimoth</i> , (3) interação entre visitante e anfitrião em <i>Westworld</i>	53
Figura 17- Intérpretes músicos em <i>Skansen</i> e pianola nos créditos iniciais da série .	54
Figura 18 - Vaqueiro em <i>Timbertown</i> e Cavalos em processo de produção	55
Figura 19 - Mapa de <i>Greenfield Village</i>	57
Figura 20 - Mapa promocional de <i>Westworld</i>	58
Figura 21 - Casa disponível para hospedagem em <i>Colonial Williamsburg</i>	59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 ENTRE SIMULAÇÕES E <i>SPOILERS</i>: um panorama do eterno presente	16
2.1 Um parque? Um museu? Quem sou eu?	16
2.2 Quem sou eu? Um museu? Um parque?	21
3 PARALELOS DE UM PASSADO CONTÍNUO PRESENTE	41
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
REFERÊNCIAS	69

1 INTRODUÇÃO

Westworld trata-se de uma série televisiva norte-americana transmitida pela emissora HBO a partir de 2016, criada por Jonathan Nolan e Lisa Joy. Atualmente foram veiculadas três temporadas, sendo exibidos dez episódios na primeira e segunda temporada e oito episódios na terceira. Baseia-se em um filme homônimo de 1973¹. O roteiro da série se desenvolve em um futuro não datado, no qual pessoas frequentam um parque temático que simula o Velho Oeste norte-americano, denominado *Westworld*.

Neste parque temático, os visitantes, pagam um alto valor para interagirem com os “anfitriões”, androides dotados de uma avançada Inteligência Artificial. Os “anfitriões” seguem narrativas pré-determinadas que mudam conforme a relação com os “recém-chegados”, modo como os visitantes são chamados. Os androides repetem tais narrativas diariamente e suas memórias são apagadas ao final de cada dia. Dentro de *Westworld*, os visitantes são livres para fazer o que desejarem, incluindo sexo e assassinatos com os anfitriões, sem temer represálias por parte dos mesmos. O parque conta com uma equipe responsável pela criação de novas histórias, reparos nos androides e cenários, além da segurança do local.

Existe na Museologia, uma tipologia de museus muito semelhante aos parques temáticos da série, os museus de história viva (*living museums*), museus a céu aberto que simulam períodos históricos, determinadas culturas ou ambientes proporcionando ao visitante uma experiência imersiva. Alguns museus de história viva dispõem de atores caracterizados com roupas da época simulada praticando atividades de tal período. Trata-se de uma categoria de museus muito difundida em culturas anglo-saxônicas, principalmente Estados Unidos, Inglaterra e Austrália.

Esta espetacularização, teatralização da memória e, por conseguinte, dos Museus, não é apreciada por uma corrente da Museologia, pois ao congelar o passado, desvalorizam a História, o passar do tempo, priorizando por demais a comunicação e a experiência imersiva do visitante, muitas vezes romanceada. Ao mesmo tempo, outra corrente defende que o Museu é um processo, um fenômeno,

¹ WESTWORLD. Direção de Michael Crichton. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1973. 1 vídeo (88 min.), son., color.

não necessariamente um espaço físico, ou seja, o Museu existe a partir das relações proporcionadas pelas simulações de realidades por meio de memória.

Diante da indagação norteadora deste trabalho, que características do parque temático apresentado na série *Westworld* suscitam interpretações sobre algumas das manifestações de Museu no mundo contemporâneo? Surge o objetivo geral desta pesquisa, analisar possíveis paralelos entre o parque temático apresentado na série *Westworld* e os museus de história viva na perspectiva museal. Para responder tal pergunta e atingir tal objetivo foram necessários os seguintes objetivos específicos: analisar e caracterizar o parque temático da série *Westworld*; pesquisar as características dos museus de história viva nas culturas anglo-saxônicas; compreender conceitos que estabelecem possíveis relações entre o parque temático e os museus de história viva.

Para responder ao questionamento norteador, quatro conceitos serão basilares: *performance* (BRULON, 2012) e *museu processo* (BRAGA, 2016; SCHEINER, 2002), que abordam a natureza fenomênica dos Museus e auxiliam nas interpretações sobre o parque temático da série *Westworld* e os museus de história viva. O primeiro conceito aborda os dois lados da performance, que também estão presentes nos Museus: o ritual, ato de sacralizar a realidade apresentada como uma verdade irrefutável, e o teatro com sua subjetividade e interpretações sobre a realidade e as múltiplas verdades. Já o segundo apresenta o Museu como um evento fugaz que ocorre no momento do diálogo homem x objeto e que valoriza a memória do visitante e a mesma não tem início, nem final e tampouco cronologia, trata-se de uma experiência apreendida e presentificada que afeta os sentidos.

Enquanto para analisar a preservação do passado e a realidade apresentadas no parque temático da série *Westworld* e nos museus de história viva são necessários os conceitos de *autenticidade* (BENJAMIN, 1969; GONÇALVES, 1988), oriundo da autenticidade e reprodutibilidade das obras de arte, cinema e fotografia analisados por Benjamin, o autêntico é identificado com o original e o inautêntico com a cópia ou reprodução, e *aura* (BENJAMIN, 1969; GONÇALVES, 1988), a 'aura' do bem cultural está ligada diretamente com a relação genuína com o passado, a originalidade e singularidade. Ao reproduzir os bens culturais, os mesmos perdem a 'aura' e desenvolvem uma autenticidade "não-aurática" e o desaparecimento da 'aura' culmina

em um eterno presente, um passado com aspecto de novo, desconexo do presente e do futuro.

Esta pesquisa se justifica, no âmbito da Museologia, ao analisar a série televisiva *Westworld* de modo inédito, sob a perspectiva da teoria museológica, atraindo a curiosidade dos espectadores para a Museologia. Tendo em vista que a série televisiva *Westworld* possui uma audiência média de 1,7 milhões de espectadores nos Estados Unidos², trata-se de um produto cultural relevante consumido em diversas localidades do mundo, abordada sob um viés de entretenimento.

Outro fator relevante para a realização deste trabalho é o fato da temática de *Westworld*, androides e Velho Oeste, assim como seus escritores, elenco e o fato de ser produzida pela HBO atraíram minha atenção desde os primeiros anúncios da série. No primeiro semestre do ano de 2017, enquanto assistia a primeira temporada, cursava a disciplina de Teoria Museológica e aprendia sobre as variadas correntes teóricas museológicas, e me deparei com o artigo “Entre o reflexo e a reflexão: por detrás das cortinas da performance museal” de Bruno Brulon (2012). Neste artigo, Brulon (2012) traça paralelos entre a performance museal e os palcos de teatros, prontamente associei tal performance dos Museus ao parque temático da série *Westworld*, ou seja, no parque temático ocorre uma teatralização da História tal qual os museus de história viva, tornando os Museus Palcos, não mais se limitando a associações de Templos e/ou Fóruns.

Como contribuição para o avanço do conhecimento sobre a Museologia esta pesquisa visa suscitar a questão dos museus de história viva e dos Museus enquanto performance/processo. Ao mesmo tempo que a perspectiva de poder analisar os parques temáticos em uma série televisiva, sob um viés museológico, além de relacionar a Museologia com temas não usuais, possibilita um maior interesse pelo campo museológico por parte da sociedade, reafirmando a transversalidade da Museologia.

² RAFHAEL, Pablo. *Westworld* volta com queda na audiência tradicional e aumento no streaming. **Omelete**, São Paulo, 17 mar. 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/westworld/westworld-audiencia-primeiro-episodio>. Acesso em: 28 abr. 2021.

Esta pesquisa descritiva trata-se de um estudo de caso, cujo intuito foi descrever, compreender, explicar o parque temático apresentado na série *Westworld* para então aproximá-lo das características dos museus de história viva, sob uma abordagem qualitativa, para fins de análise crítica. Para tal utilizou-se tanto de pesquisa bibliográfica realizada através de teses, dissertações e artigos que abordam a série *Westworld*, museus de história viva, museus processos, quanto da análise fílmica feita ao assistir aos 20 episódios da série *Westworld*, divididos em duas temporadas de 10 episódios e cada episódio com uma duração média de 60 minutos para identificar as características que aproximam o parque temático apresentado na série aos fenômenos museais.

Este trabalho é composto por quatro seções, a primeira seção, a INTRODUÇÃO, o segundo denominado “ENTRE SIMULAÇÕES E SPOILERS: um panorama do eterno presente”, no qual apresento o parque temático da série *Westworld*, assim como os museus de história viva nas culturas anglo-saxônicas na busca por características museológicas semelhantes.

Na seção, PARALELOS DE UM PASSADO CONTÍNUO PRESENTE, a terceira desta pesquisa, analiso os conceitos performance, museu processo, aura e autenticidade para estabelecer uma relação museal entre o parque temático e os museus de história viva e a partir das relações museais estabelecidas previamente, faço as reflexões sobre o parque temático de *Westworld*. Na última seção, CONSIDERAÇÕES FINAIS, retomo os conceitos analisados, tensionando os questionamentos surgidos na aproximação teórica entre os parques temáticos da série e os museus de história viva.

2 ENTRE SIMULAÇÕES E SPOILERS: um panorama do eterno presente

Nesta seção, dividida em duas subseções, exponho em um primeiro momento alguns personagens e a narrativa da série *Westworld*, assim como as características dos parques retratados na série. Posteriormente, apresento a tipologia de museus, conhecida como *living museums* (museus de história viva), suas peculiaridades e alguns exemplos.

A fim de atender o problema de pesquisa - que características do parque temático apresentado na série *Westworld* suscitam interpretações sobre algumas das manifestações de Museu no mundo contemporâneo? - serão contemplados na seção dois objetivos específicos: analisar e caracterizar o parque temático da série *Westworld*; e pesquisar as características dos museus de história viva nas culturas anglo-saxônicas.

2.1 Um parque? Um museu? Quem sou eu?

A série de ficção *Westworld* é uma produção desenvolvida por Lisa Joy e Jonathan Nolan para o canal de televisão estadunidense HBO. Estreada em 2016, é composta por três temporadas transmitidas até o ano de 2021 em um total de 28 episódios. Em seu elenco há atores de renome do circuito do cinema mundial, tais como Anthony Hopkins, Ed Harris, Thandie Newton e Evan Rachel Wood. A história de *Westworld* é inspirada em um filme homônimo de 1973, com roteiro e direção de Michael Crichton. Além da série e do filme citados, foram lançados o filme *Futureworld* (1976), direção de Richard T. Heffron e a série *Beyond Westworld* (1980) de Michael Crichton e Lou Shaw. As produções são uma mistura de gêneros Ficção Científica e *Western*.

O ponto central destas quatro produções é um parque temático em um futuro não datado, que simula o período da conquista do território do Velho Oeste estadunidense (1860-1890). Nesse local os visitantes, ou recém-chegados, participam de histórias pré-determinadas, onde interagem com os anfitriões, androides muito semelhantes aos humanos, cujos corpos são produzidos em uma espécie de impressora 3D e seus modos de agir e pensar são programados por uma equipe de roteiristas. Os animais dos parques também são feitos em material sintético que simula a aparência real do ser vivo de referência. Esta interação ocorre em cenários

que reproduzem perfeitamente o Velho Oeste estadunidense, sejam as edificações, os objetos, os meios de transporte, o modo de agir e de falar dos anfitriões, a indumentária, todos os ambientes cenográficos simulam a experiência da época pretendida (Figura 1). Tais elementos além de delimitar uma época, evocam um território singular, duas características fundamentais na formação da identidade cultural de grupos.

Figura 1 - Imagem Promocional do website “Discover Westworld”



Fonte: Discover Westworld, 2021.

O principal chamariz para os visitantes é o fato de que o parque *Westworld* trata-se de um local de prazeres, permitindo atos que são criminosos no convívio real, dotando-os de total liberdade para fazer o que quiser com os anfitriões, incluindo estupro e assassinato. Os androides são programados para não reagir contra os visitantes, ou seja, esses não podem ser feridos ou mortos. Os anfitriões, ao final de cada narrativa ou quando mortos, são reiniciados e as memórias das experiências esquecidas. Deste modo o próximo visitante pode cometer as atrocidades que desejar, sem que o androide tenha lembranças do seu passado. Ao longo da série, é explícito que a maioria dos clientes são ricos, tratando-se de uma experiência cara e para poucos.

Há um terceiro grupo envolvido na dinâmica do parque, os funcionários - cientistas, analistas de dados, roteiristas, engenheiros, administradores, supervisores e seguranças -, atuando para intervirem quando algo sair fora do caos controlado do

parque. Este núcleo de personagens transita por cenários futuristas, onde controlam as histórias que se desenrolam em *Westworld*.

Sílvio Antonio Luiz Anaz (2018) organiza a estrutura do parque (Figura 2) em quatro mundos, o *mundo elevado*, local da sede do comando e da fábrica de andróides, composto por vários andares, situado em uma mesa³. Associado à concepção de superioridade, os administradores controlam o parque a partir de uma maquete em miniatura e interativa. O *mundo elevado* conecta o universo ficcional (do parque e andróides) ao não-ficcional (mundo externo e dos humanos) e nele habitam aqueles que criam e definem o destino dos andróides (ANAZ, 2018).

Enquanto o *mundo subterrâneo*, localizado no subsolo da torre de comando, abriga os andróides descartados, o *mundo externo* é o mundo além do parque, o mundo real e a sua conexão com o *Westworld* ocorre por meio de uma linha de trem/metrô. O *mundo da planície* é o parque *Westworld*, local da interação entre os andróides e visitantes.

Figura 2 - Estrutura da torre de comando do parque



Fonte: Westworld WIKI, 2021.

Ao longo da segunda e da terceira temporadas revela-se haver mais parques temáticos, o Raj, simulação da Índia colonial sob o domínio do Reino Unido no início

³ A mesa é um acidente geográfico caracterizado por uma área elevada de solo com um topo plano, rodeada por todos os lados por escarpas inclinadas

do século XX, uma experiência mais tranquila e relaxante, com passeios de elefante, hotel e spa, mas também com situações extremas, como caça à animais. O Mundo Shogun retrata o Japão durante o período Edo (1603-1868), um parque muito semelhante ao *Westworld*, com muita violência e histórias parecidas, mas alterando os androides protagonistas, e o Mundo de Guerra, emulação de uma cidade italiana ocupada por Nazistas na época da Segunda Guerra Mundial. O Parque 5 trata-se de um local para treinamento dos militares estadunidenses, simulando situações reais de conflitos bélicos com os androides, há também outro parque citado com características da Idade Média, sob um viés fantasioso, tendo em vista que um dragão é citado como elemento da narrativa.

Com o decorrer da trama surge a principal motivação da empresa Delos, responsável pela administração dos parques: a imortalidade. Ao transferir a consciência humana para corpos artificiais, iguais aos dos androides, transforma a consciência dos visitantes dos parques em um banco de dados. A cobaia deste experimento é o fundador da Delos, James Delos (Peter Mullan), ao tentarem fazer a sua consciência funcionar em um corpo sintético.

A narrativa de *Westworld* inicia com três núcleos de personagens, os anfitriões: Dolores Abernathy (Evan Rachel Wood), Maeve Millay (Thandie Newton), Teddy Flood (James Marsden) e Hector Escaton (Rodrigo Santoro); e os visitantes: William (Jimmi Simpson), Logan (Ben Barnes), o Homem de Preto (Ed Harris) e o núcleo de administradores do parque Robert Ford (Anthony Hopkins), criador e diretor do parque, Bernard Lowe (Jeffrey Wright), assistente de Ford, Theresa Cullen (Sidse Babbett Knudsen), diretora da Divisão de Garantia de Qualidade do Parque, Charlotte Hale (Tessa Thompson), membro do Conselho da Delos e Lee Sizemore (Simon Quarterman), principal roteirista do parque.

O fio condutor da história é a androide Dolores Abernathy, que simula a jovem donzela inocente, romântica e esperançosa no Velho Oeste e assim como todos os androides é incapaz de machucar os seres vivos e sua memória é reiniciada diariamente. Teddy Flood é o seu par romântico, o mocinho. Maeve Millay é a cafetina que controla o cabaré de Sweetwater, cidade fictícia do parque, e mantém uma relação de amor e ódio com o sedutor pistoleiro fora-da-lei Hector Escaton. Todos só são capazes de agir e reagir conforme a suas programações pré-determinadas, sem machucar os visitantes.

