



**HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD**

***HYPER-REALITY IN THE TOURIST EXPERIENCE IN GRAMADO: SUSTAINABILITY OF THE URBAN TOURIST SPACE FROM THE PERSPECTIVE OF UMBERTO ECO AND BAUDRILLARD***

***HIPERREALIDAD EN LA EXPERIENCIA TURÍSTICA EN GRAMADO: SOSTENIBILIDAD DEL ESPACIO TURÍSTICO URBANO DESDE LA PERSPECTIVA DE UMBERTO ECO Y BAUDRILLARD***

Giancarlo Moser<sup>1</sup>, Thiago Henrique Almino Francisco<sup>2</sup>, André Luiz Kopelke<sup>3</sup>

e524853

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i2.4853>

PUBLICADO: 02/2024

**RESUMO**

A relação entre turismo e hiper-realidade é explorada neste estudo, conectando as ideias de Lefebvre, Milton Santos e Umberto Eco. O turismo contemporâneo abraça uma faceta de simulação, criando ambientes artificiais que mimetizam locais famosos ou períodos históricos. Tais espaços procuram encapsular a essência de um local específico, oferecendo aos visitantes uma versão simulada desses lugares. No contexto da hiper-realidade, delineada por Baudrillard, a fronteira entre o real e o artificial se dissipa, dando origem a uma realidade simulada que atrai mais do que o próprio real. O turismo torna-se, assim, um solo fértil para a expressão desse fenômeno. O estudo ressalta como o turismo de simulacros, embora ofereça uma maneira inovadora de explorar o mundo, não está isento de controvérsias. Críticos apontam a diluição da autenticidade cultural e a comercialização da cultura em detrimento de tradições locais. O debate sobre o legado cultural a ser desenvolvido e apresentado aos turistas persiste, enquanto os espaços simulados continuam a atrair viajantes em busca de experiências únicas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Turismo e Cultura. Hiper-realidade Urbana. Autenticidade e Comercialização no Turismo.

**ABSTRACT**

*This study explores the relationship between tourism and hyperreality, connecting the ideas of Lefebvre, Milton Santos, and Umberto Eco. Contemporary tourism embraces a facet of simulation, creating artificial environments that mimic famous locations or historical periods. These spaces seek to encapsulate the essence of a specific place, offering visitors a simulated version of these destinations. Within the context of hyperreality, outlined by Baudrillard, the boundary between the real and the artificial dissipates, giving rise to a simulated reality that is more alluring than reality itself.*

<sup>1</sup> UNISUL - Universidade do Sul de Santa Catarina.

<sup>2</sup> Pós-Doutor em Administração (PPGA/UFSC). Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina (EGC/UFSC). Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Administração Universitária da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGAU/UFSC). Especialista em Gestão de Pessoas e Competências Organizacionais e Bacharel em Administração com ênfase em Marketing pela Faculdade de Ciências Econômicas da Região Carbonífera. Coordenador do Setor de Avaliação Institucional (SEAI), da Comissão Própria de Avaliação (CPA), e Professor do Departamento de Administração, ambos vinculados a Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC). Coordenador Adjunto dos Cursos de Administração e Administração, Comércio Exterior. Pesquisador, vinculado ao Instituto de Estudos e Pesquisas em Administração Universitária (INPEAU - UFSC) e ao Grupo de Estudos sobre Universidades (GEU - UNESC).

<sup>3</sup> Graduação em Administração pela Universidade do Estado de Santa Catarina, graduação em Ciências Econômicas pela Universidade Federal de Santa Catarina e mestrado e doutorado em Administração pela Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação para os cursos de Administração, Ciências Econômicas e Ciências Contábeis. Avaliador "ad-hoc" das condições de ensino superior do Ministério da Educação e professor da Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí em Rio do Sul-SC e do Centro Universitário Leonardo da Vinci em Indaial - SC. Coordenação de cursos, coordenação de estágios, projetos de credenciamento institucional, autorizações, reconhecimentos e renovação de reconhecimentos de cursos da área de Ciências Sociais Aplicadas.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

