

# **Influencia de la tematización en los espacios públicos. Reflexión sobre algunos casos existentes en Euskadi**

(The influence of thematic design in public spaces. A reflection about some existing cases in Basque Country)

CIORDIA GARRIDO, Sergio

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

---

El estudio se centra en el influjo que la tematización aporta sobre diferentes espacios públicos presentes en algunas ciudades de Euskadi, como es el caso de actuaciones jardinísticas, arquitectónicas o museísticas. Se reflexiona acerca de la generalización de este método de diseño y se constatan los recursos que emplea, en base a diversos aspectos de ámbito urbanístico, paisajístico y sociológico.

Palabras Clave: Tematización. Ambientación. Espacios urbanos. Espacios públicos. Lugares privados.

Komunikazio honen ardatza tematizazioak Euskadiko hainbat hiritako gune publikoetan duen eragina da; adibidez lorategietan, eraikinetan eta museoetan. Diseinu metodo hori orokortu izanari buruzko gogoeta egingo dugu, eta hirigintzako, paisajistikako zein soziologiako zer baliabide erabiltzen dituen ikusiko.

Giltza-Hitzak: Tematizazioa. Girotea. Hiriko guneak. Gune publikoak. Gune pribatuak.

L'étude repose sur l'influence que le dessin thématique exerce sur les espaces publics de certaines villes du Pays basque, comme dans le cas des travaux faits dans les jardins, dans les ensembles architecturaux ou dans les musées. On réfléchit sur la généralisation de cette méthode de conception et on vérifie les ressources utilisées conformément aux divers aspects des domaines urbanistique, paysagiste et sociologique.

Mots Clés: Dessin thématique. Ambiance. Espaces urbains. Espaces publics. Endroits privés.

## 1. INTRODUCCIÓN

Con el transcurso de las últimas décadas, en los países occidentales se ha consolidado la privatización de los espacios en detrimento de su uso público. Paralelamente se ha generalizado la aplicación de técnicas de paisajismo y diseño con vínculos estrechamente relacionables a la tematización. Un fenómeno que se ha dado en menor medida a lo largo de la historia, pero que los norteamericanos han desarrollado con aplicaciones magistrales entre las que destacan claramente los parques temáticos.

Tanto la posmodernidad como el capitalismo y la globalización, observa como estas propuestas de diseño de ambientes, no solamente se establecen en los lugares privados y privatizados, sino que traspasan esas “fronteras” para invadir la esfera de lo público.

Dentro de estos espacios públicos que se han rendido mas acusadamente ante el influjo de la tematización, destacan los destinados al ocio y tiempo libre, como los jardines, paseos y zonas turísticas; los de ámbito cultural, como los centros de interpretación o los museos; y algunas actuaciones urbanísticas, como la restauración o regeneración del casco viejo en diferentes ciudades.

Estas actuaciones se relacionan en el espacio urbano con lugares privados como los centros comerciales, donde se puede constatar otro tipo de ambientación, que conjuntamente configuran una “nueva ciudad” o “nueva estética urbana”.

El proyecto de investigación que abordamos a continuación, pretende analizar por lo tanto, la capacidad de la tematización para invadir el espacio público, mediante el establecimiento de paisajes estéticamente agradables a la visión de la “cultura popular”, así como constatar su empleo de recursos afines a diferentes disciplinas artísticas. Para confirmarlo, ofreceremos una revisión de las aplicaciones que han recibido tal influjo en Euskadi, y realizaremos algunas valoraciones acerca de las consecuencias que tienen estas prácticas en lo concerniente respeto a lo autóctono y el legado histórico.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

### 2.1. Aproximación a la tematización de los espacios públicos y privados a lo largo de la Historia

Desde siglos anteriores, la humanidad ha intentado recrear ambientes y paisajes que remitían a diferentes épocas, culturas o temáticas. Entre los soportes empleados para este fin, encontramos los relatos literarios, las representaciones pictóricas, y sobre todo las decoraciones teatrales y puestas en escena diversas.

Estas recreaciones han encontrado en su materialización tridimensional algunos de los resultados más interesantes, mediante la construcción de lugares que intentan introducir a sus visitantes en “mundos narrativos” como si de una representación escenográfica o cinematográfica se tratase. Nos referimos a los parques temáticos como Disneyland.

La existencia de este tipo de recintos se puede explicar con la evolución histórica de lugares que han intentado ocupar el tiempo libre de las civilizaciones antiguas

como es el caso del teatro o el circo. Sin embargo, será el desarrollo del arte de la horticultura mediante la elaboración de jardines en Occidente y Oriente, cuando se alcanzará una representación en la que las personas podrán desplazarse por espacios estratégicamente diseñados. Los jardines de tipología paisajista y jardines de recreo durante el siglo XVIII, constituirán los casos más relevantes porque incluirán tratamiento de los terrenos y determinadas construcciones evocativas de diversos ambientes y temáticas. Además, debe tenerse en cuenta, como hechos determinantes, la incorporación de atracciones a estos espacios y la proliferación de los parques de atracciones propiamente dichos.

Paralelamente, recintos feriales y exhibiciones varias, junto a las Exposiciones Universales, como indica Canogar, iniciadas a mediados del siglo XIX, asumirán la recreación de estereotipos en representación de culturas y países diferentes<sup>1</sup>.

A todo lo anterior, hay que añadir la aparición de la cinematografía y sus técnicas narrativo-visuales, ya que como sostiene Brown, propiciarán la creación a mediados del siglo XX, de los lugares que actualmente conocemos como parques temáticos<sup>2</sup>.

Su gran aceptación en Norteamérica, tanto por la capacidad de evadir a las personas mediante recreaciones temáticas, y de generar negocio turístico, comenzó a ser muy estudiada por planificadores, diseñadores, urbanistas o decoradores, que hacia el último cuarto del siglo XX generalizarán la aplicación de sus estrategias de recreación espacial, en otro tipo de lugares.

En síntesis, podríamos asegurar que las primeras recreaciones de ambientes que remiten a diversas temáticas, se encontraban en actuaciones con vocación pública, pero el sistema económico privatizó de algún modo las propuestas que anteriormente eran de dominio público, como los recintos teatrales. Los parques temáticos supieron sacar el máximo partido a la gran privatización de los espacios que puede constatar en Norteamérica, y aprovecharon el obligado pago de entrada de acceso para los visitantes, como método para invertir en recreaciones cada vez más impactantes a sus sentidos.

Al respecto, debemos aclarar que un parque temático se puede definir como un espacio privado cuyo urbanismo y paisajismo se estructura en base a la representación de diversas temáticas que se constatan asimismo en las atracciones mecánicas, espectáculos, restaurantes y tiendas.

Anton Clavé concreta lo anterior, al diferenciar los parques temáticos de los jardines de recreo, parques de atracciones o Exposiciones Universales, por su creación de paisajismos que transmiten una narratividad determinada por medio de la tematización<sup>3</sup>. Además, defiende a los parques de algunas acusaciones con la siguiente afirmación:

---

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

2. BROWN, Brenda J. "Landscapes of Theme Park Rides: Media, Modes, Messages". En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002; pp. 235-236.

3. ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos. Más allá del ocio*. Barcelona: Ariel, 2005; p. 48.

Más allá de su papel actual como manifestaciones puras del ocio comercial y a pesar de la consideración de algunos discursos intelectuales—por otra parte, sin fundamento empírico—que se trata de instalaciones de ocio «de segunda clase» a causa de su carácter masivo, artificial y consumista (Lynch, 2001), los parques temáticos son una creación cultural de la sociedad occidental<sup>4</sup>.

En otro sentido, Marling valora que parte del éxito inicial de los parques temáticos, en concreto, de los pertenecientes a la corporación Disney, debe ser atribuido a su apariencia de ser una especie de hogar miniaturizado, diferente a los rascacielos de las empresas, o centros comerciales, donde los problemas de las ciudades y los suburbios estadounidenses son sustituidos por “*armonía, mezcla de aventuras, seguridad y orden*”<sup>5</sup>.

No obstante, hay un momento en que esta capacidad de la industria de parques y particularmente de Disney por comercializar la “*nostalgia del pasado y la magia de la infancia*” con la consecuente manipulación de la realidad, en palabras de Fernández Galiano, se ha transferido a otros ámbitos, lo que unido a diferentes factores, le hace reflexionar que: “*si la mecanización hizo la ciudad del siglo XIX y el automóvil la del XX, quizá sea el espectáculo la matriz en la que se está gestando la ciudad del siglo XXI*”<sup>6</sup>.

Igualmente, este autor concreta que “*la sustitución de la realidad por su fascímil*” abordada por la arquitectura de los parques Disney, se ha generalizado en ciudades económicamente dedicadas al turismo como es el caso de Las Vegas “*o la propia Nueva York que se falsifica así misma a través de la reconstrucción de la calle 42, llevada a cabo por la propia corporación Disney (...)*”<sup>7</sup>.

Estas aplicaciones de diseños vinculados a la tematización, parecen entremezclarse con el urbanismo preexistente en aglomeraciones urbanas como las de Estados Unidos, que según sostiene Soja se constituyen como geografías posmodernas que nos *invaden* en cualquier lugar y que desde el punto de vista creativo son *erosivas*, a la par que configuran “*unas sociedades de la hipersimulación políticamente paralizadas, en las cuales incluso la vida cotidiana se analiza temáticamente y adopta conscientemente formas preenvasadas*”<sup>8</sup>.

El anterior aspecto incide en lo abordado por algunas críticas que valoran la exportación de este modelo de urbanismo y paisajismo fuera del ámbito de los parques

---

4. Idem, p. 25.

5. MARLING, Karal Ann, *Designing Disney's Theme Parks. The Architecture of Reassurance*. Paris – New York: Flammarion, 1997; p. 85.

