

Parques de ocio y espacios de cultura. Los no parques temáticos de Euskadi y Navarra*

(Amusement Parks and Cultural Spaces. Basque Country and Navarre non theme parks)

Ciordia Garrido, Sergio

Colegio Mayor Miguel de Unamuno. Avda. Lehendakari Agirre, 140.
48015 Bilbao
arnedoserdis@yahoo.es

Recep.: 26.03.2009

Acep.: 26.08.2009

BIBLID [1137-4403 (2009), 27; 5-76]

Estudio de los diferentes lugares existentes en Euskadi y Navarra que se encuentran configurados a partir de contenidos bien sean culturales o de entretenimiento popular. La descripción de propuestas tanto autóctonas como presentes en otras geografías, además de una contextualización acerca del fenómeno de los parques temáticos y su empleo de recursos artísticos, centran el eje de esta investigación.

Palabras Clave: Parques temáticos. Recursos artísticos. Museos. Ocio. Jardines. Turismo.

Lan honek kulturaren edota aisialdiaren ikuspegitik zeresana duten Hego Euskal Herriko hainbat lekuren azterketa egin du. Bertako proposamenez gain, beste inguru geografiko batzuetakoak ere deskribatu ditu lanak. Era berean, gaikako parkeen fenomenoari arreta eskaini dio, bai eta baliabide artistikoei ematen zaien erabilerari ere.

Giltza-Hitzak: Gaikako parkeak. Baliabide artistikoak. Museoak. Aisialdia. Lorategiak. Turismoa.

Étude des différents lieux existant au Pays basque sud que l'on a classés à partir de contenus culturels ou de distraction populaire. Outre une contextualisation due au phénomène des parcs à thèmes et de leur emploi des ressources artistiques, cette recherche est axée sur la description de propositions tant autochtones que présentes dans d'autres points géographiques.

Mots Clé : Parcs à thèmes. Ressources artistiques. Musées. Loisirs. Jardins. Tourisme.

* Este trabajo ha contado con una ayuda a la investigación de Eusko Ikaskuntza, 2008.

INTRODUCCIÓN

Durante el último medio siglo el turismo internacional ha potenciado la aparición de unos lugares cuya principal característica es la de ambientar un espacio entorno a diversos temas: los parques temáticos.

Euskadi y Navarra no han sido ajenas al establecimiento de parques de ocio y recintos museísticos con algún influjo de los parques temáticos contemporáneos, sin embargo no se ha llegado a desarrollar un parque tematizado y amplio con capacidad de atracción turística.

La posibilidad de reflexionar sobre estas propuestas autóctonas y sus características, en comparación con diversos recintos ubicados en otros lugares, además de constatar la presencia de algunas manifestaciones artísticas en su elaboración, son los motivos por los cuales se propone el presente trabajo de investigación.

Con la intención de cumplir estos objetivos es necesario primero dar contexto a los aspectos relacionados, e ir adentrándonos progresivamente en la descripción de los lugares que han existido o existen actualmente. De esta manera conseguiremos constatar la multiplicidad de los mismos y aportar diversos conocimientos para tener en consideración en propuestas venideras.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1. Conceptos fundamentales previos a tener en cuenta

Para comprender mejor esta investigación es imprescindible acotar lo que consideramos como espacios de cultura, parques de ocio y parques temáticos.

En principio podemos indicar que junto a los espacios de cultura abordados en este estudio como museos y centros de interpretación, se podrían llegar a incluir otros lugares como las bibliotecas o si asumimos una definición con otro enfoque sociológico de la cultura al modo de 'cultura de masas' o 'cultura popular', se obtendría una ampliación en el tipo de recintos, a lugares como los de difusión de historietas, narraciones o música, como los cines, teatros o auditorium; o los de entretenimiento deportivo y lúdico como los estadios de fútbol y parques de diversiones.

No obstante preferimos diferenciar los parques o lugares de ocio de los espacios de cultura debido a que los primeros tienen una intencionalidad más centrada en generar diversos modos de entretenimiento y diversión para las personas, que la de difundir unos determinados conocimientos o varios acontecimientos. Dentro de los parques o lugares de ocio a modo de recintos jardinísticos o parques con juegos en ubicaciones urbanas, podemos incluir los parques de la naturaleza, los parques de atracciones, los acuarios o también las zonas de recreo presentes en los grandes centros comerciales – más centrados en el consumo.

Además de estos, queremos precisar acerca de un tipo especial de parque de ocio que se ha ido asentando en nuestra época contemporánea: el parque temático. Aunque con aspectos en común a los anteriores, hoy en día se suele emplear a menudo este término para significar casi cualquier recinto con componentes de ambientación o estéticas asociadas al entretenimiento. Sin embargo cuando acudimos a los orígenes anglosajones del término que empieza a generalizarse a partir de los años 1950 en Norteamérica, aparecen unas distinciones que los diferencian de todos los recintos con similitudes y que debemos aclarar para sostener la afirmación de que en Euskadi y Navarra no existen ni han existido parques temáticos.

1.2. Diferenciación entre parques temáticos *in situ* y otros recintos

Primeramente debemos exponer lo relativo a los aspectos que propiciaron la aparición de los parques temáticos ya que podríamos encontrar precedentes históricos en ese deseo por el disfrute del tiempo libre que desde civilizaciones antiguas siempre había existido, mediante la edificación de diversas instalaciones como los teatros y las termas. Con el desarrollo del arte de la horticultura, los jardines occidentales y orientales emplearán recursos naturales que serán llevados a unos niveles de materialización peculiar con la aparición de los jardines paisajistas y jardines de recreo durante el siglo XVIII. Igualmente los recintos feriales como los dedicados a la agricultura en Norteamérica o los parques de atracciones con sus mecanismos que van proliferando a partir del siglo XIX, constituirán lugares que anticipan la llegada de los parques temáticos. Asimismo las Exposiciones Universales como indica Canogar iniciadas a mediados del siglo XIX, se perfilarán con unas características que finalmente sentarán las bases para diferentes ideas en los parques¹. La que más destaca por su influencia al respecto, es la Exposición Universal de Chicago en 1893 según recoge Anton Clavé, debido a la importancia que se dio al aspecto exterior de los edificios, la existencia de transportes internos, el carácter comercial al vender productos de diferentes corporaciones, la existencia de aseos públicos o la presencia por primera vez en una Exposición de un parque de atracciones dentro del recinto².

Todos estos precedentes junto a la aparición de la cinematografía y sus técnicas narrativo-visuales acabarán por generar la aparición a partir de los años 1950 de lo que hoy en día conocemos como parques temáticos.

Este tipo especial de parques suelen encontrarse en la mayoría de los casos agrupados bajo la gestión de diversas corporaciones entre las que destacan por su éxito empresarial, número de visitantes y calidad estética, Disney y Universal. A estas podemos añadir algunas que en determinados casos incluyen solamente parques temáticos y en otros se hallan junto a diversos parques de ocio.

1. CANOGAR Daniel. *Ciudades efímeras. Exposiciones Universales: espectáculo y tecnología*. Madrid: Anjana Ediciones, 1992.

2. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos. Más allá del ocio*. Barcelona: Ariel, 2005; pp. 33-34.

Sobresalen Six Flags, Cedar Fair y Anheuser-Busch en Estados Unidos y Merlin Entertainments, Tussauds Group, Grevin & Cie y Parques Reunidos en Europa³.

Teniendo en cuenta lo anterior debemos intentar precisar una definición exacta de qué es un parque temático. Al respecto, Anton Clavé recoge las dificultades que se han encontrado para definir el concepto,

Según TRM⁴ (1995) tradicionalmente se ha evitado hacer una definición precisa del concepto de parque temático a causa de la existencia de múltiples formatos afines que dificulta la tarea. Además, las definiciones que se han realizado se han mostrado, generalmente, incompletas o no concordantes. En muchas ocasiones no permiten diferenciar de manera específica los parques temáticos de otro tipo de parques recreativos. Así, por ejemplo, Coltier (1985, 24) define un parque temático como «un universo cerrado que tiene como finalidad tener éxito en el encuentro entre el ambiente onírico que crea y el deseo de *dépaysement* del visitante». El medio para conseguirlo es el tema (Wong y Cheung, 1999). Es por ello que algunos autores optan por definir los parques en base a una serie de características (véanse, en este sentido, los intentos de caracterización de Bruneau, 1987; Chassé, 1993; Milman, 1993; Sánchez, 1998 y Jones, Robinetty Zito, 1998)⁵.

A pesar de lo complejo que pudiera parecer, parques temáticos como Disneyland pueden ser claramente diferenciados de parques de atracciones (como el Tívoli World de Málaga o el de Zaragoza), de parques zoológicos (como el Zoo-Aquarium de Madrid), de parques de la naturaleza (como Sendaviva en Navarra o Selwo en Málaga), de parques acuáticos y de los acuarios. En mayor medida que los anteriores se pueden diferenciar de otro tipo de instalaciones con componente recreativo como los centros de interpretación (Dinópolis en Teruel); museos de historia al aire libre (*Skansen* en Suecia); las ferias de artesanía; los mercados medievales; las atracciones en fiestas municipales; los centros de divulgación científica (Museo de la Ciencia de Granada); los planetarios; los parques botánicos; los ecomuseos; los centros de visitantes de empresas (Centro vitivinícola “Torres” en Cataluña); los centros comerciales; los complejos recreativos (Heron City en Barcelona, Madrid y Valencia); los microparques (Catalunya en Miniatura); los hoteles ambientados (Bahía del Duque en Tenerife); los restaurantes ambientados (Hard Rock Café); o incluso actuaciones urbanísticas como los parques públicos.

Tras este listado de lugares con aspectos de asociación a los parques temáticos debemos aclarar algunos factores de distinción. Al respecto Antón Clavé establece 12 características comunes a los parques temáticos, advirtiéndonos que ninguna de esas características tomadas individualmente son suficientes

3. Según el informe anual 2006 de la TEA (Themed Entertainment Association). Disponible en la Web Oficial: www.teaconnect.org/.

4. Siglas de Tourism Research and Marketing, o lo que es lo mismo, se refiere a una publicación de esta empresa, dedicada a la investigación y marketing, publicada en Londres en 1995, bajo el título de: Theme Parks.UK and Internacional Markets.

5. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 53.

para diferenciar un parque temático de otros lugares, aunque cada una de ellas son necesarias:

1. Tienen una identidad temática que determina las alternativas recreativas.
2. Contienen uno o más ambientes tematizados.
3. Se organizan como espacios cerrados o de acceso controlado.
4. Tienen gran capacidad de atracción entre la demanda familiar.
5. Contienen suficientes atracciones, espectáculos y sistemas de movimiento para crear una visita de una duración media superior a entre 5 y 7 horas.
6. Presentan formas de entretenimiento ambiental (músicos, personajes o actores que actúan en la calle de forma «gratuita»).
7. Tienen una vocación comercial importante (fundamentalmente restauración y tiendas).
8. Presentan elevados niveles de inversión por unidad de atracción o de capacidad de espectáculo.
9. Presentan elevados niveles de calidad de producto, de servicio, de mantenimiento y de limpieza.
10. Gestionan de manera centralizada los procesos productivos y de consumo.
11. Incorporan tecnologías tanto en los procesos de producción como en los de consumo.
12. Generalmente, aunque hay excepciones, tienen un sistema de precio de admisión único («pay-one-price»)⁶.

Si tenemos en cuenta la palabra ‘temático’ que se le acuña a los parques podemos encontrar definiciones como la recogida a partir de Archer, para el que tematizar significa “intentar construir la realidad de las cosas o de los lugares sobre la base de la nostalgia y la amnesia, o la memoria parcial y el olvido parcial”⁷.

En esta búsqueda por tratar de encontrar una definición para ‘parque temático’ tal vez sea la comparación con recintos como los señalados anteriormente lo que más nos ayude. Así podemos determinar que los aspectos y técnicas que esos lugares abordan o emplean, conectan con los parques temáticos porque:

- Pueden utilizar elaboraciones para condicionar el movimiento de los visitantes a través de un espacio configurado, al modo de los centros comerciales.
- Saben simplificar el pasado y destacar estereotipos, como es el caso de muchos museos.
- Logran elaborar paisajismos y ambientaciones de buena presencia estética y material, como lo hacen los parques de la naturaleza.
- Se sirven del empleo de manifestaciones artísticas como la arquitectura presente en complejos hoteleros.

6. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; pp. 53-54.

7. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 61.

- Emplean la nostalgia como recurso para motivar y cautivar al visitante.
- Consiguen evadir a la persona de su vida cotidiana, mediante el empleo de componentes como espectáculos o decorados diversos.
- Presentan una arquitectura o ambientaciones de comunicación para las masas en la que importa más la fachada que el contenido. Asimismo se sirven de simbolismos enaltecidos, como es el caso de Las Vegas.

Sin embargo hay aspectos elementales que un parque temático debe cumplir para ser considerado como tal, y los recintos anteriormente mencionados no cumplen en su totalidad, como:

- La presentación de mecanismos diversos en atracciones, además de sistemas de proyecciones, realidad virtual, o diversas tecnologías de simulación.
- La existencia de atracciones, espectáculos, restaurantes y tiendas estéticamente coherentes con las temáticas representadas.
- Su capacidad para diseñar entornos exteriores e interiores más exhaustivamente “tematizados” y calculados tanto desde la calidad de las elaboraciones, como por el empleo de recursos diversos para poder llevarlos a cabo, como los económicos.

No obstante según nuestra consideración cabe señalar que las tres anteriores características deben cumplirse a la vez y en su totalidad para constatar que nos encontremos ante un parque temático. En relación con esto, debemos advertir que intentar aplicar directamente el modelo de “tematización” de los parques o convertir en recintos temáticos lugares ya existentes como el casco histórico de una ciudad, puede presentar conflictos diversos y a veces no constituye una opción correcta para renovar o modificar lugares de este tipo.

Con todo, si tomamos como base la definición de la Real Academia del término “parque temático”: “Recinto recreativo o didáctico organizado en torno a un asunto o diversos aspectos de él”⁸, este se puede completar del siguiente modo bajo la óptica de nuestra investigación:

Recinto principalmente recreativo con potenciales turísticos, organizado en torno a uno o diversos temas, que se hallan representados por medio de manifestaciones paisajísticas, arquitectónicas y ambientales diversas, además de presencias tecnológicas, existentes en las atracciones mecánicas, sistemas de movimiento, espectáculos, y servicios de comida y compras, visualmente coordinados y estéticamente coherentes, respecto al tema representado.

8. Según el Diccionario de la Real Academia de la lengua española, en Internet: <http://buscon.rae.es/drae/>.

1.3. El empleo de los recursos artísticos más relevantes

Si nos centramos en el proceso de elaboración y los factores necesarios que son requeridos para llevar a cabo un tema en los parques, encontramos en el ensayo de Mitrasinovic la siguiente definición:

Tematizar es una estrategia de diseño empleada para definir e instrumentalizar el espacio, además de configurar los atributos físicos del entorno (escala, color, tamaño, representación icónica de arquitectura), todos los estimulantes sensoriales y cognitivos de ambientación (atracciones, sonido, olores, texturas, iluminación) y las ofertas de consumo (cerámicas, comidas, trajes). La instrumentalización del espacio en los parques temáticos es llevada a cabo por la creación de entornos tematizados y teatros⁹.

Desde el punto de vista del empleo del arte y su percepción estética, creemos que es necesario determinar las siguientes condiciones para que un recinto sea considerado parque temático:

- La necesidad de tener “arquitecturas” construidas exclusivamente para ayudar a completar el desarrollo temático de cada área, pudiéndose integrar en sus edificaciones las atracciones u otros componentes como los restaurantes y tiendas, aunque también puedan actuar como meras fachadas decorativas.
- Debe haber un cierto nivel de atención al detalle más o menos constatable. La arquitectura debería no aparentar falsedad, ya que el objetivo de los parques de trasladar a los visitantes a “otros mundos” fracasaría.
- Que el resto de manifestaciones artísticas, como las vinculadas al paisajismo o las necesarias para la ambientación, entre otras, aporten coherencia y “realismo” a la tematización.
- El empleo de elementos relacionados con tecnologías y mecanismos diversos que contribuyan a completar los efectos estéticos y los resultados artísticos, como por ejemplo, la iluminación, las proyecciones en diversos formatos o efectos especiales.

Con ello, podemos abreviar que una buena tematización implica en síntesis calidad estética que aporta mucho a la percepción que el visitante recibe acerca del recinto, condicionando el éxito turístico y económico del mismo. Asimismo cabe no olvidar que la elección de las temáticas representadas, deberían adaptarse a la región o país donde se instala el parque, ya que deben insertarse en unas sensibilidades sociales e históricas determinadas¹⁰.

9. MITRASINOVIC, Miodrag. <http://web.nwe.ufl.edu/~wtilson/miodrag/dissertation.html>. Web que presenta brevemente el ensayo doctoral de Mitrasinovic sobre los parques temáticos.

10. Aspecto abordado minuciosamente en: ANTON CLAVÉ, Salvador. *The Global Theme Park Industry*. United Kingdom: CABI Publishing, 2007; pp. 257-264.

Para poder elaborar ese proceso de tematización hacen falta recursos humanos (mano de obra multidisciplinar – desde diseñadores hasta obreros de la construcción¹¹) y recursos económicos. A este respecto Clavé destaca que prevalece una especie de norma o “Regla 20/80”, consistente en dedicar el 20% del coste de un parque temático a su diseño y planificación, mientras que el 80% restante se emplea en ejecutar la inversión¹². Por su parte, Engita Puebla asegura que esa inversión final es a su vez distribuida del siguiente modo: un tercio para infraestructuras, un tercio para atracciones e instalaciones recreativas mecánicas, y el restante tercio para decoraciones (o arquitecturas de revestimiento)¹³.

Si nos centramos en el importante trabajo que desempeñan diversos profesionales en las elaboraciones, es interesante mencionar el proceso que sigue Disney en el diseño de su arquitectura y paisajismo, donde caben destacar las diez normas fundamentales que son tenidas en cuenta para desarrollar sus creaciones, con el objetivo de que sean agradables para los visitantes:

1. Conocer a la audiencia (es decir a los visitantes).
2. Ponerse sus zapatos (empatizar).
3. Organizar los flujos de gente y las ideas representadas.
4. Crear un “wienie” (que para la Imaginería Disney¹⁴ significa colocar poderosos focos visuales de referencia a modo de hitos).
5. Comunicar con una visualidad literaria.
6. Evitar lo sobrecargado.
7. Comunicar sólo una historia en cada momento.
8. Evitar contradicciones -todo en armonía.
9. Por cada parte sometida a tratamiento (elaboración), aportar una tonelada de componentes agradables.
10. Tener todo en buen mantenimiento¹⁵.

En cuanto a las manifestaciones artísticas presentes en los parques temáticos se pueden destacar básicamente la **arquitectura** y el **paisajismo** como imprescindibles para consolidar el nivel de tematización. En muchos casos éstas se sirven de referentes ya existentes, rescatados para una libre elaboración en la que se presentan nuevas geografías imaginarias que suelen intensificar el sentimiento o la nostalgia acerca de lo representado.

Con relación al proceso de elaboración y los recursos necesarios requeridos podemos destacar:

11. El número de trabajadores de la construcción necesarios para edificar los parques puede variar entre 1.500 y 10.000 personas, dependiendo de las dimensiones del recinto.

12. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 349.

13. ENGITA PUEBLA, Abel. “Parques Temáticos en Europa”. *Urbanismo-Coam* (1987).

14. La Imaginería Disney es una agrupación multidisciplinar con cerca de 1.600 profesionales que abarcan diversas profesiones, desde escultores hasta ingenieros, decoradores o ilustradores cuya principal misión es diseñar todos y cada uno de los contenidos e instalaciones que se hayan presentes en los diversos parques temáticos de Disney ubicados en Los Ángeles, Orlando, Tokio, París y Hong Kong.

15. DUNLOP, Beth. *Building a dream, The art of Disney Architecture*. New York; Hong Kong: Harry N. Abrams, 1996; p. 43.

- La tendencia a imitar o recrear paisajes y arquitecturas ya existentes.
- La importancia de los sistemas de transportes y otros mecanismos al tener en cuenta en el diseño de las arquitecturas o paisajismos.
- La necesidad de tematizar no solamente los exteriores o interiores, sino también zonas puntuales, como las colas de espera que preparan al visitante para la tematización que va a experimentar.
- El empleo del agua o vegetación como “parachoques” visual entre diferentes áreas o instalaciones.
- La presencia de unos recursos estéticos determinados, como la miniaturización, las perspectivas forzadas, los colores, la música, o los relacionables con la decoración, entre otros.

Asimismo los objetivos del **uso arquitectónico** que constatamos son: el ser utilizado para fachada o decorado exterior; para decorado interior; como parte del recorrido de una atracción; y como hito visual para destacar en un área o potenciar la orientación espacial en el parque. De este modo cabe precisar que una misma construcción arquitectónica puede presentar a la vez más de un uso de los expuestos.

En lo relativo al **paisajismo** hay que mencionar que entre los componentes que emplea, destacan el arbolado y la vegetación, el agua, los entornos rocosos, y el trazado circulatorio.

En cuanto a las funciones del arbolado y la vegetación se encuentran su capacidad para crear biotopos diversos, camuflar edificios, elaborar arte topiario, o flanquear caminos y zonas limítrofes entre instalaciones o áreas¹⁶. Para proceder a la selección de vegetaciones, los parques pueden tener personal especializado además de los paisajistas, y entre los condicionantes para tal selección destaca la sensibilidad de las plantas para soportar climas diferentes a los de su origen autóctono¹⁷. Al respecto cada parque temático puede contar con un número total de árboles y arbustos que se sitúa entre los 10.000 y 60.000 ejemplares, dependiendo de las dimensiones del recinto y sus paisajismos representados.

Acerca del empleo del agua cabe mencionar que puede estar presente en diversas variantes como ríos, lagos, cataratas, fuentes y combinaciones efectis-

16. El arte topiario, consiste en la elaboración de enrejados cubiertos de arbustos que se recortan frecuentemente para darles diferentes formas abstractas o figurativas, de las que parques temáticos como los pertenecientes a Disney se valdrán para sus jardines. Proceden de la época romana, donde se aplicaron tallas a vegetales, que posteriormente evolucionarían hasta designar esa técnica con el citado término.

17. WRIGHT, Kim. “Plant Manager”. *Disney Magazine*, (New York, Verano 1999).

tas a partir de las mismas. Asimismo el agua puede llegar a vertebrar espacialmente y urbanísticamente todo el parque temático¹⁸, y su utilización requiere de un mantenimiento continuado que se obtiene gracias a la instalación de plantas depuradoras.

Si nos referimos a la recreación de entornos rocosos, éstos suponen la aplicación de sofisticadas técnicas para elaborar las simulaciones. Como es el ejemplo del proceso vanguardista que sigue Disney y en algunas ocasiones es replicado por otras corporaciones¹⁹.