*Tourism thus becomes fertile ground for the expression of this phenomenon. The study highlights how simulated tourism, while offering an innovative way to explore the world, is not exempt from controversies. Critics point out the dilution of cultural authenticity and the commercialization of culture at the expense of local traditions. The debate over the cultural legacy to be developed and presented to tourists persists, while simulated spaces continue to attract travelers in search of unique experiences.*

**KEYWORDS:** *Tourism and Culture. Urban Hyperreality. Authenticity and Commercialization in Tourism.*

### RESUMEN

*En este estudio se explora la relación entre turismo e hiperrealidad, conectando las ideas de Lefebvre, Milton Santos y Umberto Eco. El turismo contemporáneo adopta una faceta de simulación, creando entornos artificiales que imitan sitios famosos o períodos históricos. Dichos espacios buscan encapsular la esencia de un lugar específico, ofreciendo a los visitantes una versión simulada de esos lugares. En el contexto de la hiperrealidad, esbozado por Baudrillard, la frontera entre lo real y lo artificial se disipa, dando lugar a una realidad simulada que atrae más que lo real mismo. El turismo se convierte así en un terreno fértil para la expresión de este fenómeno. El estudio subraya cómo el turismo de simulacros, si bien ofrece una forma innovadora de explorar el mundo, no está exento de controversia. Los críticos señalan la dilución de la autenticidad cultural y la comercialización de la cultura a expensas de las tradiciones locales. El debate sobre el legado cultural a desarrollar y presentar a los turistas persiste, mientras que los espacios simulados siguen atrayendo a viajeros en busca de experiencias únicas.*

**PALABRAS CLAVE:** *Turismo y Cultura. Hiperrealidad urbana. Autenticidad y comerciabilidad en el turismo.*

### INTRODUÇÃO

O turismo sempre foi uma porta de entrada para explorar culturas diversas, histórias e paisagens. O turismo de simulacros/simulações envolve a construção de ambientes artificiais que imitam destinos famosos ou períodos históricos. Esses espaços visam encapsular a essência e estética de um local específico, permitindo que os visitantes se envolvam em uma versão simulada desse lugar. De resorts temáticos e vilarejos replicados a cidades inteiras projetadas para se parecer com destinos famosos, esses espaços oferecem uma escapada da realidade cotidiana.

Estes espaços urbanos podem ser caracterizados por simular realidades a eles alheias, ou seja, agem como simulacros, e, nesse sentido, Oliveira (2005, p. 02) oferece uma conceituação sobre Simulacro com base em Jean Baudrillard<sup>1</sup>, pensador francês do século XX, popularizou nos meios acadêmicos este termo:

(...) como sendo uma realidade além da realidade, que, apreendida por todos no cotidiano, transforma tudo, do mais próximo ao mais distante, em uma noção de

<sup>1</sup> A hiper-realidade é amplamente explorada e discutida pelo filósofo francês e cabe aqui um breve contexto de seu pensamento, reiterando que este ensaio busca a análise específica sob o prisma de Umberto Eco. Segundo as considerações de Baudrillard (2008), a hiper-realidade se configura como um estado em que a própria realidade e suas representações se amalgamam, resultando em uma fusão indistinta entre a imagem simulada e o real. Neste cenário hiper-real, nos vemos imersos em um universo em que as representações visuais, os signos e os símbolos são incessantemente reproduzidos e absorvidos, originando uma realidade simulada, plena de artificialidade. A cultura de massa, os meios de comunicação e os avanços tecnológicos desempenham um papel preponderante na construção desse estado hiper-real, no qual os limites entre o que é tangível e o que é ilusório se dissipam.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

verdade vivida, mesmo que não diretamente. Simulacros são, então, todo tipo de estereótipo, de modelo, cujo significado funciona por si só, sem a necessidade de um referente físico ou factual. São signos ou imagens com sentidos próprios, produzindo realidades autônomas além da realidade de fato.