6. FERNÁNDEZ GALIANO, Luis. “La noche del ratón”. *El País*, (1-10-1993).

7. FERNÁNDEZ GALIANO, Luis. “Liberad al gnomo”. *El País*, (20-12-1997). La mención que hace a la actuación de Disney en Nueva York, alude a una parte próxima a Times Square, donde la corporación ha acondicionado la zona (en la que anteriormente existían prostíbulos y sex shops), mediante la restauración del antiguo teatro New Ámsterdam, la apertura de una gran tienda dedicada a productos Disney, o la rehabilitación de los estudios televisivos del primer canal de Norteamérica, la ABC, que pertenece a la compañía.

8. SOJA, Edward W. “Por el interior de la exópolis: escenas del condado de Orange”. En: *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004; p. 141.

temáticos, como responsable de un deterioro de la historia y cultura locales, y como consecuencia del propio “mundo real”.

De hecho, como constataremos posteriormente, el influjo de prácticas que se pueden relacionar con la tematización, se comprueba en otros lugares como los centros comerciales y diversas actuaciones de ámbito recreacional o urbanístico.

Concretamente, Anton Clavé menciona que se ha generado un debate entre urbanistas acerca de los parques temáticos y especialmente de Disney, debido a tres motivos fundamentales:

1. El influjo de la ordenación espacial exhibida en los parques sobre los espacios turísticos y vacacionales, que ha generado una *“arquitectura del entretenimiento”*.
2. La constitución de unas pautas para diversos recintos de ocio, e incluso museos o centros de interpretación, que también han sido aprovechadas para instalaciones que fusionan claramente el consumo con el entretenimiento, como son los centros comerciales.
3. La aplicación en construcciones urbanas, cada vez más numerosas, de algunas soluciones extraídas a partir de su generalización en los parques<sup>9</sup>.

Por lo tanto podemos afirmar que los parques temáticos se han convertido en sujeto de inspiración para algunos desarrollos urbanísticos, entre los que destacan ciudades norteamericanas cuyo caso específico más extremo es Las Vegas. Según reflexiona Anton Clavé, esto se debe a que *“los parques idealizan el espacio urbano y haciéndolo crean un nuevo ideal de espacio público. Todo limpio, eficiente, atractivo y amigable”*<sup>10</sup>.

Las anteriores características son posibles porque los parques se constituyen como espacios autónomos, planificados desde su inicio para controlar todos los trazados circulatorios que el visitante debe seguir, o por presentar unos servicios de limpieza, higiene, o estado impecable de las instalaciones, además de no tener abordar los problemas cotidianos de algunas urbes como atascos de tráfico, actos de vandalismo, y diversas problemáticas del “mundo real”.

Con todo, se puede considerar que estas particularidades de los parques comienzan a intentar implantarse en algunos espacios públicos y privados de las ciudades, cuando a partir de los años 80 del pasado siglo, Disney se compromete con proyectos no relacionados con sus recintos, y decide aceptar ofertas de consultor y asesor urbanístico para poblaciones como Seattle, Long Beach o Anaheim. Buena muestra de esto son los proyectos presentados para el *Centro Espacial Johnson* de Houston, el *Museo Gene Autry Western Heritage* de Los Ángeles, o la regeneración de la zona circundante a la mencionada calle 42 en Nueva York<sup>11</sup>.

En este sentido, Olsberg añade que además, el planteamiento de un urbanismo y paisajes narrativos en los parques temáticos, *“ha tenido un impacto importante en*

---

9. ANTON CLAVÉ, S. *Parques Temáticos...*; p. 233.

10. *Idem*, p. 253.

11. *Idem*, p. 205.

*la arquitectura del 'mundo real' de los centros comerciales y complejos hoteleros, y en las propuestas de ofrecer escapadas alternativas a las ciudades*<sup>12</sup>.

Sin embargo, no podemos obviar que este fenómeno se constituye en los Estados Unidos, y por ello arquitectos como Jon Jerde se referirán a que estos casos se generaron en esa cultura, debido a que son las únicas respuestas que han intentado aportar para la formación de espacios comunitarios al estilo europeo (caracterizados por ser multifuncionales, compactos y culturales), debido a que el país americano tiene una sociedad en la que prima el consumismo sobre lo comunitario, o lo privado sobre lo público<sup>13</sup>.

No obstante, en el actual siglo XXI, Europa y los países desarrollados ya llevan tiempo padeciendo el influjo de esa sociedad capitalista que condiciona cualquier iniciativa, sea cultural, deportiva o de otra índole, a consecuencias como su privatización y por consiguiente, la diversión también ha pasado a ser privatizada mediante propuestas de entretenimiento como el cine o los parques de ocio.

Espacios que anteriormente eran comunitarios como los mercados para venta de productos en el casco histórico de múltiples ciudades europeas o han cerrado, debido a la llegada de los macro centros comerciales con su ambiente de consumo y tratamientos del espacio acordemente diseñados; o se han tenido que adaptar a la llegada de establecimientos de "marca", para conjuntamente replantear sus instalaciones con un criterio ligado al tratamiento de las estéticas con cierto influjo de la tematización.

El resultado es la convivencia de los espacios públicos (concretamente, las vías de comunicación, las calles peatonales, las plazas, jardines, y edificaciones como vivienda protegida o bibliotecas), con los espacios privados (centros comerciales, cines, diversas promociones inmobiliarias, sedes de diferentes empresas y negocios particulares), y aquellos de tipología diversa que pueden ser públicos o privados (como instalaciones educativas, deportivas, sanitarias, teatros o museos). De esta manera, recordamos que algunos espacios privados fueron los primeros en emplear recursos de ambientación o prácticas paisajísticas vinculables a la tematización, aunque determinados espacios públicos lleven tiempo sometidos a una cierta influencia de estas aplicaciones.

Igualmente, se puede plantear que a medida que el número de parques temáticos, se multiplicaba en Norteamérica primero y en Europa posteriormente, estas aplicaciones a las que nos referimos, se han generalizado.

Concretamente en España hay cuatro recintos de este tipo: "Port Aventura" en Tarragona (1995), "Isla Mágica" en Sevilla (1997), "Terra Mítica" en Alicante (1999), y "Parque Warner" en Madrid (2002). Además de varios parques de ocio y multitud de casos con prácticas relacionables a la tematización.

Respecto a Euskadi, es evidente que como sociedad occidental, incluida en la esfera del capitalismo y la globalización, padece ese influjo de la privatización de

---

12. OLSBERG, Nicholas. "Chief Curator, Canadian Centre for Architecture". En: *Designing Disney's Theme Parks. The Architecture of Reassurance*. Paris – New York: Flammarion, 1997. p. 9.

13. ANTON CLAVÉ, S. *Parques Temáticos...* ; p. 249.

espacios y encontramos algunos casos que constatan la influencia de este tipo de ambientación especial. Si bien es cierto, que no existe ningún parque temático propiamente dicho<sup>14</sup>, hay algunos casos concretos de aplicaciones que emplean varios métodos vinculables a la tematización.

## 2.2. Los recursos de la tematización. Arquitectura y paisajismo<sup>15</sup>

El término “tematización” que deriva semánticamente de las palabras “tema” o “temática”, y que significa la aplicación de un tema en algo (texto, discusión, obra de arte, etc.), se ha adaptado hacia una acepción proveniente de la industria norteamericana de parques temáticos, en la que podemos encontrar definiciones como las de Archer, quién expresa que tematizar es “*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*”<sup>16</sup>.

Más descriptivo se muestra Mitrasinovic cuando define esta acción de la siguiente manera:

Tematizar es la 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<sup>17</sup>.

De lo anterior se puede extraer que la tematización es un proceso en el que participan técnicas empleadas por diferentes disciplinas como la arquitectura, el paisajismo, la ambientación, o las vinculadas a la ingeniería y los medios audiovisuales.

Entre los casos más elaborados de tematizaciones, debemos aludir a los parques Disney que debido a su popularidad, según nos recuerda Huxtable, las ha convertido en un modelo para el diseño urbano de complejos residenciales, e incluso para la ambientación en actuaciones de preservación o restauración histórica<sup>18</sup>.

Respecto a los recursos de índole artística que son empleados por esta estrategia de diseño, cabe destacar la utilización de las construcciones arquitectónicas, y del paisajismo en general, mediante sus componentes: la vegetación, el agua, los tratamientos del terreno para formar colinas, la constitución de entornos rocosos, o las pavimentaciones de calzadas. Asimismo, deben añadirse otros recursos que configuran y completan la ambientación general, para cautivar más sensorialmente a las personas, como son el empleo de la iluminación, del mobiliario diverso, y más particularmente en el caso de los parques temáticos, de la música, el diseño de vestimentas, o efectos como humo, viento y fuego.

---

14. Si bien, hay algún parque de atracciones menor, como el de Igueldo en Donostia, o relativamente cercano, como es el caso del parque de la naturaleza “Senda Viva” en Navarra.

15. Los componentes y las metodologías empleadas para lograr la tematización serán ampliamente abordados en la Tesis Doctoral que preparamos.

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

17. MITRASINOVIC, Miodrag. <http://web.nwe.ufl.edu/~wtilson/miodrag/dissertation.html>.

18. HUXTABLE, Ada Louise. *The Unreal America*. Nueva York: The New Press, 1997. p. 3.

Hasta tal punto se han multiplicado los espacios que aceptan algunas de las metodologías abordadas por la tematización, que a nivel arquitectónico se han escrito múltiples críticas, entre las que destacan el estudio de Venturi, ya que diferencia entre los lugares que más se pueden vincular a la arquitectura del ocio, frente a otros que dan prioridad a lo funcional, de tal manera que denomina como “ramificación urbana” a las construcciones más próximas a gustos populares, frente al término “megaestructura” que designa construcciones con severidad exclusiva de los arquitectos<sup>19</sup>.

Entre los cuestionamientos que plantea Venturi, destaca su afirmación de que *“los arquitectos deben ser más receptivos a los gustos y valores del pueblo ‘común’, y menos impúdicos en sus erecciones de ‘héroe’, con sus monumentos elevados para sí mismos”*<sup>20</sup>.