Entre los otros recursos artísticos podemos indicar el de la **ambientación** con todas las manifestaciones que ésta implica, mediante el empleo de un mobiliario urbano específico; la importancia de la iluminación tanto en interiores como exteriores; la música y los sonidos; la aplicación de color con diferentes criterios; las vestimentas portadas por los empleados en las diversas instalaciones de los parques, así como en los desfiles, espectáculos, o actuaciones callejeras; o la existencia de objetos artesanales y de productos gastronómicos en las tiendas y restaurantes que están relacionados con la temática del lugar en el que se insertan.

Al destacar otras manifestaciones artísticas empleadas por la **ambientación**, debemos mencionar aparte por su singularidad:

- Las artes gráficas que se emplean mediante señalética funcional para información, o grafismo de ambientación.
- La decoración de interiores mediante la presencia de murales, cortinajes, ornamentos y mobiliarios diversos.
- Las presencias escultóricas que no suelen ser muy abundantes, si bien alguna puede parecer interesante.

Como complemento a todos los recursos artísticos aprovechados por los parques, es imprescindible hacer mención a las tecnologías que a menudo consiguen ser muy relevantes al constituir la parte más importante para el desarrollo de una atracción o para impresionar a los visitantes.

18. Como es el caso de los parques "Isla Mágica" en Sevilla, o "Tokyo Disney Sea" en Japón.

19. FITZGERALD, Tom. *The Disney Mountains Imagineering at Its Peak*. New York: Disney Editions, 2007; pp. 97-98: "Primeramente se suele construir una maqueta de la montaña o entorno rocoso que se va a representar en el parque. Seguidamente esta maqueta que suele ser de grandes dimensiones es escaneada por medio de láser para obtener todas las perspectivas y ser procesadas en los ordenadores. Un mecanismo conectado al ordenador establece las dimensiones y formas de barras de metal para replicar los entornos rocosos ya dimensionados a la gran escala final. Posteriormente estas barras son recubiertas con mallas metálicas para ser revestidas por yeso, cemento u hormigón en el lugar de su ubicación final, modelándose la superficie más externa específicamente a mano por un grupo de escultores especializados (...)"

Entre las diversas tecnologías empleadas en atracciones y espectáculos, podemos destacar la importancia de la robótica mediante el uso de figuras para dar “vida” a las historias representadas en las atracciones. Destacan las patentadas por la corporación Disney, denominadas como *audio-animatronics*²⁰. Igualmente es relevante la ingeniería de mecanismos como los empleados para los recorridos de las atracciones, los vehículos de transporte, o algunos elementos escenográficos. Asimismo, sobresalen las tecnologías con afinidad cinematográfica como las proyecciones en pantallas de diverso formato (plano, hemisférico, circular, etc.); los sistemas de visión tridimensional con el empleo de gafas especiales; o los diversos efectos especiales como el humo, las explosiones, cañones de aire, diversas técnicas de iluminación, etc.

También cabe mencionar las tecnologías vinculadas a industrias como la aeronáutica, entre las que destacan la realidad virtual como un medio para simular recorridos por entornos sin necesidad de construirlos materialmente.

Con todo, hemos constatado una diversidad de recursos vinculados a disciplinas como las artísticas que son requeridas por los parques temáticos para su consecución de entretener, divertir y evadir a los visitantes con el objetivo de generar negocio turístico.

1.4. El contexto general de los parques temáticos existentes en el Estado

La apertura de Disneyland en 1955 cerca de Los Ángeles en California, parece haber sido considerada como la del primer parque temático de la historia, sin embargo según indica Anton Clavé²¹, hay que mencionar otro par de recintos que fueron creados durante los años cincuenta; uno es “Knott’s Berry Farm” también en California y el otro es “De Efteling” abierto en Holanda en 1951.

En cualquier caso lo que se puede observar es que la proliferación de parques temáticos empieza a extenderse desde esa década, por todo el panorama internacional, especialmente en Norteamérica durante los años sesenta y setenta y durante la década de los ochenta en países asiáticos entre los que destacan Japón y Corea del Sur.

20. FONTE, Jorge; MATAIX Olga. *Walt Disney: el hombre, el mito*. T&B Editores, 2001; pp. 210-211: “Inventadas en 1963, se trata de un revolucionario sistema que da vida a figuras y cuyo funcionamiento, se sirve de un sistema para controlar los movimientos a través de una cinta magnética, al enviar señales por medio de una banda sonora óptica normal, que activa solenoides dentro de la figura y produce la acción. Al originarse este efecto por la combinación de sonido, movimiento y electricidad, se les denominó audio-animatronics”.

21. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 25: “Se suele fechar el inicio de la industria de los parques temáticos en 1955, que es el año de apertura de Disneyland en Anaheim, California. Esta consideración, generalmente aceptada a pesar de su arbitrariedad (...) se basa en el hecho de que Disney se configuró desde el principio como un modelo recreativo de carácter comercial y fue entusiásticamente emulado, imitado y envidiado por numerosos agentes y corporaciones a partir de los años 60 y 70. Los parques temáticos se asocian necesariamente, por lo tanto, a partir de esta carta de fundación”.

Si prestamos una atención más pormenorizada a Europa podemos distinguir el fenómeno de parques de atracciones que existentes previamente acabaron por tematizar sus instalaciones, como el “Tivoli Gardens” (1843) en Copenhague, o “Alton Towers” (1924) en Gran Bretaña. Durante los años cincuenta y sesenta aparecen los primeros parques temáticos europeos, entre los que Clavé destaca “De Efteling” (1951) en Holanda, o “Phantasialand” (1967) en Alemania. Nuevos parques aparecerán en los años setenta en Alemania, como el “Heide Park” (1978) y “Europa Park” (1975), éste último gracias al acondicionamiento del terreno configurado por el entorno de un castillo²².

Posteriormente, con la llegada de Disney a Europa, cuya implantación se empieza a especular y negociar desde mediados de los ochenta, parece generarse el fenómeno de que los parques temáticos ya existentes incorporan novedades y tematizaciones animados por la competitividad. Anton Clavé recoge al respecto que los parques “De Efteling”, “Alton Towers”, “Europa Park”, “Parc Astérix” en Francia y “Gardaland” en Italia, realizan importantes reformas de sus parques al incorporar nuevas atracciones y espectáculos, además de comenzar a desarrollar espacios vacacionales en sus periferias, de tal manera que los parques se complementan con propuestas hoteleras y comerciales²³.

En el caso de Francia cabe destacar antes de la llegada de “Disneyland París” (1992), los parques “Futuroscope” en Poitiers (1986), “Parc Astérix” en Plailly (1989) y “Walygator Parc”²⁴ en Moselle (1989).

Centrándonos en España, hay que indicar tras la fundación del primer parque de atracciones y uno de los más antiguos de Europa, el del Tibidabo (1899) en Barcelona, otros posteriores como el Igueldo (1912) en Donostia, el de Montjuic (1965-1998), el parque de atracciones de Madrid (1969), o el Tivoli World (1976) en Málaga²⁵. Sin embargo no será hasta 1995 cuando se inaugure el primer parque temático de España, “Port Aventura” en Tarragona.

Como indica Anton Clavé el anuncio de Disney a mediados de los años ochenta, para crear su parque en una posible ubicación de España y su posterior elección de París, impulsará la construcción de “Port Aventura”, al que posteriormente seguirán “Isla Mágica” en Sevilla (1997); “Terra Mítica” en Benidorm (1999); y “Parque Warner” en San Martín de la Vega (2002).

22. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; pp. 146-147.

23. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; pp. 146-148. En este sentido, “De Efteling” fue el primer parque europeo que construyó un hotel propio en 1992, aunque Clavé también destaca que “Europa Park” inauguró un hotel temático en 1995, o que “Alton Towers”, hizo lo mismo al abrir el *Alton Towers Hotel* en 1996, seguido de otro segundo en el 2003.

24. Anteriormente al año 2007, conocido como “Walibi Lorraine”.

25. Información recopilada a partir de: <http://www.achus.info/>

Asimismo, siguiendo la estela de los parques temáticos, se han desarrollado también en España otras iniciativas orientadas al desarrollo de otros tipos de espacios de entretenimiento. Además, el ocio se ha incorporado de una manera definitiva en el proceso de diseño de espacios tan diversos como los centros comerciales o los centros de interpretación del patrimonio²⁶.

Con todo, en el año 2007 el sector de parques de ocio en el Estado, estaba integrado por 132 recintos, los cuales se distribuían de la siguiente forma: 76 parques zoológicos, acuarios y parques de la naturaleza, 47 parques acuáticos, 5 parques temáticos y 4 parques de atracciones²⁷. Sin embargo cabe señalar que esta distribución acepta la transformación del parque de atracciones de Madrid como el quinto parque temático de España debido a su proceso de ambientación iniciado años atrás por la corporación a la que pertenece: Parques Reunidos. Esta empresa y Aspro Ocio son las mayores corporaciones de parques en el Estado, además de tener intereses turísticos en otras tantas instalaciones europeas. En el caso del grupo Parques Reunidos su ampliación constante le esta llevando a convertirse en una corporación de gran dimensión (es la novena a nivel internacional con 9,2 millones de visitantes en 2006) mediante adquisiciones de parques de ocio incluso en Estados Unidos²⁸.

A continuación hemos elaborado una tabla explicativa de las características de los cuatro parques temáticos existentes, para tener una visión más pormenorizada de los mismos:

Parques Temáticos	Dimensiones (Parque + Parking)	Inversión (Mills. €)	*Número atracciones	Millones Visitantes (2007)
Port Aventura	125 Hectáreas	288	30/35	3.6
Isla Mágica	36 Hectáreas	120	28/31	0.9
Terra Mítica	105 Hectáreas	330	30/34	1.5
Parque Warner	130 Hectáreas	380	30/32	1.1

*El primer dato representa nº atracciones en año apertura y el segundo las existentes en 2007²⁹

En cuanto a las temáticas abordadas por los anteriores parques, podemos describir que en el caso de “Port Aventura” el recinto se halla dividido en cinco áreas (*Mediterrània, Polynesia, China, México y Far West*); “Isla Mágica” en 8

26. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; pp. 157-158.

27. Datos extraídos a partir de la Consultora DBK, <http://www.dbk.es/>.

28. Según el informe anual 2006 de la TEA (Themed Entertainment Association). Disponible en la Web Oficial: www.teaconnect.org/.

29. Tabla de elaboración propia a partir de diversas fuentes, entre otras: CANALES, María. “Los españoles prefieren Disneyland”. *El Mundo*, (17-4-2008). Y también: ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*

zonas (*Sevilla Puerto de Indias, Quezta, Puerta de América, Amazonia, La Guardia de los Piratas, El Balcón de Andalucía, La Fuente de la Juventud y El Dorado*); “Terra Mítica” en 5 áreas (*Egipto, Grecia, Roma, Iberia y Las Islas*); y “Parque Warner” en otras 5 zonas (*Hollywood Boulevard, Warner Bros. Studios, DC Super-heroes World, Old West Territory y Cartoon Village*).

A pesar de haber cometido la excepción de no incluir en la tabla anterior al parque de atracciones de Madrid como parque temático, debido a su proceso de tematización complementario, podemos indicar que se divide en 5 áreas (*La Gran Avenida; Zona de la Tranquilidad; Zona del Maquinismo; Zona de la Naturaleza y Zona Infantil*), contiene 43 atracciones (si bien, gran parte son de dimensión muy pequeña) y fue visitado por 1,3 millones de visitantes en 2002 (cifra que se incrementó hasta 1,7 millones en 2005).

1.5. La falta de espacios como parques temáticos en Euskadi y Navarra

Con la excepción de La Rioja que no posee ningún parque de ocio, Navarra es la región de todo el Estado que menos tiene, con un único recinto (el parque de la naturaleza “Senda Viva” abierto en 2003). Euskadi tampoco puede presumir de la existencia de numerosos recintos ya que solamente contiene cuatro (los aquarium Abra y Donostia; el parque de la naturaleza “Karpin Abentura” y el parque de atracciones Igueldo) a los que parece haberse unido desde Diciembre de 2007 el *Izenaduba Basoa*, un recinto que se define a sí mismo como el primer parque mitológico en torno a personajes del imaginario vasco (aunque está más cercano al concepto de centro de interpretación) donde el Olentzero entre otros, se hallan representados³⁰.

En cualquier caso en Euskadi y Navarra no hay ningún recinto que genere el número de empleos, desembolso de inversión privada y pública, o tenga las dimensiones espaciales que poseen los parques temáticos. Simplemente no existe ninguna actuación de este tipo. Si bien el influjo de los parques temáticos procedente de Norteamérica y el resto de Europa se puede observar en recintos como los existentes actualmente o también en espacios de cultura, centros comerciales o incluso en actuaciones urbanísticas.

2. PARQUES DE ATRACCIONES EN EUSKADI

2.1. Iniciativas previas en Donostia y el parque de atracciones Monte Igueldo

El caso de la ciudad de San Sebastián y sus recintos de ocio es bastante impresionante ya que mientras coincidía una plena expansión turística y urba-

30. GONDRA, Ainoa. “El bosque mitológico de Olentzero”. *Deia*, (4-12-2007).

nística durante los años 1900 a 1925, se desarrollaron tres parques de atracciones de los cuáles hoy en día solamente sobrevive uno que demanda una gran reforma y actualización.

El primero de todos ellos fue el parque del monte Ulía que nació con la pretensión de acercar al público esta montaña mediante un ferrocarril eléctrico³¹. Inaugurado en 1902, tras dos años de obras dirigidas por el ingeniero Ramón Elóstegui al tranvía se unieron otras diversiones como el caserío Mendiko-Etxeberri, un palomar para el tiro de pichón, un restaurante, jardines, fuentes y un campo de tenis, además de un café merendero alrededor del *Chalet de las Peñas* (conocido también como *Casa Rústica*), y actividades como paseos en burrito. Todo ello en una superficie de 8 hectáreas³².

Sin embargo, la novedad que más destacó e incrementó el número de visitantes fue el *Transbordador-funicular* inaugurado en 1907 que permitía realizar viajes aéreos de un punto a otro del monte mientras se contemplaba el paisaje circundante. Diseñado por el ingeniero Leonardo Torres Quevedo, 18 visitantes accedían a una barca de metal realizando un recorrido de 2.800 metros durante tres minutos de duración³³.

A pesar de esta innovación la apertura del parque de atracciones en el monte Igueldo terminó por mermar las visitas y los terrenos del parque se emplearon en constituir la Sociedad Inmobiliaria del Monte Ulía en 1928³⁴.

El segundo parque que estuvo presente en Donostia fue el de Martutene. Su desarrollo comenzó debido a la instalación de un tranvía que unía San Sebastián y Hernani lo que propició una proliferación de casas de campo para la clase alta constituyendo una zona residencial que tuvo su competidor más notable en la Sociedad Monte Igueldo a partir de 1912 con su casino-restaurante y villas con vistas a la bahía de La Concha.

Sobre una finca de cuatro hectáreas la Sociedad Inmobiliaria de Martutene abrió un restaurante alrededor del cuál se organizaban fiestas, y bailes amenizados por bandas de música. En el año 1907 se añadieron un tobogán, un pequeño *skating-ring*, un campo de tenis, unas grutas naturales descubiertas anteriormente y la atracción de recorrido sobre agua denominada *Water-chu-*

31. El primero que se inauguró en España con fines recreativos.

32. GÓMEZ, B. Laurentino. *San Sebastián: historia de los parques de recreo a través de la tarjeta postal*. Barcelona, Viena, 2005; p. 68: "La prensa local decía lo siguiente: Los parques son soberbios y en todos ellos preside un gusto exquisito de ingeniería y hasta de arquitectura campestre. En ellos hay jardines, pradera, fuentes, explanada para lawn-tennis con una casita rústica para los jugadores..."

33. GÓMEZ, B. Laurentino. *Op. cit.*; p. 59.

34. Descripción realizada a partir de: GÓMEZ, B. Laurentino. *Op. cit.*; pp. 37-72.

te³⁵. Según expone Laurentino Gómez la construcción del casino Kursaal junto a la remodelación del parque incorporando nuevas atracciones, dio lugar a una celebración de inauguración en 1910 que recogieron medios locales como *La Voz de Guipúzcoa*³⁶.

No obstante tras unos primeros años en los que obtuvo gran popularidad que le aportaba alguna vez, más de 2.000 visitas diarias, la sociedad que gestionaba el recinto acabó disolviéndose y en 1920 la finca es adquirida para uso preferentemente privado. Ésta seguirá formando parte importante del barrio de Martutene y en 1929 sus jardines reabrirán al público pasando a denominarse Campos Elíseos³⁷.

Tanto en el caso del parque del monte Ulía como en el de Martutene podemos observar que en su clausura parece tener una relación notable la puesta en marcha de la Sociedad Monte Igueldo.

En la cumbre de una zona montañosa denominada Igueldo, durante 1838 la Marina Real Británica erigió un fortín conocido como Fortín de la Farola. Posteriormente en 1854 se construyó un faro actualmente existente a 130 metros de altura sobre el nivel del mar. En 1911 se constituyó la Sociedad Anónima Monte Igueldo que destinaba una gran parte del monte para la venta y construcción de villas, lo cual iba a permitir obtener financiación para las obras del centro de ocio situado en la cima y anexionado al torreón.

Durante 1912 un funicular diseñado por el ingeniero Emilio Huici comenzó a unir la cumbre del monte con la ciudad de San Sebastián, lo que propició el desarrollo de los chalés y palacetes para crear un singular complejo residencial que en parte se ha sustituido hoy en día por apartamentos³⁸.

Simultáneamente, el arquitecto Luis Elizalde diseñó la construcción de un restaurante en la cima y el remozamiento del antiguo faro para convertirlo en un mirador. Entre 1913 y 1914 se llevó a cabo la incorporación adjunta al restaurante, de una sala de espectáculos y un casino. Igualmente el antiguo faro se amplió con un cuarto piso que incorporaba en las esquinas cuatro pequeños torreones, instalándose un ascensor para facilitar el acceso. No obstante en

35. GÓMEZ, B. L. *Op. cit.*; p. 104: "La prensa de la época relataba lo siguiente: '(...) el Waterchute o montaña rusa acuática, instalada sobre el radiante valle de Martutene rodeado de bosques y de peñas pintorescas y de un aspecto fantástico con sus lindos chalés construidos en la cumbre. Esta atracción, desconocida hoy en España, muy emocionante y divertida y sin peligro ninguno, ha de llevar numerosos turistas así como todo San Sebastián". (Posterior al de Martutene existió otro waterchute en Barcelona. Figuraba entre las atracciones del también desaparecido Saturno Parque en la Ciudadela)".

36. GÓMEZ, B. L. *Op. cit.*; p. 109.

37. Descripciones y datos recopilados a partir de: GÓMEZ, B. Laurentino. *Op. cit.*, pp. 91-112.

38. Datos obtenidos a partir de la Web: www.monteigueldo.es/es/index.htm y el libro de GÓMEZ, B. L. *Op. cit.*

1965 el edificio del restaurante-casino fue demolido para levantar en su lugar el actual hotel Monte Igueldo que data de 1967.

Para agrandar la superficie de explotación del monte se edificaron un par de amplias terrazas panorámicas. Una orientada hacia el sudeste cuyos pilares permitieron crear debajo amplios espacios cubiertos. Esta obra planteó un problema paisajístico, ya que los responsables del Ayuntamiento apuntaron a su aspecto antiestético visto desde la ciudad. La sociedad acondicionó su apariencia para disimular la presencia de la estructura por medio del empleo de arbustos, árboles y hiedras³⁹.

La otra terraza está orientada al norte-nordeste y rodea la fachada principal del café-restaurante. Sustentada también por columnas, bajo ella se situaba una galería en la que fueron instalados pequeños comercios y posteriormente la atracción *Río Misterioso*.

Con todo, el recinto Monte Igueldo ocupa 30 hectáreas de terreno donde los hitos visuales más destacados son el torreón rodeado del hotel y las diferentes atracciones; la caseta y antenas de la Sociedad Radio San Sebastián instaladas en 1924; y cercano a un bosque se encuentra desde 1965 el pequeño restaurante-mirador Alaia. Para comunicar estas instalaciones, fueron establecidos jardines y senderos que conducían al torreón. Igualmente se añadieron terrazas, muros de contención e instalaron atracciones mecánicas.

Según indica el estudio de Laurentino Gómez las primeras ofertas de ocio del parque (periodo 1912-1920) fueron el funicular, el faro reconvertido en mirador que se valía de una interesante iluminación nocturna, la pista de patinaje o *skating* (espacio actualmente reconvertido en piscina del hotel) y adyacente a ésta, un frontón. Seguidamente (periodo 1921-1930) se añadió el recorrido denominado *Railway* o *Montaña Suiza* que atraviesa un desafiante viaducto de piedra y continúa siendo la atracción más singular del parque. También se añadió un pequeño parque zoológico con estanque para los patos e igualmente cabe destacar la contratación en 1926 de unas tribus de senegaleses para que exhibieran al público sus costumbres y habilidades:

Compuesto por 102 africanos de siete razas distintas. En tan sólo nueve días el ingeniero encargado del Railway, Arsenio Abiel Fharall, levantó sobre el skating un poblado compuesto por veinticuatro chozas, caseta del jefe, almacenes y sala de baile para acoger a los integrantes (...)⁴⁰.

Las visitas de colegiales provenientes incluso de provincias limítrofes fueron incrementándose.

39. GÓMEZ, B. L. *Op. cit.*; p. 175.

40. GÓMEZ, B. L. *Op. cit.*; pp. 186-187.

Posteriormente en 1931 se incorporaron, el *Palacio de la Risa*, un *Carrusel*, los *Automóviles Eléctricos*, los *Aeroplanos*, el *Látigo* y un teatro infantil de marionetas. Otra novedad, el atrevido *Tobogán del Torreón* fue desmontado un año después. El *Río Misterioso* establecido en 1932 es una de las atracciones que hoy en día sobreviven. Asimismo, en la década de los años treinta también se añadieron el *Laberinto* y el *Estanque de las Canoas* junto al cual, Gómez indica la presencia en una jaula de la osa Úrsula durante más de veinte años.

En 1941 nuevos puestos de venta y exposición fueron establecidos y al año siguiente el *Palacio de la Risa* se adaptó a un nuevo pabellón que hoy en día alberga una churrería. Estas obras fueron diseñadas por el arquitecto José Martínez de Ubago.

Hacia 1948 se habilitó un local para 500 espectadores con el objetivo de proyectar películas cuya concurrencia era masiva durante los domingos. Y si proseguimos cronológicamente cabe destacar la apertura en 1966 de la pista de los *Autos de Choque*; en 1968 del *Cosmicar*; además de toboganes, camas elásticas, o nuevas y renovadas atracciones para niños que se ubicaron alineadamente en la explanada del parque. De 1990 hasta el año 2000 un *Mini Zoo* mostraba diferentes animales a los visitantes. Hacia 1995 se presentó el *Museo de Cera* que en 1998 fue reconvertido en la *Casa del Terror*⁴¹.