Nesse sentido, o objetivo principal deste trabalho é explorar a relação entre turismo e hiper-realidade, destacando como o turismo contemporâneo incorpora elementos de simulação, criando ambientes artificiais que imitam locais famosos ou períodos históricos. O texto discute como esses espaços simulados buscam capturar a essência de um local específico, oferecendo aos visitantes uma versão simulada desses lugares<sup>2</sup>. Além disso, o texto aborda a dissolução da fronteira entre o real e o artificial no contexto da hiper-realidade, conforme delineado por Baudrillard e Umberto Eco, e destaca que o turismo se torna um terreno propício para expressar esse fenômeno. No entanto, o texto também menciona as controvérsias associadas ao turismo de simulacros, como a diluição da autenticidade cultural e a comercialização da cultura em detrimento das tradições locais.

Entende-se que o turismo contemporâneo, imerso na era da Hiper-realidade, encontra-se profundamente influenciado pela interseção entre a busca pela autenticidade e a inundaç o de representações simuladas. A Hiper-realidade, conceitualizada por Baudrillard, descreve um estado em que a fronteira entre o real e o artificial se dissipa, gerando uma realidade simulada que ostenta uma vivacidade e atratividade superiores à própria realidade. Nesse âmbito, o turismo se converte em um campo fértil para a expressão da Hiper-realidade. As vivências turísticas frequentemente se moldam e se comercializam com base em representações idealizadas e estereotipadas, oferecendo uma narrativa que pode distorcer a realidade em favor de uma fantasia mais apelativa. Destinos turísticos são meticulosamente concebidos e adaptados para satisfazer às expectativas criadas por imagens previamente consumidas em mídias, campanhas publicitárias e referências culturais.

A indústria turística muitas vezes apresenta um simulacro do autêntico, uma realidade hiper-real que consegue seduzir os viajantes ávidos por uma autenticidade que, paradoxalmente, está imersa em sua própria artificialidade. O turista contemporâneo, em sua busca por autenticidade e vivências genuínas, frequentemente enfrenta o desafio de discernir entre o genuíno e o simulado. A sobreposição da Hiper-realidade no turismo levanta indagações acerca da própria essência da experiência turística: em que medida o que experimentamos em nossas jornadas é autêntico e não meramente uma projeção idealizada, construída para satisfazer às expectativas absorvidas da mídia e da cultura popular?

Com o intuito apenas de melhor referenciar e conceituar a questão das funções e usos do espaço urbano e suas multiformes interrelações com a oferta turística buscamos apoio nas

<sup>2</sup> Alguns destinos turísticos que incorporam simulacros e hiper-realidade em sua oferta podem ser encontrados em várias partes do mundo, tais como: Las Vegas (EUA) é famosa por seus hotéis e cassinos extravagantes, que muitas vezes incorporam temas elaborados, criando uma atmosfera hiper-realista. Por exemplo, o Hotel The Venetian reproduz canais de Veneza, e o Hotel Luxor tem uma pirâmide egípcia. Everland (Coreia do Sul) é o maior parque temático da Coreia do Sul e apresenta uma variedade de atrações temáticas e simuladas, incluindo zonas que recriam cenários de contos de fadas e aventuras místicas e Huis Ten Bosch é um parque temático, no Japão, recria uma vila holandesa, proporcionando uma experiência hiper-realista da cultura e arquitetura holandesas, incluindo canais, moinhos de vento e tulipas.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

concepções de pesquisadores como Henry Lefebvre e Milton Santos, que discutem de uma perspectiva que tenciona as disputas e ocupações dentro de áreas de convivência humana em status dirigidos comumente chamados de cidades, ou como na concepção da *Urbs* dos antigos romanos<sup>3</sup>, buscando além da dimensão espacial e física, mas também sobre as funções sócio-políticas deste espaço. De maneira objetiva, os preceitos ideológicos destes autores moldaram uma percepção de realidade bastante seletiva, que, em um ciclo normativo, reforçava a legitimidade da sua lupa conceitual.