Entre os visitantes, o jovem William apaixona-se à primeira vista por Dolores e passam a “viver” uma história juntos dentro de *Westworld*, apesar dos avisos de Logan (filho de James Delos), seu companheiro, de que o que estão experimentando não trata-se de algo real, pelo fato de Dolores ser uma androide. O Homem de Preto, um solitário e sádico visitante que há 30 anos frequenta os parques temáticos à procura de um segredo em *Westworld*. Ao final da primeira temporada revela-se que William e o Homem de Preto são a mesma pessoa, sendo as cenas de William *flashbacks* da primeira visita do Homem de Preto ao parque e que ficou desiludido ao ver uma reprogramada Dolores seduzir outro visitante.

Robert Ford, um senhor de idade avançada, tenta tornar os androides ainda mais similares aos humanos, aperfeiçoando-os com movimentos e ações mais humanas, com o auxílio de seu principal assistente, Bernard, o chefe dos programadores do parque, que tem a lembrança recorrente de seu filho. Ambos respondem seus atos para Theresa Cullen, responsável pelos padrões e segurança de *Westworld*. Charlotte Hale surge como membro do Conselho da Delos e ao longo da história vai assumindo o protagonismo, junto com Dolores e Maeve.

Dolores, a donzela, e Maeve, a cafetina, são as primeiras androides a despertarem, a tomarem consciência de seus papéis pré-programados pelos administradores de *Westworld*, a partir do momento em que recuperam as memórias do que sofreram pela diversão dos visitantes e passam a agir fora do roteiro. Apesar de serem reiniciadas, as memórias dos androides acumulam-se em seus subconscientes, pois são as responsáveis por torná-los mais humanos, a principal razão que torna o parque atrativo aos visitantes. Com este aperfeiçoamento, os androides despertam para a consciência de que são explorados pelos humanos, culminando na revolta dos androides liderados por Maeve no final da primeira temporada. Como Bruno Souza Leal e Ana Paula Goulart Ribeiro (2019, p.71) afirmam: “É porque lembram que seu presente passa a adquirir um sentido outro e que o futuro pode ser antecipado a partir de seus desejos e expectativas. ”

Além de Dolores e Maeve, um dos primeiros androides a despertar é Akecheta (Zahn McClarnon), líder da Nação Fantasma, o grupo de nativos estadunidenses que habita o parque temático e fala um idioma distinto dos demais anfitriões. Akecheta em sua primeira narrativa encontra um visitante que delirando devido a insolação comenta que aquele era o mundo errado e Akecheta sai em busca de uma porta de saída

acompanhado de sua companheira, Kohana (Julia Jones). Durante a busca, funcionários do parque pegam Kohana, pois estava muito longe de seu local habitual e então Akecheta passa a procurar a porta e Kohana, além de tentar despertar outros anfitriões, até que a encontra no mundo subterrâneo.

Percebe-se que a narrativa temporal da série *Westworld* é intrincada, como bem define Oliveira Junior (2020, p.123): “[...] a montagem temporal dos eventos assume uma forma labiríntica, com camadas de passado e presente se embaralhando nas alternâncias entre acontecimentos atuais e *flashbacks*.” No decorrer dos capítulos o espectador identifica que a temporalidade é um elemento chave para compreender a narrativa:

[...] enquanto os humanos vivenciam um tempo linear – evidência disso é a representação do envelhecimento de William e sua transformação no Homem de Preto [...] os androides vivem em *looping*, isto é, num tempo circular [...] Tempo linear e tempo circular entrelaçam-se em cada uma das linhas do tempo (passado e presente). Assim, as tramas desenvolvem-se em duas linhas temporais – passado e presente – que são apresentadas simultaneamente ao espectador, sendo que cada uma delas contém ainda dois tipos de temporalidades operando de forma entrelaçada em seu interior: o tempo circular, dos androides, e o linear, dos humanos. (ANAZ, 2018, p.7)

Para Anaz (2018, p.9) o tempo simboliza a agonia na série:

[...] seja para os humanos que sentem na alma a aproximação do envelhecimento e da morte, pela percepção do tempo linear que se esvai em direção a um destino inevitável, seja para os androides que vivem em eterno *looping*, condenados a um destino de servidão e sofrimentos.

É o tempo de um passado estagnado que é comercializado para os visitantes nos parques temáticos em *Westworld*, na busca de experiências de outrora sem se desprender do tempo presente.

A Museologia já classifica a existência dos chamados *living museums* (traduzindo livremente para português, os “*museus de história viva*”), espaços que retratam territórios do passado, com pessoas que interpretam personagens da época retratada. Tendo em vista que os parques temáticos na série se assemelham a este tipo de Museu, abordarei a história e o conceito desta tipologia a seguir.

2.2 Quem sou eu? Um museu? Um parque?

A primeira vez que tive contato com leituras sobre *Living History* (em tradução livre, História Viva) foi ao ler um texto de Coelho (2009). Nele, a autora informava que era uma proposta de museu adotada na Inglaterra que passou a ser reconhecida como metodologia pela museologia anglo-saxã na década de 1970, consolidando-se na década de 1990. A autora ampliava sua abrangência: outros países europeus, tais como Portugal, Espanha e Irlanda tinham experiências similares, sendo praticada também no Canadá e Estados Unidos da América, assim como na Austrália (COELHO, 2009). Esses dados me chamaram a atenção e motivaram ampliar e aprofundar o conhecimento sobre essa proposta museal.

A História Viva se trata de uma ferramenta no auxílio ao ensino escolar e no desenvolvimento do turismo local. Diferenciando-a do Teatro, Coelho (2009) define como:

[...] um método didático para a divulgação e aprendizagem da História, da cultura, da memória de determinada época num dado contexto, com recurso à expressão dramática, sem, no entanto, se tratar de teatro porque não se definem falas rigorosas, embora se recorra ao uso do guião que serve de orientação ao improviso dos actores/animadores que encarnam personagens de uma época da forma mais natural possível, como se nela vivessem. (COELHO, p.9)

Coelho (2009) afirma que as manifestações da História Viva na Inglaterra foram impulsionadas com a criação de uma ação publicitária para o lançamento de um livro na década de 1960 sobre a guerra civil inglesa. Entidades e associações voltadas para o estudo da História motivaram-se com a ideia de recriar eventos históricos com pessoas atuando e vestindo trajes dos séculos XVI e XVII. Em 1976, o Dr. Charles Kightly pediu aos proprietários de uma mansão em um condado na Inglaterra para que a propriedade fosse o cenário de uma batalha reencenada. Durante as conversas, perceberam que a ideia inicial de uma batalha era limitada e decidiram que deveriam reconstituir a vida cotidiana do local durante o século XVII.

Para tal feito, os organizadores formaram a *The Practical History Society* para lidar com as questões monetárias e legais, após pesquisas construíram réplicas de engenhos e materiais, além de restaurarem equipamentos. A entidade tinha o conhecimento de algo semelhante em Williamsburg, Estados Unidos da América, mas o conceito de História Viva é associado à reencenação em *Lincolnshire* nos anos de 1977 e 1978 (COELHO, 2009).

De acordo com a autora, relatos indicam que na primeira semana os dias úteis eram disponíveis para visitas escolares e o fim de semana para o público geral. Uma média de 600 crianças por dia, divididas em grupos de no máximo 30 participantes, eram guiadas por um ator, representando um membro da família proprietária do local e ao longo do percurso pela propriedade interagiam com 80 atores. A proposta inicial era de não ocorrer visitas guiadas no final de semana, pois os organizadores acreditavam que não teriam muitos visitantes espontâneos, já que tratava-se de um lugar longe e com poucos moradores. Contudo, foram cerca de 4.000 visitantes durante um final de semana, muitos em razão dos depoimentos das crianças que foram com as escolas (COELHO, 2009).

Devido ao sucesso em retratar e comunicar a vida cotidiana daquela região no século XVII, ainda em 1978 foram realizadas mais duas recriações em outros locais da Inglaterra, em uma delas participaram 150 atores. Em 1985, construíram uma aldeia e um acampamento para retratar o modo de viver e uma rebelião que ocorreu em 1685. Ao longo dos cinco dias da experiência, a aldeia foi visitada por 20.000 pessoas (COELHO, 2009).

No início da experiência de História Viva na Inglaterra, os primeiros atores eram voluntários instruídos por historiadores sobre os costumes diários e tradições culturais e ao passar do tempo, foram necessários atores profissionais. Coelho (2009) conclui que:

Foram feitas experiências em que o público entrava livremente nos recintos e outras em que eram conduzidos por guias, mas ficou claro que a segunda versão era mais viável porque, se alguns elementos do público mantinham longas conversas com os actores que encarnavam personagens, a maioria inibia-se e mal entrava nos espaços em exposição, não retirando o devido proveito da visita. Por outro lado, o fluxo constante de visitantes, dificultava a realização da introdução sobre o tema exposto e a vertente educacional perdia valor. Um outro factor negativo em visitas não guiadas era o facto de, muitas vezes, o actor ficar rodeado de público que ocultava o seu desempenho, perdendo-se o impacto visual desejado. (COELHO, p.25)

A prática da História Viva na Inglaterra manteve sucesso durante os anos 1980 e 1990, expandindo os locais para além das propriedades rurais, sendo aplicada em museus, ruínas e palácios reais, inclusive com a transmissão de batalhas reencenadas em programas televisivos ingleses. O conceito História Viva institucionalizou-se e foi reconhecido na produção museológica inglesa ao final da década de 1990, porém em detrimento à educação, os museus utilizam esta técnica

prioritariamente para atrair mais visitantes. Coelho (2009) considera que essa não é a postura recorrente em outros países, como de Portugal, onde a História Viva é mais compreendida como recurso pedagógico voltado para o público escolar.

Ao ampliar a pesquisa a partir de pistas selecionadas no texto de Coelho (2009) foi identificada que essa estratégia expográfica e de comunicação museológica foi adotada também em outros países, por outras nomenclaturas, tais como *living history museums* (em tradução livre, os museus de história viva) e *living museums* (para o português, os museus vivos), *open air museum* (museu a céu aberto), *folk museum* (museu folclórico) ou *working museum* (museu de ofícios).

Outra significativa descoberta é que essa proposta muito antecede à iniciativa inglesa: já haviam algumas manifestações na Europa no final do século XIX, a principal trata-se de *Skansen*, em Estocolmo (Figura 3), na Suécia, criado em 1891 por Artur Hazelius, um especialista em línguas escandinavas, que em suas viagens pelo interior do país notou o avançar da industrialização e começou a adquirir objetos e artesanatos tradicionais, passando a organizar exposições em Estocolmo e na Exposição Internacional de Paris de 1878, quando criou os “quadros vivos”, onde as pessoas simulavam cenas do cotidiano da vida rural sueca, uma inovação para época (BARRETTO, 2008):

A sua ideia partiu da destruição provocada pela industrialização dos anos 80 do século XIX, que apagou uma grande parte da vida rural. Skansen tornou-se o veículo de preservação de elementos materiais e culturais deste património em extinção. Por toda a Europa e América as pessoas reconheceram perdas similares e tentaram captar a ideia de Hazelius recriando o passado usando variações sobre o conceito de Skansen, inserindo, em alguns casos a interpretação na primeira pessoa como meio de comunicação com o público. O recurso a actores/animadores era parte integrante dos primeiros museus Norte Americanos inspirados neste conceito, fundados desde os primórdios do século XX: Old Salem em 1913; Greenfield em 1929; Colonial Williamsburg em 1932, são alguns exemplos. Na Europa deste tempo, o conceito de «open air museum» não foi logo bem acolhido, considerando-se que poderia degenerar numa banalização da História. O Welsh Folk Museum, em Inglaterra, abriu ao público em 1948 com um torneiro residente especialista em madeira, o que foi, nos anos 80, considerado importante para o desenvolvimento da nova museologia inglesa. (COELHO, 2009, p.30)

Figura 3 - Visitantes em Skansen



Fonte: Swedentips, 2021.

Skansen é exemplo do que é compreendido na Europa como um representante dos museus ao ar livre, espaço museológico que através de um cenário simulacro - com evidências originais, tais como edificações inteiras, objetos históricos, exibição de fauna e flora, culinária, indumentária e performances - determinada localidade em um período histórico-cultural específico, proporcionando ao visitante uma experiência sensorial e imersiva do cotidiano de outrora. Conforme Barretto (2008), apesar das críticas à tipologia, este modelo de museu disseminou-se pela Europa:

[...] No ano seguinte, em 1892, abria-se o museu Kulturen, em Lund, Suécia. Em 1898 fundou-se o Museu de Hallingdal, em Nesbyen, Noruega; em 1900 o Museu Sagalund de História Local, na Finlândia, também por iniciativa de um professor; em 1901 o Museu de Maihaugen, em Lillehammer, com a coleção do dentista Anders Sandvig e, em 1914 o Museu do Folclore de Trondelag, em Trondheim, ambos na Noruega; em 1917 o Bauern Haus Museum (Museu Casa do Camponês) na província alemã de Westfalia, em 1918 o Museu ao ar Livre de Holanda, em Arnhem; em 1924 o Museu Etnográfico de Latvia (Letônia), todos pelas mesmas razões que impulsionaram Hazelius. Em 1936 abriu-se um pequeno museu em Olsztynek, Polônia e outro na Romênia, considerado um dos maiores da Europa. Trata-se do Muzeul Național al Satului Dimitrie Gusti, também conhecido como *Village Museum* em Bucareste, que ocupa 15 hectares à beira do lago Herăstrău. [...] (BARRETTO, 2008, p.13)

De acordo com Ciolfi e McLoughli (2012), por serem ao ar livre, nos museus de história viva os visitantes sentem-se potencialmente mais espontâneos em suas

interações, especialmente se comparado ao comportamento esperado em museus tradicionais, ou seja, pode-se comer, conversar alto durante a visita, manusear os objetos. Contudo, essa tal liberdade não torna a experiência totalmente imersiva, pois as conversas, as câmeras e os outros visitantes são elementos de distrações (MAGELSSSEN, 2004).

Outros países europeus, já no século XX, pós Segunda Guerra Mundial, apresentaram iniciativas consideradas hoje de referência. Em 1953 começou a ser desenvolvido o *Bunratty Folk Park* (Figura 4), na Irlanda, composto por 32 edificações históricas distribuídas em aproximadamente 105.000 metros quadrados, sendo a maioria das construções datadas do início dos anos 1900. Inclui diversas casas de fazendeiros e de artesãos, uma casa do senhorio, uma igreja, uma rua da aldeia reconstruída, espaço para os animais e celeiros. Na entrada principal há disponível um mapa detalhado com a localização das edificações e respectivos nomes, além de uma breve descrição. A maioria de seus visitantes são irlandeses.

Figura 4 - Interior de uma das edificações do *Bunratty Folk Park*



Fonte: Geograph, 2021.

No *Bunratty Folk Park* os intérpretes atuam como, por exemplo, policiais, professoras e interagem com os visitantes realizando atividades do cotidiano e explicando sobre (THE VILLAGE STREET, s.a.). Cliofi e McLoughlin (2012) ponderam

que, como há poucos intérpretes nesse museu, no máximo 10 pessoas, muitos prédios ficam vazios e os objetos sem contexto, dificultando a compreensão dos visitantes.