Sin embargo, el escultor Richard Serra parece discrepar de lo anterior cuando expresó que *“si la gente votase qué tipo de arte quiere en una plaza pública, elegirían a Walt Disney”*, frente a obras escultóricas como una suya, titulada *Tilted Arc*, y que ubicada en un plaza de Nueva York acabó desmantelada por el veredicto de un jurado popular que al parecer valoró que obstaculizaba demasiado la visión y los pasos de los viandantes<sup>21</sup>.

Con todo lo anterior, nos encontramos ante un conflicto de planteamientos: el de la tematización claramente vinculado a la cultura popular, es decir a los gustos mayoritariamente aceptados por las personas, que a su vez representan el eje central al que van dirigidas las actuaciones de este tipo; y el de los arquitectos o artistas que construyen o expresan libremente su estilo y que se suelen enfrentar a un público mayoritario que no está formado en arte o en manifestaciones de “autor”. En este sentido Serra sentencia que *“el arte no es democrático”* y lo explica del siguiente modo: *“En realidad es una cita de Brodsky, que decía que no hay que asumir que la investigación científica es democrática. Tampoco hay que asumir que la estética es democrática, porque exige la misma preparación que la ciencia”*.

No obstante, Venturi incidirá en otros ejemplos al sentenciar que los pabellones más “aburridos” de la Exposición Universal de 1967 celebrada en Montreal eran los que no incorporaban elementos como símbolos o imágenes móviles. Resultaban más atractivos los que así lo hacían, aunque tuviesen una insignificante estructura. Es el caso del pabellón checo que recibió las mayores visitas debido a la arquitectura de tipo “tinglado decorado” que atraía a los visitantes<sup>22</sup>.

Al respecto, Marling sostiene que los usos de la arquitectura presentes en Disneyland, nunca han pretendido lograr un vanguardismo, sino aceptar las convenciones del mundo “real” para transmitir una ambientación agradable a los sentidos del espectador<sup>23</sup>.

---

19. VENTURI, Robert. *Aprendiendo de Las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978. p. 157.

20. *Idem*, Contraportada.

21. LAFONT, Isabel. “La obra que perdió el Reina Sofía puede ser parte de una autopista”. *El País*, (27-4-2009).

22. VENTURI, R. Op. cit.; p. 187.

23. ARLING, K. A. Op. cit.; p. 166.

También caben otros puntos de vista, como el que recoge Anton Clavé cuando menciona que siempre ha existido la “arquitectura o el paisajismo temático”, aunque con funciones diferenciables a las asumidas por la actual tematización:

Los templos se han construido como los lugares donde vive la divinidad, las catedrales como las ciudades del cielo, los ayuntamientos como espacios de referencia de la comunidad, los palacios y los jardines procurando un orden cósmico, las ciudades buscando un cierto sentido simbólico (Scully, 1996). Incluso los suburbios han buscado referencias en la literatura, en la cultura o en el arte a través del nombre de sus calles. Los parques temáticos lo que hacen, por lo tanto, es revivir la arquitectura como una narración que pretende crear un mundo completo, un lugar especial, una tierra nueva a través de un modelo arquitectónico y urbanístico<sup>24</sup>.

Entre los precedentes de las tematizaciones contemporáneas, podemos extraer lo que Canogar recoge de Walter Benjamín, ya que éste último, observó en el siglo XIX que la elaboración de una “arquitectura para las masas”, proporcionó lugares para el “*ensueño colectivo*”, como los paisajes comerciales en grandes almacenes, los invernaderos públicos, los museos de arte y de ciencias naturales, o los dioramas ubicados en las plazas principales de grandes ciudades. Para Benjamín, se tratará de precursores de los espectáculos audiovisuales que se desarrollarán en el siglo XX<sup>25</sup>.

Por otra parte, cabe señalar que las construcciones de la tematización emplean recursos dispares como la modificación de las “realidades” que le han servido de inspiración. En esta línea, Sazatornil nos recuerda que el “espectador moderno” se ha acostumbrado a los estereotipos o la alteración del “mundo real” que ya se observaba con otras manifestaciones como las pinturas o los libros, al difundir imágenes de las ciudades, en las que se potenciaban unos caracteres y minimizaban otros. Es decir, hay similitudes con una cierta “tematización mental” que preparó al espectador, para asumir como válidos ciertos estereotipos<sup>26</sup>.

En definitiva, la tematización no solamente emplea a disciplinas artísticas como el paisajismo o la arquitectura, sino que adapta la historia, cultura o realidades a sus intereses, para constituir de este modo un espacio que resulte ameno a las personas.

### 2.3. Un nuevo tipo de urbanismo

La observación de actuaciones urbanas contemporáneas, nos lleva al planteamiento de que junto al legado urbanístico, propiamente surgido de la natural evolución social, así como de la cultura y sistema existentes; se ha incorporado un influjo de los casos de tematización, que han sido determinantes para la consolidación de la ciudad posmoderna. Es decir, mediante todos los factores que se han mencionado, esta ciudad se ve sometida a un nuevo tipo de urbanismo.

---

24. ANTON CLAVÉ, S. *Parques Temáticos...*; pp. 225-226.

25. CANOGAR, D. Op. cit.; p. 34.

26. SAZATORNIL, Luis. “Las ciudades de la memoria y el moderno espectador: de las Exposiciones Universales al *Touriste*”. En: *Cursos sobre el Patrimonio Histórico 8 - Actas de los XIV Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico*. Reinosa, julio-agosto 2003. Editor: José Manuel Iglesias Gil. Santander: Gráficas Calima, 2004. pp. 64-65.

Con esto, no nos referimos solamente al casco urbano de las ciudades, sino a los entornos circundantes, donde se han ubicado equipamientos de entretenimiento para las masas, como los parques temáticos o los recintos de comercio, ocio y cines, que sobretodo en el primer caso constituyen realidades urbanas en sí mismas.

En relación con lo anterior, Anton Clavé sentencia que a pesar de encontrarse precedentes con la localización periurbana de jardines y parques de atracciones, lo sorprendente es que desde las últimas décadas, diferentes espacios de ocio en Estados Unidos y Europa, se hayan localizado en los entornos urbanos y no solamente dentro de las ciudades como había ocurrido hasta el momento<sup>27</sup>.

Estimamos que lo anterior puede explicarse con varios razonamientos, como el hecho de que se requiera más libertad espacial para que los planificadores aborden sus ideas con menos limitaciones, así como la propia necesidad sociológica por “desconectar” del núcleo urbano de las ciudades.

Respecto a la concreción de prácticas abordadas en los parques temáticos, que han sido y pueden ser tenidas en cuenta por las realidades urbanas existentes en nuestras ciudades, Antón Clavé, detecta cinco aspectos: La aplicación de una estética que se refiere al orden visual; la estructuración de los espacios urbanos para poder ser recorridos por las personas más cómodamente; el uso funcional de edificios; cuestiones sociales como la necesidad de crear espacios seguros; y la percepción de una identidad del lugar debido a la coherencia temática presente en todas las instalaciones<sup>28</sup>.

Sin embargo, esta inclusión de prácticas afines a la tematización dentro de las urbes, ha suscitado múltiples críticas o reflexiones. La mayor parte, tienen relación con el respeto a la identidad autóctona de cada espacio en el que se aplica este modelo de configuración.

Al respecto, apreciaciones como la de Anton Clavé, se refieren a que, desde una perspectiva para la preservación de la identidad histórica y cultural de un lugar, la tematización implica riesgos porque utiliza el “*packaging o el embalaje*” para realizar una interpretación simplista y una teatralización de las realidades<sup>29</sup>. Si bien, esto sucede más acusadamente en los parques temáticos propiamente dichos, que en los espacios urbanos a los que se aplica alguna característica afín a la tematización, debido fundamentalmente a que esta estrategia de diseño no se emplea con toda su dimensión, por establecer unas prácticas más acordes con la funcionalidad del entorno urbano preexistente.

Otras reflexiones acerca de la ciudad posmoderna que emerge en los últimos años, se pueden extraer de Scully cuando afirma que en grandes ciudades como Nueva York o Tokio, ha constatado tendencias similares en cuanto al diseño de los espacios públicos y sus usos. Entre estas, destaca el aumento de la privatización en espacios que previamente fueron de dominio público; la obsesión por la seguridad de zonas públicas demostrada por una creciente vigilancia y control en los accesos;

---

27. ANTON CLAVÉ, S. *Parques Temáticos...*; p. 280.

28. *Idem*, p. 249.

29. ANTON CLAVÉ, Salvador. *The Global Theme Park Industry*. United Kingdom: CABI Publishing, 2007. pp. 258-264.

y el “*creciente empleo de diseños que usan ambientaciones al estilo de los parques temáticos*” con la consiguiente ruptura del legado histórico y geográfico local.

Por su parte, como ya expresamos, Rifkin asegura que actividades que en el pasado se celebraban en la plaza pública como ceremonias, actuaciones teatrales, desfiles, o eventos deportivos, se “*han trasladado a espacios privados y se han convertido en una mercancía a la venta*”, de tal modo que los espacios públicos “*han pasado de ser lugares para el encuentro, corazón de la vida social, a ámbito de estricta regulación donde cada individuo exige seguridad*”<sup>30</sup>.

Para Zukin, el paralelismo entre las últimas intervenciones urbanas de las ciudades y el diseño de los parques temáticos, ofrece una interesante apreciación, ya que considera que con estas actuaciones, las ciudades parecen reflejar los deseos del capital y “*los institucionalizan en un paisajismo de poder visual*”, mientras que el urbanismo de los parques temáticos, representa y da forma a ese tipo de deseos<sup>31</sup>.

Finalmente debemos recoger el punto de vista de Sorkin, cuando afirma que las ciudades actuales ya son un espacio de simulación, como si de una “*ciudad-televi-sión*” se tratase, lo que en definitiva le lleva a considerar “*la ciudad como parque temático*”. De hecho, valora que algunas actuaciones existentes en las urbes, tratan de recuperar un pasado histórico o remitir a un imaginario propio de la tematización, y se alejan de lo que atañe a la propia realidad: “*la arquitectura de esta ciudad es pura semiótica, puesto que juega con el tráfico de significados: son edificios para un parque temático*”. Igualmente afirma que el diseño urbanístico contemporáneo de las ciudades, está basado en múltiples casos en la reproducción, que entendemos como la copia de formas y estilos entre unas y otras, “*con la consiguiente creación de disfraces urbanos*”<sup>32</sup>.