Não se propugna, neste breve ensaio teórico, uma ampla discussão sobre os problemas da urbanização que afetam o convívio humano e a produção e consumo do espaço sociopolítico. Mas tão somente, busca-se um suporte teórico que promova uma base de compreensão ao objeto aqui discutido que é comparar a visão que Umberto Eco faz sobre a Califórnia *hollywoodiana* e o simulacro turístico cada vez mais intenso na região da cidade de Gramado no Rio Grande do Sul e os possíveis dilemas estruturais daí decorrentes, tais como: legado cultural X autenticidade, urbanização e suas idiossincrasias na oferta turística.

### 1. O ESPAÇO URBANO CONSTRUÍDO

O espaço urbano assume, na discussão aqui circunscrita, a feição de um ambiente dinâmico e polifacetado que desempenha um papel essencial no âmbito turístico. A interdependência entre o cenário urbano e as atividades turísticas revela-se complexa, cada um exercendo influência e plasmando o outro. O turismo, ao perscrutar os traços singulares de uma urbe, concorre para a democratização deste espaço, franqueando oportunidades para distintos estratos sociais interagirem e desfrutarem dos recursos urbanos. Tal fenômeno reflete-se na heterogeneidade de visitantes que ocorrem às zonas turísticas.

A democratização do espaço urbano mediante o turismo está igualmente entrelaçada à geração de recursos financeiros e postos de trabalho. O afluxo de turistas engendra uma demanda por serviços, que abarca desde a hospedagem e a gastronomia até a orientação turística e a produção artesanal local. Essa procura dinamiza a economia local, fomentando a criação de empregos e oportunidades de empreendimento para os residentes da área. Além disso, investimentos em infraestruturas turísticas podem revitalizar regiões deterioradas, gerando empregos na esfera da construção civil e aprimorando a qualidade de vida dos habitantes locais.

Não obstante, as interações entre o espaço citadino e o turismo são intrincadas, promovendo uma dinâmica interação que impacta tanto a cidade quanto os visitantes. Quando gerido com acuidade, o turismo pode democratizar o acesso ao espaço urbano, dinamizar a economia local e

<sup>3</sup> Na perspectiva romana, a interligação entre *urbs* e *polis* era essencial: a cidade-estado delineava não só o contexto social e político que fundamentava o conceito contemporâneo de cidadania, mas também proporcionava a base genérica para o *habitat* urbano que hoje conhecemos. A *urbs* representava a infraestrutura fundamental para a habitação coletiva, enquanto a *polis* estabelecia os alicerces da identidade cívica e política.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

criar oportunidades de trabalho, constituindo-se como um vetor de desenvolvimento socioeconômico para as comunidades urbanas.

### 1.1 Henri Lefebvre e a urbanização

Henri Lefebvre, filósofo francês, abordou a urbanização de uma maneira multifacetada. Sua teoria sobre a produção do espaço urbano enfatiza não apenas a dimensão física da cidade, mas também as relações sociais, políticas e simbólicas que a compõem. Lefebvre criticou a urbanização capitalista, destacando como ela cria espaços segregados, alienados e controlados, enfraquecendo a participação democrática e a vida social autêntica.

Ele defendia uma abordagem mais participativa e inclusiva na construção do ambiente urbano, enfatizando a importância do direito à cidade e da produção de espaços que promovam a vida coletiva, a criatividade e a emancipação social. Segundo Lefebvre (1991, p. 121),

(...) no espaço urbano as relações sociais continuam a se tornar mais complexas, a se multiplicar, a se intensificar, através das contradições mais dolorosas. A forma do urbano, sua razão suprema, a saber, a simultaneidade e o encontro, não podem desaparecer. A realidade urbana, no próprio âmago de sua deslocação, persiste e se densifica nos centros de decisão e de informação. Os habitantes (quais? Cabe às pesquisas e aos pesquisadores encontrá-los) reconstituem centros, utilizam certos locais a fim de restituir, ainda que irrisoriamente, os encontros. O uso (o valor de uso) dos lugares, dos monumentos, das diferenças, escapa às exigências da troca, do valor de troca (...) ao mesmo tempo que lugar de encontros, convergência de comunicações e das informações, o urbano se torna aquilo que sempre foi: lugar do desejo, desequilíbrio permanente, sede da dissolução das normalidades e coações, momento do lúdico e do imprevisível.