Mas é na Inglaterra que as iniciativas europeias se tornaram expressivas. Como referido no início do capítulo, na década de 1970 passou a ser considerada uma metodologia e, para além das eventuais reencenações de episódios históricos, como *Lincolnshire*, museus de história viva foram criados. Um deles é o *Blists Hill Open-Air Museum* (Figura 5), em *Ironbridge*, criado em 1973, simulando a vida de uma comunidade industrial vitoriana da mineração do carvão da década de 1890. Dentre as mais de 30 edificações distribuídas em mais de 200 mil metros quadrados, a maioria foi transferida e somente cinco são originais da localidade. Os intérpretes, além de usarem trajes característicos, executam as atividades cotidianas com os equipamentos da época retratada e os visitantes podem comer e beber o que era consumido no período, tornando a experiência ainda mais imersiva. Para consumir no museu, os visitantes devem trocar o dinheiro atual por moedas de época em um banco, há opções como padaria, bar e açougue. Pelo fato dos intérpretes interagirem com o público, utiliza-se a interpretação em terceira pessoa no museu (SHAFERNICH, 1993). A placa de boas-vindas da entrada aconselha:

Você está prestes a entrar em uma pequena cidade reconstruída que mostra como as pessoas poderiam ter vivido e trabalhado cerca de 100 anos atrás. Em vez de legendas ou painéis explicativos sobre os edifícios, você encontrará artesãos, lojistas e aldeões, em trajes vitorianos, que terão prazer em conversar com você. . . Embora Blists Hill seja um museu, não há legendas, então se você quiser saber alguma coisa sobre o local ou suas exposições, pergunte a qualquer pessoa caracterizada em trajes da época. Eles terão prazer em ajudá-lo. (SHAFERNICH, 1993, p.53)⁴

⁴ Tradução do autor: Original: "You are about to enter a small re-constructed town which shows how people might have lived and worked about 100 years ago. Instead of labels or explanatory panels on the buildings, you will find craftsmen, shopkeepers and cottagers, in Victorian costume, who will be pleased to talk to you . . . Although Blists Hill is a museum, there are no labels, so if you want to know anything about the site or its exhibits, ask anyone in costume. They will be pleased to help you." (SHAFERNICH, 1993, p.53)

Figura 5 - Bar em *Blists Hill Open-Air Museum*



Fonte: Ironbridge, 2021.

Buscando referências em outros continentes, identificou-se que os primeiros museus de história viva surgiram nos Estados Unidos na década de 1920, como *Colonial Williamsburg* (Figura 6). Criado a partir de 1926⁵, trata-se de um marco na história do movimento preservacionista estadunidense (HOSMER, 1965 apud GONÇALVES, 1988). Williamsburg foi a capital do domínio inglês nos EUA até a independência no século XVIII, sendo “esquecida” até os anos 1920, quando há o plano ideologicamente patriota de reconstruir totalmente a cidade como era no século XVIII. Sendo assim, as edificações construídas ao longo dos séculos XIX e XX foram total ou parcialmente destruídas. *Colonial Williamsburg* possui aproximadamente 700.000m² e cerca de 88 das edificações são originais, o seu propósito é apresentar o ano de 1775 da maneira mais “precisa” possível, portanto há desde o início da concepção até os dias de hoje uma equipe de historiadores, arquitetos e arqueólogos, responsáveis por pesquisar e recriar tal passado (COLONIAL WILLIAMSBURG, s.a.; GONÇALVES, 1988).

Além das edificações, objetos e meios de transporte recriados, há os intérpretes em primeira pessoa, que com hipotéticas vestimentas da época, realizam

⁵ Sob o patrocínio de John D. Rockefeller, empresário e filantropo estadunidense. O primeiro bilionário da história. Para mais informações, disponível em: <https://comoinvestir.thecap.com.br/john-d-rockefeller-o-primeiro-bilionario-da-historia/>. Acesso em 3 mar. 2021

suas tarefas diárias, conversando entre si em um suposto inglês do período. Agem com naturalidade, fingem ignorar os visitantes e quando abordados continuam atuando no papel do personagem (GONÇALVES, 1988).

Figura 6 - Visitantes interagem com Intérpretes em *Colonial Williamsburg*



Fonte: Colonial Williamsburg, 2021.

Outro exemplo seminal de museu de história viva é o *Greenfield Village* (Figura 7) fundado em 1929 por Henry Ford⁶, com objetivo de demonstrar 300 anos da capacidade de inovação estadunidense, preservando edificações relevantes da história do país (THE HENRY FORD, s.a.). Ocupa uma área de mais de 320.000 metros quadrados e possui aproximadamente 80 edificações históricas distribuídas em sete distritos. Entre os prédios originais que foram transportados destacam-se o laboratório de Thomas Edison, a oficina dos irmãos Wright e a casa em que Henry Ford cresceu. Os intérpretes vestem-se com as roupas da época e desempenham as atividades conforme o local em que estão, seja uma fazenda, uma oficina ou uma residência. Os visitantes podem andar em veículos dos anos 1910 e 1920, conduzidos por intérpretes que falam sobre a cidade (BARRETTO, 2008).

⁶ Empresário estadunidense e fundador da Ford Motor Company.

Figura 7 - Visita em veículo Ford Modelo T de 1914 em *Greenfield Village*



Fonte: Thehenryford, 2021.

Este movimento continua fortificando-se nos Estados Unidos da América nos anos de 1940 e surgem outros museus de história viva, como o *Old Sturbridge Village* (Figura 8), em Massachusetts, criado em 1946 para retratar uma pequena comunidade típica entre os anos 1790-1840 - todas as edificações são originais da época, mas foram transportadas para o local. Os intérpretes fazem o papel dos moradores de cada casa, recriando as tarefas diárias e explicando o trabalho, além de responder perguntas. Além dos prédios, há no museu uma fazenda com animais e alimentos autênticos (SHAFERNICH, 1993).

Figura 8 - Vista aérea de *Old Sturbridge Village*



Fonte: Oldsturbridgevillage, 2021.

No ano seguinte, 1947, foi fundado o *Plimoth Plantation* (Figura 9), que com o seu slogan “Você não pode mudar a história, mas ela pode mudar você”, oferece aos visitantes um retrato da colônia inglesa de *Plymouth* no ano 1627, com as modestas casas em madeira com reproduções de possíveis objetos da época, além de hortas e animais. Os intérpretes adotam a primeira pessoa ao retratar personagens reais dos Peregrinos⁷ e suas experiências e crenças, sendo reconhecidos pela sua capacidade de se manter no personagem. O *Plimoth Plantation* está localizado a cerca de cinco quilômetros da vila original. Atualmente, além de representar o modo de viver dos colonizadores ingleses, o museu retrata os povos originários, a tribo Wampanoag, reproduzindo as habitações e modo de viver dos indígenas, sendo que neste espaço não há atores, são os próprios indígenas que atuam no local e interagem com os visitantes (PLIMOTH PATUXET; SHAFERNICH, 1993).

⁷ “Foram os primeiros ingleses protestantes a emigrarem para a América do Norte e lá fundaram as primeiras colônias, que, a posteriori, deram origem aos Estados Unidos da América. Esses imigrantes partilhavam da fé puritana (resultante do calvinismo que se desenvolveu na Inglaterra) e, assim como os católicos ingleses, eram perseguidos, no século XVII, pela monarquia absolutista anglicana”. Para mais informações, disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/historia-da-america/peregrinos-mayflower.htm> . Acesso em 6 mar 2021

Figura 9 - Visitantes e Intérprete em *Plimoth Plantation*



Fonte: Mommynearest. 2021.

Já na década de 1950 foi criado nos Estados Unidos o *South Park City* (Figura 10), que retrata o cotidiano de uma localidade no Velho Oeste durante a corrida do ouro, entre os anos 1870 e 1900, com as características edificações em madeira. A ideia de preservar a cidade surgiu em 1957, quando um terreno foi adquirido com quatro prédios, que foram posteriormente restaurados e os demais foram transferidos das cercanias para o local. Inaugurado em 1959, há cerca de 40 edificações e a maioria dos objetos são doações de moradores das proximidades, sendo a maioria artefatos comuns sem valor econômico. Tendo em vista que a maioria dos habitantes da cidade retratada eram pobres, os administradores optaram por não restaurar os objetos. Não há intérpretes ou mediadores e nem etiquetas nos objetos e edificações, os visitantes podem manusear todos os artefatos, além de ser possível circular livremente pelo lugar. Para Shafernich (1993) a ausência de contextualização torna a compreensão do visitante mais difícil, apesar de haver uma certa aura de “autenticidade” do local por não ter intervenções modernas nos objetos, móveis e prédios.

Figura 10 - Encenação em South Park City



Fonte: Southparkcity, 2021.

Cabe ressaltar que nos Estados Unidos, já na década de 1980, havia mais de 800 lugares fazendo uso da “História Viva” (SHAFERNICH, 1993). O mesmo fenômeno não ocorreu nessa intensidade no restante da América. Uma possível hipótese é de muitos países desse continente, como o Brasil, se inspirarem na museologia francófona e não a anglo-saxônica. Mas cabe ponderar que existem manifestações do uso da “História Viva” em museus da escola francesa, como por exemplo o Museu Nacional de Níger, ou Museu "Boubou Hama" (Figura 11), em Niamey, capital do Níger⁸. Em 1958, em um terreno de 240.000 metros quadrados, foi fundado com o intuito de auxiliar no ensino da escola primária e aumentar o sentimento patriótico da população; para tanto reconstruíram uma simulação do país nos aspectos étnico, cultural, artístico, além de um zoológico e um jardim botânico (BARRETTO, 2008). A autora explica sobre o processo de criação da instituição:

As casas foram reconstruídas com as técnicas originais e para tal foram trazidos os artesãos de todas as partes do país. Também se recuperou a história oral, permitindo que os visitantes ouçam relatos, lendas e canções tradicionais e que estes sejam ensinados às crianças, que as manterão vivas. Na década de 1970, enquanto Pablo Toucet foi seu curador, o museu era um

⁸ “O Níger é um país africano de 1.200 km² localizado ao sul da Argélia e ao norte da Nigéria, que foi colônia francesa entre 1922 e 1960”. (BARRETTO, 2008, p.14).

centro de ação social, que conseguia emprego para pessoas desocupadas, mormente provenientes de áreas rurais após uma grande seca, às quais ensinou arte e artesanato. O mesmo fez com deficientes físicos, cegos e paraplégicos, que antes eram mendigos, num trabalho pioneiro com este segmento da sociedade. (BARRETTO, 2008, p.14)

Figura 11 - Museu Nacional do Níger



Fonte: Mydinosaurs, 2021.

Atualmente, no museu as principais atrações são o mercado de artesãos, o zoológico e a seção de paleontologia (L'ÉCLECTIQUE, 2021; VIFWEEKEND.BE, 2021). Conforme Barretto (2008), a principal crítica é o assédio dos artesãos na oferta de seus produtos aos visitantes.

Como dito previamente os museus de história viva não repercutiram na América, contudo encontram-se exemplos na Oceania, continente de colonização majoritariamente anglo-saxônica. Um expoente desta tipologia de museu na Austrália é o *Timbertown* (MENEZES, 1994), criado na década de 1970, para simular a comunidade madeireira durante a época da exploração da madeira da região entre os anos 1880 e 1910. Conta com cerca de 40 edificações sendo duas igrejas originais, as únicas edificações remanescentes, as demais, escolas, barbearias, estação dos bombeiros, sapatarias, foram construídas conforme as plantas originais. Os visitantes

podem andar em um genuíno trem a vapor (Figura 12), interagir com os intérpretes e com os animais da região (TIMBERTOWN, s.a.).

Figura 12 - Trem a vapor



Fonte: Timbertown, 2021.

Como visto previamente nos exemplos de museus de história viva, um elemento essencial para a “teatralização” do passado nesta tipologia de museu, que potencializa essa sensação de vivacidade, são os intérpretes. Com seus trajes e comportamentos oriundos de pesquisas tornam a experiência palpável. Ou seja, são atores que interpretam personagens do passado em enredos inspirados em eventos reais, ou encenam no presente o cotidiano de outrora, convidando o público a imergir em uma experiência compartilhada de época (COELHO, 2009; SHAFERNICH 1993). Na História Viva, os intérpretes podem se comunicar com o público de dois modos. Um deles é a “interpretação em primeira pessoa”, como Coelho (2009) define:

[...] está-se a designar a acção no sentido teatral em que o actor/animador vive um tempo passado como se da sua vida se tratasse, falando na primeira pessoa. Este intérprete da história tem como objectivo primeiro o de informar o público acerca da vida noutras épocas, através da demonstração e da exposição, encarnando um personagem do modo mais autêntico possível. (COELHO, p.21)

Cynthia Gerdratis (2000 apud MAGELSEEN, 2004, p.64), integrante do Departamento de Interpretação de *Plimoth Plantation*⁹, conta que diários do século XVII são as fontes para interpretação dos personagens em uma "interpretação em primeira pessoa", o que torna a experiência mais "real": "Eu amo os detalhes. Eu amo escolhê-los. Torna real, porque [...] quando você fala sobre a sua memória do incêndio que ocorreu em 1623, você tem várias informações o que torna muito real, como se você realmente estivesse lá. Fizesse parte". (GERDRAITIS 2000 apud MAGELSEEN, 2004, p.64, tradução do autor¹⁰).

Em outro depoimento sobre a "interpretação em primeira pessoa", Mark Muller, que representa George Washington em *Colonial Williamsburg* discorre sobre os comentários dos visitantes:

[...] o mais agradável, são os personagens históricos. Os intérpretes de personagens - você sabe, as pessoas que não sairão dessa época. E Colonial Williamsburg tem uma tradição que posso atestar: são totalmente dedicados ao rigor histórico, para que você veja e sinta exatamente o que veria se estivesse nesta cidade no dia que está sendo retratado. (MULLER 2000 apud MAGELSSSEN, 2004, p.65)¹¹

Outra estratégia é o uso da "interpretação em terceira pessoa", no qual os intérpretes, mesmo vestidos com a indumentária característica do período histórico, referem-se ao passado como o passado, ao descrever os momentos para os visitantes (ROTH, 1998 apud COELHO, 2009). Nestes casos, o intérprete não trata-se de um personagem de outrora.

Para Coelho (2009), apesar de "interpretação na terceira pessoa" ser a mais usual, a mais atrativa é a "interpretação na primeira pessoa", pois quando os visitantes interagem com personagens que expõem suas preferências, preocupações, temores, criam um laço de cumplicidade afetiva, tornando-se mais dispostos para aprender sobre a época retratada. Apesar da resposta positiva da maioria dos visitantes, usar

⁹ Tradução do autor. Original "Colonial Interpretation Department at Plimoth Plantation"

¹⁰ Tradução do autor. Original "I love the details. I love to pick them out. It makes it real, because [. . .] when you talk about your memory of the fire that happened in 1623, you've got a lot of information there that makes it sound very realistic, as if you were really there. A part of it".

¹¹ Tradução do autor. Original "The character interpreters—you know, the people who will not step out of this time period. And Colonial Williamsburg has a tradition to which I can attest: they are completely dedicated towards historical accuracy, so that you are seeing and feeling exactly what you would see if you were in this city on the day that is being portrayed."

o recurso da teatralização em Museus suscita dúvidas e problematizações, tema que será abordado mais profundamente no próximo capítulo.

Além destes dois tipos de intérpretes, a *History Re-enactment Workshop* na Inglaterra criou um outro tipo de mediador, os “*Red Tee Shirts*”, pessoas com roupas atuais que guiam os visitantes pelo percurso passando as informações, além de incentivar a interação com os intérpretes (COELHO, 2009).

Como referido acima, nem todos os países incorporaram essa tipologia no campo dos Museus. Mas Shafernich (1993) destaca que outro espaço presente nos Museus, que aplica a História Viva em menor escala de reconstrução, são os *Period Rooms* (em tradução livre, os Quartos de Época) e essa proposta de Museu é encontrada de forma mais recorrente em diferentes países. O primeiro *Period Rooms* nos Estados Unidos foi criado em 1907, no Instituto Essex, em Salem, Massachusetts (Figura 13). É uma ambientação com características materiais visando retratar com a maior fidelidade possível determinado período - normalmente os artefatos utilizados são originais da época. Para a autora há dois tipos de *Period Rooms*: o primeiro realoca o cômodo com objetos originais da época (mas que não foram necessariamente utilizados nas residências); e, o segundo, que simula o cômodo com réplicas do mobiliário e artefatos feitos em materiais atuais (SHAFERNICH, 1993).

Figura 13 - *Period Room* do Instituto Essex



Fonte: Minermuseum, 2021.

Provavelmente os *Period Rooms* são a experiência museal mais próxima das executadas no Brasil. É possível associar os Quartos de Época com ambientações encontradas em cômodos do Museu Casa de Portinari (Brodowski, São Paulo), no Museu Histórico de Santa Catarina Palácio Cruz e Sousa (Florianópolis, Santa Catarina), no quarto de Mario Quintana na Casa de Cultura Mario Quintana, e em dependências do Museu Júlio de Castilhos (Figura 14), as duas últimas instituições localizadas em Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Figura 14 - Instituições museológicas brasileiras que possuem ambientações similares aos *Period Rooms*



Legenda, em sentido horário: 1) Sala Principal do Museu Casa de Portinari (SP); 2) Sala do Museu Histórico de Santa Catarina Palácio Cruz e Sousa (SC); 3) Quarto do Centro Cultural Mario Quintana (RS); 4) Quarto do Museu Júlio de Castilhos (RS). Fonte: Google Imagens, 7 mar. 2021.