Además cabe señalar que los turistas podían adquirir instantáneas de su llegada a la entrada del recinto dispuestas en unas cartulinas con motivos decorativos.



Acceso a instalaciones del parque de atracciones Monte Igueldo.

Actualmente el parque Monte Igueldo consta de 15 atracciones (varias de las cuales ya hemos indicado que existían anteriormente), además del funicular, el

41. Listado cronológico a partir de GÓMEZ, B. L. *Op. cit.*; pp. 185-190.

torreón (que alberga una exposición acerca de las antiguas costumbres y formas de vida autóctonas), un restaurante, un bar, la churrería, un puesto de helados y palomitas, y una tienda de souvenirs. Todos ellos sin la coherencia visual y ambiental más propia de los parques temáticos. De hecho, podemos afirmar que el estado actual del parque consiguió alertar a la Sociedad Monte Igueldo de una más que necesaria actualización. Por ello y en el marco de la 'Declaración Cívica San Sebastián 2013' presentada por el Ayuntamiento y que pretende materializar 50 proyectos estratégicos para la ciudad, se contempla como uno de ellos la modernización del parque de atracciones⁴². La empresa 'Martín Atracciones' ya ha realizado un anteproyecto de reforma y relanzamiento del parque compuesto de una memoria, dividida en cuatro apartados (Estado Actual, Concepto de parque, Zonificación y Aspectos generales), además de 22 bocetos artísticos, 11 plantas y alzados, o un vídeo para la exposición institucional del proyecto⁴³.

Esperamos que estas últimas intenciones sirvan para que el recinto recobre la mayor importancia turística que tuvo décadas atrás.

2.2. El parque de atracciones de Vizcaya

El entorno de la ciudad de Bilbao tampoco fue ajeno al establecimiento de ofertas de ocio desde principios del siglo XX. La creación de una Sociedad anónima cuyo objetivo era explotar una zona de recreo en el monte Artxanda inició tal objetivo con la inauguración en 1915 de un funicular que proporcionaba acceso a un recinto de 162.000 metros cuadrados desde los cuales se podía contemplar la ciudad de Bilbao. A unos 300 metros sobre el nivel del mar y junto a la estación de llegada del funicular, se ubicaron un *skating* y el Gran Casino con pista de baile, cinematógrafo y amplias galerías acristaladas que albergaban en parte un restaurante. Sin embargo tras los importantes destrozos ocasionados por los bombardeos durante la guerra en 1937, la Sociedad quebró y el Ayuntamiento se hizo cargo del funicular. Nuevos restaurantes, merenderos, instalaciones deportivas, colegios y zonas residenciales se construyeron y el funicular pasó a tener una utilización más urbana que turística⁴⁴.

No obstante hubo que esperar hasta 1974 para que un parque de atracciones se estableciese en Bilbao a pocos kilómetros de Artxanda, en las inmediaciones del monte Ganguren. Todo comenzó por la intención de la Diputación de Vizcaya para diversificar la actividad económica de la región hacia el sector del

42. MUNGUÍA, Aingeru. "Elorza propone el bicentenario de Donostia como meta para 50 proyectos - Igueldo". *Diario Vasco*, (31-8-2006).

43. Información a partir de la Web: www.martinat.com/monte_igueldo.htm.

44. GÓMEZ, B. L. *Op. cit.*; pp. 209-212.

ocio turístico, lo que supuso la creación de la sociedad Parque de Atracciones de Vizcaya como entidad gestora del futuro parque⁴⁵. La empresa Edificios y Obras S.A (EOSA) fue la escogida en 1972 para llevar a cabo la construcción del recinto.

Según expone un informe elaborado por la productora de proyectos artísticos Consonni a partir de diferentes fuentes, el proyecto se dividió en dos fases⁴⁶. La primera requirió una inversión de 360 millones de pesetas (170 para obra civil, 90 para atracciones, 80 para infraestructuras y 20 para los mobiliarios, jardines y proyectos), cuyas obras en las que hubo que nivelar el terreno debido a la orografía del monte, se llevaron a acabo entre julio de 1973 y la inauguración en septiembre de 1974⁴⁷.

La segunda fase del parque pretendía establecer instalaciones deportivas y otro tipo de instalación recreativa como un zoo o un safari fotográfico, sin embargo esta no se llevaría a cabo ya que el parque nunca obtuvo el millón de visitas anuales necesarias para ser rentable. Su mayor éxito llegó a los 450.000 visitantes en un año⁴⁸. Ampliaciones de capital como la llevada a cabo en 1981 por la Diputación de Vizcaya o incluso la adquisición en 1988, por parte de esta entidad del 77% de las acciones (y el déficit de 188 millones acumulado) con el objeto de reforzar y ampliar el parque, no sirvieron de mucho en un contexto de crisis económica y desempleo en el conjunto del Estado, añadido a la regresión social y demográfica en Euskadi.

Esos factores unidos a la mala comunicación por carretera, a la lejanía del núcleo urbano de Bilbao, y al microclima del monte Artxanda que solamente propiciaba las visitas en verano, conllevaron a su cierre en 1990⁴⁹.

La Diputación incluyó las propiedades del parque en un plan especial de ordenación a mediados de los años 90 para un posible empleo como recinto de recreo dedicado a diferentes actividades que se empezaron a contemplar por aquel entonces. Pero finalmente en el año 2001 se intentaron subastar los terre-

45. En esta sociedad participaron Bankuni6n, Caja de Ahorros Municipal, Caja de Ahorros Vizca6na y la empresa del Parque de Atracciones de Madrid quien gestionaba adem6s el Parque de Atracciones de Madrid.

46. Consonni es una productora art6stica localizada en Bilbao y fundada en 1997 (Web: www.consonni.org/cast/index/) que realiz6 una propuesta ideada por la artista Saioa Olmo durante octubre de 2007. Mediante unas visitas guiadas a los restos del abandonado Parque de Atracciones de Vizcaya se plante6 la creaci6n ficticia de nuevas atracciones surgidas de un imaginario inspirado a partir de la nostalgia evocada por las instalaciones abandonadas.

47. Informe elaborado a partir de art6culos de prensa publicados por *El Correo Espa6ol* / *El Correo*; *El Pa6s*; *La Gaceta del Norte*; y *Hierro*. Disponible para consulta en la Web: www.vuelven-lasatracciones.com/index.html.

48. SA6EZ, Olga. "El parque de Artxanda muestra sus ruinas como atracci6n a los primeros visitantes", *Deia*, (5-10-2007).

49. G6MEZ, B. L. *Op. cit.*; p. 212.

nos, opción que acabó paralizándose por problemas en la delimitación territorial, lo que llevó durante 2002 a que Hacienda tramitase el traslado a las Juntas Generales de esa decisión para subastar o no el recinto. En la actualidad parte del espacio se emplea como almacén de la Diputación.

Centrándonos en los contenidos que tuvo el parque de atracciones, cabe indicar que se extiende por una superficie de 10 hectáreas donde se reunieron 37 atracciones y divertimentos, además de 1 anfiteatro con capacidad para 5.000 personas, 1 restaurante, 2 cafeterías, 1 merendero cubierto, un espacio al aire libre para terrazas, 1 churrería, y como puntos de venta, 2 kioskos o 1 tómbola⁵⁰.

Entre las atracciones que más destacaron se encontraban la *Montaña Rusa* de 500 metros de recorrido, *Noria Visión* que con sus 26 metros de altura era una de las más altas en todo el Estado, o el tren turista que recorría parte de los límites del recinto. Otras que merecen mención son: *La Casa Encantada*, *Laberinto de Espejos*, *Fuerte Americano*, *Autos de Choque*, *Tren Fantasma*, *Apolo*, *Gusano Loco* y los Karts. Por su parte, el *Mini-Zoo* y el *Mini-Golf* representaron divertimentos complementarios.

En cuanto al diseño del recinto cabe señalar que los arquitectos responsables del mismo fueron José Luís Burgos, Ricardo del Campo, José Luis Ortega, Mariano Ortega y Juan Manuel Pazos.



Mapa del parque de atracciones de Vizcaya.

50. Información recopilada a partir del mapa del parque difundido durante las visitas propuestas por la productora de arte Consonni mencionada anteriormente.

Arquitectónicamente el parque destaca por la presencia de varias cubiertas de grandes dimensiones con forma de pirámide, agrupadas en tres bloques: dos con tres pirámides y el otro con dos pirámides que albergan y protegen de las inclemencias a varias de las atracciones. Según describe el informe elaborado por la especialista en Historia de la Arquitectura Tania Magro, estas formas piramidales se deben a la inspiración oriental tomada por uno de los arquitectos, José Luís Ortega que acababa de regresar de Egipto cuando asumió el diseño del parque⁵¹. Al parecer las pirámides funcionan como módulos de estructuras que por su ligereza permitían desmontarse o añadir más cubiertas de este tipo si el parque se hubiese expandido. Sin embargo, aparte de este tipo de arquitectura efímera, el parque muestra otra clase de edificaciones más pesadas y que representan el influjo del brutalismo, como puede observarse en los edificios que albergan el *Mini-Zoo* o la oficina principal ubicada a la entrada del parque. Son edificaciones de hormigón con estructura metálica que se establecen para su existencia permanente.

La diversidad de atracciones e instalaciones ofrecen diferentes tipo de estilos constructivos según requiera su utilidad, lo que aporta una estética principalmente posmoderna aunque también encontremos el citado estilo brutalista propio de la década de los setenta⁵².

Además de la arquitectura o la ordenación urbanística del parque, encontramos el paisajismo como otra manifestación artística de relevancia. Éste puede observarse en el diseño de las dos fuentes del parque ubicadas a lo largo de la avenida principal.

Aunque la idea de las fuentes es del equipo de arquitectos, su diseño fue encargado al ingeniero electricista catalán Carlos Buigas quién ya había participado con diversas fuentes para varias Exposiciones Universales como la de París en 1937⁵³.

51. Datos expuestos a partir del informe presentado por la productora de arte Consonni: La Arquitectura del Parque. Disponible para consulta en la Web: www.vuelvenlasatracciones.com/index.html.

52. Según se expone en la Enciclopedia Británica (Estados Unidos, Edición 1994. Vol.8), el Brutalismo o *New Brutalism* es un estilo arquitectónico que tuvo su auge entre las décadas de 1950 y 1970. En sus principios estaba inspirado por el trabajo del arquitecto Le Corbusier y en Ludwig Mies van der Rohe. Los edificios brutalistas están formados normalmente por geometrías angulares repetitivas de gran tamaño y a menudo permanecen las texturas de los moldes de madera que se emplearon para dar forma al material, que normalmente es hormigón.

53. Según se expone en la enciclopedia de la Web - (www.biografiasyvidas.com/biografia/b/buigas.htm): "Buigas (1898-1979) Ingeniero electricista español, n. y m. en Barcelona ingresó en la oficina técnica de la Exposición de Barcelona (1916). En 1925 obtuvo el título de ingeniero y al año siguiente, como jefe del Servicio de Aguas y Fuentes Luminosas, comenzó a proyectar los sistemas de fuentes conjugados con efectos luminosos, que le harían famoso en el mundo entero. A las primeras instalaciones realizadas en el palacio de Pedralbes (1926) seguiría la inauguración de los juegos de agua y luz de la Exposición Internacional de Barcelona en Montjuïc (1929), perfectos desde el punto de vista técnico, maravillosos como expresión artística. Buigas contribuyó también a embellecer con iluminaciones decorativas y fuentes luminosas las exposiciones internacionales de París (1937), Lieja (1939), Lisboa (1940), Roma (1953) y Bruselas (1958), y otros muchos lugares, como las Cuevas del Drac (Mallorca, 1950), el Teatro de Agua-Luz en Santo Domingo, entonces Ciudad Trujillo (1955), la Plaza del Mar de Alicante (1960), Montjuïc (1954-62), etc".

Para el Parque de Atracciones de Vizcaya, Buigas diseñó unas superficies de agua que transcurrían escalonadamente aprovechando el desnivel natural existente en el terreno, que bien podríamos calificar como procedentes de una estética mesopotámica. La fuente más cercana a la entrada del recinto además incorporaba un gran chorro vertical que proporcionaba sonoridad natural al entorno. Ambas estaban equipadas con varios juegos de agua e iluminación y solamente se ponían en funcionamiento algunos momentos al día constituyendo un atractivo visual importante. También cabe señalar que los directivos del parque descartaron poner fuentes de agua potable ya que de este modo el parque obtendría más rentabilidad si se compraba en los puntos de venta establecidos⁵⁴.

Respecto al otro elemento importante en el paisajismo, es decir el arbolado y la vegetación podemos destacar que las especies de árboles plantadas a lo largo y ancho del parque son de típico uso en la jardinería. Entre las existentes, el informe encargado a la Asociación Medioambiental IZATE destaca los chopos, fresnos, pinos, falsos plátanos, falsas acacias, y algún roble⁵⁵.

Dentro del marco de la propuesta de Consonni citada anteriormente, se consiguió que uno de los arquitectos que diseñaron el recinto explicase el criterio seguido en el diseño del mismo⁵⁶. Se trata de Mariano Ortega que ya había participado junto con el resto de arquitectos responsables del parque en proyectos como la Universidad del País Vasco en Leioa.

Según expone, la entrada principal del parque se ubicó muy cercana al anfiteatro porque facilitaba que los visitantes desalojasen el recinto de manera más efectiva. Se pretendió cubrir el anfiteatro, pero debido a la financiación disponible esperaron a ver cuál era la demanda que el recinto generaba una vez abierto.

En cuanto a decisiones singulares caben destacar dos: el aspecto de adaptación autóctona a las costumbres culturales mediante la decisión de colocar un carrojo para el deporte vasco cerca del anfiteatro; o prestar atención al factor climatológico del monte cuando se resolvió tener espacios cubiertos gracias a las estructuras piramidales, para resguardar las instalaciones de la lluvia, o cuando se tomó la decisión de construir una piscina ubicándola en el lugar más guarecido posible.

54. Información recogida a partir del visionado del mapa oficial del parque y los datos destacados al respecto en el informe presentado por la productora de arte Consonni: La Arquitectura del Parque. Disponible para consulta en la Web: www.vuelvenlasatracciones.com/index.html.

55. Especies recogidas en el informe encargado a IZATE por la productora de arte Consonni titulado: Breve estudio de la Fauna y Flora del parque de atracciones de Artxanda. Disponible para consulta en la Web: www.vuelvenlasatracciones.com/index.html.

56. Datos expuestos a partir de la entrevista realizada por la productora de arte Consonni. Disponible para consulta como documento titulado La Arquitectura del Parque en la Web: www.vuelvenlasatracciones.com/index.html.

El enfoque en la concepción de los contenidos del parque fue centrarlo en atracciones dirigidas mayormente a un público joven, mientras que el restaurante, anfiteatro o atracciones infantiles como el *Mini-Zoo* se concibieron a modo de meros suplementos. Para conseguir agrupar las atracciones principalmente mecánicas, se tuvo que acondicionar un terreno llano donde fueron instaladas.

Por otra parte, en el proceso constructivo los arquitectos también tuvieron en cuenta costumbres de la industria de los parques, como acondicionar bases de hormigón para asentar las atracciones mecánicas; además de añadir bandas de color decorativas e ilustraciones a determinadas instalaciones; o adaptar el diseño del espacio para producir efectos ópticos deseados, como es el caso de la disposición de espejos en el interior de la *Casa Magnética*⁵⁷.

Con todo, la conclusión a este apartado nos lleva a realizar la afirmación de que el Parque de Atracciones de Vizcaya representó lo más cercano a la existencia de un parque temático en Euskadi tanto desde el punto de vista de sus contenidos como de sus recursos empleados.

3. LA NATURALEZA COMO RECURSO PARA RECINTOS DE OCIO

3.1. Los Jardines. Introducción a los jardines europeos como precedentes del paisajismo actual de los parques de ocio

A lo largo de la historia, los jardines parecen haber estado presentes como una manifestación del hombre en todas las épocas y civilizaciones. Además, como vimos en los apartados de contextualización se les considera elementales por su influjo en el surgimiento del modelo de parques temáticos.

En concreto, las tipologías de jardín que más nos interesan destacar son los jardines paisajistas y jardines públicos, o también, los jardines de recreo a partir del siglo XVIII. Según expone Germain Bazin, considerado el primer historiador del arte que reflexionó acerca del jardín como una forma mayor de la expresión artística, el **Jardín Paisajista** representa una revolución de expresión frente a los anteriores, en una época en la que los terratenientes, al comenzar a construirse castillos, se interesarán por la naturaleza con un deseo de innovar en el arte de los jardines, y establecer la jardinería como un tipo de empresa, que competirá por realizar el jardín más hermoso respecto a ese momento histórico⁵⁸. En este tipo, que encuentra en Inglaterra su mejor definición, destaca el puente como un elemento esencial, que en el caso del jardín de *Stourhead* en Wiltshire, sirve, al modo de las pinturas flamencas, como enlace entre dos planos del paisaje. Así

57. Algunas de las pautas en el diseño de parques se pueden recopilar en el libro: HENCH, John. *Designing Disney: Imagineering and the Art of the Show*. New York: Disney Editions, 2003. Si bien se refiere expresamente a parques temáticos de la Corporación Disney, y no a sencillos parques de atracciones como el analizado.

58. BAZIN, Germain. *Paradeisos - Historia del Jardín*. Barcelona: Plaza & Janes Editores, 1990. (V. Francesa, 1988); p. 193.

mismo, otra característica vendrá dada por la monotonía de la vegetación autóctona, provocando una exportación de plantas de otras especies procedentes de países lejanos, lo que promueve la aparición de jardines botánicos, como el de Kew (siglo XVIII), que se ubicará en Edimburgo, y cuyo diseño elaborado por el arquitecto William Chambers, aporta diversas edificaciones para el jardín, como una pagoda china con diez niveles, que constatan un interés por recrear construcciones de culturas extranjeras⁵⁹.

En lo relativo a los **Jardines de Recreo** según destaca Anton Clavé, un paso importante en su evolución se dio cuando en el siglo XVIII, los jardines y parques reales se abren al público, y pasan a denominarse jardines de recreo, o “pleasure gardens” en inglés, que contienen espacios de ocio y atracciones de las que se podía disfrutar previo pago. Los primeros surgen en el siglo XVII localizados en las afueras de las ciudades. Anton Clavé destaca al respecto los *Vauxhall Gardens* y los *Ranelagh Gardens* en Londres, que un siglo después serán seguidos por los *Jardines Ruggieri* o los *Tivoli*, y el *Prater* de Viena, que de manera interesante siguen conservándose como jardines. Incluso el *Prater* es hoy en día un parque de atracciones, o el *Tivoli* en su versión de Copenhague un parque temático. En esta línea Anton Clavé menciona la intención de recrear flora y fauna de otras regiones del mundo en las extensiones de estos jardines, y la evolución de algunos hacia jardines zoológicos públicos, además de aludir a un ejemplo del primer zoológico público de Francia, abierto en 1793⁶⁰.

Todo esto lleva a Clavé a concluir que “un jardín puede interpretarse, como un paisaje tematizado”, y apuntar a Capel, quién considera que hay una manifestación escenográfica en el jardín cortesano y aristocrático del siglo XVIII, que solían presentar en sus espacios eventos festivos. A finales del mismo siglo en Gran Bretaña, en tiempos de la Revolución Industrial, aparecerán jardines en tabernas y hostales como una especie de escenarios complejos en los cuales se desarrollan, entre otros, espectáculos teatrales, eventos musicales, fuegos artificiales, o subidas en globo.

Un apunte interesante de Anton Clavé, se refiere a las primeras argumentaciones relativas al concepto “parque” y la evolución europea de estos. Así, expone que ese concepto se aplicaba a los espacios que los reyes y las aristocracias europeas diseñaban para el disfrute del tiempo libre. Lusignan, según recoge Anton Clavé, cita como ejemplo el parque de *Hesdin*, del siglo XIV, en Francia, donde los animales salvajes se paseaban en libertad, además de existir un espacio en el que se localizaban atracciones diversas, como un laberinto, o un supuesto precedente de un actual pasaje de los horrores⁶¹.

Por otra parte, Sorkin apreciará un aspecto a matizar a finales del siglo XVIII sobre los jardines de invierno en ciudades como Berlín o Bruselas. Eran lugares

59. BAZIN, G. *Op. cit.*; p. 209.

60. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 30.

61. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; pp. 30-31.

para el entretenimiento, que recreaban paisajes tropicales junto a panoramas de sucesos históricos y de geografías diversas, lo que le lleva a destacar que inventaron la idea del viaje simulado” (...) iniciando de ese modo, la gran dialéctica turística entre la apariencia y la realidad”. Estos jardines acabarían por desaparecer con la llegada del ferrocarril y sus viajes “reales”⁶².

El último aspecto que nos gustaría destacar en este contexto se refiere a lo ocurrido durante la industrialización, ya que la creación de parques e incorporación de la naturaleza se convirtió en un fenómeno urbano, además de recordar su vinculación con los ideales aportados por el Romanticismo de considerarla curativa y educativa⁶³.

3.2. Jardines urbanos en las tres capitales vascas

El caso de los jardines en las principales ciudades vascas parece muy similar al de otras ciudades del Estado y Europa. Todos ellos cumplen una misión de ofrecer evasión mediante su empleo de vegetaciones y en algunos casos agua o presencia de pequeñas aves y patos, además de proporcionar un desahogo visual de las grandes y cercanas edificaciones. En complemento a los parques antiguos ubicados en las zonas más o menos céntricas de las principales ciudades, vienen desarrollándose otras actuaciones jardinísticas en las nuevas barriadas. La necesidad de construir estos espacios está incluso contemplada por la legislación, de tal manera que cualquier actuación urbanística recogida dentro del Plan General Municipal debe reservar un espacio concreto para zonas verdes.

Entre los jardines o parques urbanos podemos destacar en Vitoria-Gasteiz el parque de La Florida, el parque del Prado, o los parques de Molinuevo y del Norte. También cabe mencionar el denominado anillo verde del plan urbanístico compuesto de espacios que rodean a la ciudad comunicándola con el espacio rural y que actualmente se halla formado por los parques de Salburua, Zabalgana, Armentia, Salburua, Rio Alegria, Gamarra, Abetxuko, y Atxa-Landaberde.

Por su parte en Donostia destacan espacios ajardinados en armónica coherencia con las cercanas arquitecturas características. Como ejemplos mencionar el Parque de Miramar y el paseo ajardinado de la Playa de Ondarreta que se benefician respectivamente del contexto arquitectónico del Palacio de Miramar y el efecto paisajístico que produce la cercanía al mar. Lo mismo sucede con la Alameda del Boulevard que contiene un kiosko para actuaciones musicales y el Parque de Alderdi-Eder adyacentes al Casino Kurssal, al Ayuntamiento y cercanos a la playa de La Concha. Además, destacan el parque Castillo de la Mota, el

62. SORKIN, Michael. “Nos vemos en Disneylandia”. En: *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gill, 2004. (V.inglesa, 1992); pp. 235-236.

63. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 31.

parque Cristina-Enea, el del Monte Ulía, el parque Palacio de Aiete, o las vegetaciones y espacios con agua en la Plaza de Guipúzcoa⁶⁴.

Respecto a Bilbao podemos destacar amplias zonas verdes con apariencia algo campestre como el parque Etxebarría y otras con un profuso tratamiento a base de adoquinado, estanques y especies vegetales mostrados en el parque de Mirivilla, o el moderno parque de Ametzola, al igual que es interesante mencionar el tratamiento de la Plaza Moyúa. Sin embargo, creemos necesario detenernos en el parque de Doña Casilda por agrupar varios aspectos y elementos de una manera que realmente lo significan dentro del contexto de esta investigación, como el parque más interesante de Bilbao:

La primera característica a destacar es su antigüedad ya que data de 1907, con un diseño de estilo romántico que fue acometido por el arquitecto Ricardo Bastida y el ingeniero Juan de Eguiraun. Desde sus orígenes poseyó una variedad de especies arbóreas y un interesante estanque con peces, patos y cisnes al que flanqueaban barquilleros. Posteriormente se ha añadido y mejorado su aspecto mediante la construcción de una pérgola circular con escenario para actuaciones, una plazoleta o una fuente cibernética, además de adaptarse para la ubicación adyacente del Museo de Bellas Artes inaugurado en 1945. Asimismo se han incorporado dos canchas de baloncesto y fue ampliado durante el año 2005 para integrarlo en el novedoso desarrollo urbanístico de la zona de Abandoibarra, lo que extendió la superficie total del parque hasta las 8,5 hectáreas.

Entre las manifestaciones artísticas que encontramos en este parque destacan la arquitectura de la pérgola o el paisajismo mediante empleo de agua en el estanque y chorros de la fuente, además de vegetaciones como las frondosas especies de árboles entre las que figuran magnolios y plataneros, o flores como las *nissias sylvaticas*, *magnolias glandifloras*, y *sóforas* entre otras. Igualmente la escultura se halla presente mediante diversas formas como la dedicada para homenajear al payaso Tonetti, la escultura de Eduardo Chillida, la efigie de Casilda de Iturrizar y Urquijo, y la fuente monumental de Aureliano Valle.

No obstante es la instalación reciente de un tiovivo de estilo clásico como atracción, unida al divertimento que supone la contemplación de especies de aves y patos en el estanque, lo que plantea más allá de su estilo romántico la posibilidad de apelarlo como un jardín de recreo al modo de los presentes en las grandes ciudades europeas desde el siglo XVIII⁶⁵.

3.3. Jardines botánicos en Euskadi y Navarra

Los jardines botánicos son un tipo particular de jardín que datan su existencia a partir del siglo XVI cuando el primero fue fundado en la ciudad de Pisa

64. Listado de parques y jardines a partir del mapa-guía de Vitoria-Gasteiz y Donostia.

65. Información consultada en la Web de turismo de Bilbao: www2.bilbao.net/bilbaoturismo/.

representando una alternativa a los sencillos jardines existentes en la Edad Media. Según describe Long, representan “un oasis de calma y civilización, el Jardín Botánico no es un parque pero es un entorno paisajístico donde la gente puede disfrutar de los bellos logros de la naturaleza”⁶⁶.

Sin embargo el interés por agrupar materialidades, en este caso especies de flores, plantas o árboles procedentes tanto de la naturaleza de otros países como autóctona es un aspecto que conecta con los parques temáticos ya que también recurren a “recolectar” manifestaciones de otras culturas para exhibirlas conjuntamente en secciones delimitadas. Además el turismo también interesa a sus propietarios aunque se muestren solamente como museos públicos e instituciones educativas cuyo objetivo es el estudio, la conservación y divulgación de la variedad vegetal.

En nuestras regiones más próximas podemos destacar algunos jardines botánicos de interés.

Este es el caso del Jardín Botánico Santa Catalina presente en la sierra de Badaia en Álava que según indican algunas fuentes es el primer jardín de esta tipología existente en Euskadi⁶⁷. Se halla ubicado en un imponente mirador que se asoma sobre las llanuras alavesas y cuya historia se configura a partir de una leyenda religiosa que defiende la aparición durante el siglo XIV del espectro de Santa Catalina. Este suceso generó que se edificase una ermita en honor de la Santa y posteriormente un convento habitado por monjes que al abandonarlo, propiciaron la decisión para acondicionar el entorno mediante la plantación de diferentes especies vegetales hasta un total de 1.200 procedentes de los cinco continentes, entre las que se encuentran castaños, fresnos, abedules, magnolios, nenúfares, eucaliptos, mimosas o lavandas. Su extensión es de 3,2 hectáreas acondicionadas desde 1999 junto a las ruinas del conjunto monástico que le otorgan una estética idílica en conmemoración de aquel suceso de la aparición⁶⁸.

Asimismo en la capital alavesa y tras años de litigios se ha comenzado a desarrollar el denominado Jardín Botánico de Olárizu único existente en el Estado que estará dedicado exclusivamente a los ecosistemas y a los bosques europeos mostrados mediante cinco recorridos. Su extensión final prevista es de 50 hectáreas (de las cuales 7 están siendo acondicionadas actualmente) que contarán con estanques y un invernadero de cristal además de instalaciones adecuadas para exposiciones, proyecciones audiovisuales y biblioteca especializada en botánica⁶⁹.

66. LONG, Gregory; SKILLION, Anne. *The New York Botanical Garden*. China: Abrams, 2006.

67. Información extraída a partir del Folleto Turístico: *64 Planes para conocer Euskadi*, 2007. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

68. Información a partir de la Web Oficial: www.cuadrilladeanana.es/santacatalina/

69. ABÁSULO, José A. “Vitoria culmina la expropiación de suelo para convertir Olárizu en un gran jardín botánico”. *El Correo*, (12-3-2007).

Por otra parte, en Guipúzcoa encontramos el Jardín Botánico de Iturraran situado en el municipio de Aia dentro del Parque Natural de Pagoeta y junto al Centro de Interpretación del mismo. Además de las 15 hectáreas preexistentes de bosque autóctono se han dispuesto otras 10 hectáreas. Desde 1986 nuevas especies vegetales han sido integradas en los bosquetes de vegetación autóctona, hasta configurar una colección de unos 3.500 ejemplares, la mayoría árboles y arbustos, además de diversas plantas amenazadas de todo el País Vasco⁷⁰.

Respecto al territorio de Vizcaya el único existente es el Jardín Botánico de Barakaldo inaugurado en el año 2001 y ubicado en un extremo de la franja verde formada por los parques de Barakaldo-San Vicente. Se extiende sobre una superficie de 6,5 hectáreas en cuya parte central se halla presente un lago y 4 de las hectáreas son zonas verdes en las que se muestran colecciones de plantas procedentes de la zona atlántica y mediterránea.

En cuanto a la región navarra tenemos que mencionar, dentro del Parque Natural del Señorío de Bertiz que consta de 2.040 hectáreas de bosque atlántico, la presencia del Jardín Botánico de Bertiz de 4 hectáreas de extensión en las que se reúnen 126 especies procedentes de varios continentes dispuestas alrededor de un pequeño lago entre las que sobresalen las camelias, la palma de salgo, el ciprés calvo, la araucaria, el ginkgo, bambús o nenúfares. Además acoge un palacio del siglo XVIII que alberga exposiciones temporales⁷¹.

Finalmente, en la zona de Iparralde cabe destacar la existencia del Jardín Botánico de Bayona ubicado en un área protegida cercana a la Catedral. Su diseño de estilo japonés lo hace realmente singular en nuestra área. Está compuesto de un estanque y una cascada además de un puente y una pasarela alrededor de los cuáles mil especies vegetales aportan diversidad considerable que abarca gamas cromáticas muy diversas y llamativas⁷².

3.4. El parque “Senda Viva” en Arguedas, Navarra

Desde la aparición de los jardines de recreo se comenzaron a acondicionar espacios para atracciones y divertimentos como los que suponían mostrar aves y peces ya exhibidos en recintos jardinísticos anteriores. Sin embargo en algunos jardines de recreo estas muestras evolucionarían hasta la conversión de lo que actualmente conocemos como parques zoológicos, cuya primera aparición en forma de recinto público data de 1793 con la apertura en París del *Jardín des Plantes*, al que seguirían otros como el Zoo de Londres abierto en 1828, espa-

70. Información a partir de la Web Oficial: www.aiapagoeta.com/.

71. Información a partir de la Web Oficial: www.parquedebertiz.es/.

72. Información a partir de la Web Oficial de Turismo de Bayona: <http://www.ville-bayonne.fr/bayonneville/bayonne-gb/tourisme/parcs.htm>.

cio este último, que influyó la aparición de numerosos parques zoológicos en varios países⁷³.

A la par que los parques temáticos proliferan hacia mediados del siglo XX, los zoológicos diversificarán sus tipologías entre las que destacan la de “parques de la naturaleza” cuando están en un entorno natural paisajísticamente no elaborado por el hombre (o semi tratado con algunas actuaciones); o la de “zoos” en el modo tradicional como menciona A. Cerver al indicar que en los años treinta los zoológicos tenían habitáculos cercados de no más de 20 metros cuadrados, que contenían animales capturados para ser observados por los visitantes. No obstante, desde entonces se procuró mostrar a los animales en su ambiente natural, y últimamente se busca recrear hábitats completos

en los que convivan muchas especies, tal y como sucede en la naturaleza, al crear las condiciones climatológicas idóneas para reproducir un ecosistema determinado.

Con ello, Cerver añade que se busca concienciar a los visitantes de la conservación de la naturaleza, además de mencionar que varios zoológicos constituyen lugares de estudio para los biólogos⁷⁴.

Asimismo, cabe puntualizar que si un recinto de este tipo además de mostrar animales contiene atracciones mecánicas y tecnológicas, e instalaciones coherentemente ambientadas, seguramente (aunque haya que analizar cada caso por separado) no nos encontremos ante un zoológico, sino ante un parque temático, como es el caso del “Animal Kingdom” de Disney en Orlando⁷⁵.

A medio camino entre unas y otras tipologías, en Navarra se ha desarrollado un recinto denominado “Senda Viva” cuyo aprovechamiento del entorno natural ya existente, hace que se trate de un parque de la naturaleza, si bien ha sido acondicionado con edificaciones y la incorporación de algunas atracciones mecánicas que lo aproximan en parte al concepto de parque temático. No obstante la división del recinto en diversas áreas aparenta deberse más a la necesidad para ordenar las distintas exhibiciones de animales y otras ofertas de ocio, que a una intencionalidad por transmitir una temática a cada zonificación.

“Senda Viva” inaugurado en el año 2004, está ubicado en Arguedas, junto a las Bardenas Reales. Se extiende sobre una superficie total de 126 hectáreas y requirió una inversión inicial de casi 40 millones de euros, cifra que contrasta con lo invertido en parques temáticos como “Port Aventura” (288 millones de euros)⁷⁶.

73. Información a partir de la Web Oficial: www.mnhn.fr/museum/foffice/tous/tous/HistNatMuseum/histoire/histdeHistNat.xsp.

74. ASENSIO CERVER, Francisco. *Parques temáticos. Parques de atracciones, zoos y acuáticos*. (Director ed. Paco Asensio), 1997; p. 111.

75. Inaugurado en 1998, es uno de los cuatro parques temáticos presentes en el Complejo Vacacional Disney World.

76. A partir de la Web oficial del parque: www.sendaviva.com/index.asp.



Área de acceso denominada *El Pueblo* en "Senda Viva".

El parque trata de representar la estética de la Navarra rural a comienzos del siglo XX mediante actividades de senderismo, recorridos en sistemas de transporte antiguos y diversas ofertas de ocio, además de existir programas educativos, lo que muestra al recinto como un centro de conservación, educación e investigación. "Senda Viva" en cuya zona central se encuentra un lago artificial de 1,5 hectáreas está dividido en 4 partes agrupadas en alusión a un tema.

Al respecto, *El Pueblo* cuenta con edificaciones inspiradas en la Navarra rural como la casa principal denominada *Villa Unzué*, y ofrece acceso a las otras áreas del recinto como *La Feria*, donde se ubican atracciones y muestras de animales, además de una carpa en cuyo interior encontramos un circo que estéticamente pueden remontarnos más a ferias agrícolas tan concurridas en los Estados Unidos que a las de carácter autóctono navarro. Posteriormente se puede acceder a las áreas llamadas *La Granja* y *El Bosque*, cuyas diferencias más notables son la presencia en el caso de la segunda, de la atracción *Caída Libre* y un mayor número de arboledas.

En total estas áreas agrupan 3 espectáculos (el Vuelo de las Rapaces, el Circo y el Cuentacuentos), unas 7 muestras de animales y miradores como el dispuesto para contemplar las Bardenas, además de una veintena de localizaciones establecidas para contemplar alguno de los 400 animales procedentes de 28 especies distintas tanto autóctonas como exóticas. Las atracciones más destacadas son el *Bobsleigh*, donde los visitantes se desplazan en un tipo de trineo mediante el que recorren un circuito a gran velocidad; la *Caída Libre*, donde los



Atracción denominada *Bobsleigh* en "Senda Viva".

turistas son elevados a gran altura para ser descendidos posteriormente a la velocidad de la gravedad; y la *Alfombra Voladora*, consistente en un simulador que coloca a los visitantes en medio de escenas como si realmente las hubiesen sobrevolado. El número total de atracciones del recinto es de 26, además de incorporar 5 tiendas y 5 restaurantes entre los que destaca *El Balcón de Las Bardenas* por su oferta de platos típicos en la gastronomía de la Ribera y Navarra⁷⁷.

Entre los recursos paisajísticos del parque destacan el lago central con las cascadas artificiales y la presencia de cerca de 10.000 especies vegetales entre plantas y árboles que junto a las arquitecturas inspiradas en los pueblos navarros de la época 1900, aportan al conjunto un contexto ambiental totalmente rural⁷⁸.

Sin embargo, el éxito del parque está en entredicho, ya que según señalan algunas fuentes la previsión inicial de 257.000 visitantes anuales se ha quedado en los 165.000 recibidos durante 2007 (el mejor año desde su apertura), lo que hace concurrir en pérdidas a este recinto que está financiado por instituciones públicas como el Gobierno de Navarra y otras como la empresa Patali, Caja Navarra, Construcciones Santol y Diario de Navarra⁷⁹.

77. A partir de la Web oficial del parque: www.sendaviva.com/index.asp.

78. A partir de la Web oficial del parque: www.sendaviva.com/index.asp.

79. LEOZ, Satur, "El parque Senda Viva de las Bardenas perdió 2,5 millones de euros en 2004". *Deia*, (11-5-2005).

3.5. El recinto “Karpin Abentura” en Carranza

La historia de este recinto ubicado dentro de una finca de 20 hectáreas propiedad de los 10 municipios de las Encartaciones en Carranza (Vizcaya), no puede exponerse sin remontarnos al origen de la citada finca. Comenzando con el palacio del Carpín diseñado en 1911 por Urbano Peña Chavarri, se añadieron un muro de piedra tallada que bordea la propiedad, además de la portalada que da acceso a la misma, ambas edificadas en la década de los años 30⁸⁰. En 1995 y a partir del proyecto ideado por Xabier Maiztegi que fue financiado con el respaldo de fondos europeos y de la Diputación Foral de Bizkaia, el recinto se establece como lugar para Centro de Acogida y Recuperación de Fauna Silvestre. Posteriormente en el año 2002 la Sociedad Pública Azpiegitura se incorpora al plan de renovación del recinto que a partir del año 2003 y bajo la gestión de ‘Iniciativas Ambientales’ se ampliará con nuevas instalaciones ‘tematizadas’ donde se aborda el concepto de “la evolución de las especies” y será denominado desde entonces como “Karpin Abentura”⁸¹.

Entre los objetivos fundamentales de este parque están la educación, la investigación y la sensibilización ambiental bajo el concepto ‘aprender divirtiéndose’ que intenta establecerse coherentemente en las 6 zonas en las que está estructurado el recinto:

Palacio Chavarri es donde se ubica la edificación (anteriormente mencionada como Palacio del Carpín) que contiene ambientaciones y exposiciones en sus cuatro plantas mediante el empleo de diversas tecnologías para mostrar el concepto evolutivo de las especies; *Animalia* alberga más de 55 especies de animales reales dispuestas a lo largo de un recorrido que se lleva a cabo paseando; *Terrasaurio* permite contemplar representaciones de las especies de dinosaurios más significativas mientras caminamos bajo la guía de investigadores; *Gastornisland* presenta las aves y mamíferos que sobrevivieron a la desaparición de los dinosaurios, alguna de las cuáles todavía sobreviven; *Dinotxiki* es un área con juegos, toboganes, columpios o tirolinas orientada a los niños; y por último el área nombrada *Exposiciones* acoge en sus edificaciones 4 muestras didácticas –‘Fauna silvestre amenazada’; ‘Fósiles: el rastro de nuestra evolución’; ‘No te llesves lo que no debes’; e ‘Itinerario vegetal’–⁸².

A estas instalaciones cabe añadir la presencia de un bar-restaurante y una tienda de recuerdos, que en conjunto nos permiten afirmar que “Karpin Abentura” es un parque de pequeñas dimensiones en continuo proceso de replanteamiento y mejora.

80. “La finca perteneció a la familia de Urbano Peña Chávarri, ingeniero de Altos Hornos de Vizcaya y sobrino de Romualdo Chávarri, oriundo de Carranza y gran benefactor del Valle, que hizo fortuna en Puerto Rico mediante la industria textil”. - www.karpinabentura.com/es/karpin/historia.html.

81. Información extraída a partir del Folleto Turístico: *Parques naturales, reservas y parques ecológicos*. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

82. Descripción a partir de la Web Oficial: www.karpinabentura.com.

Por otra parte, entre las especies de animales vivos que se pueden observar están aquellos más representativos de la fauna autóctona vasca, la ibérica y la europea como lobos, lince, osos, nutrias, renos, bisontes o aves rapaces. Al respecto destaca que debido al programa especial establecido desde 1995, una gran parte de los animales son ejemplares enfermos o heridos donados por instituciones y particulares⁸³.

En cuanto a los recursos artísticos más relevantes no se puede obviar la arquitectura del edificio denominado *Palacio Chavarrri* que fue considerado durante tiempo una de las residencias más destacadas de Vizcaya a comienzos del siglo XX y que constituye un ejemplo de cómo algunos parques de ocio aprovechan su asentamiento en lugares con presencias históricas para desarrollarse entorno a las mismas⁸⁴. Junto a éste cabe destacar también el paisajismo mostrado a partir de las arboledas y especies vegetales autóctonas en complementación con entornos naturales más específicamente adaptados a la singularidad de los animales. Sin embargo, es el empleo de réplicas de dinosaurios a escala real con alguna leve animación robótica, lo que constituye el elemento más singular de este recinto, junto al empleo de tecnologías para ambientación como proyecciones o efectos sonoros en el espacio expositivo de interior.

4. DIVERSOS LUGARES DE OCIO ACTUALES

Como en los recintos analizados con anterioridad, es indudable que el influjo de los parques temáticos les ha llegado en mayor o menor medida, lo que se ha traducido en un mayor cuidado por el aspecto y la ambientación de diversas propuestas encontradas en nuestras proximidades.

A nivel urbanístico debemos destacar el tratamiento presente en contextos como las playas de Ondarreta y La Concha en Donostia, que pueden ser contempladas desde paseos con entornos arquitectónicamente atractivos y elaboraciones jardinerías, así como la necesidad de constituir nuevos hitos visuales en el caso del Palacio de Congresos Kursaal ubicado en un extremo de la playa de Zurriola desde 1999.

Nuevamente arquitectura y paisajismo se dan la mano en la realidad urbana como pretexto para ofertar contenidos de negocio, cultura y turismo. Este último presente de manera especial en el Aquarium ubicado en la Bahía de La Concha, e inaugurado en 1928, a partir de la iniciativa de la Sociedad de Oceanografía de Guipúzcoa, que creó de esta manera el primer museo dedicado a las ciencias naturales que se fundó en el Estado.

83. Información extraída a partir del Folleto Turístico: *64 Planes para conocer Euskadi*, 2007. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

84. Es el caso asimismo del parque "Puy du Fou" ubicado en Francia y al que nos referiremos posteriormente.

4.1. Los aquarium de Donostia y Getxo

Los acuarios, que son descritos por A. Cerver como lugares en los que el visitante recorre espacios diseñados para recrear hábitat naturales donde poder observar los comportamientos característicos de determinadas especies, también podemos definirlos como centros de interpretación o de muestras marinas y acuáticas (incluyendo también lagos y ríos), aproximados a los museos, en tanto que exponen a través de vitrinas/peceras, una serie de ejemplares seleccionados previamente para ser mostrados⁸⁵. Con ello, debemos indicar la existencia de varias tipologías de acuarios, como menciona A. Cerver cuando se refiere al *Acuario de Florida* en Tampa (1995), al considerarlo como la tercera generación en el diseño de acuarios, que aporta a los visitantes la sensación de sumergirse totalmente en el mundo marino representado, distinguiéndolo de la primera generación que se basaba en el concepto “vitrina” para la exhibición de un ejemplar de cada cosa, y de la segunda generación que agrupaba plantas y animales para intentar imitar los hábitat naturales⁸⁶.

Esta tercera generación de acuarios conlleva la ambientación de entornos marinos naturales mediante la utilización de diversas técnicas. Asimismo cabe mencionar la presencia de acuarios insertados dentro de un parque zoológico, como es el caso del *Parque Zoológico y Acuario* de la Casa de Campo en Madrid, o de la posibilidad para configurarse como un parque oceanográfico y/o marino si el acuario se amplía en dimensiones considerables.

El primer acuario público abrió en 1853 en Londres y la mayor parte de estos centros se localizan cerca del océano, para obtener un abastecimiento constante del agua de mar.

En relación al mencionado Aquarium de Donostia cabe indicar que asume unos principios propios reconocidos por la Fundación Oceanográfica de Guipúzcoa que lo administra: divulgar el respeto por el océano; impulsar el conocimiento del medio marino; conservar y mostrar el patrimonio marítimo y naval vasco; desarrollar un proyecto educativo, e impulsar el turismo de ocio⁸⁷. Prueba de estos principios son la exposición de la colección de ciencias naturales y patrimonio naval reunida desde los inicios de la Sociedad en 1908, o los 12 millones de visitantes que desde su apertura lo han convertido en el tercer recinto de ocio y cultura más visitado en nuestras regiones⁸⁸.