#### **2.4. Algunas claves sociológicas de estas manifestaciones**

La proliferación de actuaciones con influjo de la tematización, parece responder a unas claves sociológicas que también explican el fenómeno de los parques temáticos.

Entre estas, se encuentra la disponibilidad y utilización del tiempo de ocio en los países desarrollados, que está motivado por esa necesidad humana de disfrutar de las experiencias que ofrezcan desconexión con lo cotidiano.

El arquitecto Robert Venturi destaca al respecto, una citación de Morris Lapidus: “*La gente busca ilusiones; no quiere las realidades del mundo. Y yo me pregunto: ¿Dónde encuentro yo ese mundo de ilusión? ¿Dónde están formulados sus gustos? ¿Estudian en la escuela? ¿Van a los Museos? ¿Viajan por Europa? Sólo en un lugar: las películas. Van al cine. Al infierno todo lo demás*”<sup>33</sup>.

30. ANTON CLAVÉ, S. *Parques Temáticos...*; pp. 256-259.

31. ZUKIN, S. “Disney World: The Power of the Façade / The Façade of Power”. En: *Landscapes of Power: from Detroit to Disney World*. Berkeley: University of California Press, 1991. p. 249

32. SORKIN, Michael. *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. (V. Inglesa, 1992). p. 12.

33. VENTURI, R. Op. cit.; p. 107

En definitiva, la evasión de la jornada laboral, del lugar de trabajo, y del propio “mundo real”, es un factor determinante, cuya manifestación más evidente en el tejido urbano a la intemperie, son los espacios de paseo y jardines, mientras que entre los lugares cerrados y privados, destacaría junto a otros, el cine.

Asimismo, hay que referirse al funcionamiento de la sociedad actual y sobretodo a la transformación del ocio, para comprender la instalación de experiencias o actuaciones vinculables a la tematización. Anton Clavé recoge muy acertadamente un listado donde detalla los factores fundamentales que explican el desarrollo de las instalaciones de ocio y que de alguna manera no pueden desmarcarse de varias actuaciones en los espacios públicos<sup>34</sup>. Además no debemos olvidar la gran flexibilidad de las urbes y sus lugares públicos para adaptarse a la evolución social, como se ha podido constatar con diferentes tendencias en cada época.

Otra perspectiva para analizar los fundamentos sociológicos, la aporta Bryman con su creación del término conocido como *disneyzación*, que se centra en las teorías sociales del consumo en tiempos posmodernos, y viene a significar las particularidades del funcionamiento de los parques temáticos y algunos lugares de ocio y turismo. Entre las características de la *disneyzación*, Anton Clavé distingue el empleo de la tematización, el intento por diferenciarse del acto de consumir, o la creación de “recuerdos” para los visitantes<sup>35</sup>. Es más, la *disneyzación* se puede plantear como modelo para las sociedades de países desarrollados, hasta tal extremo que detalla varias tendencias generales de influjo en el ámbito de ocio y consumo, entre las que hemos seleccionado tres:

1. La creación de “*espacios de ocio comercial privados con significado cultural*”, acondicionados para ser recorridos de una determinada manera por sus consumidores.
2. La elaboración de “*simulaciones que diluyen la distinción entre lo real y lo imaginario*”, como respuesta a la demanda existente en parte de la sociedad contemporánea “*por buscar simulacros puros cuyo atractivo depende precisamente del reconocimiento de su existencia en tanto que simulacro*”.
3. La creación de ambientaciones y arquitecturas que consiguen transmitir un tema, historia, o ambiente, pudiendo pretender ocultarnos el hecho de su empleo para camuflar que el ocio se ha consolidado como una manera de consumo ya generalizada<sup>36</sup>.

Por su parte, Sazatornil, nos presenta otro factor determinante para la multiplicación de propuestas afines a la tematización, como el hecho de que el espectador

---

34. ANTON CLAVÉ, S. *Parques Temáticos...*; p. 201. “1) Un nuevo valor del tiempo libre como componente central de la sociedad contemporánea desarrollada; 2) la dominancia del consumo como elemento fundamental del ocio en las sociedades desarrolladas; 3) el liderazgo de unas pocas grandes empresas de ocio a escala mundial con gran capacidad financiera y posibilidades tecnológicas y telemáticas; 4) la diversificación de los contenidos recreativos; 5) la incorporación de cuestiones vinculadas al ocio a todas las facetas de la vida; 6) la aceptación por parte de los consumidores de altos componentes de autenticidad teatral en el consumo de productos recreativos; 7) la exigencia de elevados niveles de confort, seguridad y estética ambiental en los productos e instalaciones de ocio”.

35. ANTON CLAVÉ, S. *Parques Temáticos...*; pp. 225-226.

36. *Idem*, pp. 223-224.

de la época moderna es un sujeto ya entrenado en el campo visual y literario, que ha transformado la ciudad en un componente de la industria contemporánea del ocio, con dos vertientes: Una primera, mediante las “*ciudades de la memoria*”, gracias a la materialización de estereotipos artísticos y literarios debido a nuestra percepción de los lugares, que se han aceptado universalmente y han conseguido “*tematizar la ciudad*”. Y otra vinculada claramente a la “*tematización del ocio*”, derivada de lugares como las Exposiciones Universales o “*del entrenamiento lúdico del espectador moderno*”, que han propiciado la buena acogida de los parques temáticos<sup>37</sup>.

Asimismo, para Boddy, es con “*el espectáculo de la historia falsificada*”, como se consigue estimular el consumismo y aplicar estas escenografías, más allá del espacio de los parques temáticos, en la esfera de los lugares públicos. Con la denominación “*historia falsificada*”, alude a que la aplicación de estrategias vinculables a la tematización, crea una “*falsa realidad*” que puede cambiar la percepción de lo autóctono, pero consigue atraer a las “*masas*”.

Esta proliferación de los parques temáticos y las actuaciones relacionables en espacios urbanos, públicos o privados, se explica por lo tanto, en la propia predilección de gran parte de la población por los “*ambientes inventados*”, sobre todo entre los estadounidenses. Huxtable, se refiere a este aspecto y valora que “*el arte real, los lugares reales, y la historia son los grandes perdedores en esta América irreal*”, además de mostrar su preocupación por que la generalización de este “*ambiente de entretenimiento*” afecte a la percepción de nuestro pasado histórico<sup>38</sup>.

Para Anton Clavé, la aceptación de las tematizaciones en los parques se debe al hecho de que a cualquier persona le impresionan las atmósferas argumentales, expresadas en un recinto con ambientes perfectamente organizados y con coherencia entre las formas y las funciones<sup>39</sup>. Por consiguiente y a pesar de las diferencias, la aplicación de algunas estrategias relacionables, en los espacios públicos de las ciudades, también consiguen captar la atención de las personas, máxime cuando ofrecen contraste con las otras presencias tradicionales de la urbe.

Con todo, podemos resumir que entre las claves sociológicas para la aceptación de este tipo de actuaciones, se encuentra la necesidad humana por disfrutar del tiempo de ocio, o la preferencia por los ambientes de evasión y consumo.

### 3. APLICACIONES EN LOS JARDINES Y PARQUES PÚBLICOS

Los jardines públicos, constituyen por antigüedad, una de las primeras manifestaciones existentes que se pueden vincular con prácticas de ambientación especial. Si bien, habría que precisar que en la medida que sirvieron de inspiración para los parques temáticos, y aunque actualmente los podamos analizar como si hubiesen recibido este influjo, hay que remarcar que se trata de prácticas anteriores y que en todo caso anticiparán actuaciones urbanísticas contemporáneas de esa índole.

37. SAZATORNIL, L. Op. cit.; p. 66

38. HUXTABLE, A. L. Op. cit.; p. 3

39. ANTON CLAVÉ, S. *Parques temáticos...*; p. 241.

Estos espacios han asistido al desarrollo de nuestras urbes y se han adaptado mediante remodelaciones e implantación de nuevos jardines, a las estéticas y usos adecuados a cada tiempo.

De las tipologías de jardín que más pueden vincularse al influjo de la tematización, encontramos en Europa, los jardines paisajistas y los jardines de recreo, a partir del siglo XVIII. Según el historiador Germain Bazin, el primer tipo buscará establecer la jardinería como una especie de empresa, que competirá por realizar el jardín más hermoso y novedoso con relación a ese momento histórico<sup>40</sup>. Al respecto, destaca el jardín de *Kew* en Edimburgo, dado que su arquitecto William Chambers, establecería diversas edificaciones como una pagoda china de diez niveles, que constatan una de las primeras muestras por recrear construcciones de culturas extranjeras<sup>41</sup>.

En cuanto a los jardines de recreo o “pleasure gardens” en inglés, Anton Clavé, destaca que se denominan de esta manera, a los diferentes jardines y parques reales que se abrieron al público durante el siglo XVIII. Es decir, se trata de un peculiar caso en el que lo privado se convierte en público, y que destacan en este contexto, por incorporar algún divertimento o atracción de la que se podía disfrutar previo pago. Solían encontrarse a las afueras de las ciudades, como es el caso de los *Vauxhall Gardens* y los *Ranelagh Gardens* en Londres, o posteriormente, los *Jardines Ruggieri*, los *Tivoli*, y el *Prater* de Viena (que actualmente es un parque de atracciones).

Para Anton Clavé, este tipo de jardines, sin ninguna duda, pueden considerarse “paisajes tematizados”, ya que valora una cierta “puesta en escena escenográfica” de sus elementos. Además hay que recordar, que servirán de escenario para espectáculos teatrales, eventos musicales, fuegos artificiales, o subidas en globo<sup>42</sup>.