Nesse sentido, Lefebvre critica a urbanização irracional por promover uma organização do espaço que prioriza a lógica econômica em detrimento das necessidades humanas, resultando em uma falta de acesso equitativo aos recursos e em espaços segregados. Ele busca uma reorganização mais humana e centrada no cidadão.

### 1.2 Milton Santos e as relações entre espaço, tempo e globalização

Por outro lado, Milton Santos, geógrafo brasileiro, analisa as relações entre espaço, tempo e globalização. Ele discute a exclusão espacial e destaca as desigualdades socioespaciais exacerbadas pelo processo de urbanização, enfatizando a necessidade de compreender a complexidade das relações entre poder, capital e espaço para combater a exclusão. Ele também ressalta a importância da justiça espacial, defendendo uma abordagem mais inclusiva na gestão e planejamento urbano. Segundo Santos (1978, p. 171):

O espaço por suas características e por seu funcionamento, pelo que ele oferece a alguns e recusa a outros, pela seleção de localização feita entre as atividades e entre os homens, é o resultado de uma práxis coletiva que reproduz as relações sociais, o espaço evolui pelo movimento da sociedade total.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

Enquanto Lefebvre destaca a importância da apropriação coletiva e da luta contra a mercantilização do espaço urbano, Santos enfatiza a exclusão espacial resultante da globalização e das desigualdades socioeconômicas, apontando:

[...] um condutor cuja vida é efêmera, um breve momento, a fração de tempo necessária para que a estrutura se realize – se geografize, ou melhor, se espacialize – por meio de uma função, uma atividade mais ou menos durável e pela sua união indispensável a uma forma. O processo termina quando uma fração da estrutura é materializada em uma forma particular, condenada a uma função particular. Então, um novo processo começa. (Santos, 2007, p. 102).

Estes dois pesquisadores compartilham a preocupação com a justiça espacial e a necessidade de repensar as relações sociais e econômicas no espaço urbano, buscando formas de mitigar a exclusão e promover uma maior igualdade de acesso e uso do espaço urbano.

### 2. A “VIAGEM NA IRREALIDADE COTIDIANA” DE UMBERTO ECO

“Viagem na Irrealidade Cotidiana”, de 1984, de Umberto Eco, é uma exploração teórica sobre como a cultura contemporânea cria e consome simulações da realidade dentro de espaços urbanos. Eco discute como a sociedade moderna, por meio de mídias, entretenimento e outras formas de expressão cultural, constantemente produz e vive em um mundo de simulações, imitações e representações que moldam nossas percepções da realidade. Ele explora a natureza da simulação, como ela é utilizada na publicidade, na arte, na história e na própria construção da identidade cultural, oferecendo uma reflexão profunda sobre os aspectos simulados da vida cotidiana e como esses elementos influenciam nossa compreensão do mundo à nossa volta.

Em “Viagem na Irrealidade Cotidiana”, Umberto Eco examina a Califórnia como um exemplo particularmente interessante da irrealidade e das simulações na cultura contemporânea. Ele destaca como esse estado dos EUA é um epicentro de produção cultural, especialmente em Hollywood, onde a fabricação de imagens e simulações desempenha um papel significativo na criação de narrativas e realidades alternativas.

Eco discute como a Califórnia, em especial Los Angeles, é um lugar onde a realidade e a ficção muitas vezes se entrelaçam, tanto na indústria do entretenimento como na própria identidade da região. Ele explora como Hollywood cria e perpetua imagens e estereótipos, construindo narrativas que frequentemente influenciam não apenas a cultura popular, mas também a percepção global da realidade.

Além disso, Eco analisa como a Califórnia, como um todo, representa um lugar onde diferentes culturas se fundem, criando um caldeirão de simulações e identidades simuladas, moldando assim a percepção da realidade não só localmente, mas também internacionalmente. A ênfase de Eco na Califórnia destaca a importância da região como um microcosmo da irrealidade cotidiana e das simulações que moldam nossa compreensão do mundo. Eco explora a ironia por trás do conceito de “cópia autêntica”.