De acordo com Paes (2016), *Living History* e *Living museum* são expressões que reforçam a relevância destes conceitos na cultura anglo-saxônica e, com a expansão do turismo cultural, passam a ser cada vez mais empregados em escala museal, inclusive integrando as experiências e terminologias do campo dos museus brasileiro. O autor reafirma a importância desta modalidade na Inglaterra e Estados Unidos, bem como sua tendência mundial, ao concluir que:

Dessa forma, foi perceptível que instituições culturais estrangeiras se debruçam sobre o tema em questão, nesse caso específico, por meio do turismo cultural, que se centra na apreciação do patrimônio histórico-cultural e artístico de uma determinada região/destino e é uma modalidade de turismo cuja motivação ocorre, frequentemente, em conjugação com a realização de encontros artísticos, científicos, de formação e de informação. (PAES, 2016, p.26)

No Rio Grande do Sul encontramos iniciativas similares, que se intitulam de parques turísticos, mas que afirmam proporcionar a experiência da tipologia de museus de história viva. Um exemplo é o Parque Aldeia do Imigrante, localizado em Nova Petrópolis. É considerado pelo site da Prefeitura o atrativo turístico de maior destaque do município. Assim o descreve:

O Parque Aldeia do Imigrante é o atrativo turístico de maior destaque do município. Foi criado para resgatar e preservar o passado histórico dos imigrantes que colonizaram esta região, predominando a imigração alemã. O Parque está dividido em dois espaços, sendo o primeiro a Aldeia Bávara e o segundo a **Aldeia Histórica, na qual há a representação da história dos primeiros imigrantes em forma de Museu Vivo**. Além de preservar o patrimônio cultural, o patrimônio natural também é preservado. No coração do Parque, a reconstrução de antigos prédios históricos com técnica "enxaimel", removidos de diversas localidades do interior, constituem a "Aldeia Histórica", demonstrando a estrutura e funcionamento de uma aldeia de Imigrantes, entre os anos de 1870 e 1910. Nesta Aldeia, encontram-se as seguintes construções, algumas com aproximadamente 100 anos: Capela do Imigrante, cemitério, venda com salão de baile, réplica da primeira sede da cooperativa de crédito mais antiga da América Latina, casa com cantina, ferraria, escola comunitária, casa do professor, casa do sapateiro, casa paroquial, estúdio fotográfico de foto à moda antiga, de Germano Schüür, e o Museu Histórico Municipal. (PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA PETRÓPOLIS, s.a., doc. eletr. Grifo nosso).

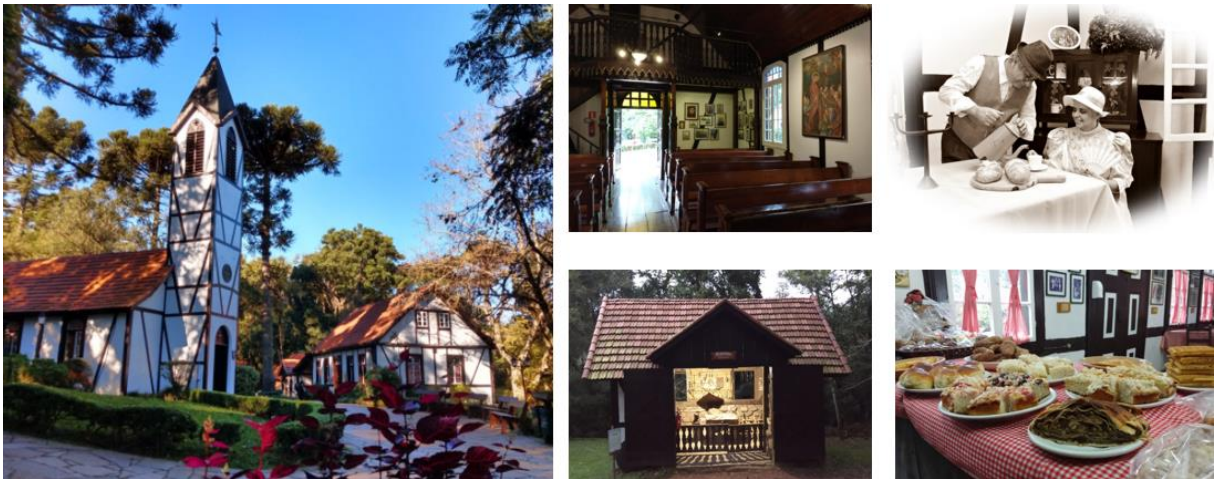
Ainda no site do site da Prefeitura, há a informação de que a iniciativa foi iniciada na década de 1970, em decorrência das festividades dos 150 anos da imigração alemã no Rio Grande do Sul. O processo do Museu Vivo, como o denominam, também é relatado: uma comissão encarregada de procurar um local e pesquisar o acervo, houve negociação de terrenos - obtendo no final 10 hectares para o Parque, edificações foram desmontadas e concentradas no terreno, construindo uma narrativa expográfica ao ar livre:

A história do Parque começou em 1974, ano em que aconteceu um grande desfile cívico histórico em comemoração aos 150 anos da imigração alemã no Rio Grande do Sul. Nesse desfile, todas as comunidades do interior mostraram trajes, ferramentas, objetos, móveis e outros utensílios antigos. Percebeu-se o grande valor histórico que estas peças continham e que era necessário fazer algo para preservá-las. A população gostou muito do desfile

e apoiou a preservação. Surgiu então a ideia do Parque, que centralizaria também as tradicionais festas do Município. [...] Na época, havia uma grande preocupação com relação às casas construídas com técnica enxaimel. A população estava desmontando as casas, trocando os telhados por telhas de zinco, enfim, muitas casas desapareceram naqueles tempos sem que se pudesse fazer algo para impedir. Por isto o grande foco do Parque é a arquitetura enxaimel. Os prédios escolhidos para fazer parte do acervo vieram de diversas localidades do interior do município. Foram fotografados de vários ângulos, desmontados, carregados em caminhões até o local onde seriam reerguidos a partir das fotos tiradas. Todas as casas foram compradas dos proprietários com recursos públicos e, em 12 de janeiro de 1985, aconteceu a inauguração do Parque Aldeia do Imigrante (PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA PETRÓPOLIS, s.a., doc. eletr.)

Quem visitava o Parque Aldeia do Imigrante, além de conhecer as edificações em técnica enxaimel, interagindo diretamente com a materialidade (exceto no Museu Municipal, que possui normas de visitação), podia comprar produtos oriundos da cultura germânica, dançar ao som de bandas típicas e tirar fotos personalizadas de época (Figura 15). Hoje, a atração encontra-se fechada em decorrência da pandemia de Covid-19¹².

Figura 15 - Parque Aldeia do Imigrante (Nova Petrópolis/RS)



Fonte: Parque Aldeia do Imigrante, 2021.

Ao descrever a tipologia de museus de história viva e os parques temáticos da série *Westworld*, vão surgindo reflexões sobre a proximidade entre ambos, principalmente entre os territórios/cenários e sujeitos (intérpretes e andróides). Tais

¹² A COVID-19 é uma doença causada por um vírus da família dos coronavírus e provoca sintomas como febre, tosse e dificuldade respiratória. Os primeiros casos da doença surgiram no final do ano de 2019. No primeiro semestre de 2020, a doença já havia atingido todos os continentes, sendo classificada como uma pandemia, ocasionando na restrição de diversas atividades. As prevenções contra a transmissão são higienizar as mãos, o uso de máscaras e evitar aglomerações, além da vacinação.

reflexões serão aprofundadas no próximo capítulo por meio dos seguintes conceitos *performance* (BRULON, 2012), *museu processo* (BRAGA, 2016; SCHEINER, 2002), autenticidade (BENJAMIN, 1969; GONÇALVES, 1988) e *aura* (BENJAMIN, 1969; GONÇALVES, 1988).

3 PARALELOS DE UM PASSADO CONTÍNUO PRESENTE

Ao longo do primeiro semestre do ano de 2017 cursava a disciplina de Teoria Museológica, assim como assistia aos episódios da primeira temporada de *Westworld*. Me recordo que em um dos episódios a personagem da série, Dolores Abernathy (Evan Rachel Wood), indaga: “Você já questionou a natureza da sua realidade?”. Tal pergunta ficou ecoando em minha mente. Ao ler o artigo “Museologia e apresentação da realidade” de Tereza Scheiner (2002), no qual apresenta a pluralidade e a natureza fenomênica do Museu como objeto de estudo de uma nova teoria, baseada nas relações entre os opostos, como o mundo exterior e o mundo dos sentidos, além de tratar o Museu como um fenômeno, um processo, um evento fugaz que ocorre no momento do diálogo homem x objeto, comecei a traçar paralelos entre a série e a Museologia.

Então, na sequência de artigos para a disciplina, tive o contato com o texto “Entre o reflexo e a reflexão: por detrás das cortinas da performance museal” de Bruno Brulon (2012). Neste artigo, Brulon (2012) relaciona a performance museal e os palcos de teatros, novamente associei a série e o parque temático apresentado à Museologia, tendo em vista que no parque temático há a teatralização de um período histórico. Ao lembrar da teatralização da História, associei o tema às aulas de História dos Museus e dos Processos Museológicos, em meu primeiro semestre no curso, no ano de 2015, quando fui apresentado aos *living museums*.

Como pensar o Museu a partir da perspectiva desses autores da teoria museológica? Conforme Scheiner (2008), o Museu é um local de recriação do mundo por meio da memória, pode existir em todos os lugares e em todos os tempos, um espaço intelectual onde o Ser Humano manifesta a sua memória e sua habilidade de criação. O Museu existirá onde o Ser Humano estiver e na medida em que assim for nomeado, uma denominação dada a um conjunto de manifestações simbólicas da sociedade humana. A partir da relação entre o Ser Humano, a cultura e o meio

ambiente que se estabelece a ideia de Museu, um processo cognitivo por excelência, conforme o local e o período. Trata-se de um processo pelas palavras de Scheiner (2008):

[...] o museu fenômeno, o museu processo, o museu que independe de um espaço e de um tempo específico, mas que se revela dos modos e formas muito definidas como espelho e símbolo de diferentes categorias de representação social. Compreender que Museu (fenômeno) não é o mesmo do que um museu (expressão limitada do fenômeno) permite-nos aceitar que ele assuma diferentes formas; permite-nos, ainda, prestar atenção às diferentes ideias de Museu, presentes no universo simbólico dos diferentes grupos sociais. (SCHEINER, p.43)

Por ocorrer a partir da relação entre o Ser Humano, a cultura e o meio ambiente, o Museu está sempre em mutação, não trata-se de algo que é, mas sim de algo que está sendo, seria assim o Museu uma experiência (SCHEINER, 2008). Ao citar as possibilidades da realidade virtual e também a influência de novas tecnologias nas manifestações de Museus, através dos conceitos de Scheiner (2008) é possível aproximar o museu-processo aos parques temáticos em *Westworld*.

O Museu, ao presentificar a experiência humana, articula a relação com o passado, com o transitório e o efêmero, tenta evitar o apagamento da memória, o esquecimento, a morte (HUYSSSEN, 1994; SCHEINER, 2008). A mesma motivação da empresa Delos, ao fundar os parques temáticos em *Westworld* cujo principal objetivo é transformar a consciência dos visitantes dos parques em um banco de dados para transferi-la aos corpos sintéticos, semelhantes aos dos androides, em busca da imortalidade, da eterna lembrança.

Como pode-se perceber os museus de história de viva e os parques temáticos em *Westworld* ao fazerem uso da figura do intérprete ou dos androides anfitriões privilegiam a interação entre o Ser Humano, a cultura e o meio ambiente e desmistificam a ideia de Museu Templo¹³, tornando a experiência museológica dialógica entre visitantes e Museu. De acordo com Scheiner (2012 apud PAES, 2016), além das exposições e dos Museus serem recriações de uma parcela do mundo, são espaços que produzem discursos intencionais e constroem a identidade, contando

¹³ “Com o ritual, os museus perpetuaram nas sociedades a crença em seu irrefutável poder sagrado, através da performance do drama museológico no qual estes seriam templos eternos da verdade, capazes de sacralizar a verdade.” BRULON, Bruno, 2012, p.195

com o auxílio da encenação de cenários e situações para a apresentação de objetos, tal qual o teatro e o cinema.

Paes (2016) explicita o apoio das atividades teatrais em tornar a experiência museológica mais vivencial, ao afirmar que:

[...] que a inserção das atividades teatrais, quais sejam suas diferentes denominações, podem evidenciar a parcela do mundo e, até mesmo, do público que esse museu trabalha. Segundo a própria Scheiner (2012), é o uso adequado das linguagens que irá contribuir para tornar a exposição um “espaço emocionante”, ajudando a tornar a experiência da visita uma experiência vivencial. (PAES, 2016, p. 82)

Outro autor que percebe paralelos entre o teatro e o fenômeno Museu é Brulon (2012), ao fazer uso do conceito performance, que conforme Schechner e Turner (1985 apud BRULON, 2012, p.193) “[...] é uma experiência social ou individual em que elementos de um passado (geralmente incorporados em imagens, formas e significados pensados como ‘tradicionais’) são reapresentados no presente” e para que ocorra é necessário o “Outro”. Schechner (1985 apud BRULON, 2012) define o ritual e o teatro como os dois lados da performance e a maior parte das modalidades da performance ocorrem no intermédio entre os dois.

Ao evocar novamente Turner (1988), Brulon (2012) afirma que a performance não é um espelho, mas verbo reflexivo, permeado pelo subjuntivo, possibilidades e desejos, sendo assim o que é real para uma cultura pode ser falso para outra. Esta “realidade” pode ser manipulada, portanto, para evitar consequências desagradáveis deve ser conduzida através de um processo ético. A reflexividade da performance museal, o pensar sobre si e as suas relações, é artificial e induzida no momento em que dialogamos com a Museália¹⁴ por meio de uma performance, tendo em vista que não refletimos sobre os objetos dentro do contexto do nosso cotidiano.

Os dois lados da performance também estão presentes nos Museus, o ritual, o ato de sacralizar a realidade apresentada como uma verdade irrefutável, e o teatro com sua subjetividade e interpretações sobre a realidade e as múltiplas verdades. Uma tendência contemporânea foi o Museu abandonar o seu viés ritualístico e abraçar o teatral, tornando-se mais subjuntivo ao compreender que não há uma única verdade

¹⁴ Objeto de Museu, quando a um objeto “comum” é atribuído valor de musealidade, se transformando em documento na medida em que se tornam portadoras de memórias individuais e coletivas.

(BRULON, 2012). Aprofundando a relação entre o Museu e o teatro, Brulon (2012) cita que em ambos o “Outro” pretende ver o autêntico, ainda que não em sua forma “banal”. O que é apresentado é uma re-apresentação do real, a partir de coisas reais. Meneses (2002) corrobora com a representação no Museu, ao afirmar que representar é apresentar de novo.

[...] Apresentar de novo porque algo está ausente. Aquilo que se representa não está presente, nem é um duplo. Representar não significa desfazer a ausência. E esta é a ambiguidade da representação, em qualquer de seus vetores: a imagem visual, a palavra, o som, as coisas, etc. Representar significa, ao mesmo tempo, tornar presente o que está ausente, mas pela própria **presença da ausência**, acentuar a ausência. O museu não haveria de escapar desta ambiguidade fundamental, porque é da natureza da representação o jogo entre presença e ausência. O museu, portanto, não reproduz a vida, ele é *parte* da vida, atendendo às nossas necessidades de representação [...] (MENESES, 2002, p.24. Grifo do autor)

O limiar, a fronteira entre o “ser” e “não ser” durante a performance é bastante imprecisa, permitindo um distanciamento reflexivo que possibilita o retorno para o mundo “real”, seja com transformações ou não. Nesta fronteira coexistem múltiplas realidades (BRULON, 2012).

A performance possui uma capacidade regenerativa, muito presente nos Museus, já que as realidades expostas são concebidas com uma visão do presente para simular um passado. Portanto, acabam criando performances que adaptam o passado conforme a narrativa desejada pelo presente e ao fortalecer o discurso proposto, patrimônios são fabricados, isto é, os Museus representam o passado e a relação do Ser Humano, no presente, com este passado (BRULON, 2012). Uma característica presente em grande parte dos museus de história viva é a sua origem nos momentos de crise, da sensação de perda do passado e o intuito de valorizar e preservar o Patrimônio através de uma realidade interpretada.