Por otra parte, debemos referirnos a que los jardines o parques públicos, cumplen una función importante para los ciudadanos, como es el establecer contacto con la naturaleza para desconectar del stress urbano, o su capacidad como paisajismos, en palabras de Páez, por “descargar de pesadez y artificialidad a la ciudad”, y “suavizar la arquitectura moderna”<sup>43</sup>.

En el caso concreto de Euskadi, a los antiguos jardines de las principales ciudades, ubicados en las zonas más céntricas, se han unido otras actuaciones en los nuevos desarrollos urbanos que son de obligado establecimiento dentro de cada Plan General Municipal.

Entre los espacios ajardinados, podemos destacar en Vitoria-Gasteiz el parque de La Florida, el parque del Prado, o los parques de Molinuevo y del Norte. También es necesario destacar el “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 varios espacios ajardinados.

---

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

41. *Idem*, p. 209.

42. ANTON CLAVÉ, S. *Parques temáticos...*; pp. 30-31.

43. PÁEZ de la CADENA, Francisco. *Historia de los Estilos en Jardinería*. Madrid: Ediciones ISTMO, 1998. p. 343.

Por su parte en Donostia destacan los jardines por el contexto arquitectónico y paisajístico del que están rodeados. El Parque de Miramar y el paseo ajardinado en la Playa de Ondarreta, adyacentes al Palacio de Miramar y con la bahía como visión de fondo, son ejemplos de lo anterior. Asimismo, sobresale la Alameda del Boulevard que contiene un kiosko para actuaciones musicales y el Parque de Alderdi-Eder adyacentes a la playa de La Concha y a distinguidas arquitecturas como la del Casino Kurssal o el Ayuntamiento. Otros espacios verdes de interés son el parque Cristina-Enea, el del Monte Ulía, el parque Palacio de Aiete, o la Plaza de Guipúzcoa con sus agradables espacios de agua.

Respecto a Bilbao, podemos destacar actuaciones más contemporáneas como el parque de Mirivilla, o el de Ametzola, con su tratamiento a base de adoquinado, estanques y vegetaciones; así como la peculiar remodelación de la Plaza Moyúa, o el estilo de diseño más particular en la Plaza Indautxu, frente a las amplias zonas verdes con apariencia campestre como el parque Etxebarría. Sin embargo, consideramos el parque de Doña Casilda como uno de los más vinculables a prácticas de tematización en Euskadi, debido a puntuales características que así lo constatan.

Por una parte, su gran extensión de 8.5 hectáreas con un diseño inicial de estilo romántico, al que se añadieron una pérgola circular con escenario para actuaciones, o una fuente cibernética, junto a las especies arbóreas, un estanque y diferentes esculturas, supone configurar un espacio que crea un punto y aparte respecto a las edificaciones de la ciudad, e introduce al transeúnte en un lugar amplio con ambiente diferente.

Asimismo, la posibilidad de interactuar con animales en la zona del estanque y sobre todo, la instalación de un tióvivo de estilo clásico como atracción, junto al uso del escenario, plantea la posibilidad de considerarlo un jardín de recreo como los existentes en las ciudades europeas desde el siglo XVIII<sup>44</sup>.

Otro tipo de espacio público ajardinado que debemos recordar, son los jardines botánicos. Su recolección de plantas procedentes de especies autóctonas y de otros países, así como la disposición de estos elementos ordenadamente, para que el visitante los descubra en recorridos que le condicionan, también nos ofrece alguna relación con la intencionalidad de las tematizaciones, por presentar un espacio con cierta narrativa y agrupar diversas especies en un mismo lugar.

En Euskadi destacan el Jardín Botánico Santa Catalina presente en la sierra de Badaia como el primero de esta tipología<sup>45</sup>. Igualmente, en Vitoria-Gasteiz se ha comenzado a desarrollar el denominado Jardín Botánico de Olárizu que estará dedicado a los ecosistemas europeos y que con un tamaño final de 50 hectáreas será único en España<sup>46</sup>.

Respecto a Guipúzcoa, destaca el Jardín Botánico de Iturraran dentro del Parque Natural de Pagoeta, y en Vizcaya, el Jardín Botánico de Baracaldo que es el único integrado como parte del centro urbano de una ciudad.

---

44. Información consultada en la Web de turismo de Bilbao: [www2.bilbao.net/bilbaoturismo/](http://www2.bilbao.net/bilbaoturismo/).

45. 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/](http://www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/)

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

Finalmente, debemos hacer mención al concurso internacional de jardines urbanos, que desde el año 2007 se celebra en Bilbao, ya que supone considerar la ciudad como un gran escenario expositivo donde la temática del jardín es el eje principal de un cierto reclamo turístico y cultural.

Con todo, los jardines públicos siempre serán uno de los precedentes de la tematización para espacios tridimensionales, y por lo tanto se podrán extraer algunos vínculos evidentes con esta estrategia de diseño. Además cabe recordar que el tránsito del parque o jardín, a espacio privado que saca partido turístico y genera negocio, con empleo de las vegetaciones y elementos naturales, también se ha producido en Euskadi mediante recintos fuera del ámbito estrictamente urbano, como el parque de la naturaleza “Karpin Abentura” en Carranza. Si bien, cabe recordar en la cercana región de Navarra, el caso más ambicioso del parque de la naturaleza denominado “Senda Viva”, ubicado en Arguedas.

#### 4. APLICACIONES EN LOS ESPACIOS URBANOS

El estudio de aplicaciones con vínculos a la tematización, dentro del espacio público urbano, requiere precisar previamente los diferentes métodos de actuación a los que se ve sometido este espacio.

Al respecto presentamos una clasificación a partir de lo constatado por Boyer, quién defiende tres categorías de realidades urbanas. La primera representaría a las áreas históricas que se hayan protegidas por ley, como es el caso de los viejos barrios obreros de *Le Marais* en París, o la pequeña ciudad de Plaka en la Acrópolis de Atenas. En segundo lugar, se incluirían las zonas “*que poseen una potente identidad visual o histórica y cuya ambientación está controlada por unas pautas contextuales de zonificación o de diseño*”, como áreas de distintas ciudades que pretenden regenerarse mediante planificación de unas estrategias de diseño paisajístico, por ejemplo, con la intervención en un casco viejo mediante plan cromático y adoquinado. En último lugar, sobresale como tercera categoría, las actuaciones más contemporáneas, como los centros comerciales, nuevas zonas residenciales, realizaciones urbanísticas diversas, o los parques temáticos, llevados a cabo tanto dentro de la ciudad, como en su área metropolitana, y que en varios casos destacan por emplear la tematización o recibir su influjo, para crear una atmósfera acordemente planificada<sup>47</sup>.

Seguidamente, nos referiremos a una selección de espacios urbanos incluidos en la segunda categoría y respecto a la tercera, destacaremos principalmente las realizaciones de ámbito público.

Dentro de los casos más extremos de regeneración para la zona antigua de una ciudad, sobresale el del municipio de Williamsburg (Virgínia), en los Estados Unidos. Como nos recuerda Huxtable, esta actuación supuso emplear la propia historia de la ciudad, de tal manera que se destacaron determinados aspectos de la misma, y

---

47. BOYER, M. Christine. “Ciudades en venta: la comercialización de la historia en el South Street Seaport”. En: *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. (V.inglesa, 1992). pp. 211-212.

se configuró un lugar como si de “*un artificio tematizado*” se tratase<sup>48</sup>. De hecho, la céntrica zona restaurada en las primeras décadas del siglo XX, cuenta con 121 hectáreas de extensión, y se le acuñó un nuevo nombre: *Colonial Williamsburg*, en referencia a la ambientación que remite a su pasada época colonial. Actualmente este casco histórico se considera la atracción turística más grande de Virginia y ha supuesto el desarrollo de hoteles, entre otros establecimientos que cohabitan con el resto de la ciudad<sup>49</sup>.

Sin embargo, este tipo de rehabilitaciones con intencionalidad de remitir a un pasado o a un ambiente, pueden suponer un riesgo porque acceden a representar un lugar bajo la valoración particular de los inmiscuidos en el proyecto, con la consiguiente consecuencia de eliminar referencias históricas o características autóctonas que no les parezcan acordes para las pretensiones de la recreación.

Otra caso muy diferente son las restauraciones acometidas en algún casco viejo de municipios vascos, o incluso las abordadas para monumentos históricos como la Catedral de Santa María en Vitoria-Gasteiz, con distintas finalidades. Sin embargo, la aplicación de planes de coordinación estética de fachadas, mobiliario, o pavimentos, entre otras aplicaciones, pueden relacionarse puntualmente con prácticas de tematización, en la medida en que se busca un cierto orden y coordinación urbana, con pretensiones de resultar atractivas a la visión, y por lo tanto poder ser explotadas comercial y turísticamente, sin olvidar la necesaria rehabilitación de los bienes antiguos.

Entre los casos de preservación urbanística en Euskadi, sobre el que podemos plantear alguna reflexión vinculable a la tematización de los espacios, destaca un área concreta de Donostia.

Nos referimos a la zona configurada por arquitecturas como la del Casino Kurssal o el Ayuntamiento, la Alameda del Boulevard, los jardines del Parque de Alderdi-Eder, y la playa de La Concha. La conservación de este espacio que forma parte del casco histórico de la ciudad, con fidelidad a la “*belle époque*” donostiarra, nos lleva a plantear si no estamos ante uno de los casos de tematización más evidentes en Euskadi. Pero asegurar esto, solamente es posible si interpretamos que esta zona de Donostia se representa a sí misma, tal y como fue a finales del siglo XIX y principios del XX, como si de un decorado de ciudad se tratase. De hecho, los establecimientos turísticos y comerciales han colaborado en varias ocasiones para recrear la “*belle époque*” con actores, músicos y diferentes representaciones, con la finalidad de generar negocio proyectando una imagen al turista que ofrece varios vínculos con las intenciones de “*espacios narrativos*” de los parques temáticos.