Para Umberto Eco (1993, p. 43):



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

(...) a *main street* da Disneylândia parece o primeiro ato da ficção quando é uma acertadíssima realidade comercial. O que é falsificado é a nossa vontade de comprar, que nós tomamos por verdadeira, e, neste sentido a Disneylândia é verdadeiramente a quinta-essência da ideologia consumista.

Esta exploração ocorre ao longo de uma viagem pela costa Oeste dos Estados Unidos, onde Eco visita museus e destaca a presença marcante de falsidade no mundo contemporâneo, especialmente na cultura americana. Ele realiza uma análise minuciosa de exemplos diversos: desde reproduções de obras-primas em museus, cujos originais estão em outros locais do mundo, até a construção de réplicas arquitetônicas, como um castelo na Califórnia feito com peças numeradas importadas da Europa e repleto de cópias de pinturas e objetos nos seus cômodos. Ele também menciona uma estátua de cobre na Grécia, que é uma cópia de uma "cópia autêntica" romana, cujo original foi perdido ao longo do tempo. Eco destaca a artificialidade da Disneylândia, comparando as filas de espera ao corredor por onde passam os animais no momento do abate. Além disso, ele discute a manipulação da transmissão das notícias nos telejornais, enfatizando a natureza variável e efêmera desse formato de comunicação.

Não obstante, Umberto Eco discute a falsificação da realidade urbana, destacando como a hiper-realidade nas cidades é criada por meio de reproduções, imitações e simulações que distorcem a percepção do ambiente urbano, criando uma representação artificial e superficial da cidade. Ainda Umberto Eco (1987, p. 296) diz "arquitetura é um ato de comunicação, uma mensagem, em que as partes ou a totalidade podem desempenhar o duplo papel de toda comunicação: conotar e denotar".

Aqui entretecemos as perspectivas entre Eco, Lefebvre e Santos, pois todos apontam, a sua maneira e filtro para a distorção da experiência urbana, seja pela priorização econômica no espaço urbano (no caso de Lefebvre e Milton Santos) ou pela sobreposição de representações falsas sobre a realidade urbana (no caso de Eco). Suas críticas convergem na perda da autenticidade e na alienação que surgem devido à manipulação do espaço e da realidade urbana.

### 2.1 "Ecos" da Irrealidade em Gramado

Fazer uma comparação entre Gramado e as ideias de Umberto Eco em "Viagem na Irrealidade Cotidiana" sobre a criação de simulações da história, é interessante abordar como Gramado, como destino turístico, incorpora elementos de simulação para oferecer uma experiência específica aos visitantes. A cidade se destaca por sua atmosfera de conto de fadas, recriando cenários europeus e apresentando eventos temáticos que remetem a diferentes períodos históricos.

Em sua obra, Eco discute como a cultura contemporânea cria simulações que reconstruem o passado, proporcionando uma experiência estilizada e idealizada para o público. Em Gramado, essa ideia se manifesta nos seus eventos e produtos turísticos diversos e, por muitas vezes, completamente distintos entre si. Além disso, a arquitetura da cidade reflete essa simulação da história, com construções que lembram as vilas europeias, apesar de ter sido colonizada por



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

Europeus<sup>4</sup>. A cidade se utiliza desses elementos para criar uma atmosfera distintiva, onde os visitantes podem vivenciar um ambiente que parece saído de outra época, mesmo estando no contexto contemporâneo.

As informações abaixo foram extraídas e adaptadas do site oficial da Prefeitura Municipal de Gramado<sup>5</sup> e os atrativos listados são os principais na oferta turística atual, destacando-se os atrativos que mais se encaixam na perspectiva de (re)criação de uma realidade fictícia para oferta turística, aproximando ao panorama que Eco apresenta na sua análise acima discutida sobre a hiper-realidade na Califórnia: Aldeia do Papai Noel, no Parque Knorr; Centro de cultura; Dreamland Museu de Cera; Fábricas de chocolate; Harley Motor Show; Hollywood Dream Cars; Lago Negro; Mini Mundo; Museu dos Festivais de Cinema; Museu Mundo a Vapor; Palácio dos Festivais; Rua Madre Verônica (Rua Coberta); Rua Torta (R. Emílio Sorgetz); Salão do Super Carros; Snowland entre outros.