El Aquarium consta de 2 plantas: en la más baja se ubica la exposición de ciencias naturales, el auditorio con capacidad para 208 personas, los cerca de

85. ASENSIO CERVER, F. *Parques temáticos...*; p. 141.

86. ASENSIO CERVER, F. *Parques temáticos...*; p. 185,

87. Informaciones a partir de la Web Oficial: <http://www.aquariumss.com/es/>.

88. Como se puede observar en la tabla elaborada en el apartado “Conclusiones” al final de esta investigación.

40 acuarios con diferentes especies (más de 5.000), el acuario táctil, el restaurante con vistas a la bahía y la tienda. Mientras en la planta superior se alberga el Museo Naval que entre otras muestras recrea una vivienda de pescadores como fue en siglos anteriores.

A partir de la ampliación del Aquarium en 1998, se incorporaron servicios e instalaciones como un tanque atravesado por túnel de 360º para permitir su visionado. Durante 2007 y bajo el proyecto de remodelación general (2005-2008) incorporó 9 acuarios, de los cuales 6 mediante un pequeño formato circular conforman la zona llamada *El Origen de la Vida*. Asimismo desde el año 2005 se ha erigido un nuevo edificio para dar servicio al Máster de Biología promovido por la UPV, y el auditorio se ha complementado con 2 nuevas salas polivalentes, además de introducir un acuario como inmensa pantalla de fondo. Durante 2008 la reconstrucción del edificio antiguo fue concluida y aporta un replanteamiento de las exposiciones y vitrinas que junto a los programas educativos y exposiciones temporales completan la oferta de este recinto⁸⁹.

En cierta relación con el anterior caso, podemos encontrar a menos de 2 kilómetros de distancia del hito turístico y estructural que representa el Puente Colgante entre Portugalete y Getxo, otra propuesta de ocio planteada en el Puerto Deportivo El Abra Getxo. En complementación a las zonas acondicionadas para amarrar los barcos, este Puerto Deportivo no solamente ofrece posibilidades de paseo o locales dedicados a los abastecimientos náuticos, sino que incluye un complejo de restaurantes, cafeterías y pubs entre los que se encuentran marcas icónicas del consumismo como es Mc Donalds, además de un cercano complejo de multicines con 12 salas denominado Lauren Getxo, o el Getxo Aquarium, que globalmente constituyen un espacio de ocio en sí mismo.

El Getxo Aquarium, anteriormente conocido como Abra Aquarium fue inaugurado en enero del año 2004, sin embargo en el otoño del año siguiente se clausuró debido a su escasa rentabilidad, ya que a pesar de las 60.000 visitas recibidas en ese primer año, éstas no fueron suficientes para amortizar la inversión⁹⁰. Se planteó un programa de colaboración por mutuo acuerdo con el Aquarium de Donostia según el cuál las muestras del Aquarium se trasladarían a las instalaciones donostiarras y continuarían las iniciativas conjuntas entre los investigadores de uno y otro centro, aunque finalmente, durante el año 2006 el Ayuntamiento de Getxo compraría y asumiría la explotación del Aquarium por 1 millón de euros, presentándolo en 2007 como Getxo Aquarium⁹¹.

Actualmente el recinto se compone de 24 acuarios divididos en dos áreas: la dedicada a especies del Atlántico y otra dedicada a especies del Trópico. En total

89. Informaciones a partir de la Web Oficial: <http://www.aquariumss.com/es/>

90. PORTERO, Andrés. "El alcalde de Getxo lamenta el próximo cierre del Abra Aquarium". *Deia*, (21-4-2005).

91. ORTUZAR, Eduardo. "El Aquarium de Donostia añade a sus fondos los del Abra Aquarium, de Getxo". *Deia*, (26-4-2005).

más de 300 ejemplares son mostrados y pueden ser visitados mediante guías. Además existen exposiciones de carácter temporal y se promueven investigaciones⁹².

4.2. El entorno del museo Guggenheim

Si nos referimos a lugares de ocio en los entornos urbanos, no podemos obviar lo que supone el desarrollado entre el museo Guggenheim y el palacio de congresos Euskalduna en Bilbao. La puesta en funcionamiento del primero en 1997 y del segundo en 1999 siguió completándose con el desarrollo de esta área denominada Abandoibarra, bajo la gestión de la sociedad Bilbao Ría 2000 creada en 1992 para transformar las zonas más degradadas de Bilbao y su entorno, dentro del objetivo de convertir la ciudad en un referente de turismo, cultura y negocio.

Lo realmente interesante de esta zona, bajo nuestro punto de vista, es el tipo de actuaciones que ofrecen múltiples elementos de conexión con lugares como los parques temáticos, ya que a partir de los dos hitos arquitectónicos que suponen el Guggenheim y el palacio Euskalduna, al que se añade otro denominado Torre Iberdrola, se han levantado edificaciones para el consumo, como es el caso del centro comercial Zubiarte; para el turismo, como observamos en el hotel Sheraton; y para la cultura, con las aperturas de la biblioteca de la Universidad de Deusto o el Paraninfo de la UPV.

Estos hitos visuales están rodeados de un entorno paisajístico originado por los espacios ajardinados, unos previamente existentes como el parque de Doña Casilda (1907), otros de reciente creación como el parque/paseo de la Ribera (2003), y otros de reciente incorporación, como es el caso del parque Campa de los Ingleses o la Plaza de Euskadi. En cualquier caso los realizados hasta ahora ya plantean tratamientos de paisajismo mediante la utilización de arbustos, flores y árboles, agua en las fuentes cibernéticas del entorno del Guggenheim, y en el aprovechamiento del contexto de la propia Ría, o el empleo de céspedes y montículos artificiales, además de una selección de mobiliarios urbanos, pasarelas peatonales y trazados circulatorios, que se asemejan a los espacios de acceso a parques temáticos como Disneyland o Port Aventura⁹³.

Toda esta zona es atravesada desde el año 2002 por una línea de tranvía que aparte de facilitar el transporte de los ciudadanos, también representa un elemento turístico en sí mismo. De hecho uno puede subirse y contemplar el paisajismo creado en los últimos años mientras avanzamos sobre una alfombra de césped perfectamente delimitada y escuchamos la relajante música. A la par,

92. Información a partir de la Web Oficial: www.getxo.net/castellano/acuarium/getxo_acuarium1.asp?MNU_Id=349

93. Descripciones a partir de la referencia: BAZA, Naiara, "15 Años de Bilbao Ría 2000". *Suplemento especial, Periódico Bilbao*, (Noviembre 2007).



Parque de la Ribera en el entorno del museo Guggenheim.

observamos este lugar como si se tratase de una exposición museística al aire libre, compuesta por diversas actuaciones artísticas como las arquitecturas de Frank Ghery, Robert A. M. Stern, Arata Isozaki, o César Pelli, frente a otras de Federico Soriano y Dolores Palacios, o Ricardo Legorreta. Más apartado del recorrido del tranvía esta área cuenta con actuaciones escultóricas como la de Jeff Kuns y otras distribuidas a lo largo del denominado *Paseo de la Memoria*, que muestra obras de Ángel Garraza, Casto Solano, Louise Bourgeois, Markus Lüpertz, William Tucker, Eduardo Chillida, Ulrich Rückriem y José Zugasti⁹⁴. Todo esto en un recorrido a pie o por tranvía que incorpora aspectos visuales y sonoros con paralelismos a algunas atracciones como el tren o el monorraíl que circundan por Disney World en Florida o en diversas Exposiciones Universales. La única diferencia significativa es que nos encontramos en un entorno urbano público, actualizado recientemente sobre un lugar con siglos de historia precedente.

94. Frank Ghery: Museo Guggenheim / Robert A. M. Stern: Centro Comercial Zubiarte / Arata Isozaki: las torres gemelas *Isozaki Atea* / César Pelli: Torre Iberdrola en construcción / Federico Soriano y Dolores Palacios: Palacio de Congresos Euskalduna / Ricardo Legorreta: Hotel Sheraton / Esculturas - Jeff Kuns: *Puppy*; Ángel Garraza: *Sitios y Lugares*; Casto Solano: *Ramón Rubial*; Louise Bourgeois: *La maman* (conocida como *La araña*); Markus Lüpertz: *Judith*; William Tucker: *Maia*; Eduardo Chillida: *Begirari IV*; Ulrich Rückriem: *Vire bleu*; José Zugasti: *A la deriva*.

Sin embargo hay más aspectos en común con los parques temáticos, como es el hecho de que la zona global de Abandoibarra cuente con un *Master Plan*, en este caso elaborado por los arquitectos César Pelli, Diana Balmori y Eugenio Aguinaga⁹⁵. Igualmente la presencia de zonas de juegos para niños; la existencia de ascensores exteriores acristalados que permiten contemplar el paisajismo desde otro punto de vista; los efectos de humo y fuego en la pasarela del Guggenheim que bordea la Ría; o el caleidoscopio de iluminaciones presentes en toda la zona, conectan con los recursos empleados en los parques.

Además encontramos otros elementos que sutilmente incorporan una nueva percepción estética de la ciudad, como es el caso del tratamiento con adoquín rojizo en parte del trazado del paseo de la Ribera, ya que aporta calidez visual a un Bilbao distinguido anteriormente por su apariencia mustia y sus cielos cubiertos, características que las tradicionales baldosas grises no consiguen más que acentuar, frente a la agradable solución visual que ofrece el mencionado adoquinado.

Quizás este ámbito de relaciones llegó a su plenitud con el espectáculo piro-técnico que se ofreció en octubre del 2007 como conmemoración del décimo aniversario del museo Guggenheim, ya que esta exhibición encuentra total similitud con los espectáculos multimedia ofertados en diversos parques temáticos.

No obstante, también debemos tener en consideración la capacidad para concebir valoraciones contrapuestas generadas a partir de este tipo de actuaciones. Así, mientras unos consideran el museo Guggenheim como un elemento del espectáculo para las masas, otros subrayan su apuesta por la promoción artística y cultural⁹⁶. Lo que sí es innegable son las cifras, y a este respecto el millón de visitantes anuales que acuden al museo lo sitúan como un recinto sin precedentes en Euskadi. También es interesante destacar lo que opina el arquitecto diseñador del Guggenheim al respecto de las actuaciones llevadas a cabo en Abandoibarra:

El entorno del Guggenheim es empalagoso (...) es un magnífico lugar de encuentro para la gente, pero los jardines son demasiado bonitos. Han eliminado esa estética que me gustaba de Bilbao, una dureza industrial en las orillas de la Ría modificada por los montes verdes que rodean la ciudad⁹⁷.

95. Al respecto conviene leer: ANTON CLAVÉ, Salvador. *The Global...*; pp. 343-348.

En este apartado entre otros aspectos económicos, se explica la importancia del Master Plan en el diseño de los parques temáticos para programar pormenorizadamente sus actuaciones espaciales y criterios a seguir con el objetivo de provocar en el visitante la sensación de estar continuamente en un entorno coherente con las tematizaciones.

96. Leer al respecto el siguiente documento: BACIGALUPE, Daniel. "Guggenheim - Urte 10". *Suplemento especial, Periódico Bilbao*, (Octubre 2007).

97. LARRAURI, Eva. "El entorno del Guggenheim es empalagoso". *El País*, (14-10-2007).

4.3. El planetario de Pamplona

Otros lugares interesantes de mencionar son los planetarios, entre los cuales encontramos el de Pamplona y Donostia, aunque en el resto del Estado destacan también el de Madrid y Valencia, si bien, a continuación nos detendremos únicamente en el navarro. Estos lugares se componen de una edificación en cuyo interior se alberga la pantalla de proyección en forma de cúpula, un proyector móvil capaz de mostrar las posiciones de las estrellas, o salas destinadas a exposiciones y diferentes actividades divulgativas. Su origen en el modo en que actualmente están constituidos parece remontarse a Walter Bauersfeld que comenzó a investigar para lograr proyectar un firmamento estrellado en el interior de una cúpula que finalmente comportó la apertura en 1923 del primer planetario en Jena, Alemania. Posteriormente los recursos tecnológicos y de ambientación en los planetarios evolucionarían con la incorporación de sistemas de proyección en tres dimensiones durante la década de los 90, así como sistemas de proyección digital que aportan una mayor calidad a la imagen. Estas técnicas junto a la digitalización del sonido parecen haberse incorporado a partir de su empleo en los parques temáticos desde la década de los 80⁹⁸.

En el caso del planetario de Pamplona cabe destacar su ubicación dentro del parque de Yamaguchi que le proporciona un entorno con arboledas, céspedes y estanque dentro de la zona urbana de la ciudad. Fue inaugurado en 1993 y se compone de un edificio del cual emerge una estructura cilíndrica que al tener 20 metros de diámetro para albergar la cúpula y proyector de estrellas, es la más alta del Estado. Además en él se realizan un promedio anual de 15 exposiciones diferentes en sus 400 metros cuadrados de espacio expositivo; 20 programas de muestras planetarias distintas y se celebran unos 40 cursos, conferencias o congresos dentro del salón con capacidad para 250 personas. Por todo ello constituye uno de los principales centros de turismo y cultura de la Comunidad Foral, además de haber realizado producciones y coproducciones que se pueden ver en muchos otros planetarios⁹⁹.

4.4. La atracción de los centros comerciales

Si existen unos lugares donde los recursos de arquitectura y ambientación están presentes al servicio del consumo de manera más obvia, esos son los centros comerciales. Iniciados en el Estado a partir de la década de los años 70, fueron evolucionando paulatinamente de sencillas edificaciones donde solamente estaban incluidas las tiendas, superficies comerciales y cafeterías, a mega complejos donde se ubican también una serie de establecimientos como son los restaurantes (tematizados o no), u otros dedicados al ocio como los complejos de

98. Como es el caso de la atracción en tres dimensiones "Magic Journeys" inaugurada en 1982 en el parque temático "Epcot" del Complejo Disney World. Dato obtenido en: SMITH, Dave; CLARK Smith. *Disney: the first 100 years*. New York: Disney Editions, 2002.

99. Información elaborada a partir de la Web Oficial: <http://www.pamplonetario.org/pp-expo.html>.

multicines, además de lugares para juegos diversos a manera de boleras o máquinas tragaperras, e incluso discotecas, pubs, gimnasios y escenarios para espectáculos diversos. Todo esto alcanza una proyección diferente con la apertura de “Madrid Xanadú”, donde una pista cubierta en forma de montaña artificial permite practicar el esquí y se establece como la atracción cardinal de este centro comercial. Con otro enfoque, “Plaza Mayor” en Málaga vertebra sus instalaciones mediante arquitecturas que recrean calles y plazuelas como si se tratase de un auténtico pueblo del sur de la Península. Sin embargo, en estos últimos casos nos encontramos ante centros de ocio que entre sus propuestas incluyen comercios, y no a la inversa¹⁰⁰.

Según la Asociación Española de Centros Comerciales, en Euskadi podemos encontrar 15 instalaciones de este tipo (7 en Bizkaia, 5 en Gipuzkoa y 3 en Álava), mientras que en Navarra existen otras 2. No obstante, la gran mayoría no se plantean como centros de ocio aunque tengan pequeñas zonas acondicionadas para este fin. Tal vez el único desarrollo que podamos considerar más cercano a un centro de ocio y a la vez, el primero en desarrollarse, sea el “Max Center” abierto en Barakaldo en 1994, al que le seguiría en el año 2004 la construcción del “Mega Park” situado a escasos metros de distancia.

Estas actuaciones han situado al municipio de Barakaldo como un referente en todo el Norte respecto al ámbito comercial, lo que unido a la presencia de la Feria de Muestras y Complejo “Bilbao Exhibition Center” ubicado a poco más de 1 kilómetro, transmite la intención de enfocar la actividad económica al sector del turismo de negocios y comercio de manera complementaria a Bilbao.

Así, mientras “Max Center” presenta como actividades de ocio, una bolera y unos multicines con 16 salas, el denominado “Mega Park” incorpora en sus 13.7 hectáreas de extensión, no solamente otro complejo de multicines, sino un espacio para cine IMAX¹⁰¹. Además se han desarrollado amplios espacios exteriores como zona recreativa pública que ofrecen instalaciones deportivas para tenis, petanca, baloncesto y patinaje, así como zonas verdes con juegos para niños y una pista para coches de radio control. Las instalaciones interiores también albergan un gimnasio, una guardería, un complejo con restaurantes y bares, además de la sala de fiestas y discoteca *RockStar*¹⁰². Todo ello como suplemento a las edificaciones para grandes superficies comerciales y a la zona denominada “Park Avenue” abierta en 2007, y consistente en una agrupación de tiendas de marca con precios rebajados también denominada *outlet*, que representan un

100. A partir de la Web Oficial de la Asociación Española de Centros Comerciales: www.aedecc.com.

101. Compañía con salas especiales de cine que tienen varios sistemas cinematográficos de proyección tridimensional, además de contar con formatos diferentes de pantallas distribuidas por diversos países. En el caso de Barakaldo hay una sala para proyecciones que deben ser vistas con gafas aptas para las tres dimensiones, y otra sala con pantalla de formato gigante.

102. Información recogida a partir del “Informe General Mega Park Bilbao”. Documento proporcionado por su empresa promotora Arcona Ibérica, S.A. y disponible en la Web Oficial: www.mega-park.es/.

componente de diferenciación respecto al resto de complejos existentes en toda la cornisa cantábrica¹⁰³.

Con lo anterior, podemos afirmar que esta zona de Barakaldo unida a la existencia adyacente del Jardín Botánico, representa en sí misma un gran centro de consumo y ocio, el más grande de Euskadi y Navarra¹⁰⁴.

Sin embargo, entre los centros comerciales existentes también podemos destacar un par de actuaciones de menor envergadura que nos han llamado la atención por sus características arquitectónicas. Una de estas lo representa el centro comercial Zubiarte en Bilbao, que está diseñado a partir de arquitectura de autor (Robert A. M. Stern), al plantear en un espacio ciertamente comprimido la



Interior del centro comercial Zubiarte en Bilbao.

103. Según se expone en el artículo publicado en la Web Oficial de la revista Franquicias Hoy (www.franquicias hoy.es/noticias/13536/El_Pais_Vasco_se_suma_a_la_moda_outlet_.html): "Los primeros centros de outlet surgieron en Estados Unidos en los años 70 como pequeñas tiendas para dar salida a los stocks de temporada. Tres décadas y media después, su implantación es imparable. En Estados Unidos hay ya más de 250 y en Europa cada vez gozan de más aceptación entre los consumidores. En España este fenómeno llega en la década de los 90 con el primer centro en la localidad madrileña de Las Rozas en el año 1992. Actualmente hay 14 fashion outlets abiertos y en funcionamiento, con una superficie alquilable de 8.000 a 22.000 m², situadas en las siguientes provincias: Valladolid, Vizcaya, Madrid, Barcelona, Mallorca, Valencia, Alicante, y otras en Andalucía".

104. Jardín Botánico descrito anteriormente en la p. 45.

representación de calles protegidas por bóvedas de cristal que resguardan al recinto de las inclemencias atmosféricas. La intención principal fue crear la sensación de cielo abierto de manera que los visitantes tuviesen la impresión de estar paseando por la ciudad a través de calles urbanas y edificios independientes con fachadas que están compuestas principalmente de ladrillo rojo¹⁰⁵. Si bien, la amalgama de vigas sustentadoras de los cristales en el techo, parecen aportar más sensación de espacio cerrado que de espacio 'abierto al cielo'.

Otro centro comercial que debemos mencionar es el "Boulevard" de Vitoria, primeramente por su arquitectura exterior que le confiere apariencia de un gran pabellón contemporáneo que bien podría encajar en cualquiera de las últimas Exposiciones Universales, y como segundo aspecto, por tener elementos de ocio que a parte del típico complejo de multicines incorpora un parque de juego para niños pequeños, un espacio con bolera y diversos recreos, además del centro deportivo *Hydra Boulevard* con gimnasio, un moderno balneario-SPA, y una piscina¹⁰⁶.

Finalmente cabe exponer la última novedad inaugurada en abril del 2008 dentro del término municipal de Portugalete. Se trata del centro comercial "Ballonti" que a parte de contar con 120 tiendas, presume de ofrecer respectivamente el único cine sensorial y la pista de karting más larga en Euskadi¹⁰⁷. Las instalaciones se distribuyen en una superficie útil de 5.1 hectáreas y según la prensa regional su apertura ha generado 950 puestos de trabajo directos más otros 450 indirectos¹⁰⁸.

5. MUSEOS Y ESPACIOS DE CULTURA CARACTERÍSTICOS DE EUSKADI

Los espacios dedicados a la cultura representada mediante la existencia de museos y centros de interpretación, están numerosamente extendidos en las tres provincias que integran Euskadi. De hecho en el año 2006 se contabilizaron 14 propuestas planteadas como centros de interpretación y 76 museos, entre los cuales cabe destacar que 4 se disponen al aire libre como es el caso del Museo Chillida-Leku¹⁰⁹.

105. Web Oficial: www.zubiarte.com/.

106. Web Oficial: www.elboulevard.com/.

107. El cine sensorial cuyo nombre en la industria es XpanD 6D, presenta unas prestaciones avanzadas respecto al sistema IMAX ya que cuenta con butacas móviles SFX y efectos en sala como lluvia, viento, luz, niebla y olor en combinación con la proyección tridimensional.

108. DOMÍNGUEZ, José. "Miles de personas visitan Ballonti el primer día". *El Correo*, (22-4-2008).

109. Entre los 76 museos, se incluyen los 2 Aquarium estudiados anteriormente. Datos a partir del documento "Museos y Colecciones museográficas de Euskadi - Informe Estadístico 2006". Proporcionado por el Departamento de cultura del Gobierno Vasco y disponible en la Web Oficial: www.kultura.ejgv.euskadi.net/.

A continuación, vamos a referirnos a los centros museográficos que hemos seleccionado entre todos los existentes con el objetivo de difundir sus peculiaridades más interesantes. Hemos preferido detenernos en aquellos que prestan especial atención a las tradiciones y diversos aspectos autóctonos del País Vasco.

Entre los Parques Naturales de Urkiola y Gorbea, en la localidad de Elosu se encuentra ubicado el Museo de Alfarería Vasca en cuyo interior se ofrece una visita guiada a través de su colección permanente, exposiciones monográficas que varían de temática cada cierto tiempo, y visitas al horno antiguo y talleres. El edificio que alberga el museo es una antigua ollería construida en 1711 que fue adaptada para ser visitada por el público en 1993, y adyacente a la misma se encuentra el horno que está incluido como Monumento en el Inventario General del Patrimonio Cultural Vasco.

La temática que aborda el museo trata acerca de la cerámica popular vasca, que es mostrada en la colección permanente a través de 380 piezas procedentes desde el siglo XVI, y que se halla estructurada según los motivos de uso de la misma: cerámica para fuego, para su uso en la mesa, como ornamentación y empleo religioso, para el acarreo y almacenaje de agua, para la matanza de animales y conserva de alimentos, como piezas para la construcción y accesorios diversos, y por último para los varios recipientes empleados en el hogar con diferentes utilidades¹¹⁰.