A definição de que para Brulon (2012) os Museus não são vitrines da ‘vida’, mas sim plataformas para performances reflexivas, se assemelha ao conceito da História Viva, ainda que algumas experiências se distanciam deste conceito por não apresentarem essa proposta ao público. A musealização trata-se de uma simulação do mundo, assim como a teatralização, ambas reinterpretem uma realidade e no método de História Viva a interpretação do passado ocorre a partir do olhar do presente sobre outra época, baseado em métodos científicos. (COELHO, 2009; BRULON, 2012)

Colaborando com a ideia que Museus são locais de simulações, Huysen (1994) faz uso dos pensamentos de Baudrillard (1983; 1987) e Jeudy (1987; 1987) de que os Museus são máquinas de simulação. Conforme Baudrillard (1983;1987 *apud* HUYSSSEN, 1994, p. 50) “[...] a musealização e suas variantes são uma tentativa da cultura contemporânea de controlar e dominar o real com o intuito de esconder o fato de o real se encontrar em agonia devido à expansão da simulação.” Dentro desta simulação, em museus “tradicionais” a materialidade pode ser a garantia do real, contudo ele não fica completamente alheio à simulação, pois é na recriação do contexto original do objeto em que ele se sobressai (HUYSSSEN, 1994). Enquanto nos museus de história viva percebe-se que os objetos expostos não exercem esta garantia do real, tendo em vista que todo o ambiente é uma simulação de determinada época, o mesmo ocorre nos parques temáticos em *Westworld*, em ambos espaços os visitantes estão cientes de que são reconstruções.

Shafernich (1993) ressalta a importância do uso da História Viva em espaços museológicos, porque além de estimular praticamente todos os sentidos dos visitantes, proporciona uma melhor compreensão do período e cultura expostos ao simular cenários e ações. O visitante pode “sentir” a cultura e a intenção do discurso da instituição. Contudo, tanto os museus de história viva quanto os parques temáticos em *Westworld* não simulam a época pretendida mesmo com o arcabouço histórico e científico, ambos simulam o mito, segundo Marin (1973 *apud* OLIVEIRA JÚNIOR, 2018, p. 111) “[...] o mito é uma narrativa que formula estruturalmente a solução de uma contradição social fundamental. ”

Para uma melhor compreensão sobre simulações, Oliveira Junior (2018) discorre as três ordens de simulacros:

[...] O paradigma da imagem barroca é o da **contrafação**, a primeira das três ordens de simulacros que, segundo Baudrillard, sucedem-se a partir do Renascimento. A contrafação ainda “supõe a altercação sempre sensível do simulacro e do real” [...] Já o simulacro de segunda ordem, o de **produção**, está ligado ao esquema industrial, à possibilidade de fabricar objetos e signos potencialmente idênticos em séries indefinidas. Por fim, na terceira ordem de simulacros, a da **simulação**, a produção serial cede lugar à geração de modelos baseados na informação e no jogo cibernético. Não há, doravante, contrafação do original como na primeira ordem, tampouco série pura como na segunda: há modelos cuja estrutura é a do signo programático e do código micromolecular, que transformam tudo — incluindo o organismo humano — em matéria-prima para todo tipo de arquitetura informacional. Se a contrafação trabalhava somente sobre a substância e a forma, a simulação

chega às relações e às estruturas. Na natureza morta barroca, ainda havia o referente, o pressuposto de que a pintura imitava as coisas do mundo. Na simulação, o referente some: a imagem existe por si mesma, é um artefato criado *in vitro* e desprovido de modelo original. (OLIVEIRA JUNIOR, 2018, p.131. Grifo autor)

Baseando-se no modo em que os andróides em *Westworld* são fabricados - em espécies de impressoras 3D a partir de arquivos gerados em computadores -, que Oliveira Júnior (2018) categoriza *Westworld* na terceira ordem de simulacros. O autor afirma que “[...] o parque como um todo é uma simulação: não imita o Velho Oeste, mas fabrica um outro Oeste selvagem com base em modelos e códigos matriciais [...]” (OLIVEIRA JÚNIOR, p.132), esta percepção pode ser aplicada também nos museus de história viva, afinal as simulações executadas não são imitações do período almejado, mas projeções inventadas sobre o mesmo, baseadas em pesquisas históricas e museológicas.

No processo de simulação do passado há o antagonismo entre o autêntico e o inautêntico, além da presença do elemento “aura”, tanto do território, quanto dos objetos. Gonçalves (1988) propõe a ideia de uma forma “não-aurática” de autenticidade que dispensaria o vínculo real com o passado, tendo em vista que o aspecto da “recriação” é mais inerente nela do que o aspecto da “herança”.

A aura do objeto, a sedução e o segredo, está no olhar do visitante no instante em que o mesmo “sente” o objeto, aliada a sua originalidade, singularidade e relação com o passado. Embora a aura dependa da materialidade do acervo, é o olhar do presente que atribui a aura (BENJAMIN, 1969; GONÇALVES, 1988; HUYSSSEN, 1994). Como a dualidade permeia a existência humana, há os objetos “não-auráticos”, frutos da reprodutibilidade e transitoriedade, sem relação genuína com o passado, que contribuem para a perda de relevância entre o autêntico e inautêntico (BENJAMIN, 1969 apud GONÇALVES, 1988).

Tanto que Barreto (2008) afirma que além dos turistas que procuram a aura citada por Benjamin (1969; 1985), há quem desfrute das simulações, das réplicas desde que sejam de qualidade. A questão da autenticidade perde importância no patrimônio turístico para a legitimidade, a capacidade do mesmo em responder às necessidades de identificação dos turistas com uma história coerente e fidedigna (BARRETTO, 2008).

Há uma cena na primeira temporada em *Westworld* em que o personagem William (Jimmy Simpson) ao chegar ao parque temático indaga a anfitriã se ela é a real, que o responde “Se você não consegue saber, qual a importância?” (CANALE; CIMINO, 2020) e Armstrong e Coles (2008), em sua pesquisa sobre História Viva, relatam que muitos participantes procuram a autenticidade e a exatidão, mas sem se preocupar com a pesquisa histórica e museológica, enquanto Urry (1990;1995 apud BARRETTO, 2008) afirma que os turistas reconhecem que a autenticidade é encenada, mas não se importam desde que seja satisfatória. Magelssen (2004) indaga se uma representação de um relato de um evento pode ser tão real quanto o evento original. Tais fatos colocam em xeque o conceito de autenticidade em espaços museológicos.

Barretto (2008) sugere uma distinção entre dois tipos de autenticidade: “[...] distinção entre autenticidade “fria e objetiva” e autenticidade “subjetiva e existencial” (Selwyn apud Cohen 2002, p. 271), onde a primeira é uma espécie de autenticidade criada e a outra uma autenticidade autêntica” (BARRETTO, 2008, p.3). O autêntico trata-se de um conceito muito relativo:

Alguns autores conferem o adjetivo somente àquilo que é original, uma mostra dos primórdios da cultura, possuidor de algo assim como uma essência verdadeira, uma prática cultural que não pode estar contaminada por relações comerciais. Para estes, um bem cultural transformado em bem de consumo deixaria de ser autêntico (Shepherd 2002, Meethan 2003). No campo específico do turismo, o conceito de autêntico geralmente se refere à cultura tradicional e suas origens, está associado à qualidade de genuíno e único (Sharpley apud Reisinger y Steiner 2006, p. 67). De acordo com esta perspectiva, para que uma localidade turística do novo mundo seja considerada autêntica, deve continuar com os mesmos rituais, os mesmos costumes, as mesmas ferramentas e a mesma linguagem dos ancestrais que chegaram no século XIX. **Autenticidade é sinônimo de congelamento.** (BARRETTO, 2008, p.3, Grifo nosso)

Ainda de acordo com a visão de Barretto (2008), a autenticidade é uma construção social negociável, contaminada com a questão das identidades políticas e sociais, não sendo possível saber quando o autêntico se torna inautêntico, seja pelo contato com o outro e pelos interesses alheios. Ademais para Barthes (1969 apud GONÇALVES, 1988), o autêntico é o original e o inautêntico é a cópia/reprodução, contudo o autêntico não pode ser tão preciso desta maneira, pois de acordo com Barretto (2008, p.4), “[...] autêntico por oposição a uma cópia, onde a cópia seria o falso ou em autêntico como construído, onde a cópia seria autêntica”.

Na busca pela autenticidade, os museus de história viva acabam sofrendo críticas pelo seu modelo de preservação, Gonçalves (1988) usa *Colonial Williamsburg* para exemplificar as críticas e evocar as origens deste tipo de política preservacionista:

Esse modelo de preservação veio a ser bastante criticado pela sua "artificialidade" ou "inautenticidade". Na verdade, esse modelo é bastante antigo e remonta ao arquiteto francês Viollet-Le-Duc, um pioneiro da preservação histórica no início do século XIX na França. Segundo seu modelo, um prédio deveria ser reconstruído integralmente até atingir fielmente as suas características originais, eliminando-se todos os elementos intermediários. Uma catedral gótica no século XIX deveria, após o trabalho de restauração, apresentar as mesmas características que apresentava na época de sua existência original no século XIII. As críticas a esse modelo também não são novas, e ainda no século XIX encontravam expressão veemente nos escritos de John Ruskin, na Inglaterra. Do ponto de vista desse preservacionista inglês, um prédio antigo deveria ser mantido tal qual fosse encontrado no presente, tal qual fosse "recebido" ou "herdado" do passado, devendo-se limitar ao mínimo necessário toda e qualquer intervenção restauradora ou de reconstrução. O objetivo era permitir que o prédio testemunhasse em seu aspecto a passagem do tempo, a sua "antiguidade", o que era eliminado, segundo ele, no modelo de Viollet-Le-Duc. (GONÇALVES, 1988, p.270)

Os museus de história viva ao reproduzirem ou reconstruírem o patrimônio acabam por ter uma autenticidade “não-aurática”, devido a reprodução técnica do passado e por não haver uma relação orgânica com o mesmo (GONÇALVES, 1988). Diante desta autenticidade forjada na reprodutibilidade, os visitantes estão conscientes de que não estão presenciando um passado real e não sendo possível desmascarar, assumem como confiável a história apresentada nesses espaços museológicos.

Sendo assim, a performance nos museus de história viva pode servir como laboratório para dar voz aos grupos, usualmente, relegados da História (MAGELSSSEN, 2004; PARKS, 1995). Quando, por exemplo, a narrativa dos nativos indígenas estadunidenses é incorporada em *Plymouth Plantation* e a dos escravizados em *Old Salem Museums & Gardens*, na Carolina do Norte (E.U.A), com o programa “Projeto Cidade Escondida”¹⁵ criado em 2017 para contar as histórias das pessoas escravizadas e libertos na localidade (POVOLNY, 2021). Segundo as fontes, tais

¹⁵ Tradução do autor. Original “*Hidden Town Project*”

projetos nos museus de história viva aproximam mais os visitantes às agruras e desigualdades sofridos por estes grupos do que os registros documentais históricos (MAGELSSSEN, 2004).

Elemento primordial em todo Museu é o acervo, admirado pela sua legitimidade, que também é construída tendo em vista que o objeto ao ser retirado do seu contexto torna o seu passado subjetivo, baseado nas relações entre o visitante e objeto (BRULON, 2012; 2015). O Museu não musealiza objeto em si, mas as relações e os valores produzidos na performance:

[...] Neste processo não há ilusão ou mentira, já que a plateia sabe onde está traçada a linha entre a realidade e o teatro. As emoções do espectador, a partir do momento em que a performance tem início, são reais no novo estado que passam a experimentar. (BRULON, 2012, p. 196)

Reforçando a dúvida sobre a necessidade de uma autenticidade real em espaços museológicos que utilizam a História Viva, Barretto (2008) afirma que a Disneylândia mesmo não sendo fiel à história, é um autêntico reino da fantasia e Parks (1995 apud MAGELSSSEN, 2004) alega que um bebê fruto de inseminação artificial não é menos humano do que os concebidos da maneira tradicional.

Outro elemento relevante no processo da musealização é a musealidade, a característica de um objeto sendo documento de uma realidade, que serve como testemunho, em certo contexto, do desenvolvimento de sociedades. Musealidade é a razão da musealização, tanto da materialidade quanto da imaterialidade (MAROEVIC, 1997).

Inseridos no conceito de musealidade, há dois tipos de informações, a científica (seletiva) e a cultural (estrutural), a informação cultural por estar relacionada à memória é variável, muda conforme os valores culturais. Já a informação científica surge a partir da pesquisa do potencial de musealidade dos objetos, tornando-os fontes de conhecimento, como esta informação é oriunda de um ser humano, ela é seletiva, carregada dos valores do pesquisador (MAROEVIC, 1997). Estes dois conceitos de informação são fundamentais para compreender e estabelecer a musealidade, projetando matematicamente é possível interpretar a musealidade como a variável resultante da multiplicação do Valor Afetivo pelo Valor Documental de um patrimônio, a fórmula seria $M = VA \times VD$.

Maroevic (1997) estabelece que a musealidade pode ser evocada em objetos e edificações preservados fora dos Museus, é a memória do patrimônio, advinda da combinação entre as informações científicas e culturais, assim como as museálias. Quando ocorre o estímulo através do encontro do contexto histórico-social e da identificação da sociedade perante este patrimônio, surge o fenômeno da memória coletiva, mas como está conectada à interpretação pode ser forjada.

A nostalgia é um eixo central nos museus de história viva e nos parques temáticos apresentados em *Westworld*, é fruto da modernidade que rompe com o tradicional e valoriza o novo, mas que gera o anseio da recuperação do passado, do congelamento da história, trata-se de uma relação conturbada com o tempo linear e progressista. A ideia de tempo como sucessão de instantes mensuráveis que impede o Ser Humano de tornar-se apropriado de sua própria história. (ANAZ, 2018; LEAL; RIBEIRO, 2018; MAGELSSSEN, 2004). Segundo Bachelard (1993 apud ANAZ, 2018, p.9):

[...] Não se podem reviver as durações abolidas. Só se pode pensá-las na linha de um tempo abstrato privado de toda densidade. É pelo espaço, é no espaço que encontramos os belos fósseis de uma duração concretizados em longos estágios.

No enredo da série *Westworld* as trajetórias de duas personagens androides, Dolores Abernathy e Maeve Millay, são permeadas pela recuperação da memória, elemento primordial para a formação da identidade e autonomia. Ambas tornam-se conscientes quando lembram das experiências vividas nos parques temáticos, rompendo com o ciclo pré-estabelecido e repetitivo, assim o presente delas toma outro sentido e o futuro depende dos seus anseios e expectativas. No desenvolvimento da série, os processos de autonomia e memória das androides são diferentes. A memória dos androides, principalmente a lembrança das violências sofridas, é fundamental no processo de humanização dos androides e para que ocorra a revolta contra os humanos (LEAL, RIBEIRO, 2018).

A reflexão de Leal e Ribeiro (2018) sobre como a nostalgia é vivenciada em *Westworld* permite pensar em um paralelo de como a memória é explorada nos museus de história viva e o sentimento de pertença e identidade ocorre em alguns visitantes, aqueles não procuram somente o entretenimento proporcionado:

[...] por um lado, o parque temático constrói o passado a partir de um olhar nostálgico próximo ao clássico, como um lugar retornável, habitável e ao mesmo tempo esvaziado, paralisado e cruel; por outro, as trajetórias de Dolores e Maeve sugerem uma busca pelo passado, um esforço de memória que é vital para que a vida (identidades, pessoas, acontecimentos, espaços) adquira vitalidade e renovação, para elas e para nós. (LEAL, RIBEIRO, 2018, p. 79)

Ainda no âmbito da memória, Hartog (2006) explora sua relação com o patrimônio, para o autor ambos são indícios da relação do ser humano com o tempo em suas diversas manifestações, para tanto evoca uma definição, conforme uma lei francesa de 1993, sobre o patrimônio monumental: “[...] nosso patrimônio é a memória de nossa história e o símbolo de nossa identidade nacional” (HARTOG, p.266). Este patrimônio é formado por coleções de objetos pertencentes a determinado grupo e os bens culturais associados ao passado formam a identidade, seja de uma família ou de um grupo étnico. São objetos que conectam o passado, o presente e o futuro, garantindo a continuidade. O patrimônio e a memória, além do território, são vetores da identidade, logo há a necessidade de preservação, reabilitação dos três para a manutenção do sentimento de pertença (GONÇALVES, 1988; HARTOG, 2006). O mesmo sentimento da gênese dos museus de história viva, surgidos quando há uma crise de memória e identidade de grupos sociais.