Ao comparar Gramado com a análise de Eco, podemos perceber como a cidade usa simulações da história para construir uma identidade turística peculiar, oferecendo aos visitantes uma experiência imersiva que remete a diferentes períodos históricos, de maneira semelhante à forma como Eco explora a ideia de simulação histórica em sua obra. Nesse sentido, Dorneles (2013, p. 135) diz:

A superioridade “aparente” da hiper-realidade e do mundo do espetáculo, possibilitada pela tecnologia, planta a ideia de que o mundo real não passa de uma prisão, e a liberdade consiste em alienar-se para a hiper-realidade. Essa ideia provoca uma inversão dos valores em que o real se torna enganoso e o virtual assume o status supremo.

Entretanto, essa mesma construção de uma realidade turística idealizada pode ocultar questões sociais e econômicas subjacentes. A ênfase no turismo e na criação de uma imagem perfeita muitas vezes exclui a realidade de certos grupos sociais, marginalizando comunidades locais e gerando desigualdades. O turismo, embora seja uma fonte de desenvolvimento econômico e cultural para muitas cidades, pode acarretar uma série de problemas quando não é adequadamente gerido, especialmente no que diz respeito à ocupação desordenada do território urbano.

Contudo, deve-se considerar que os turistas nem sempre aspiraram à genuinidade em suas jornadas. As motivações para uma viagem foram sempre multifacetadas. Alguns imergem na cultura local, porém desprovidos de reverência, chegando até a difamá-la. O turista moderno parece não constituir tanto uma nova espécie de ser, mas antes um agente de escolhas diante de um novo panorama de possibilidades.

<sup>4</sup> A colonização de Gramado, situada no estado do Rio Grande do Sul, remonta aos idos do século XIX. Inicialmente habitada por descendentes de imigrantes açorianos e posteriormente por colonos italianos, a região viu seu processo de ocupação e desenvolvimento gradativo. A presença desses grupos étnicos influenciou profundamente a cultura local, moldando aspectos da arquitetura, gastronomia e tradições que se tornaram marcas distintivas da cidade.

<sup>5</sup> Disponível em <https://www.gramado.rs.gov.br/> e <https://www.gramadoinesquecivel.tur.br/>, sites oficiais do poder público municipal. Acesso em 05/01/2024





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

### CONSIDERAÇÕES

Um dos aspectos mais marcantes do turismo de simulacros é a atenção aos detalhes. Esses ambientes replicam meticulosamente marcos icônicos, elementos culturais e estilos arquitetônicos, transportando os visitantes para terras distantes sem a necessidade de um passaporte. Apesar de o turismo de simulacros apresentar uma maneira inovadora de experimentar o mundo, não está isento de controvérsias. Críticos argumentam que essas recriações artificiais podem diluir a autenticidade de experiências culturais genuínas. Levantam preocupações sobre a comercialização da cultura e a potencial erosão de tradições locais e identidades em prol de imitações produzidas em massa.

Apesar das controvérsias, o turismo de simulacros continua a atrair viajantes curiosos em busca de experiências únicas. Para alguns, oferece uma maneira conveniente de experimentar diversas culturas em um ambiente controlado e acessível. Além disso, esses espaços simulados podem servir como ferramentas educacionais, apresentando pessoas a diferentes culturas e períodos históricos que de outra forma não encontrariam.

Este debate conceitual também se apresenta como um dilema para planejadores e operadores de turismo: Qual legado cultural e deve ser desenvolvido e apresentado aos turistas? Enquanto os historiadores estão se tornando mais aptos a reconhecer os limites da verdade objetiva em seu campo, alguns são, no entanto, críticos da comercialização da cultura como representando histórias falsas. O resultado disso é ofertar ao Turista um produto de legado cultural que tem um significado específico apenas para o público-alvo e separado de seus artefatos reais e tangíveis.