Con lo anterior, conviene plantearnos si en este enfoque de las ciudades posmodernas por establecer el espectáculo, entretenimiento o turismo, como ejes fundamentales de sus acciones urbanísticas, los cascos históricos pueden acabar como tematizaciones pausadas en el tiempo de otra época, idealizada a partir del recuerdo nostálgico, y por lo tanto, si esto no denota que vivimos ya en un “*mundo real tematizado*”, como tratamos de insinuar.

---

48. HUXTABLE, A. L. Op. cit.; p. 15.

49. Información a partir de su Web Oficial: [www.colonialwilliamsburg.com](http://www.colonialwilliamsburg.com)

No obstante, cabe advertir que lo expresado puede ser consecuencia de la confusión producida por este influjo de las ambientaciones especiales que se entremezclan con otros espacios urbanos, y por lo tanto la diferenciación entre lo “real” y la “simulación de lo real” comienza a ser dificultosa.

Respecto a la constitución de espacios públicos recientes, que por lo tanto pueden ofrecer resultados de mayor conexión con la tematización, destacan espacios como el nuevo centro de ocio y cultura que se construye en La Alhóndiga de Bilbao, ya que hay un interés arquitectónico por crear un ambiente e introducir a los habitantes en un lugar para la relajación, el entretenimiento, o el consumo. Entre los recursos estéticos empleados para ambientar, se encuentra la instalación de una gran pantalla en el atrio principal, sobre la que se proyectan imágenes del sol.

Sin embargo, en Bilbao, destaca toda una actuación urbanística que es de obligada mención para este análisis, es decir, la del entorno de Abandoibarra y el museo Guggenheim.

El mencionado espacio configura un paisajismo de ocio, cultura, turismo y comercio, que presenta el Bilbao del siglo XXI como una “ciudad-espectáculo” que se une al conjunto de capitales mundiales que también han asumido este papel.

Concretamente, los tres hitos arquitectónicos construidos en el área: el Guggenheim, el palacio Euskalduna, y la Torre Iberdrola, junto al centro comercial Zubiarte, el hotel Sheraton, la biblioteca de la Universidad de Deusto, o el futuro Paraninfo de la UPV, crean un entorno paisajístico, que gracias a la ayuda de los espacios ajardinados, como el parque de Doña Casilda, y sobretodo el paseo de la Ribera, genera un espacio de poder visual que se puede vincular a la tematización.

Entre estos vínculos, incluimos aspectos como la diversidad de estilos y formas que en su mayoría no ponen de relevancia las estéticas del legado autóctono de la ciudad, sino que crean otras realidades; además de la presencia de especies vegetales como palmeras, o pavimentaciones como el adoquinado rojizo del paseo, que junto a la aparición del tranvía que recorre la zona, y en el que los pasajeros pueden disfrutar de música ambiental, remiten a espacios como algunas Exposiciones Universales, o los accesos a parques temáticos como Disneyland.

Igualmente, otra conexión aún más obvia con los recursos de la tematización, son los efectos de humo y fuego que se pueden presenciar en el estanque del Guggenheim, o las zonas de juego para niños, entre las que destacan las fuentes cibernéticas. Si bien, el momento que constata con más fuerza que este espacio urbano de usos público y privado, entra a formar parte de la denominación “ciudad-espectáculo”, es la celebración de espectáculos multimedia con fuegos artificiales, en alguna ocasión conmemorativa.

Por lo tanto, el entretenimiento para las masas es lo que parece constatar ante actuaciones de este tipo, con los riesgos que supone para revalorizar la tradición autóctona, ya que se uniformizan las actuaciones en diferentes urbes, al perseguir los mismos objetivos. Es más, incluso el propio Frank Ghery ha llegado a afirmar:

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 ciudad<sup>50</sup>.

Con todo, el recinto urbano de Abandoibarra, representa bajo nuestro punto de vista la metáfora más obvia de la ciudad posmoderna en Euskadi, en la que el negocio turístico, la empresa privada y los espacios públicos tratan de convivir bajo un diseño espacial en el que advertimos claras conexiones con la tematización de los espacios.

## 5. APLICACIONES EN LUGARES PRIVATIZADOS

Los espacios que primeramente han asistido al influjo de la tematización, son aquellos privados, como los centros comerciales. Sin la transferencia de prácticas existentes en los parques temáticos, a recintos privados fuera del ámbito de los parques, los espacios públicos no se hubiesen visto tan influidos por esta práctica de diseño.

Debido a esto, es necesario detenernos brevemente en estos lugares, como los centros comerciales y complejos de ocio, donde se promueven actividades, que en otros tiempos ocuparon la “plaza pública” y actualmente se han privatizado.

A partir de los años 70 del pasado siglo, se comenzaron a implantar en España, estos espacios para el consumo que ya existían desde dos décadas anteriores en Norteamérica. Primeramente se constituyeron en sencillas edificaciones donde solamente se incluían tiendas, supermercados o cafeterías, y posteriormente se han convertido en mega complejos que incluyen restaurantes, salas de cine, zonas para juegos como boleras o espacios infantiles, e incluso discotecas, pubs, gimnasios, o escenarios para diferentes espectáculos. En definitiva una pequeña “ciudad privada” sobre la que se puede ejercer un control de diseño desde sus inicios y que emplea arquitectura, zonas ajardinadas y fuentes, o elementos que completan la ambientación como mobiliario, decoración, pavimento e iluminación, para satisfacer las expectativas del cliente y generar negocio. Características totalmente afines al empleo de la tematización en los parques temáticos.

Para Crawford, la aplicación de esta estrategia de diseño en los espacios de compras se debe en gran medida a los que califica como agentes comerciales más familiares y efectivos de la cultura norteamericana, es decir, la televisión y Disneyland<sup>51</sup>.

Actualmente podemos observar casos tan sorprendentes como el de un macro centro comercial de Madrid denominado “Madrid Xanadú”, que incluye entre sus instalaciones, una pista cubierta en forma de montaña artificial que permite practicar el esquí y se establece como su atracción cardinal.

En el caso concreto de Euskadi, podemos encontrar 12 centros comerciales y de ocio (7 en Vizcaya, 5 en Guipúzcoa y 3 en Álava)<sup>52</sup>. De todos estos, aproximada-

---

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

51. CRAWFORD, Margaret. “El mundo en un centro comercial”. En: *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. pp. 28-29.

52. A partir de la Web Oficial de la Asociación Española de Centros Comerciales: [www.aedecc.coma](http://www.aedecc.coma)

mente la mitad se pueden considerar planteados como algo más que un centro de compras, es decir al modo de complejo también para el ocio.

Destacan por su dimensionado y amplitud de propuestas, el primero que se desarrolló en Baracaldo, denominado “Max Center” que abierto en 1994, se complementaría con la construcción del “Mega Park” situado a escasos metros de distancia desde el año 2004. Entre las propuestas de este último, destaca el espacio para cine IMAX<sup>53</sup>, los amplios lugares 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. Asimismo alberga un complejo con restaurantes y bares, la sala de fiestas y discoteca *RockStar*, y además de las edificaciones para grandes superficies comerciales, otra zona denominada “Park Avenue” abierta en 2007, consistente en una agrupación de tiendas denominada *outlet*<sup>54</sup>.

Sin embargo, como centro comercial construido en pleno centro de una ciudad, hay que mencionar “Zubiarte” ubicado en Bilbao, por sus características arquitectónicas, ya que diseñado por Robert A. M. Stern, presenta calles protegidas por bóvedas de cristal con la intención de que sus visitantes tengan la impresión de pasear por otra parte diferente de la ciudad, mediante edificios independientes con fachadas que están compuestas principalmente de ladrillo rojo<sup>55</sup>.

Por otra parte debemos recordar otros centros comerciales y de ocio como el “Boulevard” de Vitoria, cuya arquitectura exterior parece remitir a un gran pabellón contemporáneo propio de las últimas Exposiciones Universales, que además incluye un centro deportivo privado con gimnasio, un moderno balneario-SPA, y una piscina<sup>56</sup>. Igualmente, cabe hacer mención al último de estos complejos abierto en Portugaleta durante el año 2008, ya que incluye la única sala de cine sensorial y la pista de karting más larga en Euskadi<sup>57</sup>.

La principal reflexión que podemos obtener de todo lo anterior bajo nuestro punto de vista, es que la privatización de actividades que en el pasado se encontraban dentro de los espacios públicos, ha forzado a estos, a tener que emplear recursos afines a la tematización, como la coordinación estética, para presentar un modelo de instalación pública, barrio, o ciudad, que resulte atractivo a la “cultura popular”, y de este modo, los bienes públicos no se infravaloren o desaparezcan. Nos referimos a casos, como la regeneración de zonas del casco viejo en algunas ciudades, para

---

53. 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 Baracaldo hay una sala para proyecciones que deben ser vistas con gafas aptas para las tres dimensiones, y otra sala con pantalla de formato gigante.

54. 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.megapark.es/](http://www.megapark.es/)

55. Web Oficial: [www.zubiarte.com/](http://www.zubiarte.com/)

56. Web Oficial: [www.el-boulevard.com/](http://www.el-boulevard.com/)

57. 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.

conseguir que los comercios o restaurantes allí instalados, no sucumban ante las estrategias aplicadas por los recintos privados.

## 6. APLICACIONES EN RECINTOS MUSEÍSTICOS

Los espacios culturales como centros de interpretación o museos, presentan estrategias de organización espacial para los diversos objetos exhibidos, que en varios casos pretenden una cierta intención narrativa, además de controlar los pasos que cada visitante debe seguir. Estas características son las que plantean cierta conexión con las prácticas de la tematización, junto a la elaboración de puntuales recreaciones arquitectónicas o de diferentes artilugios, además del empleo de recursos multimedia, o determinados efectos visuales, para transmitir un contenido al espectador.

En Euskadi, encontramos hasta 14 propuestas referidas a centros de interpretación y 76 museos, entre los cuáles, cuatro emplean espacios al aire libre como es el caso del Museo Chillida-Leku<sup>58</sup>.