En general, los museos vascos abordan un sinfín de temáticas que permiten adquirir variados conocimientos sobre múltiples contenidos. Por ejemplo en el Museo de la Sal ubicado en el municipio Leintz-Gatzaga (Salinas de Léniz) en Guipúzcoa, se plantea un recordatorio a través de sus muestras sobre la importancia que tuvo para toda la zona la comercialización de la sal que brotaba de un manantial. El museo está emplazado en las instalaciones donde la empresa explotaba la venta de las sales y en su interior se presentan fundamentalmente los aperos y aparatos relacionados con el proceso de elaboración¹¹¹.

Otro caso interesante es el Museo Vasco del Ferrocarril ubicado en Azpeitia, que plantea revivir el encanto de los antiguos viajes en trenes de vapor, aprender el funcionamiento de maquinarias como los tranvías o descubrir que tipos de ferrocarriles trajeron la Revolución Industrial. En la edificación que alberga el museo, las salas están ordenadas de tal manera que primeramente se muestran antiguos medios de locomoción, seguido de una gran colección de relojes ferroviarios, y posteriormente se visita uno de los pocos talleres mecánicos que se conservan desde principios del siglo XX. Complementario a lo anterior, durante los meses con buen tiempo, un tren de vapor realiza viajes desde el museo hacia

110. Información a partir de su Web Oficial (www.euskalzeramika.com) y de la publicación 64 Planes para conocer Euskadi, 2007. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

111. Información a partir de la publicación 64 Planes para conocer Euskadi, 2007. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

un recorrido de 10 kilómetros sobre las antiguas vías que transitaban las inmediaciones del río Urola¹¹².

Una actuación más reciente que las anteriores es la creación del Museo Romano Oiasso abierto en 2006 en Irun. Se trata de un museo arqueológico que reúne los restos de la época romana hallados en Irun con la pretensión de “convertirse en centro de referencia de la divulgación de la época romana en el Golfo de Bizkaia” mediante la presentación de varias instalaciones. La exposición permanente se estructura en 3 salas principales: la sala *Impacto* aborda la influencia del mundo romano sobre la sociedad indígena, la sala *Puerto* plantea el hallazgo del puerto romano, y la sala *Oiasso* rememora la vida en la ciudad durante los siglos I y II de nuestra era. Todas estas salas se encuentran en las 3 plantas que tiene la edificación y presentan sus contenidos mediante la disposición de diversos objetos, mapas, ilustraciones y fotografías, además de contar con pantallas para proyecciones de diversos documentales e incluso una sala para el visionado en tres dimensiones mediante el empleo de gafas especiales que deben portar los visitantes¹¹³.

Este museo, de manera parecida a otros existentes ofrece exposiciones de carácter temporal, organiza cursos, congresos y conferencias, e incluso promueve excursiones a lugares relacionados con la temática romana. Un aspecto interesante de la aplicación de esta temática lo encontramos en la tienda del museo que vende desde reproducciones arqueológicas de joyería, cerámica y vidrio, hasta productos de gastronomía romana. Con el objetivo de promocionarlo como una instalación turística y coherente a su tema, el alcalde de Irun lo inauguró pronunciando las palabras: “*Portae Oiassonis civibus orbis apertae sunt*” (“Las puertas de la ciudad de Oiasso están abiertas al mundo”), referencia que lo acerca aún más a ese ámbito de la ambientación y recreación de otros tiempos nostálgicos que como en recintos al modo de los parques temáticos también se aplica en varios museos¹¹⁴.

Por otra parte, el Museo de la Minería de Gallarta tiene la peculiaridad de centrarse en el estudio y difusión de la cultura e historia minera de Euskadi y especialmente de la región de Vizcaya. La Asociación Cultural Museo Minero fundada en 1986 es la entidad que lo gestiona y no solamente ha sabido recopilar todo el material y documentación exhibidos en el museo, sino que además se marca entre sus objetivos la protección del patrimonio industrial. Entre los contenidos que podemos encontrar destaca una colección de vagones y vagonetas para el transporte del mineral, diversas maquinarias utilizadas en la minería, pequeños objetos como lámparas, barrenas o ábacos cuenta vagones, además

112. A partir de su Web Oficial (www.euskotren.es/castellano/museo/03.html) y de la publicación 64 *Planes para conocer Euskadi...*

113. Información a partir de su Web Oficial (www.irun.org/oiasso/home.aspx?tabid=1) y de la publicación 64 *Planes para conocer Euskadi...*

114. MORONDO, Iñigo. “Irun inauguró un Museo Oiasso elegante, vanguardista y fácilmente comprensible”. *El Diario Vasco*, (21-7 2006).



Instalaciones exteriores del Museo de la Minería de Gallarta.

de fondos de fotografía histórica. Igualmente se recopilan testimonios de voz y se muestran pinturas de las minas realizadas por reconocidos artistas que parecen captar un espíritu melancólico por aquella época dorada de la minería desde finales del siglo XIX hasta principios del siglo XX. Asimismo cabe señalar que se organizan exposiciones temporales y que los objetos más sencillos de estas muestras se encuentran en el interior de la edificación del museo, mientras que los más grandes se ubican en el exterior debido a su tamaño¹¹⁵.

En las proximidades del entorno urbanístico de Abandoibarra, se ubica el Museo Marítimo Ría de Bilbao que fue inaugurado en el año 2003. Con una inversión de 17 millones de euros, este museo ocupa una superficie interior de 7.000 metros cuadrados (0,7 hectáreas) construida en gran medida bajo el aprovechamiento de la estructura del puente Euskalduna. A esta superficie hay que añadir la zona exterior de 2 hectáreas que alberga los antiguos Diques del Astillero Euskalduna restaurados, donde se muestran la casa de bombas, la grúa *Caracola* que data del año 1903, además de varias embarcaciones, un remolcador, una draga o una lancha originarios del siglo XX. Igualmente se ha cons-

115. Información a partir de su Web Oficial (www.museominero.net/Principal.htm) y de la publicación *64 Planes para conocer Euskadi...*

truido la fálua del consulado, en base a un óleo pintado por Bustrín en el siglo XVII¹¹⁶.

El interior del museo está estructurado en 3 zonas principales: la zona I muestra la historia y transformación de la Ría como puerto marítimo de Bilbao; la zona II trata la actividad de la Ría como mercado y factoría; mientras que la zona III aborda la actividad industrial de la Ría como astillero naval. Estas zonas se subdividen a su vez en 7 espacios con forma de cascos de los buques, donde se tratan monográficos en alusión a las temáticas mencionadas, y en complemento a los mismos se ha elaborado un gran mural vidriera como homenaje a las personas directamente vinculadas a la actividad de la Ría. En total se presentan unas 200 piezas que conjuntamente ofrecen una evocación sensible a la actividad marítima de la Ría a lo largo de la historia, entre las que destacan la colección de maquetas de embarcaciones, piezas, pinturas y objetos, varios de los cuales son donados¹¹⁷.

Además, diversas exposiciones temporales o las visitas de grandes veleros como el *Endeavour* constituyen otro tipo de actividades que unidas a instalaciones como el aula didáctica, la sala mirador, el auditorio de 188 localidades, la tienda y la cafetería completan la experiencia global de este museo.

A partir de una temática relacionada con el espacio que acabamos de exponer, en el municipio de Bermeo se encuentra el Museo del Pescador establecido desde 1948 en la casa-torre Ercilla procedente del siglo XV y declarada Monumento Nacional. Esta propuesta está dedicada exclusivamente a mostrar el ámbito, vida, trabajo y técnicas de los pescadores y asimismo aspectos relacionados con la costa y los puertos pesqueros vascos. En su interior encontramos una colección claramente ordenada en base a 3 enfoques: en la planta baja a través de 6 exposiciones se trata *La vida en el litoral*; en la primera planta se aborda la historia evolutiva de *La pesca* mediante 9 muestras; y en la segunda planta el tema de *Las embarcaciones* está dispuesto gracias a 2 exhibiciones. Estas temáticas se hallan representadas mediante objetos, aparejos, vitrinas o incluso una maqueta de los fondos marinos del litoral vasco. Además podemos encontrar representaciones ambientalmente fidedignas de un camarote de capitán y de una lonja de pescador, o la colección de embarcaciones reales y diversas maquinarias. Otros espacios existentes, son una biblioteca, una sala para exposiciones temporales, un salón de actos, y en el exterior el grupo escultórico *Han datoz!!!*¹¹⁸.

116. "Se trataba de una embarcación, destinada a conducir a las autoridades de dicha institución en sus actos y recepciones oficiales, además de en otros de especial relevancia dentro del ámbito local. Es, por ello, que este tipo de fálúas se revestían de detalles ornamentales, algunos puramente decorativos y estéticos y otros asociados a la simbología del poder". Extraído de la Web Oficial (www.museomaritimobilbao.org/#).

117. A partir de su Web Oficial (www.museomaritimobilbao.org/#) y de la publicación *Museos y Centros de Interpretación*, 2007. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

118. Información a partir de su Web Oficial (www.bizkaia.net/Kultura/museoak/pescador/ca_index.asp) y de la publicación *Museos de Bizkaia*, 2005. Documento proporcionado por la Diputación Foral de Bizkaia.

Entre tantos museos específicamente centrados en un tema concreto, hay otros que plantean un contenido más general y se centran en una zona más amplia de influencia. Este es el caso de algunos museos étnicos.

El Museo Arqueológico, Etnográfico e Histórico Vasco de Bilbao presenta la evolución histórica y cultural de la sociedad vasca a través de colecciones sobre heráldica, alfarería, cultura pastoril, armería, vestimentas, pesca y caseríos, entre otras. Ubicado en el Casco Viejo de Bilbao, concretamente en un edificio del siglo XVII, este museo fue abierto al público en 1921 y desde entonces se ha ido ampliando hasta abarcar las cuatro plantas por completo, no solamente mediante la disposición del tipo de muestras mencionadas, sino que también alberga una enorme maqueta de Bizkaia, salas para exposiciones temporales, el Consulado de Bilbao, y una tienda donde se pueden adquirir reproducciones de objetos expuestos o publicaciones relacionadas con la temática abordada. Incluso el patio interior se habilita como museo y expone el ídolo de *Mikeldi*, una conocida figura primitiva¹¹⁹.

Otro Museo interesante de destacar es el Etnográfico de Artziniega, creado en 1984 y albergado también en un edificio histórico que en sus 16 salas trata de reproducir los oficios y formas de vida rurales y urbanas mediante la muestra de las fases de elaboración para materiales y alimentos, además de presentar apartados dedicados a los deportes, el Ayuntamiento y sus funciones, la escuela, o los distintos establecimientos que encontrábamos antaño en el pueblo. Entre los logros más destacados cabe mencionar la reproducción de una vivienda burguesa, una cuadra, y partes de los interiores de una botica, una taberna o una barbería, típicas de otros tiempos en la zona del municipio de Artziniega. Asimismo el museo acoge un salón de actos y se configura como un lugar que amplía sus pertenencias más allá del propio edificio al añadir un molino y una fragua presentes en las inmediaciones¹²⁰.

En Navarra también encontramos una actuación similar a las anteriores, se trata del Museo Etnográfico del Reino de Pamplona promovido por el escultor José Luis Ulibarrena y ubicado desde 1986 en Arteta donde se encuentra en el marco de varias edificaciones con arquitectura rural. El museo está dispuesto en una casa del siglo XVII denominada *Fantikorena*, rodeada de varias obras del mencionado escultor, así como carruajes o grandes trillos como contexto a las muestras del interior que en total reúnen más de 5.000 piezas relacionadas con diversas épocas, ambientes y estilos. En la planta baja destaca la presentación de una cocina con horno para cocer pan, diversos útiles de pastoreo y agricultura, así como la biblioteca especializada en temas etnográficos. En la segunda planta se representa una alcoba del siglo XVI y encontramos coleccio-

119. Información a partir de su Web Oficial (www.euskal-museoa.org/esp/presentacion.html) y de la publicación *Museos y Centros de Interpretación...*

120. Información a partir de su Web Oficial (www.artziniegamuseoa.org/) y de la publicación *Museos y Centros de Interpretación*, 2007. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.



Recreaciones en el Museo Etnográfico de Artziniega (Errementaria – Fragua).

nes de monedas, textiles antiguos, azulejos, accesorios de baño o amuletos. Finalmente, en la tercera planta, grabados, útiles de forja y armas completan el museo¹²¹.

Un tipo de propuesta museística característica de Euskadi es la constituida a partir de ferrerías una vez que estas dejaron de prestar su función productora para establecerse, en algunos casos, como lugares de turismo y conservación patrimonial.

Al respecto destaca el Museo del Hierro Vasco ubicado en Legazpi, en una antigua fábrica de fundición que preserva algunos de sus elementos originales y fue adaptada para albergar una gran muestra que aborda el tema del hierro desde varios puntos de vista. El museo está dividido en 11 áreas perfectamente enriquecidas en contenidos que varían desde los dedicados a las energías combustibles, hasta los que abordan el proceso de transformación del hierro, muestran el origen de yacimientos en Euskal Herria, o se dedican a difundir la historia de la metalurgia de este metal. Todo esto mediante el empleo de diversos objetos, maquinarias, decorados, o incluso proyecciones en formato audiovisual y un teatro virtual. También cabe destacar el restaurante *Mirandaola* por la decora-

121. Información a partir de su Web Oficial (www.ctv.es/USERS/valdeollo/Museo.htm).

ción de estilo industrial y la configuración de su menú a partir de la tradición en los ferrones de la zona¹²².

Otras propuestas de esta tipología que cabe mencionar son:

En Muskiz, la Ferrería El Pobal establecida en una edificación de finales del siglo XVII que es considerada una de las mejor restauradas, al mostrar el taller, la carbonera, la fragua y diversas instalaciones como una biblioteca histórica, además de presentarse como un conjunto arquitectónico asociado a una casa-torre, un puente medieval y un molino harinero.

De nuevo en Guipúzcoa, hay que destacar el Conjunto Ferro Molinero de Agorregi, ubicado en medio de entornos boscosos en el parque de Pagoeta, con la peculiaridad de que su sistema de utilizar la fuerza del agua como energía para modelar el hierro (ya existente en el siglo XVIII), es representado de nuevo como atracción para los visitantes¹²³.

La mención del anterior centro sobre su ubicación en entornos naturales, nos hace recordar que más allá de jardines y parques de la naturaleza encontramos museos que centran su temática en el mundo natural, como el Museo del Medio Ambiente en Azpeitia, o el Museo de Ciencias Naturales en Vitoria (centrado en la geología, botánica y zoología); mientras que otros la emplean mediante paisajismo de contexto a sus instalaciones. Este último es el caso de los museos al aire libre como el Parque de los Pueblos de Europa en Gernika que muestra obras escultóricas de Chillida y Henry Moore, o del Bosque Animado de Ibarrola al representar intervenciones pictóricas sobre los troncos de los árboles.

Una propuesta diferente es el Ecomuseo del Caserío Vasco de Artea que centra la exhibición en un gran icono arquitectónico y autóctono de Euskadi, es decir, el caserío y aspectos emanados en su simbología como la tradición por el amor a la tierra que se trabaja. El museo tiene una zona exterior ajardinada donde se han dispuesto diversos utensilios de agricultura en complementación a la muestra primordial, ubicada en un caserío construido a finales del siglo XVI con madera de roble, y distribuida ordenadamente de tal manera que observamos el tema de la vida en estas viviendas mediante la representación de cocina, habitaciones, camarote, carpintería y exhibición de varios objetos relacionados, además de la taberna-tienda. Todo con la filosofía de contribuir a la difusión de la cultura rural vasca, promocionar los productos agroalimentarios

122. Información a partir de su Web Oficial (www.lenbur.com/es/museoterritorio.asp?pag=4&museo=0) y de la publicación *Museos y Centros de Interpretación*, 2007. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

123. A partir de las Web Oficiales (www.bizkaia.net/elpobal/ca_2_4_contacto.asp?nivel=2_4) y (www.aiapagoeta.com/index.php?&Sec=03&Sub=12&Cod=&Act=&Lang=ESP). También han sido empleados: La publicación *Museos de Bizkaia*, 2005. Documento proporcionado por la Diputación Foral de Bizkaia. Y la publicación *64 Planes para conocer Euskadi*, 2007. Disponible para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

autóctonos, y servir como suplemento a la visita en el contexto del Parque Natural de Gorbeia¹²⁴.

Otra temática interesante para destacar es la abordada en el Miramón Kutxa Espacio de la Ciencia construido en Donostia y centrado en la difusión del conocimiento de la ciencia y las nuevas tecnologías. Sus instalaciones albergadas en un edificio de estética contemporánea que bien podría pertenecer al parque temático "Futuroscope" de Poitiers, se dividen en 8 secciones repartidas en dos plantas: *Nave Tierra*, *Mundo Mecánico*, *Juegos de Luz*, *Chispas de Energía*, *Sentido y Sensibilidad*, *Materiales Sorprendentes*, *Vida Artificial*, y *Comunicación*. Asimismo encontramos espacios singulares como el Planetarium (único Existente en Euskadi), un auditorium con capacidad para 250 espectadores, varias salas y aulas como la denominada *Exploratorium* con diferentes simuladores para experimentos, además de otras para exposiciones temporales, y alguna instalación para los más pequeños como el *Planetarium Txiki*. En el exterior del museo se ubican el Jardín de la Ciencia con distintos artilugios o una pequeña actuación de jardín botánico con 40 especies diferentes¹²⁵.

Relacionado con los museos en forma, disposición y contenidos, existe una denominación diferente a las exhibiciones museográficas que se viene empleando frecuentemente: los centros de interpretación.

Euskadi destaca por tener más de una docena de recintos que se hacen llamar de esta manera, entre los que destacan el Centro de Interpretación del Agua ubicado en Sobrón (Álava), el de interpretación del Euskera en Bilbao, mientras en Guipúzcoa encontramos un mayor número con diversidad de temas que van desde el abordado en el Centro de Interpretación de la Madera en Zegama, hasta el de interpretación Medieval en Segura, o el de interpretación de la Sidra en Astigarraga.

Como ejemplo del enfoque concebido en estas instalaciones, nos resulta interesante detenernos en el Centro de Interpretación del Queso promovido en Idiazabal donde se rodea de un contexto de casas rurales y calles con presencia de ovejas que parecen presentarse como anticipo a los contenidos expuestos. Actualmente el Centro inaugurado en el año 2006 se compone de 6 zonas, entre las que destacan la *Txabola de Pastor* por su fiel reproducción de las antiguas cabañas, la sala donde se proyecta un documental acerca de la historia de este producto, o *Izal Etxea* que recrea la ficticia vivienda del ratoncito Izal a gran escala y ofrece diversos juegos para los niños. Además encontramos espacios para oler quesos o la ineludible aula para catas, y en las inmediaciones donde se

124. A partir de su Web Oficial (www.artea-udala.org/Index.aspx?Cod=43&Idioma=0) y de la publicación *Museos de Bizkaia*, 2005. Documento proporcionado por la Diputación Foral de Bizkaia.

125. Información a partir de su Web Oficial (www.miramón.org/kutxaesp.nsf/fwHome?OpenForm) y de las publicaciones: *Guía Práctica de Kutxaespacio de la ciencia*, 2006; además de *Museos y Centros de Interpretación*, 2007 - Disponible para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

encuentra la quesería J. Aramburu se pueden visionar los procesos de ordeño y elaboración artesanal, que en conjunto llevan a plantear el pueblo de Idiazabal como un espacio de cultura y recreo en sí mismo¹²⁶.

En Balmaseda se halla otro recinto con una temática diferente e innovadora. Es el Centro de Interpretación de la Mitología Vasca en donde las antiguas creencias son divulgadas mediante la presencia de diversas técnicas y tecnologías con el objetivo de mantener, propagar y educar en todos los aspectos relacionados con la mitología vasca. Para ello se han establecido una variedad de visitas didácticas adaptadas según los diferentes tipos de espectadores que son introducidos en ambientaciones con decorados donde se representan personajes legendarios como la diosa *Mari*, los *Galtzagorri*s o las *Lamias* entre otros. Diferentes fichas e ilustraciones ayudan a entender mejor los conceptos presentes en estos seres mitológicos presentados en diversas salas que a su vez son complementadas por otras adaptadas para conferencias, proyecciones y cursos monográficos¹²⁷.

Por último vamos a referirnos a un recinto con relación temática al anterior y que se encuentra a medio camino entre ser museo, centro de interpretación y pequeño parque de ocio. Se trata del *Izenaduba Basoa* también conocido como el "Parque de Olentzero" inaugurado en Mungia a finales del año 2007 con el propósito de difundir los mitos y algunas costumbres o tradiciones de la cultura vasca adaptados para un público infantil y mediante un empleo exclusivo del euskera. Este recinto de ocio adyacente a un jardín urbano de la mencionada localidad, cuenta con tres componentes diferenciales: *La Casa de Olentzero* ubicada en un caserío restaurado de principios del siglo XVI que ofrece la oportunidad de apreciar como era la vida en estas edificaciones por aquellos tiempos, además de poder contemplar montajes audiovisuales, juegos interactivos y diferentes proyecciones que permiten revivir la leyenda de tan ilustre personaje. En este caso no hace falta reproducir arquitectura de otras épocas, sino que la estética antigua de éste histórico caserío sirve de marco incomparable para tal propuesta lúdica.

Otra zona se constituye en la parcela exterior de 6.000 metros cuadrados (0.6 hectáreas) al presentar diversas atracciones dedicadas a seres de la mitología vasca como el *Laberinto de Basajaun*, *La Cueva de Mari*, *El Roble Sagrado de Tartalo* o una colorida área de juegos y toboganes. Asimismo, durante la temporada navideña se habilita una pista de patinaje sobre hielo sintético.

126. Información a partir de su Web Oficial (www.idiazabalgaztarenmuseoa.com) y de la publicación *64 Planes para conocer Euskadi*, 2007. Disponible también para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.

127. Información a partir de su Web Oficial (www.mitologiabaska.com) y de las publicación *Museos y Centros de Interpretación*, 2007 - Disponible para consulta en la Web: www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/.



Animaciones en el recinto *Izenaduba Basoa* de Muskiz.

Finalmente, en el edificio que sirve de acceso y salida al parque es donde encontramos la vanguardista atracción para simulación de movimiento en tres dimensiones, además de una cafetería¹²⁸.

Con el análisis general de los centros abordados parece quedar clarificada la diversidad de propuestas y los modos de orientarlas que están establecidas en el territorio objeto de la investigación. No obstante muchos de estos espacios de cultura se muestran menores, no en cuanto a su calidad, temáticas o representaciones, sino en lo relativo a su capacidad de atracción turística y dimensionado, como veremos a continuación.