Este significado pode ser manipulado de formas infinitas para atender a qualquer público potencial, transformando a cultura em uma mercadoria, em vez de uma fonte de verdade objetiva. Nesse sentido, gerar receita e prover valor de entretenimento poderia ser considerado mais importante do que representar a História em seu contexto autêntico.

Esta pesquisa se propôs a investigar as sinergias entre o turismo e o hiper-realismo. Em determinados momentos, tal abordagem pode ter aparentado tangenciar o cerne da questão, entretanto, tal ocorrência é resultante da intrincada e abrangente natureza do hiper-realismo na oferta turística em Gramado, que abarca uma panóplia de facetas da experiência humana. Este fenômeno não se restringe a um domínio singular da existência ou a uma esfera específica de produção ou consumo; trata-se de uma simulação que abraça a totalidade e, ao mesmo tempo, o vazio.

Dentro do contexto do hiper-realismo, abordado aqui, a habilidade de deslocar-se para qualquer destino desejado, obter o que se almeja e metamorfosear-se em qualquer identidade é, verdadeiramente, uma opção de qualquer turista em um destino turístico. Entretanto, é preponderante ponderar os benefícios do turismo frente aos impactos negativos no espaço urbano. O excessivo fluxo de turistas pode sobrecarregar infraestruturas preexistentes, conduzindo à descaracterização cultural e ao encarecimento do custo de vida dos moradores locais.

Neste caminho, Trigo e Mazzaro (2012, p. 502) defendem que:



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

HIPER-REALIDADE NA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM GRAMADO: SUSTENTABILIDADE DO ESPAÇO URBANO TURÍSTICO SOB A ÓTICA DE UMBERTO ECO E BAUDRILLARD  
Giancarlo Moser, Thiago Henrique Almino Francisco, André Luiz Kopelke

O turismo tem na sua essência a localidade e o que ela tem de singular. Os fundamentos da economia da experiência e da criatividade colocam a essência única das localidades e de sua cultura como fonte inspiradora para a composição da oferta turística. Neste caso, a cadeia de produtos e serviços que formam a oferta turística local e regional, ainda que composta por dezenas de agentes podem – e devem, segundo os determinantes atuais – de diferentes maneiras, expressar os atributos intangíveis que traduzem o posicionamento estratégico de uma destinação turística e que, alinhada ao novo contexto, atender aos critérios de tematização, singularidade e originalidade.

Portanto, urge um planejamento meticuloso e políticas bem delineadas para assegurar que o turismo contribua para o desenvolvimento sustentável, preservando a identidade e a autenticidade do espaço urbano.

### REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade do consumo**. Lisboa: Edições 70, 2008.

DORNELES, V. Entre a realidade e o imaginário: a hiper-realidade e os processos cognitivos - Between reality and imagination: The hyperreality and cognitive processes. **Apuntes Universitarios**, v. 3, n. 2, p. 125–138., 2013. <https://doi.org/10.17162/au.v0i2.287>

ECO, Umberto. Function and sign: the semiotics of architecture. *In*: LEACH, Neal (Org.). **Rethinking architecture, a reader in cultural theory**. Londres: Routledge, 1997.

ECO, Umberto. **Viagem na Irrealidade Cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

LEFEBVRE, Henri. **O Direito à Cidade**. São Paulo: ed. Moraes, 1991.

OLIVEIRA, F. V. Conhecendo o simulacro. **Caligrama** (São Paulo. Online), v. 1, n. 1, 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/61336>. Acesso em: 3 jan. 2024.

SANTOS, M. **Por uma Geografia Nova**. São Paulo: Hucitec, Edusp, 1978.

SANTOS, M. La totalité du diable. *In*: LÉVY, Jacques (Org.). **Milton Santos: philosophe du mondial, citoyen du local**. Itália: Presses Polytechniques et Universitaires Romandes, 2007. p. 91-102.

TRIGO, Luiz G. G.; MAZZARO, R. M. Movimentos Globais e Cenários em Turismo: uma realidade dinâmica, uma viagem ao futuro. **Revista Turismo em Análise**, v. 23, p. 486, 2012.