Entre los muchos recintos que podemos destacar, se encuentran el Aquarium de Donostia, que reforzado por el entorno exterior, puede ser considerado como un auténtico espectáculo expositivo.

Asimismo, el Museo Vasco del Ferrocarril ubicado en Azpeitia, destaca por sus salas que presentan desde antiguos medios de locomoción, a una colección de relojes ferroviarios, o uno de los pocos talleres mecánicos que se conservan desde principios del siglo XX. Sin embargo, la verdadera atracción la constituye el viaje en tren de vapor desde sus instalaciones, hacia un recorrido de 10 kilómetros que transitan entre las inmediaciones del río Urola, con la finalidad de recrear los antiguos viajes en trenes durante la Revolución Industrial<sup>59</sup>.

Otra actuación interesante es el Museo Romano Oiasso de Irún, dado su planteamiento de tres salas dedicadas respectivamente, a tres temáticas diferenciadas: la influencia del mundo romano sobre la sociedad indígena; el hallazgo del puerto romano; y la conmemoración de la vida en la ciudad durante los siglos I y II de nuestra era, como si los visitantes pudiesen sintonizar tres canales de televisión diferentes<sup>60</sup>.

De distinta manera, hay museos que utilizan edificaciones con gran legado histórico, como marco para sus muestras. Este es el caso del Museo del Pescador, establecido en Bermeo dentro de la casa-torre Ercilla, que data del siglo XV y está declarada como Monumento Nacional. Entre sus instalaciones, destacan la representación del camarote de un capitán, o de una lonja de pescador, que persiguen introducir al público en ambientes temáticamente asociables a esta profesión<sup>61</sup>.

---

58. Entre los 76 museos, se incluyen también 2 Aquarium. 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/](http://www.kultura.ejgv.euskadi.net/)

59. A partir de su Web Oficial ([www.euskotren.es/castellano/museo/03.html](http://www.euskotren.es/castellano/museo/03.html)) y de la publicación 64 Planes para conocer Euskadi...

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

61. Información a partir de su Web Oficial ([www.bizkaia.net/Kultura/museoak/pescador/ca\\_index.asp](http://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.

Igualmente, el Museo Etnográfico de Artziniega, está albergado en un edificio histórico en cuyo interior se tratan de reproducir los oficios y formas de vida rurales y urbanas, mediante la muestra de materiales, o la reproducción de una vivienda burguesa, una cuadra, y partes de los interiores de una botica, así como de una taberna o una barbería, que remiten como si de un decorado cinematográfico se tratase, a otra época en la zona del municipio de Artziniega<sup>62</sup>.

También cabe precisar que algunos de estos recintos museísticos, contienen puntos de venta, como es el caso del Ecomuseo del Caserío Vasco en Artea, que además de contribuir a la difusión de la cultura rural vasca, promociona y comercializa sus productos alimentarios<sup>63</sup>. Obviamente, y como sucede con espacios que crean una ambientación especial, se consigue sugestionar a las personas, de tal manera que es más fácil obtener un rédito comercial.

Un ejemplo más evidente de lo anterior, lo constituye el Centro de Interpretación del Queso promovido en Idiazabal, dado que se encuentra rodeado de un paisaje con casas rurales y calles transitadas a menudo por ovejas. Recreaciones en su interior, como una antigua cabaña, o la vivienda ficticia del inventado ratoncito *Izal*, que ofrece diversos juegos para los niños, se unen a actividades como las de cata de quesos, o asistir al ordeño y elaboración del mencionado producto, que de nuevo, consiguen “vender a los ojos” del turista<sup>64</sup>.

Entre los recursos empleados por la tematización para transmitir un contenido, se encuentran las nuevas tecnologías, que los museos vascos, también emplean con esta finalidad.

Al respecto, podemos recordar el Centro de Interpretación de la Mitología Vasca ubicado en Balmaseda, ya que presenta visitas didácticas adaptadas según los diferentes tipos de espectadores que son introducidos en ambientes mediante ilustraciones, o decorados interactivos donde se recrean personajes legendarios como la diosa *Mari*, los *Galtzagorris* o las *Lamias*, entre otros<sup>65</sup>.

Por su parte, en el *Izenaduba Basoa*, también conocido como “Parque de Olentzero”, se pueden observar proyecciones y montajes audiovisuales, que permiten revivir la leyenda de este personaje, en el interior de un caserío del siglo XVI, que trata de representar su hogar. Además, la existencia de pequeños mecanismos y juegos ubicados en el exterior, llegan a configurar en conjunto, un pequeño parque de ocio<sup>66</sup>.

---

62. Información a partir de su Web Oficial ([www.artziniegamuseoa.org/](http://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/](http://www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/)

63. A partir de su Web Oficial ([www.artea-udala.org/Index.aspx?Cod=43&Idioma=0](http://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.

64. Información a partir de su Web Oficial ([www.idiazabalgaztarenmuseoa.com](http://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/](http://www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/)

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

66. Información a partir de: GONDRA, Ainhoa. “El bosque mitológico de Olentzero”. *Deia*, (4-12-2007). Y de la Web Oficial ([www.izenaduba.com](http://www.izenaduba.com))

Con todo, el dimensionado de los museos y centros de interpretación de Euskadi se muestra menor que otras actuaciones existentes en diferentes países, y que suponen realmente, auténticas muestras de tematización de la cultura a gran escala.

En relación a esto, como muestra, podemos presentar el caso de Skansen, un recinto que ubicado en Suecia, puede ser definido como una mezcla de museo al aire libre y parque zoológico. Sus instalaciones, constan de la representación de más de 150 casas y granjas que aluden a estilos autóctonos de diversas regiones del país, durante los siglos XVIII, XIX, y XX. Actualmente se considera parte del legado público sueco, tanto por el tiempo transcurrido desde su fundación en 1891, como por su popularidad<sup>67</sup>.

Diferente al caso anterior, es el *Parc du Puy du Fou*, ubicado en el departamento francés de la Vendée, al configurarse alrededor de las ruinas de un castillo del siglo XVI, denominado *Puy du Fou*, descubierto en 1977. De hecho, se puede asegurar que solo le falta contener atracciones mecánicas para poder presentarse como un parque temático, debido a sus recreaciones tematizadas, que junto a las históricas ruinas, pretenden transmitir el legado histórico del área. Incluso se construyó un gran coliseo con 6.000 asientos para observar luchas de gladiadores, o se representan ambientaciones vikingas, y un espectáculo nocturno de gran prestigio, no carente de recursos, con 1.200 actores entre los que se encuentran vecinos de la región, para escenificar los 700 años de historia del lugar<sup>68</sup>.

Finalmente, podemos extraer de este apartado, que gran parte de los recintos museísticos de Euskadi, presentan un tratamiento de los valores autóctonos, en materia de historia, cultura y tradición, que realmente preservan la identidad pública frente a determinadas actuaciones como las que pretenden satisfacer fácilmente a las masas y generar consumo, mediante una homogeneización internacionalista, que es manifestada en lugares como los centros comerciales, o determinadas actuaciones en los espacios urbanos. Así, podemos constatar las dos caras del influjo de la tematización: La más empleada, que olvida o suplanta la tradición autóctona para implantar una “nueva realidad”, y la requerida por espacios como los centros de interpretación, donde se extraen algunos métodos de la tematización, para transmitir el legado público y la tradición.

## 7. CONCLUSIONES

El estudio de una selección de aplicaciones en diferentes espacios urbanos y recintos de Euskadi, que reciben cierto influjo de las técnicas de tematización, constata que aspectos de esta estrategia de diseño parecen haberse implantado definitivamente, entre los lugares de dominio público, junto a otro tipo de realizaciones, a partir de asumir estas prácticas procedentes de espacios privados como centros comerciales y en última instancia, de los parques temáticos.

---

67. 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

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

Concretamente, en Bilbao, la zona de Abandoibarra y el museo Guggenheim, y en Donostia, el área entre el casco histórico y la playa de La Concha, nos parecen los ejemplos de ordenación urbanística pública, para usos mixtos, en el primer caso, y de promoción turística al explotar el legado histórico de la “belle époque”, en el segundo, como las dos realidades de asociación más evidente con la tematización de los lugares en Euskadi.

Asimismo, las recreaciones y la ordenación espacial en base a distintas temáticas presentes en varios recintos museísticos, también manifiestan el empleo de recursos afines a la tematización.

Sin embargo, no debemos olvidar los parques y zonas ajardinadas, como las primeras actuaciones en el espacio público, que desde el pasado anticiparon prácticas que contribuyeron al origen de los parques temáticos y por consiguiente a un nuevo ámbito en la tematización de los espacios.

De este modo, la urbe del siglo XXI, ve invadido su trasfondo estético por el establecimiento del espectáculo y el entretenimiento, como nuevos centros de poder, gracias a propósitos como los de generar una atmósfera agradable a los sentidos de los individuos, que propicie el consumo turístico o de ocio, tanto en lo que respecta a sus espacios públicos como privados. Y estos últimos parecen ganar terreno en la ciudad posmoderna.

Para la preservación de valores autóctonos en tradición e historia, como parte del legado público, el influjo de la tematización supone ciertos riesgos, que al modo indicado anteriormente, pueden ser aprovechados a conveniencia, como han demostrado los museos y centros de interpretación existentes en Euskadi, o pueden ocasionar la creación de nuevas realidades como algunas actuaciones urbanísticas o establecimientos privados, que por su mayor atractivo para las masas, supongan dejar en un plano cada vez más secundario, espacios y prácticas de identidad característica de una región.

Si bien, una de las posibilidades que ofrece la versatilidad del paisajismo en las ciudades contemporáneas, es la convivencia de unas y otras manifestaciones, por que precisamente su diversidad es algo totalmente habitual.

En cualquier caso, todo debe ser entendido bajo el contexto de la época y sistema actuales, donde el consumismo, y la globalización, han propiciado este tipo de manifestaciones culturales, así como en otro momento histórico dominaban tendencias diferentes.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

### 8.1. Libros

ANTON CLAVÉ, Salvador. *Parques temáticos. Más allá del ocio*. Barcelona: Ariel, 2005.