6. RECINTOS CULTURALES COMO PARQUES DE OCIO EN OTROS PAÍSES

Los museos y centros de interpretación se han diseñado con diferentes criterios, si bien desde la proliferación de los parques temáticos, esos criterios para la configuración espacial y ambiental han sufrido un influjo interesante. Como muestra de esto, en algunos casos se plantean propuestas museográficas al aire libre que por su extensión y componentes se han constituido como un tipo de

128. Información a partir de: GONDRA, Ainoa. "El bosque mitológico de Olentzero". *Deia*, (4-12-2007). Y de la Web Oficial (www.izenaduba.com).

recinto de cultura y ocio que incluso presenta elementos de conexión con el ámbito de los parques temáticos.

Con el objetivo de propiciar reflexiones sobre las propuestas existentes en Euskadi y Navarra, presentamos a continuación algunos lugares establecidos en diversos países que tratan temáticas diversas como las etnográficas.

Este es el caso de *Skansen* en Suecia, un recinto que combina museo al aire libre con parque zoológico y que el sociólogo M. Conan definirá como parque temático, si bien al acudir a las propias fuentes del recinto veremos que no se considera como tal:

Skansen es el primer museo al aire libre del mundo. Fue fundado en 1891 por el etnólogo Artur Hazelius y adquirió rápidamente una gran popularidad. Aquí está representada toda Suecia en más de 150 casas y granjas de distintas partes del país de los siglos XVIII, XIX y XX. Muestra una Suecia en miniatura. Aquí se puede ir desde el lugar Sami, en el norte, hasta la granja de Escania, en el sur (...).

A lo anterior, se añade la descripción que menciona la creación de varios entornos para mostrar las costumbres de gentes en distintas regiones y de diversas clases sociales, al incorporar anfitriones vestidos en trajes típicos de la época que muestran las casas y hablan sobre sus antecedentes, además de poder contemplar el trabajo de artesanos y comprar productos autóctonos de calidad. Asimismo, en el parque zoológico de *Skansen* están representadas diversas especies escandinavas, y otro aspecto a destacar es que se constituye como una fundación que recibe subvenciones del Ministerio de Cultura, proporcionando empleo a 170 personas¹²⁹.

Respecto al tratamiento paisajístico, M. Conan expone que *Skansen* llama la atención por la plasmación de la idea sueca del paisaje, consistente en aportar una experiencia trascendental de la antigua y buena tierra sueca, más que una representación mimética de sus campos. Este logro es atribuido por Conan al cambio introducido por el diseñador de *Skansen*, Arthur Hazelius (1833-1901), al aportar una especie de poetismo clásico para crear su paisaje. Entre los recursos empleados en el diseño se pueden mencionar la colocación de molinos de viento sobre las rocas en una colina para conseguir mejor exposición al viento, o la espectacular pieza de artesanía colocada sobre un edificio para representar la aguja de Håsjö de Jämtland.

129. Extraído del documento de presentación del parque disponible en la dirección Web Oficial (www.skansen.se): "Las actividades de Skansen se regulan por unos estatutos fijados por el Gobierno. El artículo de los estatutos referente a la finalidad establece que: <<La Fundación Skansen, considerando especialmente el carácter de Skansen como museo al aire libre, tendrá por finalidad realizar una actividad que se base en el Skansen actual y lo desarrolle mediante ulteriores aportaciones destinadas a dar vida a la cultura y la naturaleza suecas, así como por medio de la creación de un ambiente vivo para diversas actividades de ocio en torno a un centro del patrimonio histórico-cultural. Skansen deberá actuar en estrecha colaboración cultural y científica con la Fundación Museo Nórdico. Skansen deberá cuidar las edificaciones histórico-culturales existentes. La actividad de Skansen no tendrá por finalidad rendir beneficios>>".



Vista aérea de Skansen en Suecia.

También destacan los eventos que se celebran en este parque como las conmemoraciones rituales suecas, la hoguera de mayo, el mercado Navideño, o los festivales de antiguos violinistas, que sin duda ayudan al éxito demostrado por el promedio de 1,8 millones de visitas al año en un país de 8,7 millones de habitantes¹³⁰.

Su diseñador Artur Hazelius, tras planificar la creación de un gran museo abordaría el desarrollo de otros elementos complementarios, como la reconstrucción de casas rurales, configurando una especie de Suecia en miniatura que los cercanos habitantes de Estocolmo podrían visitar. Sin embargo, hay que precisar que Hazelius tomó inspiración de otros lugares, como un parque de este tipo ubicado en Noruega y compuesto de edificios históricos que pertenecían a Oscar II, rey de Suecia. Indicar también que la dimensión del proyecto de *Skansen* requirió la plantación de 6.000 árboles, 4.000 arbustos, y 1.000 rosas, entre otros elementos vegetales¹³¹.

130. CONAN, Michel. "The Fiddler's Indecorous Nostalgia". En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002; pp. 91-96.

131. CONAN, M. *Op cit.*; pp. 99-100: "Los esfuerzos iniciales de Hazelius fueron concentrados en la creación de un museo grande. Él planeó un palacio con cuatro alas (sólo una de las cuáles fue construida) en la isla de Djurgården que da a la vieja ciudad de Estocolmo; que todavía alberga el Museo nórdico de la ciudad. Su construcción fue decidida en 1888 pero tardó cinco años para que las paredes se elevaran sobre el terreno, ya que el proyecto era constantemente retrasado hasta el punto de que no abrió hasta 1907, seis años después de la muerte de Hazelius (...)"

Todas estas descripciones llevan a Conan a precisar que el diseño de *Skansen* ha supuesto un precedente para un buen número de museos al aire libre en Suecia, además de matizar que uno puede preguntarse si este lugar constituye una contribución a la arquitectura de ambientación o si es sólo una mera colección de perlas simbólicas esparcidas al azar. De cualquier manera, lo que sí parece constatable es que *Skansen* dio lugar a un renacimiento entre artistas y escritores jóvenes que expresaron las relaciones existentes entre los suecos y el amor por su tierra, como es el caso de Carl Larsson al contribuir a la construcción de una imagen mítica del pasado rural sueco¹³².

Por otra parte, en los Estados Unidos el investigador de arquitectura Chappel menciona *Colonial Williamsburg* en Virginia como un ejemplo prominente de la conversión actual de museos de historia modernos, además de considerar que la atracción de visitar sitios históricos ya era habitual en las tempranas décadas del siglo XX. Igualmente puntualiza que en un primer momento, estos lugares eran planificados por arquitectos en vez de historiadores, además de exponer la afirmación de Richard Handler y Eric Gable sugiriendo que la corporación que está detrás de *Colonial Williamsburg* ha defendido el tratamiento histórico “auténtico” de la misma, para protegerse contra la denominación de parque temático¹³³.

Este gran recinto es en realidad el proyecto de un sacerdote iniciado a principios del siglo XX para cambiar el municipio de Williamsburg mediante la aplicación de una de las restauraciones históricas más grandes elaboradas en el continente americano, financiada entre otros por Juan D. Rockefeller. El resultado que se pretendió era la creación de un Williamsburg ambientado en la era colonial, a partir de la restauración del área céntrica de 121 hectáreas de extensión, mientras el resto de la ciudad continuaría siendo un lugar normal para residir y trabajar. En las últimas décadas, *Colonial Williamsburg* se ha convertido en la atracción turística más grande de Virginia e incluso dispone de complejos hoteleros¹³⁴.

Las edificaciones albergan exhibiciones, diversas recreaciones, tiendas, y cafeterías, mientras que en el exterior se representan actuaciones callejeras y espectáculos.

En relación con el paisajismo Chappel alude a dos arquitectos relevantes, que se turnaron en su diseño jardinístico. El primero en participar será Arthur Shurcliff, que trabajó de 1929 a 1941, a partir de los planos elaborados por C. J. Sauthier hacia 1769, aportando a los jardines el llamado “viejo estilo formal” que procedente de Gran Bretaña sobrevivió más en Virginia. Consistía en el empleo de numerosos elementos decorativos vegetales, para configurar jardines

132. CONAN, M. *Op cit.*; pp. 91-96.

133. CONAN, M. *Op cit.*; pp. 105-107.

134. Información a partir de su Web Oficial: www.colonialwilliamsburg.com.

parecidos a los creados en la era colonial, y que posteriormente tendrían influencia en otros diseños de jardines para Estados Unidos¹³⁵. El segundo arquitecto en intervenir fue Alden Hopkins, que prestó su estilo paisajístico entre 1941 y 1960 para producir jardines imaginarios con flores y elementos vegetales, centrándose en el área del recinto denominado *Armada del Rey*, además de reconstruir tanto una taberna como otra casa contigua para su empleo como el mejor restaurante en *Colonial Williamsburg*¹³⁶.

Diferente al anterior caso, en Francia destaca el *Parc du Puy du Fou*, ubicado en el departamento de la Vendée donde tras descubrirse las ruinas de un castillo del siglo XVI denominado *Puy du Fou* en 1977, comenzaría a configurarse el espacio circundante con actividades recreativas y espectáculos, a modo de un recinto tematizado al que solamente le falta tener atracciones mecánicas para poder presentarse como un parque temático. Desde el inicio se decidió mostrar las ruinas junto a recreaciones tematizadas para transmitir el legado histórico del área, perfeccionado al máximo con una de las representaciones teatrales en las que incluso participan vecinos de los pueblos cercanos. Entre las arquitecturas destacan las elaboradas para la zona denominada *Ciudad Medieval*, la de *Villa del siglo XVIII*, o el gran coliseo con 6.000 asientos para observar las luchas de gladiadores. Además, respecto a los espectáculos sobresalen los de ambientaciones vikingas o la espectacular representación nocturna *La Cinéscénie* que sobre un escenario al aire libre de 23 hectáreas de extensión, representa los 700 años de historia del lugar mediante el empleo de 1.200 actores que llegan a portar hasta 6.000 trajes, además de centenares de caballos y 400 disparos de fuegos artificiales¹³⁷.

El recinto tiene una extensión total aproximada de 45 hectáreas y se encuentra en pleno campo, lo que supuso la creación de pequeñas instalaciones para mostrar cerca de 1.000 especies de animales autóctonas. Otras instalaciones son los 15 restaurantes, varias tiendas, y desde el año 2007 también un hotel llamado *La Villa Gallo-romaine*. Todas estas ofertas de ocio tan bien elaboradas han terminado por convertirlo en un éxito turístico con cerca de 1,2 millones visitantes anuales, así como todo un ejemplo de saber tematizar un espacio sin menospreciar la variedad cultural y la identidad del lugar¹³⁸.

135. CHAPPEL, Edward A. "The Museum and the Joy Ride: Williamsburg Landscapes and the Specter of Theme Parks". En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002; pp. 123-131.

136. CHAPPEL, E. A. *Op cit.*; pp. 143 -144: "Hacia 1941 el museo tenía su propia oficina arquitectónica, y el personal buscó un modo de limitar la libertad de Shurcliff en el diseño ambientador de Williamsburg. Ese año cogieron a Alden Hopkins (...), quien, excepto una ausencia durante la Segunda Guerra Mundial, sirvió como el arquitecto fijo para los criterios paisajísticos de Colonial Williamsburg hasta su muerte en 1960. Vino sumamente recomendado. Hopkins era maestro de arquitectura paisajística en la Escuela de Diseño de Harvard, donde ganó el Premio de Roma en 1934".

137. Según las propias fuentes del parque, actualmente éste es el espectáculo del mundo con mayor dimensionado. Web Oficial (www.puydufou.com/fr/).

138. Información a partir de la Web Oficial (www.puydufou.com/fr/) y la Publicación *Parc du Puy du Fou*, 2008 - Folleto proporcionado por el propio parque.



Arquitecturas medievales en el Parc du Puy du Fou.

Respecto a otras propuestas existentes en Francia algunos expertos como Hachache consideraba ya en 1999 que hay una nueva fase de crecimiento en este país y una tendencia a la mezcla de géneros entre el museo y el parque. Un ejemplo interesante de esto, lo constituye el recinto *Vulcania* abierto en la región denominada Auvergne desde el año 2002, para tratar la temática de los volcanes como motivo central¹³⁹.

Igualmente hay que destacar en esa nación la puesta en marcha del denominado *Syndicat National des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels*, entidad que se dedica a gestionar y negociar las iniciativas públicas con las corporaciones privadas de parques, para preservar los intereses de las comunidades locales¹⁴⁰.

139. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 187: "(...) con arquitectura subterránea en sus tres cuartas partes. El objetivo para la región es convertir el parque en un motor de desarrollo territorial. Para ello, el proyecto incluye un espacio escenográfico con una presentación del vulcanismo, un viaje al corazón de un volcán y una explicación de la relación entre los volcanes y el hombre, un espacio pedagógico y un espacio para coloquios científicos". A partir de: HACHACHE, N., "Les parcs à themes redémarrant". *Le Moniteur*, (7-1999); pp. 26-29.

140. Más información sobre ésta entidad en la Web Oficial: www.snelac.com.

Entre los lugares de este tipo en Holanda, destaca *Archeon*. Un lugar dedicado a recorrer la historia neerlandesa a través de 3 zonificaciones principales: una simboliza los tiempos prehistóricos (desde 6.000 años A.C. hasta el siglo XII D.C.), otra está dedicada al periodo romano (aproximadamente desde el año 12 A.C. hasta el 406 D.C.), y finalmente la que escenifica la época medieval de mediados del siglo XIV. Todo esto ha llevado al arquitecto Cerver a definirlo como un “nuevo concepto de museo etnográfico” que ofrece diferentes espectáculos y juegos en un entorno elaborado con fieles reconstrucciones arquitectónicas y paisajísticas de los sistemas de vida en cada uno de los momentos históricos representados¹⁴¹.

Con unas dimensiones menores que el anterior caso, en Hungría se encuentra el *Nagykállo Cultural Camp* definido por Cerver como “singular proyecto”, compuesto de construcciones comunitarias y zona de acampada que sirven para dar a conocer las antiguas tradiciones populares, a la par que se promueve una recuperación de la identidad nacional y se rinde homenaje a la filosofía de uno de los arquitectos húngaros más comprometidos con la cultura popular del país, Imre Makovecz¹⁴².

Respecto al continente asiático hemos encontrado referencias en Japón a una propuesta con menor rigor que las anteriores llamada *Ciudad Turca*, ubicada en Kashiwasaki. Es un espacio basado en la cultura tradicional turca mediante la recreación de una ciudad otomana de hace 500 años. Sin embargo, según indica Cerver no constituye una reproducción fiel, ya que intenta solamente representar la imagen mental que tienen los japoneses acerca de Turquía. Esto parece conllevar a que la esencia del recinto sea la simbolización de un estereotipo popular.

Otra propuesta diferente es el *Museo de Estilos de Vida* en Urawa, que mediante la restauración de edificios y casas, rescata antiguos utensilios para transmitir las costumbres de vida anteriores en esa región japonesa¹⁴³.

Cualquier mención acerca de diferentes tipos de recintos similares a los parques temáticos no puede dejar pasar por alto las peculiaridades desarrolladas en Asia y especialmente en China. Anton Clavé recoge al respecto lo siguiente:

(...) buena parte de los parques temáticos asiáticos tienen un fuerte componente cultural, ya sea porque adoptan como tema de representación determinadas cuestiones étnicas o relativas al patrimonio monumental del lugar en el que se emplazan, o ya sea, como sucede con la tradición japonesa de parques temáticos, porque focalizan su interés hacia la representación de países y culturas extranjeros (Hendry, 2000)¹⁴⁴.

141. CHAPPEL, E. A. *Op cit.*; pp. 137-139. Web Oficial: www.archeon.nl/enghomeindex.html.

142. ASENSIO CERVER, Francisco. *World of environmental design. Landscape of recreation II (Amusement Parks)*. Barcelona (Director ed. Paco Asensio), 1994; pp. 30-32.

143. ASENSIO CERVER, F. *World of environmental...*; pp. 227-229.

144. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 91.

De hecho, según este experto podemos distinguir hasta 8 modelos diferentes de parques de ocio y temáticos en el mencionado continente. Destacan los de temática aborigen que llegan a ser gestionados por las propias comunidades protagonistas de su contenido, y los de modelo local que se inspiran en la cultura autóctona para dar relevancia a los elementos tradicionales¹⁴⁵.

En el caso de China muchos investigadores occidentales suelen referirse a varios de estos espacios con el apelativo de “parques temáticos culturales”. Al respecto encontramos el ensayo abordado por Nick Stanley, donde pondrá de manifiesto las discrepancias de los “parques culturales” chinos respecto a los del modelo occidental, ya que indica que los primeros, no aceptan los estereotipos de cultura visual fácil de los parques Disney, y tampoco se suscriben al universalismo internacionalista encontrado en “Disneyland”, además destaca que se trata de alternativas autónomas orientadas expresamente a visitantes chinos¹⁴⁶.

Entre los múltiples desarrollos construidos en la región turística China de Shenzhen podemos destacar a modo de ejemplo tres diferentes.

Un caso es *Splendid China* que cuenta con cerca de 100 lugares representados a pequeña escala, distribuidos en 3 áreas dedicadas respectivamente a los monumentos de la antigüedad, los paisajes naturales y las formas de hogar más populares de China mediante el empleo del recurso de la miniaturización.

Por otra parte, en *China Folk Culture Villages* (Pueblos de Cultura Popular de China) se muestran 24 pueblos étnicos de algunas de las 56 nacionalidades de este país para intentar ofrecer una visión integradora de las poblaciones minoritarias de China en la identidad nacional. El recurso artístico más empleado es la restauración de arquitecturas para dar cabida a las instalaciones y contexto a la tematización del recinto¹⁴⁷.

Como tercer caso destaca *Window of the World* (Ventana del Mundo) al permitir a sus visitantes el reconocimiento de lugares históricos y paisajes naturales miniaturizados, además de escenificaciones tradicionales de diferentes países. El experto en arte Stanley considera que en este parque el sentido geográfico es bastante difuso en su disposición ya que la ubicación de los continentes no es lógica, tal vez debido a la intención de la miniaturización por “empaquetar” todas las representaciones que sean posibles. La escala no parece importar al diseño de este parque, que según Stanley, no pretende “mas que mostrar un juego fotográficamente reconocible de edificaciones”. En relación a sus empleos

145. ANTON CLAVÉ, Salvador. *The Global Theme Park Industry*. United Kingdom: CABI Publishing, 2007; pp. 77-79.

146. STANLEY, N. *Op cit.*; pp. 269-276.

147. Descripción a partir de: ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos...*; p. 96.



Recreaciones en el parque Window of the World en China.

paisajísticos destaca entre otros la cascada que representa las Cataratas del Niágara¹⁴⁸.

Parece relevante señalar que ninguno de los tres parques mencionados tiene atracciones mecánicas ni sistemas de movimiento significativos, ya que contienen más bien elementos paisajísticos y miniaturizaciones que no conectan con una definición completa de parque temático en nuestra interpretación occidental. Si bien, las dimensiones de esos tres parques son mayores que las ocupadas por centros de interpretación, entornos museísticos o “parques en miniatura”. De hecho se asemejan a los parques temáticos por su tamaño (30, 24 y 48 hectáreas respectivamente)¹⁴⁹. Además en el caso de *Window of the World*, sus restaurantes de diversas gastronomías internacionales, o espectáculos folclóricos y pirotécnicos, parecen aproximarse más al concepto anglosajón de parque temático.

Respecto a recintos desarrollados en Taiwán, podemos mencionar un par de parques temáticos que destacan por su enfoque de la historia. Stanley defiende que los parques temáticos de este país demuestran una gran imprecisión en su

148. STANLEY, N. *Op cit.*; pp. 284-285: “La yuxtaposición de Stonehenge y el Palacio de Buckingham en la escala 1:2 y 1:15, respectivamente, y, en América, de Manhattan (1:100), el edificio del Congreso (1:15), Montaña Rushmore (con caras esculpidas de presidentes), y el Gran Cañón requiere que el espectador reenfoque constantemente (...)”.

149. Datos extraídos de la Web oficial de la Administración Nacional de Turismo de China: www.asia-planet.net/china/splendid-china-shenzhen.htm#splendid.

focalización y disposición, lo que puede ser debido a las dudas de los propios habitantes de Taiwán sobre su identidad, condicionada por el influjo cultural y político de China. Así, destaca que cada uno de los parques que describimos a continuación intentan responder a las diferentes maneras de percibir el pasado autóctono de Taiwán.

Por una parte *Taiwán Folk Village* (Pueblo Popular del Taiwán), cercano al concepto de gran centro de interpretación al aire libre, ofrece una demostración modesta y discreta de edificios indígenas al centrarse sobre la vida Han (la etnia mayoritaria en China) con un estilo paisajístico parecido al de *Skansen* en Suecia. Inaugurado en 1993, esta propuesta parece servir como recordatorio al pueblo acerca de tradiciones perdidas en China, pero conservadas en Taiwán. Así mismo Stanley indica que,

(...) se amplía sobre más de 58 hectáreas y está asentado sobre una ladera decreciente. En lo alto del parque hay una cascada y un río artificial; además de cuatro pequeños lagos. La sección situada en lo alto de la colina, dedicada a culturas aborígenes, es poco visitada (...)¹⁵⁰.

El segundo recinto, llamado *Formosan Aboriginal Cultural Village* (Pueblo Cultural de los Aborígenes), se centra en el pasado pre-Han de la isla de Taiwán, e incorpora la investigación establecida por eruditos japoneses, que durante el siglo XX hicieron un estudio de la arquitectura taiwanesa. Acerca de este parque abierto en 1986, sabemos que busca “la identidad taiwanesa en relación con sus aborígenes indígenas Austronesios, contemplados como los habitantes originales de Taiwán”. El parque de 61 hectáreas de extensión y ubicado sobre un valle al lado de una colina, copia los preceptos del diseño en el jardín chino, además de ofrecer una narrativa lineal al representar los nueve pueblos aborígenes de Taiwán en una serie de villas¹⁵¹. Se estructura en tres áreas: *Aboriginal Villages*, con recreaciones de los mencionados nueve pueblos, además de museos, galerías y un teatro; *European Gardens*, que representa jardines europeos, y contiene un tren en miniatura; y *Amusement Isle*, con atracciones como las montañas rusas *Mayan Adventure*, y *Gold Mine Adventure* con recorrido por agua ¹⁵².

En último lugar nos gustaría referirnos a un tipo de propuestas que fueron desarrolladas a partir de la década de los noventa en el Caribe Mexicano. Se trata de parques eco-históricos como *Xcaret*, *Xel-Há* y *Garrafón*, pertenecientes a la corporación denominada Grupo Xcaret. El primero de estos ofrece diversas actividades en la naturaleza como visitar grutas, contemplar el aviario, descender un río, o visionar especies de animales autóctonas, además de disponer de un jardín botánico y de espectáculos nocturnos tematizados.

150. STANLEY, Nick. “Chinese Theme Parks and National Identity”. En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C., Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002; pp. 269-271.