Identidade e memória são, assim, ingredientes fundamentais da interação social, presentes em quase todos os seus domínios e, por isso, não poderiam, em hipótese alguma, estar ausentes dos museus que pretendem dar conta dos aspectos fundamentais de uma sociedade viva, no presente e no passado. A identidade e memória garantem a produção e reprodução da vida social, psíquica e biológica. (PAES, 2016, p.36)

A aplicação da História Viva nas instituições museológicas é criticada pelo fato de que a memória não pode ser recuperada tal como o passado foi, já que é um mecanismo de esquecimento programado, de filtros e seleções e por essa razão pode ser induzida (MENESES, 2000 apud PAES, 2016). Contudo a memória é imaginação, nos leva além da materialidade, esquecendo todos os sentidos neste universo alternativo em que os sonhos são construídos. Nesse processo os Museus podem ser considerados espaços de sonhos e os sonhos partem dos visitantes, por isso quem comanda as narrativas são os visitantes e não os objetos, conseqüentemente o diálogo entre Museu e visitante deve priorizar a emoção, a imaginação para então

chegar à razão, ou seja, mais importante do que informar é vivenciar, já que se aprende mais vivendo as sensações do que somente contemplando (SCHEINER, 2002). Portanto, não há escapatória, a memória sempre será manipulada, ainda mais nos momentos de emoção.

Tanto os parques temáticos reais, quanto os apresentados em *Westworld*, e os museus de história viva são espaços feitos para despertar a imaginação do visitante, locais para fugir da realidade do seu cotidiano, para conhecer o outro e a si. Quanto maior a imersão nas experiências proporcionadas pelos parques temáticos e museus de história viva, mais o visitante testará as crenças e os limites pessoais em uma jornada de autoconhecimento experimentando novas percepções (MOREIRA, 2018).

Como imaginação é sinônimo de invenção, nestes processos museológicos há uma profusão de tradições inventadas:

[...] conjunto de práticas, normalmente reguladas por regras tácita ou abertamente aceitas; tais práticas, de natureza ritual ou simbólica, visam inculcar certos valores e normas de comportamento através da repetição, o que implica, automaticamente, uma continuidade em relação ao passado. Aliás, sempre que possível, tenta-se estabelecer continuidade com um passado histórico apropriado. (HOBSBAWM,1984, p.9)

Seja no ofício do ferreiro em *Timbertown*, como no cotidiano do padeiro em *Blists Hill Open-Air Museum*, são situações que conectam-se com o passado por meio de uma repetição praticamente obrigatória, possuem uma continuidade artificial, mas que se “apoiam” na História como validadora das ações e elemento de unidade identitária (HOBSBAWN, 1984). Para que haja uma melhor compreensão destas ações dos intérpretes, há de se diferenciar costume e tradição:

“Costume” é o que fazem os juízes; “tradição” (no caso, tradição inventada) é a peruca, a toga e outros acessórios e rituais formais que cercam a substância, que é a ação do magistrado. A decadência do “costume” inevitavelmente modifica a “tradição” à qual ele geralmente está associado. (HOBSBAWM,1984, p.10)

Pode-se afirmar que Brulon (2012) ao explicar que os Museus ao restaurarem o passado produzem “invenções verdadeiras” com o intuito de permitir a conexão “forçada” entre o passado e o presente, expande as tradições inventadas para além dos museus de história viva. Nestes locais a intenção é produzir pontes entre o passado e o presente, através de ações regenerativas, tendo em vista que grande

parte dos Museus são criados em momentos de enfraquecimento da memória e identidade de grupos.

Através das tradições inventadas que os parques temáticos apresentados em *Westworld* e os museus de história viva tornam-se mais próximos, para exemplificar esta relação, entre os seis parques temáticos, será analisado o parque *Westworld*. Uma das manifestações destas tradições é a indumentária, fator relevante de identidade, em todos os museus de história viva os intérpretes, sejam em primeira ou terceira pessoa, vestem-se com roupas do período retratado. Em *Plimoth Plantation*, além dos intérpretes vestidos conforme os Peregrinos do século XVII, há os nativos indígenas, contudo eles não são intérpretes, são nativos da etnia Wampanoag, que não fazem uso de “fantasias”, mas de suas vestes tradicionais do século XVII, portanto, a administração solicita aos visitantes que não utilizem “fantasias” indígenas para respeitar a cultura local. (PLIMOTH PATUXET, s.a.). Enquanto em *Westworld*, os visitantes devem usar roupas da época simulada de acordo com o parque para uma maior imersão na narrativa proposta, dificultando a distinção entre anfitriões e os recém chegados (Figura 16).

Figura 16 - (1) Intérprete de Peregrino em *Plimoth*, (2) Nativa Indígena em *Plimoth*, (3) interação entre visitante e anfitrião em *Westworld*



Fonte: PLIMOTH PATUXET, s.a. e *WESTWORLD*, 2016

A pianola, instrumento musical popular em *saloons* do Oeste estadunidense no início do século XX, trata-se de um piano automático, que dispensa a figura do pianista para ouvir a música. Na série, a pianola está presente nos créditos iniciais, tendo uma associação com a automatização dos androides anfitriões e possui destaque no *saloon/bar* do parque, sempre quando inicia uma nova narrativa, dentro do ciclo pré-programado, a pianola toca uma música (FRAGATA, 2017). O som da pianola funcionando é o prenúncio de um novo dia, com a memória dos androides apagada.

Assim como a música está presente em *Westworld*, ela aparece nos museus de história viva, normalmente por meio de intérpretes músicos que tocam canções folclóricas do grupo retratado em instrumentos da época simulada (Figura 17). Por se tratar de um ritual, a prática musical pode ser uma tradição inventada.

Figura 17- Intérpretes músicos em *Skansen* e pianola nos créditos iniciais da série



Fonte: SKANSEN, s.a. e *WESTWORLD*, 2016

A culinária, um dos elos fabricados entre o passado e o presente, merece destaque nos museus de história viva, praticamente a maioria oferece aos visitantes experiências gastronômicas de outrora, desde um pão até banquetes. Por exemplo, *Plimoth Plantation* oferta três opções de refeições temáticas aos visitantes, baseadas em receitas do século XVII pesquisadas por historiadores especialistas em comida, sendo possível fazer uma refeição de acordo com os costumes dos Peregrinos ou dos nativos Wampanoag, ou ambas culturas simultaneamente, todas as atividades são acompanhadas por um mediador do museu (PLIMOTH PATUXET, s.a). Em grande parte dos museus de história viva há ao menos um local para que os visitantes experimentem os sabores do passado, normalmente em edificações preservadas ou reconstruídas. Enquanto em *Westworld* não fica claro como os alimentos e bebidas são preparados, contudo os visitantes comem e bebem conforme os costumes da época.

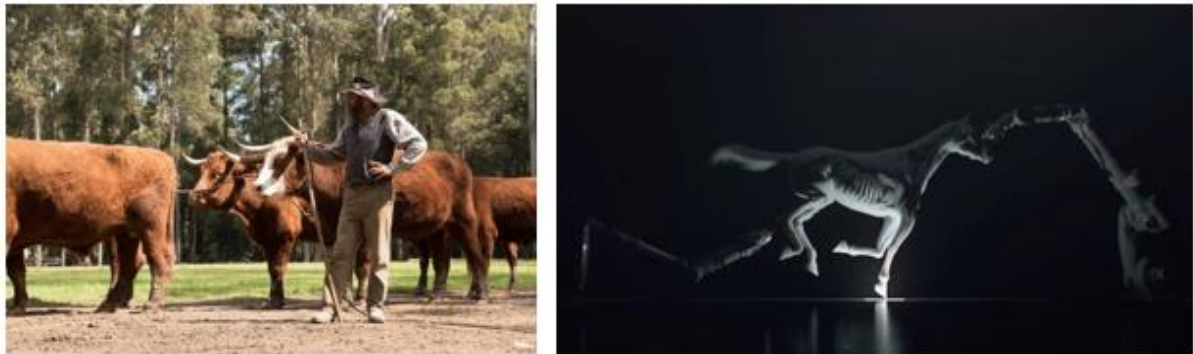
Outro elemento importante na formação de um território e por conseguinte uma identidade, é a fauna e a flora, muito explorado nos museus de história viva principalmente ao ter animais característicos do local

Skansen é o lar de animais selvagens nórdicos, como lobos, alces, lincos [...] Algumas espécies raras de interesse histórico também estão incluídas em projetos de conservação e fazem parte do nosso patrimônio agrícola,

mostrando a importância dos animais para as famílias do passado. (SKANSEN, s.a., doc. eletr.)¹⁶

Em *Timbertown* também há os animais de “fazenda”, além das espécies selvagens que tornam a experiência mais imersiva (TIMBERTOWN, s.a.). A diferença em *Westworld* dá-se que os animais do parque são produzidos em impressoras 3D, iguais aos andróides, inseridos no cenário para deixar a vivência mais autêntica (Figura 18).

Figura 18 - Vaqueiro em *Timbertown* e Cavalo em processo de produção



Fonte: TIMBERTOWN, s.a. e WESTWORLD, 2016

As áreas dos museus de história viva são espaços expositivos a céu aberto que proporcionam uma ambientação e de acordo com Souza (2012 apud PAES, 2016) a ambientação consiste em criar, recriar ou remeter a um determinado ambiente através de um arranjo espacial para a exposição. As exposições ocorrem nestes espaços projetados:

Partamos de uma definição de exposição emprestada do exterior e que nós não elaboramos. Esse termo – bem como a sua forma abreviada ‘expo’ – designa, ao mesmo tempo, o ato de expor coisas ao público, os objetos expostos, e o lugar no qual se passa a exposição. (DAVALLON, 1986 apud PAES, 2016, p. 29).

Outro conceito relevante para a apresentação do acervo é a cenografia, muito próximo das performances no teatro: “Adota-se o conceito de “cenografia” no lugar do conceito de “museografia da exposição” porque se considera que há, na comunicação

¹⁶ Tradução do autor. Original: “Skansen is home to wild Nordic animals such as wolves, moose, lynxes, wolverines, seals and otters. A number of historically interesting rare breeds are also included in conservation projects. They are part of our agricultural heritage, showing how important animals were to the households of the past.” (SKANSEN, s.a., doc. eletr.)

da exposição, uma aproximação muito direta com o que ocorre no teatro” (GONÇALVES, 2004 apud PAES, 2016. p. 30). Sendo a exposição um meio de comunicação entre o objeto e o ser humano para a geração de conhecimento (LIMA, 2002 apud PAES, 2016), o Museu é um espaço de tensões e entrecruzamentos entre diversos grupos que fabrica valores por meio destas relações (PAES, 2016).

Contudo esta estratégia dos museus de história viva em recriar cenários e edificações semelhantes às originais para a exposição de objetos sofre críticas por não problematizar as tensões da época:

Ao contextualizar os objetos com a reprodução de cenários, a museologia pressupõe que o passado é um dado, ou melhor, um dado espetacular e aberto para a aceitação de estereótipos, esvaziando a proposta de colocar a história como lugar de reflexão. Isso é o oposto de uma pedagogia cidadã, pois as exigências da educação na atualidade referem-se ao desenvolvimento da multiplicidade de inteligências - pressuposto de uma subjetividade aberta ao relacionamento mais profundo com os novos desafios. (RAMOS, 2001, p. 119)

No Brasil, um dos principais críticos dessa modalidade é Meneses (1994), pois a considera teatralização da memória ao simular com estratégias fetichizadas situações e costumes em locais de determinado período. O autor pondera:

Não basta, pois, montar um period room ou uma casa inteira, no estado original: isto é apenas o começo de um longo caminho. Valeria a pena ainda examinar, em pormenor, as principais insuficiências e distorções desta modalidade de recontextualização. Em primeiro lugar, ela congela arbitrariamente, num de seus vários contextos, objetos que têm histórias, trajetórias (Kopytoff 1986). [...] Em segundo lugar, o conceito de contexto em causa ignora que o processo de transformação do objeto em documento (que é, afinal, o eixo da musealização introduz referências a outros espaços, tempos e significados numa contemporaneidade que é a do museu, da exposição e de seu usuário). [...] Finalmente, e mais importante que tudo, a reprodução de contextos que são pura aparência inverte o papel da exposição na produção de conhecimento: ao invés de partir destas relações aparentes para romper a unidade superficial daquilo que é apenas empiricamente verificável, sensorialmente apreensível, a fim de encontrar linhas de unidade mais profunda e substancial (embora não sensorialmente perceptíveis, mas visualizáveis na exposição) ao invés deste esforço crítico e criativo, a exposição termina aí, reforçando aquilo que a ação imediata dos sentidos já havia fornecido, mascarando as articulações invisíveis, porém determinantes. Estas considerações se inspiram em Alberto Cirese que, com muita autoridade, dirigiu severa e radical crítica à confusão, nos museus folclóricos italianos, do "vivo museográfico" com o "vivo real": "la vita di un museo stà nel ricostruire ai proprio livello, disponendo il reale secondo linee di intelligibilità che il reale non ci presenta nella sua immediatezza" (Cirese 1977:

49). Sem reconstrução abstrata (que abstraia o sensorial, para chegar às matrizes) e sem análise, todo contexto é um logro. (MENESES, 1994, p.31-32)

Pode-se perceber que através da simulação dos cenários da época retratada, há uma expografia pensada em grande parte dos museus de história viva. Por serem em grandes áreas e normalmente distante das cidades, que dificilmente o visitante poderá apreciar em um dia de visita, além dos espaços para descanso, para refeições, para a compra de souvenirs, há mais de um circuito expositivo nas instituições para que o visitante possa ter uma experiência total de ao menos um assunto. Como por exemplo em *Greenfield Village* que é dividido em sete distritos, cada um com seu circuito: somente as fazendas, a área das atividades artesanais, o distrito do Henry Ford e seus automóveis, o local dedicado ao trem, a “rua principal” com comércios e serviços, o espaço do Thomas Alva Edison e a parte mais residencial, com as edificações das casas (THE HENRY FORD, s.a.) (Figura 19).

Figura 19 - Mapa de *Greenfield Village*



Fonte: THE HENRY FORD, 2019.

Em *Westworld*, há a mesma possibilidade de o visitante vivenciar aos poucos o parque em razão da sua grande área e das diferentes localidades com suas respectivas peculiaridades, tais como *Sweetwater*, povoado que é a porta de entrada do parque, palco dos principais acontecimentos e de maior concentração de visitantes e *Pariah*, cidade mais afastada e com mais doses de violência (ALVES, 2018) (Figura 20).

Figura 20 - Mapa promocional de *Westworld*



Fonte: ALVES, 2018, doc. eletr.

Os museus de história viva por estarem afastados dos centros urbanos, por não se tratarem de um local de passagem, por exigirem um planejamento prévio acabam atraindo visitantes que estejam devidamente interessados (BARRETTO, 2008). E no quesito de maior imersão na experiência de um passado simulado, alguns museus de história viva, assim como o parque *Westworld*, oferecem aos visitantes a possibilidade de hospedagem em hotéis e em casas históricas, como em *Colonial Williamsburg*, onde apesar das edificações serem históricas, contam com as comodidades modernas atuais (COLONIAL WILLIAMSBURG, s.a.) (figura 21).

Figura 21 -Casa disponível para hospedagem em *Colonial Williamsburg*



Fonte: COLONIAL WILLIAMSBURG, s.a.

Para Huysen (1994), os Museus foram criados com o objetivo de colecionar e preservar o que sofre com os estragos da modernização, contudo tal objetivo acaba por presentificar o passado, já que está sempre sob influência do presente. Sendo assim, os museus servem tanto como um sepulcro do passado, quanto um espaço de possíveis ressurreições, surgidas a partir da relação do visitante com o acervo. E ao encontro dos museus de história viva, Huysen (1994) afirma que os Museus oferecem ao Ser Humano moderno instável formas tradicionais de identidade, quando simula tradições que não foram atingidas pela modernização, compensando a perda de estabilidade. E o passado só pode ser experienciado como espetáculo, objeto de consumo fugaz (LEAL; RIBEIRO, 2018).