ANTON CLAVÉ, Salvador. *The Global Theme Park Industry*. United Kingdom: CABI Publishing, 2007.

BAZIN, Germain. *Paradisos - Historia del Jardín*. Barcelona: Plaza & Janes Editores, 1990. (V. Francesa, 1988).

- BOYER, M. Christine. "Ciudades en venta: la comercialización de la historia en el South Street Seaport". En: *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. (V.inglesa, 1992).
- BROWN, Brenda J. "Landscapes of Theme Park Rides: Media, Modes, Messages". En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002.
- CANOGAR, Daniel. *Ciudades efímeras. Exposiciones Universales: espectáculo y tecnología*. Madrid: Anjana Ediciones, 1992.
- CONAN, Michel. "The Fiddler's Indecorous Nostalgia". En: *Theme Park Landscapes, Antecedents and Variations*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Trustees for Harvard University, 2002.
- CRAWFORD, Margaret. "El mundo en un centro comercial". En: *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- GÓMEZ, B. Laurentino. *San Sebastián: historia de los parques de recreo a través de la tarjeta postal*. Barcelona: Viena, 2005.
- HUXTABLE, Ada Louise. *The Unreal America*. Nueva York: The New Press, 1997.
- MARLING, Karal Ann, *Designing Disney's Theme Parks. The Architecture of Reassurance*, Paris - New York, Flammarion, 1997.
- OLSBURG, Nicholas. "Chief Curator, Canadian Centre for Architecture". En: *Designing Disney's Theme Parks. The Architecture of Reassurance*. Paris - New York: Flammarion, 1997.
- PÁEZ de la CADENA, Francisco. *Historia de los Estilos en Jardinería*. Madrid: Ediciones ISTMO, 1998.
- SOJA, Edward W. "Por el interior de la exópolis: escenas del condado de Orange". En: *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- SORKIN, Michael. *Variaciones sobre un parque temático, la nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. (V.inglesa, 1992).
- VENTURI, Robert. *Aprendiendo de Las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- ZUKIN, S. "Disney World: The Power of the Façade / The Facade of Power". En: *Landscapes of Power: from Detroit to Disney*

## 8.2. 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).
- FERNÁNDEZ GALIANO, Luis. "La noche del ratón". *El País*, (1-10-1993).
- FERNÁNDEZ GALIANO, Luis. "Liberad al gnomo". *El País*, (20-12-1997).
- GONDRA, Ainhoa. "El bosque mitológico de Olentzero". *Deia*, (4-12-2007).
- LAFONT, Isabel. "La obra que perdió el Reina Sofía puede ser parte de una autopista". *El País*, (27-4-2009).
- LARRAURI, Eva. "El entorno del Guggenheim es empalagoso". *El País*, (14-10-2007).
- SAZATORNIL, Luis. "Las ciudades de la memoria y el moderno espectador: de las Exposiciones Universales al Touriste". En: *Cursos sobre el Patrimonio Histórico 8 - Actas de los XIV Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico*. Reinos, julio-agosto 2003. Editor: José Manuel Iglesias Gil. Santander: Gráficas Calima, 2004.

## 9. REFERENCIAS DE INTERNET

MITRASINOVIC, Miodrag. <http://web.nwe.ufl.edu/~wtilson/miodrag/dissertation.html>  
Web que presenta brevemente el ensayo doctoral de Mitrasinovic sobre los parques temáticos.  
[www.aedec.com](http://www.aedec.com)  
Web de la Asociación Española de Centros Comerciales. [www2.bilbao.net/bilbaoturismo/](http://www2.bilbao.net/bilbaoturismo/)  
Web de turismo de Bilbao [www.iaapa.org/index.asp](http://www.iaapa.org/index.asp)  
Asociación Internacional de Parques de Ocio y Atracciones. [www.industria.ejgv.euskadi.net/r44-636/es/](http://www.industria.ejgv.euskadi.net/r44-636/es/)  
Departamento de Industria, Comercio y Turismo del Gobierno Vasco. [www.snelac.com](http://www.snelac.com)  
Web oficial del Sindicato Nacional francés de espacios de recreo, atracciones y cultura. [www.themeit.com/index.htm](http://www.themeit.com/index.htm)  
Asociación Internacional del Entretenimiento tematizado. [www.tourisme-aquitaine.fr/es/](http://www.tourisme-aquitaine.fr/es/)  
Web de turismo de la región francesa Aquitaine. [www.turismoa.euskadi.net/s11-18805/es/](http://www.turismoa.euskadi.net/s11-18805/es/)  
Web oficial de Euskadi para turistas [www.turismo.navarra.es/esp/home/](http://www.turismo.navarra.es/esp/home/)  
Web oficial de turismo de Navarra

## 10. FUENTES DOCUMENTALES

### 10.1. Publicaciones

Cuenta Satélite de Turismo de la C.A. de Euskadi (2000-2004)  
Documento proporcionado por Eustat - Instituto Vasco de Estadística  
Folletos turísticos diversos sobre el País Vasco [www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/](http://www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/)  
Informe General Mega Park Bilbao. Documento proporcionado por Arcona Ibérica, S.A. [www.megapark.es/](http://www.megapark.es/)  
Listado de Museos en el País Vasco [www.turismoa.euskadi.net/](http://www.turismoa.euskadi.net/)  
Museos y Centros de Interpretación - 2007 [www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/](http://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/](http://www.kultura.ejgv.euskadi.net/)  
Publicación: *Planes para conocer Euskadi* [www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/](http://www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/)  
Folleto Turístico: *64 Planes para conocer Euskadi*, 2007. [www.turismoa.euskadi.net/s11-19142/es/](http://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/](http://www.industria.ejgv.euskadi.net/r44-2264/es/)

## 11. INTERNET

### 11.1. Fuentes propias de parques temáticos e instalaciones similares externas a Euskadi

Dirección central para los Complejos vacacionales y Parques de Disney: <http://home.disney.go.com/parks/>

Colonial Williamsburg: [www.colonialwilliamsburg.com](http://www.colonialwilliamsburg.com)

Isla Mágica: [www.islamagica.es](http://www.islamagica.es)

Parc du Puy du Fou: [www.puydufou.com/fr/](http://www.puydufou.com/fr/)

Parque Warner: [www.warnerbrospark.com](http://www.warnerbrospark.com)

Port Aventura: [www.portaventura.es](http://www.portaventura.es)

Skansen: [www.skansen.se/](http://www.skansen.se/)

Terra Mítica: [www.terramiticapark.com](http://www.terramiticapark.com)

Catalunya en Miniatura: [www.catalunyaenminiatura.com](http://www.catalunyaenminiatura.com)

## **11.2. Fuentes propias de recintos de ocio, parques, e instalaciones similares en Euskadi y Navarra**

Aquarium de Donosti: [www.aquariumss.com/es/index.htm](http://www.aquariumss.com/es/index.htm)

Centro Comercial Boulevard: [www.el-boulevard.com/](http://www.el-boulevard.com/)

Centro Comercial Max Center: [www.maxcenter.com/mainsite/common/default.aspx](http://www.maxcenter.com/mainsite/common/default.aspx)

Centro Comercial Zubiarte: [www.zubiarte.com/mainsite/common/default.aspx](http://www.zubiarte.com/mainsite/common/default.aspx)

Centro de Interpretación de la Mitología Vasca: [www.mitologiabaska.com](http://www.mitologiabaska.com)

Centro de Interpretación del Queso Idiazabal: [www.idiazabalgaztarenmuseoa.com/](http://www.idiazabalgaztarenmuseoa.com/)

Ecomuseo del Caserío Vasco: [www.artea-udala.org/Index.aspx?Cod=43&Idioma=0](http://www.artea-udala.org/Index.aspx?Cod=43&Idioma=0)

IMAX de Megapark: [www.imax-yelmocineplex.com/](http://www.imax-yelmocineplex.com/)

Izenaduba Basoa (Parque de Olentzero): [www.izenaduba.com](http://www.izenaduba.com)

Jardín Botánico de Bertiz: [www.parquedebertiz.es/](http://www.parquedebertiz.es/)

Jardín Botánico de Iturraran: [www.aiapagoeta.com/](http://www.aiapagoeta.com/)

Jardín Botánico Santa Catalina: [www.cuadrilladeanana.es/santacatalina/](http://www.cuadrilladeanana.es/santacatalina/)

Karpin Abentura: [www.karpinabentura.com](http://www.karpinabentura.com)

Kursaal Auditorio y Palacio de Congresos: [www.kursaal.org/berria/index.htm](http://www.kursaal.org/berria/index.htm)

Megapark Baracaldo: [www.megapark.es/sections/megapark/baracaldo.html](http://www.megapark.es/sections/megapark/baracaldo.html)

Museo Arqueológico, Etnográfico e Histórico Vasco de Bilbao: [www.euskal-museoa.org/](http://www.euskal-museoa.org/)

Museo de Alfarería Vasca: [www.euskalzeramika.com/](http://www.euskalzeramika.com/)

Museo de la Minería de Gallarta: [www.museominero.net/](http://www.museominero.net/)

Museo Etnográfico de Artziniega: [www.artziniegamuseoa.org/](http://www.artziniegamuseoa.org/)

Museo Guggenheim Bilbao: [www.guggenheim-bilbao.es/idioma.htm](http://www.guggenheim-bilbao.es/idioma.htm)

Museo Marítimo Ría de Bilbao: [www.museomaritimobilbao.org/](http://www.museomaritimobilbao.org/)

Museo Romano Oiasso: [www.irun.org/oiasso/](http://www.irun.org/oiasso/)

Museo Vasco del Ferrocarril: [www.euskotren.es/](http://www.euskotren.es/)

Planetario de Pamplona: [www.pamplonetario.org/](http://www.pamplonetario.org/)

Senda Viva: [www.sendaviva.com](http://www.sendaviva.com)