151. STANLEY, N. *Op cit.*; pp. 269-279.

152. Información a partir de la Web Oficial: www.nine.com.tw.



Parque Formosan Aboriginal Cultural Village en Taiwán.

Xel-Há, por otra parte es un parque acuático con aquarium que propone visitas a lagunas o ríos subterráneos naturales y atracciones como los clásicos tubos y toboganes.

Finalmente el parque *Garrafón* es el recinto más riguroso de todos ya que se enmarca dentro de un proyecto de regeneración natural del área en la que está emplazado, y ha supuesto la restauración de los vestigios de un templo Maya en cooperación con el Instituto Nacional de Antropología e Historia, para su utilización turística¹⁵³.

CONCLUSIONES

Los contenidos abordados en los anteriores apartados, han puesto de relevancia la multiplicidad de recintos de ocio y espacios de cultura existentes en Euskadi y Navarra, en algunos casos desde comienzos del siglo XX, si bien la mayoría proliferan a partir del último cuarto del siglo pasado y continúan actualmente en un proceso de diversificación. No es de extrañar que en una sociedad

153. ANTON CLAVÉ, Salvador, *The Global...*; pp. 187-189.

global donde el ocio y el turismo son las principales alternativas al tiempo libre de las clases trabajadoras, este tipo de propuestas no cesen de incrementarse y actualizarse.

La industria turística en el caso concreto de Euskadi representa el 5% de su PIB, que en Guipúzcoa llega hasta el 7,5%, mientras en Álava es del 4,4% y en Vizcaya del 4%, lo que hace suponer que en estas dos últimas regiones hay un importante margen de maniobra para seguir incrementando la oferta de espacios diversos, o bien optimizar los existentes¹⁵⁴.

Este dato refleja la contribución de establecimientos como los hoteles, los restaurantes o los centros de congresos existentes, aunque buena parte del porcentaje total es debido directa o indirectamente a la existencia de espacios, parques y recintos como los estudiados. A continuación hemos elaborado una tabla que muestra el potencial de estos lugares en cuanto al número de visitantes recibidos, ordenados de mayor a menor afluencia y con un ámbito de estudio que abarca también a Navarra:

Parques de Ocio y Equipamientos culturales*	Número de visitantes (2006)**
Museo Guggenheim	1.008.774
Parque de Atracciones Monte Igueldo	404.800 (2007)
Aquarium de San Sebastián	300.256
Planetario Pamplona	200.000
Parque de la Naturaleza Senda Viva (Navarra)	165.000 (2007)
Museo de Bellas Artes de Bilbao	144.000
Kutxaespacio de la Ciencia y Planetario (Guipúzcoa)	127.300
Fundación Catedral Santa María (Álava)	98.700
ARTIUM (Álava)	97.100
Museo Chillida Leku (Guipúzcoa)	83.700
Museo Marítimo Ría de Bilbao	70.124
Museo Vasco Bilbao	54.200

*No incluye posibles recintos en las regiones de Iparralde.

**Solamente cifras superiores a los 50.000 visitantes anuales¹⁵⁵.

Cabe por lo tanto matizar que son 12 los recintos que superan los 50.000 visitantes anuales, si bien, en cuanto a los lugares de mayor importancia tanto por su repercusión turística como por su presencia en los medios de comunica-

154. Datos a partir del Documento *Cuenta Satélite de Turismo de la C.A. de Euskadi (2000-2004)*, proporcionado por el Instituto Vasco de Estadística.

155. Tabla de elaboración propia a partir de diversas fuentes, entre otras la Web: www.industria.ejgv.euskadi.net/r44-2264/es/ (Tablas de Afluencia de Visitantes a Equipamientos Culturales en Euskadi durante el periodo 1998-2006).

ción, la 'Cuenta Satélite de Turismo de la C.A. de Euskadi' destaca primeramente el Museo Guggenheim (1997), seguido de la Fundación de Arte Moderno-Artium (2002), Chillida Leku (2000), la Catedral de Santa María (con visitas guiadas desde 2000), y el Aquarium de Donostia (con nuevas instalaciones en 1998). Estos se completarían con la entrada en funcionamiento de los Palacios de Congresos del Kursaal y Euskalduna en 1999¹⁵⁶.

No cabe duda de que entre los aspectos positivos que aportan el desarrollo de estas instalaciones se encuentra la generación de empleo. El 4,9% de los puestos de trabajo directos generados en Euskadi, es decir 44.436 personas –según datos del año 2004–, se deben al sector del turismo¹⁵⁷. Más de 1 millón de personas se desplazaron a esta región y otras 150.000 a Navarra durante 2006¹⁵⁸. Y las dos motivaciones principales que atrajeron a estos turistas de procedencia estatal, en el caso concreto de Euskadi, fueron debidas a razones de ocio y vacaciones en un 48%, y motivos de trabajo, negocios, ferias o congresos en un 42%¹⁵⁹.

Como estudiamos en el apartado anterior, algunas propuestas de ocio cultural y de entretenimiento en otros países se plantean a partir de temas autóctonos materializados en diversos casos con mayor ambición turística que las planteadas por la mayoría de nuestros recintos culturales y de ocio. Documentarse acerca de las referencias externas es un deber a tener en cuenta si en algún momento las sociedades e instituciones pertinentes apostasen por crear o reforzar los recintos mediante nuevos recursos para transmitir nuestra cultura o nuevas temáticas.

Además de los lugares estudiados en localizaciones geográficas externas, podemos exponer complementariamente otras actuaciones singulares que existen cerca de Euskadi, como los denominados "parques en miniatura" que representan las edificaciones y paisajismos autóctonos del lugar donde se ubican a pequeña escala. Tienen un objetivo turístico o dimensionado mayor que la representación de arquitecturas guipuzcoanas presentes en los jardines cercanos al Miramón Kutxa Espacio de la Ciencia. Este es el caso del recinto *France Miniature* que ubicado al suroeste de París recibe una media de 200.000 visitantes anuales, o del recinto *Catalunya en Miniatura* ubicado cerca de Torrelles de Llobregat. Asimismo desde el año 2005 existe en la provincia de Huesca *Pirenarium* con representaciones en miniatura del Pirineo aragonés y que se presenta como un centro global de ocio familiar al igual que los anteriores¹⁶⁰.

156. A partir del documento proporcionado por Eustat (Instituto Vasco de Estadística).

157. Dato divulgado en el Documento *Cuenta Satélite de Turismo de la C.A. de Euskadi (2000-2004)*, proporcionado por el Instituto Vasco de Estadística.

158. Datos extraídos a partir del Documento *Balance Turismo España 2006*, proporcionado por el Instituto de Estudios Estadísticos del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. Disponible en la Web Oficial: www.iet.tourspain.es.

159. Datos extraídos del Documento *Tipologías de Turistas del Estado en Euskadi*, proporcionado por el Departamento de Industria, Comercio y Turismo del Gobierno Vasco.

160. Direcciones respectivas de las Web Oficiales: www.franceminiature.fr; www.catalunyaenminiatura.com; y www.pirenarium.com/es.

Un factor importante en las propuestas de ocio es la buena conexión que en algunos casos se establece con los habitantes del lugar donde se emplazan, lo que ayuda a considerar el recinto como propio y por lo tanto poder apreciarlo más positivamente como difusor de las costumbres autóctonas. Lo hemos observado con casos al modo de *Skansen* en Suecia o el *Parc du Puy du Fou* en Francia. En un ejemplo con ambiciones comerciales más amplias podemos mencionar el parque temático “Efteling” en Holanda que gracias a estar establecido desde 1952 y representar los cuentos populares escritos por autores del norte de Europa con un rigor literario –que poco tiene que ver con la estética de Disney–, ha logrado convertirse “en parte del legado cultural de Holanda” según expresa Anton Clavé¹⁶¹.

Sin embargo no son estas las manifestaciones más peculiares que existen en la industria del ocio y la cultura para divulgar el valor de lo autóctono. En algunas ocasiones se han llevado a cabo propuestas de exportar los iconos y costumbres más relevantes de algunas regiones a otros estados. Este es el caso de “Parque España” en Japón, que a diferencia de los pabellones para exhibir la nación en Exposiciones Universales, se presenta en forma de un parque temático con reproducciones arquitectónicas y atracciones como una montaña rusa que recorre recreaciones de las colinas de Montserrat¹⁶².

Respecto a propuestas como los acuarios, no debería pasar desapercibido el denominado L’Oceanogràfic de la Ciudad de las Artes y las Ciencias en Valencia, ya que es el más grande del continente europeo y se extiende por una superficie de 11 hectáreas, además de recibir 1,5 millones de visitantes anuales¹⁶³.

Finalmente, otro enfoque que se puede tener en cuenta es el abordado en los centros de ocio presentes en grandes complejos comerciales mediante la posibilidad de albergar en su interior parques de ocio o atracciones como “Madrid Xanadú” que ya mencionamos. Si bien los primeros casos de esta tipología parecen haberse dado en los Estados Unidos con dos propuestas particulares de incorporar parques temáticos propiamente dichos desde 1990 y 1992 respectivamente. Dentro del *Oxford Valley Mall* de Pensilvania con el parque “Sesame Place” tematizado a partir de los personajes de la serie televisiva *Barrio Sésamo*; y en el interior del *Mall of America* ubicado en Minnesota al contener el parque “Nickelodeon Universe”¹⁶⁴ que recibe una media de 2,2 millones de visitantes anuales y presenta atracciones inspiradas en los personajes de la productora Nickelodeon. Ambos contienen cerca de una treintena de atracciones entre las que destacan varias montañas rusas y mecanismos¹⁶⁵.

161. ANTON CLAVÉ, Salvador. *The Global...*; p. 43.

162. Web Oficial: www.parque-net.com.

163. Información a partir de la Web Oficial: www.cac.es/oceanografic/.

164. Anteriormente denominado “Knott’s Camp Snoopy”.

165. Información a partir de las Web Oficiales: www.sesameplace.com; y www.nickelodeonuniverse.com.

Defendemos por lo tanto, la consideración de que en Euskadi y Navarra existe todavía una variedad de formatos de ocio y cultura por explorar, bien a partir de temáticas inspiradas en los valores etnográficos e históricos mediante el empleo de un rigor exhaustivo, o bien a partir de propuestas con contenidos más orientados a satisfacer la “cultura popular” de las “masas”. Además se pueden proponer instalaciones complementarias a iniciativas de diversas tipologías.

Un ejemplo de esto último puede ser la puesta en marcha del nuevo centro urbano de ocio y cultura en Bilbao que se está construyendo en La Alhóndiga, dado que ofrecerá salas para exposiciones, auditorio, mediateca, cines, piscina, balneario urbano, gimnasio, propuestas para el entretenimiento infantil, restaurantes, cafés, y pequeños espacios comerciales.

El futuro promete seguir descubriéndonos nuevas instalaciones de recreo y cultura con diferentes temas y medios, en las que habrá que determinar múltiples aspectos sociales o económicos, y decantarse por propuestas más intelectuales o más banales, entre otras. Si bien, como anticipó J.A. Ramírez:

Henos aquí ya, viviendo en una inmensa galaxia de parques. Y la cosa no ha hecho más que empezar. El hombre escindido del futuro estará en realidad, multiplicado por el número infinito de parques (paraísos efímeros) que se verá obligado a visitar¹⁶⁶.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos. Más allá del ocio*. Barcelona: Ariel, 2005.
- . *The Global Theme Park Industry*. United Kingdom: CABI Publishing, 2007.
- ASENSIO CERVER, Francisco. *Parques temáticos. Parques de atracciones, zoos y acuáticos*. (Director edt. Paco Asensio), 1997.
- . *World of environmental design. Landscape of recreation II (Amusement Parks)*. Barcelona, (Director edt. Paco Asensio), 1994.
- BAZIN, Germain. *Paradeisos - Historia del Jardín*. Barcelona: Plaza & Janes Editores, 1990. (V. Francesa, 1988).
- CANOGAR Daniel. *Ciudades efímeras. Exposiciones Universales: espectáculo y tecnología*. Madrid: Anjana Ediciones, 1992.
- CHAPPEL, Edward A. “The Museum and the Joy Ride: Williamsburg Landscapes and the Specter of Theme Parks”. En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002.

166. RAMÍREZ, J. A. “El parque feliz”. *Babelia-El País*, (27-11-1993); p. 3.

Ciordia, S.: Parques de ocio y espacios de cultura. Los no parques temáticos de Euskadi...

CONAN, Michel. "The Fiddler's Indecorous Nostalgia". En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002.

DUNLOP, Beth. *Building a dream, The Art of Disney Architecture*. New York; Hong Kong: Harry N. Abrams, 1996.

FITZGERALD, Tom. *The Disney Mountains Imagineering at Its Peak*. New York: Disney Editions, 2007.

FONTE, Jorge; MATAIX, Olga. *Walt Disney: el hombre, el mito*. T&B Editores, 2001.

GÓMEZ, B. Laurentino. *San Sebastián: historia de los parques de recreo a través de la tarjeta postal*. Barcelona: Viena, 2005.

HENCH, John. *Designing Disney: Imagineering and the Art of the Show*. New York: Disney Editions, 2003.

LONG, Gregory; SKILLION, Anne. *The New York Botanical Garden*. China: Abrams, 2006.

SORKIN, Michael. "Nos vemos en Disneylandia". En: *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. (V.inglesa, 1992).

STANLEY, Nick. "Chinese Theme Parks and National Identity". En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002.

Publicaciones, periódicos y revistas

ABÁSULO, José A. "Vitoria culmina la expropiación de suelo para convertir Olárizu en un gran jardín botánico". *El Correo*, (12-3-2007).

BACIGALUPE, Daniel. "Guggenheim - Urte 10". *Suplemento especial, Periódico Bilbao*, (Octubre 2007).

BAZA, Naiara. "15 Años de Bilbao Ría 2000". *Suplemento especial, Periódico Bilbao*, (Noviembre 2007).

CANALES, María. "Los españoles prefieren Disneyland". *El Mundo*, (17-4-2008).

DOMÍNGUEZ, José. "Miles de personas visitan Ballonti el primer día". *El Correo*, (22-4-2008).

ENGITA PUEBLA, Abel. "Parques Temáticos en Europa". *Urbanismo-Coam*, (1987).

GONDRA, Ainoa. "El bosque mitológico de Olentzero". *Deia*, (4-12-2007).

LARRAURI, Eva. "El entorno del Guggenheim es empalagoso". *El País*, (14-10-2007).

LEOZ, Satur. "El parque Senda Viva de las Bardenas perdió 2,5 millones de euros en 2004". *Deia*, (11-5-2005).

MORONDO, Iñigo. "Irun inauguró un Museo Oiasso elegante, vanguardista y fácilmente comprensible". *Diario Vasco*, (21-7-2006).

MUNGUÍA, Aingeru. "Elorza propone el bicentenario de Donostia como meta para 50 proyectos - Igueldo". *Diario Vasco*, (31-8-2006).

ORTUZAR, Eduardo. "El Aquarium de Donostia añade a sus fondos los del Abra Aquarium, de Getxo". *Deia*, (26-4-2005).

Ciordia, S.: Parques de ocio y espacios de cultura. Los no parques temáticos de Euskadi...

PORTERO, Andrés. "El alcalde de Getxo lamenta el próximo cierre del Abra Aquarium". *Deia*, (21-4-2005).

RAMÍREZ, J. A. "El parque feliz". *Babelia-El País*, (27-11-1993).

SAÉZ, Olga. "El parque de Artxanda muestra sus ruinas como atracción a los primeros visitantes". *Deia*, (5-10-2007).

WRIGHT, Kim. "Plant Manager". *Disney Magazine*, (New York, Verano 1999).

REFERENCIAS DE INTERNET

<http://web.nwe.ufl.edu/~wtilson/miodrag/dissertation.html>.

Web que presenta brevemente el ensayo doctoral de Mitrasinovic Miodrag, sobre los parques temáticos.

www.aedecc.com

Web de la Asociación Española de Centros Comerciales.

www.capte.org

Organización de aficionados a los parques temáticos españoles, con fotos videos y documentación diversa de los mismos.

www.consonni.org/eng/index/index.asp

Web de Consonni (Productora de proyectos artísticos, creada en Bilbao en 1997)

Facilitan los siguientes documentos acerca del antiguo "Parque de Atracciones de Vizcaya":

- Comunicado de prensa oficial "¡Vuelven las atracciones!".
- "La ciudad de la risa 1974-1990".
- "El parque según la prensa en cuanto a su apertura y cierre" a partir de varios artículos.
- "Arquitectura del parque".

www.iaapa.org/index.asp

Asociación Internacional de Parques de Ocio y Atracciones.

www.industria.ejgv.euskadi.net/r44-636/es/

Departamento de Industria, Comercio y Turismo del Gobierno Vasco.

www.martinat.com/corporativo/LOGIN.ASP

Martín Atracciones, S.L.

www.parketematiko.com

Documentación acerca de cada área y componente de los parques temáticos españoles.

www.snelac.com

Web oficial del Sindicato Nacional francés de espacios de recreo, atracciones y cultura.

www.themeit.com/index.htm

Asociación de Entretenimiento temático.

www.tourisme-aquitaine.fr/es/

Web de turismo de la región francesa Aquitaine.

Ciordia, S.: Parques de ocio y espacios de cultura. Los no parques temáticos de Euskadi...

www.turismoa.euskadi.net/s11-18805/es/
Web oficial de Euskadi para turistas.

www.turismo.navarra.es/esp/home/
Web oficial de turismo de Navarra.

www.ville-bayonne.fr/bayonneville/bayonne-gb/tourisme/tourisme.htm
Web oficial de turismo de Bayona.

Publicaciones

Balance del Turismo en España en 2006, Secretaría de Estado de Turismo y Comercio – Ministerio de Turismo

www.iet.tourspain.es/informes/documentacion/FronturFamiliar/Balance%20del%20turismo%20en%20Espana%20en%202006.pdf

Cuenta Satélite de Turismo de la C.A. de Euskadi (2000-2004)
Documento proporcionado por Eustat - Instituto Vasco de Estadística.

Documento de estudio sobre las Tipologías de Turistas del Estado en Euskadi.
www.industria.ejgv.euskadi.net/r44-2264/es/

Folletos turísticos diversos sobre el País Vasco.
www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/

Guía Práctica de Kutxaespacio de la ciencia, 2006.
www.miramon.org/kutxaesp.nsf/fwHome?OpenForm

Informe General Mega Park Bilbao.
Documento proporcionado por Arcona Ibérica, S.A.
www.megapark.es/

Listado de Museos en el País Vasco.
www.turismoa.euskadi.net/

Museos y Centros de Interpretación.
www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/

Museos de Bizkaia – 2005.
Documento proporcionado por la Diputación Foral de Bizkaia

Museos y Colecciones museográficas de Euskadi - Informe Estadístico 2006.
Documento proporcionado por el Departamento de cultura del Gobierno Vasco
www.kultura.ejgv.euskadi.net/

Publicación: *Planes para conocer Euskadi*.
www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/

Tablas de Afluencia de Visitantes a Equipamientos Culturales en Euskadi durante el periodo 1998-2006.
www.industria.ejgv.euskadi.net/r44-2264/es/

Fuentes propias de parques temáticos e instalaciones similares en América

Colonial Williamsburg: www.history.org/

Disneyland Park en California:

http://disneyland.disney.go.com/disneyland/en_US/home/home?name=HomePage

Las Vegas: www.vegas.com

Parques clausurados en Norte América: www.defunctparks.com/parks/parks.htm

Fuentes propias de parques temáticos e instalaciones similares en Asia

China Folk Culture Villages:

http://www.travelchinaguide.com/attraction/guangdong/shenzhen/folk_village.htm

Formosan Aboriginal Cultural Village: www.nine.com.tw

Huis Ten Bosch: <http://english.huistenbosch.co.jp/index.html>

Parque España: <http://www.parque-net.com/index.html>

Splendid China:

<http://www.travelchinaguide.com/attraction/guangdong/shenzhen/splendid.htm>

Window of the World:

<http://www.travelchinaguide.com/attraction/guangdong/shenzhen/window.htm>

Fuentes propias de parques temáticos e instalaciones similares en Europa

Disneyland París: www.disneylandparis.com

Europa Park: www.europapark.de

Parc du Puy du Fou: www.puydufou.com

Skansen: www.skansen.se/

Fuentes propias de parques temáticos e instalaciones similares en España

Parque Warner: www.warnerbrosparque.com

Port Aventura: www.portaventura.es

Terra Mítica: www.terramiticaparque.com

Isla Mágica: www.islamagica.es

Catalunya en Miniatura: www.catalunyaenminiatura.com

Fuentes propias de recintos de ocio, parques e instalaciones similares en Euskadi y Navarra

Aquarium de Donostia: www.aquariumss.com/es/index.htm

Aquarium de Getxo:
www.getxo.net/castellano/acuarium/getxo_acuarium1.asp?MNU_Id=349

Centro Comercial Boulevard: www.el-boulevard.com/

Centro Comercial Max Center: www.maxcenter.com/mainsite/common/default.aspx

Centro Comercial Zubiarte: www.zubiarte.com/mainsite/common/default.aspx

Centro de Interpretación de la Mitología Vasca:
<http://pais-vasco.iberiarural.es/lugares-destacados/vizcaya/centro-mitologia-y-museo-de-histori.htm>

Centro de Interpretación del Queso Idiazabal:
www.idiazabalgaztarenmuseoa.com/

IMAX de Megapark: www.imax-yelmocineplex.com/

Jardín Botánico de Bertiz: www.parquedebertiz.es/

Jardín Botánico de Iturraran: www.aiapagoeta.com/

Jardín Botánico Santa Catalina: www.cuadrilladeanana.es/santacatalina/

Karpin Abentura: www.karpinabentura.com

Kursaal Auditorio y Palacio de Congresos: www.kursaal.org/berria/index.htm

Megapark Baracaldo: www.megapark.es/sections/megapark/baracaldo.html

Museo Arqueológico, Etnográfico e Histórico Vasco de Bilbao:
www.euskal-museoa.org/

Museo de Alfarería Vasca: www.euskalzeramika.com/

Museo de la Minería de Gallarta: www.museominero.net/

Museo Etnográfico de Artziniega: www.artziniegamuseoa.org/

Museo Guggenheim Bilbao: www.guggenheim-bilbao.es/idioma.htm

Museo Marítimo Ría de Bilbao: www.museomaritimobilbao.org/

Museo Romano Oiasso: www.irun.org/oiasso/

Museo Vasco del Ferrocarril: www.euskotren.es/

Parque de Atracciones Monte Igueldo: www.monteigeldo.es/

Parque de Atracciones de Vizcaya: www.vuelvenlasatracciones.com (Web acerca de la propuesta artística de visitas guiadas al parque abandonado)

Planetario de Pamplona: www.pamplonetario.org/

Senda Viva: www.sendaviva.com