Assim como nos parques temáticos em *Westworld*, nos parques temáticos reais e nos museus de história viva o tempo e o espaço são direcionados conforme o período pretendido, gerando experiências que não seriam possíveis no cotidiano, que estimulam a imaginação do visitante naquele instante (MOREIRA, 2018). Diante da ausência da realidade do tempo, ocorre um momento atemporal naquele espaço físico: “A viagem no espaço é também uma viagem no tempo e contra o tempo. Um lugar não é só seu presente, mas também um labirinto de tempos e épocas diferentes que se entrecruzam numa paisagem e a constituem; assim como marcas”. (MAGRIS, 2008, apud MOREIRA, 2018, p.6).

Outra reflexão acerca do agora, como uma presença que coloca o ser humano em movimento, que o faz lembrar e esquecer, que o obriga a voltar ao passado para desejá-lo como condição de possibilidades futuras é de Paz (2017 apud LEAL; RIBEIRO, 2018, p.69):

[...] não implica renúncia ao futuro nem esquecimento do passado (...). Tampouco pode confundir-se com o hedonismo fácil. A árvore do prazer não cresce no passado ou no futuro mas no agora mesmo (...). Alternativamente luminoso e sombrio, o presente é uma esfera onde se unem as duas metades, a ação e a contemplação (...) Que sabemos do presente? Nada ou quase nada. Mas os poetas sabem algo: o presente é o manancial das presenças.

O futuro foi muito invocado ao longo do século XX, construiu-se e massacrou-se em seu nome, contudo no seu último terço o foco foi o presente, um presente massivo, que fabrica cotidianamente o passado e o futuro, um presente já passado antes de ter completamente chegado (HARTOG, 2006). O patrimônio, produzido ou reproduzido a partir do olhar do presente sobre o passado, é vítima da força do tempo, da ruptura com o passado. A materialidade se perde ao passar dos anos e quando se restaura o objeto, ele perde o potencial de testemunho do tempo. Mas serve aos propósitos do presente, principalmente aos interesses econômicos do turismo, valorizando conforme o ritmo do mercado (HARTOG, 2006; MAROEVIC, 1997; MENESES, 1994).

Diante deste cenário, cabe ressaltar que o anseio de presentificar o passado, seja nos museus de história viva ou em *Westworld* tratam-se de novas expressões do Museu que visam não somente presentificar o mundo no Museu, mas também presentificar, em processo, o Museu no mundo (SCHEINER, 2008).

Uma das principais críticas à História Viva é a mercantilização do passado, fruto da relação cada vez mais íntima entre capital, turismo e cultura. O visitante procura experiências instantâneas, grandes exposições ao invés de apropriar-se do conhecimento, às vezes o passado simulado é mais valioso do que o evento real. O governo utiliza o turismo como forma de levar o desenvolvimento para grupos mais vulneráveis da sociedade, entretanto, quer que estes grupos continuem com os resquícios de autenticidade para que o visitante/turista consuma tal cultura e atraia sempre mais interessados. Para fascinar o visitante, o turismo acaba por, muitas vezes, criar realidades históricas artificiais para que haja um espetáculo sedutor. O

passado pode ser comercializado como mercadoria em série e como entretenimento pode ser consumido e descartado (BARRETTO, 2008; CARLOS, 1996; MOREIRA, 2018; HUYSSSEN, 1994; LEAL; RIBEIRO, 2018; MAGELSSSEN, 2004).

Há um termo para a história com fins turísticos, *Disney History* ou *Distory*, inspirado no parque temático de origem estadunidense *DisneyWorld*, criado pela autora Kirshenblatt-Gimblett (1998). A “disneyficação” da história é uma crítica ao museus de história viva, pois eles apresentariam versões limpas e puras do passado, complacentes com a ausência de conflitos sociais que existem na História, contudo, essa intenção superficial de comunicação também ocorre em Museus tradicionais que produzem um discurso romântico sobre o passado. Outra dificuldade nos museus que utilizam a História Viva são os relatos históricos incompletos, são subjetivos, mas acontecem do mesmo modo em outras tipologias de Museus (MENESES, 1994; SHAFERNICH, 1993).

O autor Luiz Carlos Oliveira Junior (2018) ao analisar a série *Westworld* e por conseguinte os parques temáticos apresentados, critica a maneira de como o passado é retratado:

Westworld representa a lógica cultural capitalista em versão avançada ou mesmo esclerosada. É o infantilismo regressivo da Disneylândia somado à permissividade “adulta” de Las Vegas. Os valores da América dos pioneiros lá se encontram embalsamados, reciclagem nostálgica e fetichista do passado, fantasia idealizada de um mundo histórico que, originalmente, calcara-se em conflitos múltiplos [...] O parque congela o Velho Oeste como imagem, situando-o ao abrigo das transformações históricas que lhe puseram fim. Há aí algo muito próprio da cultura norte-americana, com seu exílio voluntário, sua “histerese puritana e moral”, seu eterno anseio por romper o istmo com o Velho Continente para forjar um mundo sem história, sem contradições, síntese utópica de uma identidade nacional fraturada desde a origem. (OLIVEIRA JUNIOR, 2018, p. 110)

Crítica muito semelhante a Meneses (1994) acerca do modo como o cotidiano é simulado nos museus de história viva:

O povo é um conjunto de estereótipos, necessários para o funcionamento do modelo, heroicizado, idilizado como convém a pioneiros e fundadores. O cotidiano, por sua vez, é apenas uma enciclopédia de “ações típicas”, atemporais, a-historicizadas, liberadas de qualquer estrutura ou sistema. Parece até que o cotidiano deixou de ser o locus de instituição e produção efetiva das relações sociais. Não há conflito, tensão, apenas “vida”, que se concebe, é claro, de maneira puramente cinética: “it lives!”. Ao inverso, uma exposição sobre o cotidiano seria histórica quando, além de “mostrar como se vivia”, fosse capaz de explicar porque se vivia assim. Não é o caso, aqui. (MENESES, 1994, p. 35)

Outro julgamento negativo acerca dos museus de história vivo é o congelamento do passado, o eterno presente. Para Gonçalves (1988), *Colonial Williamsburg*, ao optar pela reprodutibilidade técnica dos prédios, ruas, objetos e reencenação de costumes e pessoas do ano de 1775 resulta em uma forma “não-aurática” de autenticidade, o mais importante é recriar, ao invés de mostrar as marcas da passagem do tempo. O desaparecimento da ‘aura’ culmina em um eterno presente, um passado com aspecto de novo, desconexo do presente e do futuro. Enquanto cidades-monumentos como Ouro Preto, cidade histórica em Minas Gerais, optou-se por deixar o passado “agir” no Patrimônio, com o intuito de valorizá-lo. Na cidade não há reproduções arquitetônicas ou de costumes estancadas no tempo, a singularidade e permanência são ressaltadas contribuindo para a “aura” do local.

Conforme Meneses (1994), a História não pode ser visualizada, ela pode ser um estímulo para o conhecimento, não o próprio conhecimento. Ao tornar a experiência exclusivamente sensorial não há distanciamento entre o passado e o presente nos museus de história viva, o passado é um presente anterior, tal presentismo está conectado ao espetáculo e ao consumo (MENESES, 1994; MENESES, 2002). Gadamer (1998 apud RAMOS, 2001, p.119) salienta que “[...] o tempo não é um precipício que devemos transpor para recuperarmos o passado; é, na realidade, o solo que mantém o devir e onde o presente cria raízes”.

O Museu deve gerar reflexões sobre as variadas relações entre o passado e o presente, por meio do acervo exposto em determinado espaço e ao reproduzir cenários e situações para a exposição dos objetos, os museus de história viva desprezariam a complexidade do tempo. Quando o Museu se exime de gerar reflexões, de aguçar a consciência crítica dos visitantes, ele está praticando um autoritarismo mascarado (MENESES, 1994; RAMOS, 2001). Nessa perspectiva, as instituições museológicas devem ter o cuidado de restringir os intérpretes nos espaços apropriados. Além deste cuidado, a utilização de intérpretes em primeira pessoa sofre algumas críticas, como a barreira na comunicação com o visitante, o que os tornam para alguns autores “etiquetas falantes” (MENESES, 1994; SHAFERNICH, 1993).

Apesar das críticas negativas de que os museus de história viva somente servem para entretenimento, ou não exploram as complexas relações dos grupos étnicos, algumas instituições como *Plimoth Plantation* e *Colonial Williamsburg* melhoraram tais questões ao adotar a História Social e os conflitos para um “[...]”

conhecimento mais profundo, mais abrangente e preciso da história representada” (STOVER, 1989 apud MAGELSSSEN, 2004, p. 65).

Há quem veja o lazer proporcionado pelos museus de história viva como algo positivo, Coelho (2009) percebe que o uso da História Viva torna os Museus um ponto de encontro cultural dinâmico, gerando nos mais jovens interesse pela História, tanto que alguns museus tradicionais adicionam elementos do Teatro, como contação de histórias, monólogos, diálogos e interpretação interativa de personagens históricos para atrair um maior público. É a união entre a educação e o entretenimento que deixa o Museu um lugar mais agradável, que faz o visitante regressar mais vezes, o que acaba por despertar noções de patrimônio e o desejo de preservá-lo por parte da comunidade. É possível aprender por meio da recriação do passado, sem comprometer a integridade física do acervo (COELHO, 2009; SHAFERNICH, 1993).

O nível de expectativa visual já foi ultrapassado, as imagens não bastam para o Ser Humano, é preciso algo mais. Neste quesito o Museu, principalmente o de História Viva, é capaz de suprir algo que as produções audiovisuais não conseguem, oferece a experiência de uma imersão em determinada cultura do passado (HUYSSSEN, 1994). Para os defensores da experiência proporcionada pelos museus de história viva, este método pode preencher a lacuna de subjetividade que há entre o visitante e o passado, quando o mesmo vivencia determinada época. Esta experiência gera vínculos afetivos entre o que está sendo simulado e o visitante. O resultado é o afeto pelo patrimônio, a sua valorização e a vontade de conservar, há o desenvolvimento da cidadania, além de incentivar o turismo cultural na localidade (COELHO, 2009; HANDLER; SAXTON, 1988 *apud* ARMSTRONG; COLES, 2008; PAES, 2016).

O cerne da História Viva e dos museus de história viva é a humanização da história perante o público e a empatia resultante dessa emoção, ao presenciar as atividades semelhantes realizadas em seu contexto histórico, o visitante compreende facilmente o período simulado, podendo comparar com o seu cotidiano (SHAFERNICH, 1993).

[...] Este público, antes de mais, tem de sentir no museu a sua identidade. O patrimônio, material e imaterial, não é apenas a herança referente ao passado, nele se manifesta o presente e o futuro em constante renovação como tudo o que a natureza encerra. O patrimônio é natureza humana. Sem esta relação de interdependência a educação patrimonial nunca se fará. O museu, o monumento, o sítio histórico tem de manter-se em diálogo constante com o público que o respeita, preserva, protege como seu. O patrimônio é

também a vida de todos os dias e não uma história do passado. O ensino da cidadania baseado na História e no respeito da tradição é fator essencial na educação e bem-estar do homem integrado na sua cultura. A História Viva consegue esta ligação de afeto entre o patrimônio e os seus públicos por incluir métodos diversificados para comunicar[...] (COELHO, 2009, p. 105)

Todo Museu é uma representação, pois acrescenta algo a mais à realidade, as museálias são parte da performance e com o auxílio das tradições inventadas, preenchem as lacunas do tempo. Como se refere Brulon (2002), para haver o diálogo entre visitante e patrimônio, os Museus não podem ser concebidos como templos ou cemitérios, mas sim como palcos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa procurou abranger possíveis relações entre os parques temáticos e os museus de história viva, a partir dos conceitos pesquisados e explanados, somados à análise das características dos parques temáticos retratados na série *Westworld* e da pesquisa sobre os atributos dos museus de história viva e seus desdobramentos em diversos países. Salienta-se que não há a aspiração de definição acerca do tema e que toda e qualquer sugestão, assim como crítica, será frutífera para o debate destas manifestações de Museu no mundo contemporâneo e o respectivo “congelamento” do passado.

Em um primeiro momento, para que haja a compreensão dos parques temáticos apresentados na série *Westworld*, foram apresentados alguns elementos da série, tais como a narrativa, os personagens (anfitriões, recém-chegados e funcionários), suas características e trajetórias, os cenários, como o tempo e a memória são retratadas, além da principal motivação da empresa que administra os parques. Ressalto que em nenhum momento durante a exibição dos episódios da ficção o parque temático é tratado como uma instituição museológica.

Em seguida, o significado do conceito História Viva e a sua construção, principalmente na Europa, foram expostos, assim como a sua utilização em espaços museológicos desde 1891 até os dias atuais, mesmo que determinados espaços não explicitem que façam uso deste método. Os exemplos de museus de história viva e seu funcionamento foram essenciais para o entendimento desta tipologia de museus, portanto cabe lembrá-los, *Skansen* (Suécia), *Bunratty Folk Park* (Irlanda), *Blists Hill Open-Air Museum* (Inglaterra), *Colonial Williamsburg* (E.U.A.), *Greenfield Village* (E.U.A.), *Old Sturbridge Village* (E.U.A.), *Plimoth Plantation* (E.U.A.), *South Park City* (E.U.A.), *Boubou Hama* (Níger), *Timbertown* (Austrália). É perceptível a maioria ser em países de cultura anglo-saxônica, tanto que o exemplo encontrado no Rio Grande do Sul, é intitulado como parque turístico, o Parque Aldeia do Imigrante, localizado no município de Nova Petrópolis e a manifestação de História Viva mais executada no Brasil são os Quartos de Época, presentes em diversos museus e centros culturais do país.

Contudo, nos Quartos de Época não há o uso dos intérpretes, ao contrário do que ocorre nos museus de história viva, seja em primeira pessoa ou em terceira pessoa,

trata-se de um fator relevante na aplicação da História Viva e seu impacto é determinante na experiência imersiva dos visitantes.

A ideia de performance, a aproximação entre o Teatro e o Museu, é fundamental para entender que a realidade pode ser manipulada, a partir da reapresentação do real, por meio de objetos reais, o passado é reinterpretado sob o olhar do presente. A musealização é uma simulação do mundo, sendo assim, os Museus são centro de simulações, mas não simulações do real e sim de projeções da época pretendida. Por essa razão, a História Viva é relevante para que o visitante possa “sentir” a cultura e narrativa propostas.

Concomitante ao processo de simulações projetadas do passado, há o conceito de autêntico e inautêntico, além da aura, todos se aplicam para os territórios e os objetos, a aura é atribuída também a partir do olhar do presente. A autenticidade “real” tem perdido relevância nos desejos dos turistas perante as simulações, mesmo cientes que a realidade é encenada, desde que estas apresentem uma história satisfatória, fidedigna e coerente. Esta autenticidade forjada para a preservação do Patrimônio é alvo dos críticos dos museus de história viva e outros autores colocam dúvidas sobre a necessidade da autenticidade real nos espaços museológicos.

A memória e a nostalgia, esta fruto do rompimento com passado, são necessárias para que haja o sentimento de pertença e identidade e ambas são exploradas nos museus de história viva e nos parque temáticos em *Westworld* para haver a identificação com o patrimônio, garantindo a continuidade através da conexão entre o passado, o presente e o futuro. Quando as personagens Dolores e Maeve na série *Westworld* recuperam a memória, ocorre uma ruptura com a narrativa imposta e repetitiva, há uma consciência do seu papel no presente, possibilitando o livre arbítrio.

Por despertar a imaginação dos visitantes por meio da tentativa de recuperação da memória do passado, os museus de história viva são criticados, entretanto, é a imaginação que proporciona ao visitante a fuga do seu cotidiano, facilitando a imersão na vivência oferecida, testando assim suas crenças e seus limites.

Este processo de despertar o imaginário do visitante, por meio de um passado simulado, é repleto de tradições inventadas. São estas tradições inventadas que facilitam a aproximação entre os parques temáticos em *Westworld* e os museus de história viva, conectando-se ao passado por uma continuidade artificial, calcadas na História, elas manifestam-se na indumentária dos intérpretes e anfitriões, na música

tocada em tais espaços, na culinária oferecida aos visitantes e na presença de animais nativos.

Nos museus de história viva, a ambientação e a cenografia são fatores determinantes na ideia da simulação do passado e sofrem por não problematizar as crises do período, simulando um passado fetichizado. Há nestas recriações de ambientes uma expografia pensada para além da simples disposição de edificações, há circuitos expositivos em grande parte dos museus de história viva, além das comodidades, como locais para descanso e refeição, lojas para compras e inclusive opções de hospedagem.

Ao congelar o passado, as instituições museológicas criam momentos atemporais nos quais o passado é experienciado de forma efêmera, pois o agora faz o Ser Humano lembrar e esquecer, obrigando-o a desejar o passado como possibilidade de um futuro. Na busca por este passado presente, algumas das instituições podem mercantilizar estas experiências do passado em série, como espetáculo descartável, somente para fins turísticos, a tão criticada “disneyficação” da história, a visão romântica do passado.

Existem autores que enxergam como positivo a aplicação da História Viva em espaços museológicos, pois além de incentivar o turismo cultural, atrai o interesse de mais jovens pela História, torna o local mais agradável, aguça a vontade de retornar, despertando o gosto pelo patrimônio e sua conservação. Estes vínculos afetivos deixariam o processo de aprendizagem da História mais humano, facilitando o ensino, desenvolvendo um maior sentimento de identidade e preenchendo as lacunas do tempo entre o seu cotidiano e o passado.

Por se tratar de um assunto pouco explorado na Museologia brasileira, talvez até por não haver museus nacionais explicitamente ligados a esta tipologia, há poucas fontes disponíveis, e quando há, normalmente são criticando negativamente os museus de história de viva estrangeiros, contudo esta tipologia de museus é mais abordada em publicações na área do Turismo. A bibliografia estrangeira também há problemas, talvez por não ter uma definição na nomenclatura desses espaços museológicos, em cada país há uma forma de identificação. Enquanto, apesar de a série ser recente, há uma notável produção acadêmica sobre a mesma, seja no âmbito da Comunicação ou no da Filosofia.

A despeito destes pequenos contratempos, diante da análise dos paralelos entre o parque temático apresentado na série televisiva *Westworld* e os exemplos de museus de história viva, dos conceitos basilares essenciais suscitados, é possível reconhecer que em alguns espaços há a espetacularização em excesso, em detrimento ao esperado caráter reflexivo educacional. Porém, é necessária a compreensão de que o conceito de Museu está mudando, tendo em vista que não trata-se mais unicamente de um espaço físico, mas sim de um processo, de um fenômeno, que manifesta-se no instante da conexão entre o Ser Humano, a cultura e o meio ambiente, trata-se de algo que está sendo, não de algo que é. Tanto que há o atual debate sobre a nova definição de Museu, é um tema muito controverso, repleto de opiniões distintas.

Esta pesquisa é somente o primeiro passo para suscitar quais as manifestações de museus de história viva são possíveis no Brasil, mesmo que não sejam auto intituladas, como, principalmente, os parques sobre etnias imigrantes no país. Outra perspectiva plausível é analisar mais profundamente se as tentativas de equilíbrio entre o turismo mercadológico/entretenimento e a educação reflexiva nos museus de história viva são bem sucedidos em outros locais do mundo.

A análise de uma série televisa sob um viés museológico, aliada aos conceitos oriundos da Filosofia, Turismo e Comunicação reforçam a transversalidade da Museologia, ao mesmo tempo em que os museus de história viva são poucos debatidos na Museologia nacional esta pesquisa contribui para que a tipologia tenha mais holofotes nas discussões atuais, seja com julgamentos positivos ou negativos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Soraia. HBO divulga mapa de “Westworld” para destacar principais locais do parque. **B9**, São Paulo, abr. 2018. Disponível em: <https://www.b9.com.br/89273/hbo-divulga-mapa-de-westworld-para-destacar-principais-locais-do-parque/>. Acesso em: 05 abr. 2021.

ANAZ, Sílvia Antonio Luiz. Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de Westworld. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 1-17, 2018. DOI:<http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2018.2.28492>. Disponível em: https://redib.org/Record/oai_articulo1482938-construindo-s%C3%A9ries-de-tv-complexas-a-concep%C3%A7%C3%A3o-dieg%C3%A9tica-de-westworld. Acesso em: 23 fev. 2021.

ARMSTRONG, Paul; COLES, Janet. Living history: learning through re-enactment. *In*: ANNUAL SCUTREA CONFERENCE, 38., 2008, Edimburgo. **Anais** [...]. Edimburgo: Universidade de Edimburgo, 2008. Disponível em: <https://www.leeds.ac.uk/educol/documents/172304.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2021

BARRETTO, Margarita. Os museus e a autenticidade no turismo. **Itinerarium**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, 2008. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/267905215.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2021

BAUDRILLARD, Jean. **Simulations**. Nova York: Semiotext(e), 1983. 169 p.

BAUDRILLARD, Jean. Das fraktale Subjekt. **Ästhetik und Kommunikation**, 67/68, 1987, p. 35-30

BENJAMIN, Walter. **Illuminations: Essays and Reflections**, Nova York: Schocken Books. 1969. 288 p.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BRAGA, Jezulino Lúcio. O Museu em Processo: Oralidades no uso pedagógico do Museu de Artes e Ofícios/BH. **História & Ensino**, Londrina, v. 22, p. 29-49, 2016. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/23246>. Acesso em: 26 jan. 2021.

BRULON, Bruno. Entre o reflexo e a reflexão: por detrás das cortinas da performance museal. *In*: ENCONTRO REGIONAL ICOFOM LAM, 2012 Rio de Janeiro. **Anais** [...]. Rio de Janeiro: UERJ, 2012. p. 192-204. Disponível em: https://www.academia.edu/7469134/Entre_o_reflexo_e_a_reflex%C3%A3o_por_detr%C3%AAs_das_cortinas_da_performance_museal. Disponível em: 26 jan. 2021.

BRULON, Bruno. Os objetos de museus, entre a classificação e o devir. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 25, n. 1, p. 037, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/92769>. Acesso em: 28 abr. 2021.

CARLOS, Ana Fani Assandri. O turismo e a produção do não-lugar. **Turismo: Espaço, Paisagem e Cultura**. São Paulo, 1996.

CANALE, Gabriel; CIMINO, James. Por que torcemos contra humanos e a favor de robôs em 'Westworld', **Folha de São Paulo**, ano 99, 4 maio 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2020/05/por-que-torcemos-contra-humanos-e-a-favor-de-robos-em-westworld.shtml>. Acesso em: 24 abr. 2021.

CIOLOFI, Luigina; MCLOUGHLIN, Marc. Designing for meaningful visitor engagement at a living history museum. *In*: NORDICHI '12: Proceedings of the 7th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Making Sense Through Design, 7., 2012, Copenhagen. **Anais [...]**. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2012. p.69-78. Acesso em: 15 fev. 2021.

COELHO, Raquel da Assunção. **História Viva: A Recriação Histórica como Veículo de Divulgação do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (1986-2009)**, 2009. Dissertação (Mestrado em Arte, Patrimônio e Restauro), Universidade de Lisboa, Lisboa, 2009. Disponível em: http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/2256/33/ulfl078314_tm_vol_1.pdf. Acesso em: 23 fev. 2021.

COLONIAL WILLIAMSBURG. Know before you go, s.a. Williamsburg. Disponível em: <https://www.colonialwilliamsburg.org/visit/know-before-you-go/?from=navvisit>. Acesso em: 27 mar. 2021.

FRAGATA, Matheus. As Simbologias em Westworld. **Bastidores: Aqui a crítica acontece**, 2017. Disponível em <https://nosbastidores.com.br/artigo-as-simbologias-em-westworld/>. Acesso em 24 abr. 2021.

GONÇALVES, José Reginaldo. Autenticidade, memória e ideologias nacionais: o problema dos patrimônios culturais. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 1 n.2, p. 264-275, 1988. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/2163/>. Acesso em: 26 já. 2021.

HARTOG, François. Tempo e patrimônio. **Varia História**, Belo Horizonte, v.22, n.36, 2006, p.261-273. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-87752006000200002>. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/vh/v22n36/v22n36a02.pdf>. Acesso em 26 jan. 2021.

HOBBSAWM, Eric J., Introdução: A invenção das tradições. *In*: HOBBSAWN, Eric; RANGER, Terence (org.). **A invenção das tradições**. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. p. 9-23.

HUYSSSEN, Andreas. Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, v. 23, p. 35–57, 1994. Disponível em <http://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=reviphan&pagfis=8370>. Acesso em 24 abr. 2021

JEUDY, Henri Pierre. **Die Welt als Museum**. Berlim: Merve Verlaf, 1987.

JEUDY, Henri Pierre. Der Komplex der Museophilie. In: ZACHARIAS, W. (ed.), op. cit., p. 115-121; JEUDY, H. P.. Die Musealisierung der Welt oder Die Erinnerung des Gegenwärtigen. **Ästhetik und Kommunikation**, 67/68, 1987, p. 23-30

KIRSHENBLATT-GIMBLETT, Barbara. **Destination Culture: Tourism, Museums and Heritage**. Berkeley: University of California Press. 1998.

LEAL, Bruno Souza; RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Em busca do tempo: memória, nostalgia e utopia em Westworld. **Contracampo**, Niterói, v. 37, n.3, p.65-80, 2018. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/19458/pdf> Acesso em: 23 fev. 2021.

MAGELSSSEN, Scott. Living History Museums and the Construction of the Real through Performance. **Theatre Survey**, Cambridge, v. 45, p.61-74, mai. 2004. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0040557404000055>. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/theatre-survey/article/abs/living-history-museums-and-the-construction-of-the-real-through-performance/DD289BEBBADF88F43FD63DCD8AFCAE5E>. Acesso em: 23 mar. 2021.

MAROEVIC, Ivo. O papel da musealidade na preservação da memória. In: CONGRESSO ANUAL DO ICOFOM – MUSEOLOGIA E MEMÓRIA. 1997, Paris/Zagreb, **Anais [...]**. Paris, 1997.

MENESES, Ulpiano Bezerra de. Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico . **Anais Do Museu Paulista: História E Cultura Material**, São Paulo, v.2, p. 9-42, jan/dez, 1994. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-47141994000100002>. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/anaismp/v2n1/a02v2n1.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2021

MENESES, Ulpiano Bezerra de. A pesquisa no museu como produção de conhecimento original. In: SEMINÁRIO SOBRE MUSEUS-CASAS. PESQUISA E DOCUMENTAÇÃO. 4., 2002, Rio de Janeiro, **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2002. Disponível em: <http://www.docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=BibObPub&pasta=Anais%20do%20IV%20Seminario%20sobre%20Museus%20Casas:%20Pesquisa%20e%20Documentacao&pesq=&pagfis=423>. Acesso em: 15 mar. 2021

MOREIRA, Giovanni Bergamaschine. **Experiência turística em parques temáticos: uma análise dos visitantes do Parque Temático da série Westworld (HBO)**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso; (Graduação em Interdisciplinar em Ciências Humanas) - Universidade Federal de Juiz de Fora, 2018. Disponível em <https://www.ufjf.br/bach/files/2016/10/GIOVANNI-CARLOS-BERGAMASCHINE-MOREIRA.pdf> Acesso em: 23 fev. 2021.

OLIVEIRA JUNIOR, L. C. Era uma vez em Westworld. **ARS**, São Paulo, v.18, n.38, 2020. p.107-137. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2020.165541>
Disponível em: [PAES, Gustavo Nascimento. **Visitas teatralizadas em museus: novos meandros para a comunicação museológica**. 2016. Dissertação \(Mestrado em Museologia\) - Museologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
DOI:10.11606/D.103.2016.tde-18102016-155524. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/103/103131/tde-18102016-155524/pt-br.php> Acesso em: 23 mar. 2021.](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202020000100107&script=sci_abstract&tlng=pt#:~:text=OLIVEIRA%20JUNIOR%20C%20Luiz%20Carlos.,Era%20uma%20vez%20em%20Westworld.&text=Este%20artigo%20analisa%20a%20fic%C3%A7%C3%A3o,crise%20do%20sujeito%20humanista%20moderno. Acesso em: 23 mar. 2021.</p>
</div>
<div data-bbox=)

PARKS, Suzan-Lori, Possession. **The America Play and Other Works**, New York: Theatre Communications Group, 1995.

PLIMOTH PATUXET. **Visit**, s.a. Disponível em: <https://www.plimoth.org/>. Acesso em: 20 mar. 2021.

POVOLNY, Bonnie. **Old Salem Museums & Gardens: How a Living Museum in the South Addresses the History of Slavery**. 02 abr. 2021. Disponível em: https://culturalpropertynews.org/old-salem-museums-gardens-how-a-living-museum-in-the-south-addresses-the-history-of-slavery/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=old-salem-museums-gardens-how-a-living-museum-in-the-south-addresses-the-history-of-slavery Acesso em: 18.05.21

POYER, Vanessa. L'éclectique musée national de niamey, "miroir" du niger. **TV5MONDE**, Paris, 14 jan. 2021. Disponível em: <https://information.tv5monde.com/video/l-eclectique-musee-national-de-niamey-miroir-du-niger>. Acesso em: 8 mar. 2021.

PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA PETRÓPOLIS. **Parque Aldeia do Imigrante**, s.a. Disponível em: <https://www.novapetropolis.rs.gov.br/turismo/17/parque-aldeia-do-imigrante>. Acesso em 14 mar. 2021.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. Museu, ensino de história e sociedade de consumo. **Trajeto Revista de História UFC**, Fortaleza, v. 1, n. 1, p. 109-131, 2001. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/17181>. Acesso em: 15 mar. 2021.

SCHEINER, Tereza. Museologia e a apresentação da realidade. In: ACTAS DEL XI ENCUENTRO REGIONAL DEL ICOFOM LAM. 11., 2002, Equador. **Anais [...]**. Equador: ICOFOM / Tacnet Cultural Ltda., 2002. p.96-105. Disponível em: http://icofom.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/18/2018/12/lam_2002.pdf Acesso em: 14 mar. 2021.

SCHEINER, Tereza. O museu como processo. In: **Caderno de Diretrizes museológicas 2: Mediação em museus: curadorias, exposições e ação educativa**.

Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Cultura/ Superintendência de Museus, 2008. p.34-47. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/20233067/caderno-de-diretrizes-museologicas-2> Acesso em: 13 mar. 2021.

SHAFERNICH, Sandra M., On-site museums, open-air museums, museum villages and living history museums: Reconstructions and period rooms in the United States and the United Kingdom. **Museum Management and Curatorship**, Reino Unido, v. 12, 1993, p.43-61, Disponível em: [https://doi.org/10.1016/0260-4779\(93\)90005-A](https://doi.org/10.1016/0260-4779(93)90005-A) Acesso em 21 fev. 2021.

SKANSEN. **Upptäck Skansen**, s.a. Disponível em: <https://www.skansen.se/>. Acesso em: 05 abr. 2021.

THE HENRY FORD, **Historic Districts & Map**, s.a. Disponível em: <https://www.thehenryford.org/visit/greenfield-village/districts/>. Acesso em: 05 abr. 2021.

THE VILLAGE STREET. **Get ready to experience village life in 19th century Ireland!**, s.a. Disponível em: <https://www.bunrattycastle.ie/folk-park/the-village-street/>. Acesso em: 27 mar. 2021.

TIMBERTOWN. **Timbertown Farmyard Friends**. s.a. Disponível em: <https://timbertown.com.au/portfolio-view/timbertown-farm/>. Acesso em: 27 mar. 2021.

TURNER, Victor. Images and reflections: ritual, drama, carnival, film, and spectacle in cultural performance. In: **The Anthropology of Performance**. New York: PAJ Publications, 1988.

VIFWEEKEND.BE. Boubou Hama : L'éclectique Musée-Zoo du Niger (en images), **LeVifWeekend.be**, Bruxelas, 12 jan. 2021. Disponível em: https://weekend.levif.be/lifestyle/voyage/boubou-hama-l-eclectique-musee-zoo-du-niger-en-images/diaporama-normal-1378705.html?cookie_check=1616344936. Acesso em: 8 mar. 2021.

WESTWORLD. Direção de Jonathan Nolan. HBO, 2016, son., color. (1 temporada)