

## CAPITULO 6.

### Espacios exteriores urbanos. De las islas narrativas al paisaje artificial.

El capítulo aborda el diseño y los objetivos proyectuales y de diseño ambiental de los espacios exteriores en Disneyland, explorando cómo la artificialización del paisaje y la alteración sensorial han sido estratégicamente utilizadas para crear una experiencia cautivadora para los visitantes. En primer lugar, se analiza cómo las áreas temáticas de Disneyland están diseñadas para evocar nostalgia y seducir a los visitantes, sumergiéndolos en un mundo mágico y emocionante.

En el segundo bloque, se desentrañan los trucos y técnicas de diseño ambiental utilizados en Disneyland para crear una experiencia única. Se explora la dualidad entre los espacios interiores y exteriores, así como la importancia de la iluminación narrativa y la música de ambiente para sumergir a los visitantes en la narrativa del parque. También se destaca el uso de saltos de escalas y fundidos paisajísticos para crear una transición fluida entre las diferentes áreas temáticas, como i de la transición entre escenas de películas se tratase.

En el tercer bloque, se revela el despliegue infraestructural que se encuentra tras el ambiente construido de Disneyland. Se explora el concepto de sonambulismo tecnológico y cómo la planificación cuidadosa crea espacios potenciales no inicialmente previstos. Se analiza la construcción de los *utilidors* en Walt Disney World, una infraestructura subterránea que permite a los empleados moverse sin perturbar la experiencia de los visitantes. Además, se analizan de forma crítica las zonas de gobernanza del área de Florida, como Bay Lake y Lake Buena Vista, donde Disney ejerce control total sobre el entorno. Finalmente, se aborda el concepto de “Junk Space” y cómo se gestiona en Disneyland para mantener la coherencia temática.

En conclusión, el capítulo proporciona una visión detallada de cómo los exteriores de Disneyland, al igual que sus atracciones, han sido diseñados y planificados para crear una experiencia inmersiva y mágica para los visitantes. Se resalta la importancia de la narrativa, la música, la iluminación y la infraestructura oculta en la creación de la ilusión y el encanto que hacen de Disneyland un lugar único y cautivador, donde la alteración perceptiva favorece el consumo en los espacios comerciales de los que está repleto.

## 1. Algunos conceptos y objetivos esenciales en los espacios urbanos de Disneyland.

### 1.1. Artificialización del paisaje y alteración sensorial.

Con la apertura de Disneyland en 1955, surgió un paradigma ambiental que trataba de reproducir los paisajes ecológicos, culturales y psicológicos del sur de California. Al organizar su parque temático en torno a zonas inmersivas basadas en entornos ficticios, Walt Disney reemplazó el sórdido ambiente exótico de los parques de atracciones con modelos conceptuales de la mitología estadounidense a en una escala menor. Como veremos en los próximos apartados, *Main Street U.S.A.* representa las pequeñas ciudades, *Frontierland*, el mito de *Western Frontier*, *Tomorrowland*, la promesa corporativa y tecnológica del futuro. Estos mitos fueron empaquetados para su consumo inmediato y pronto convirtieron a Disneyland en la atracción más visitada del sur de California <sup>217</sup>.

El diseño ambiental es aplicado por los *Imagineers* a través de mecanismos arquitectónicos que provocan en los visitantes la inmersión en narrativas de la filmografía de Disney a través de la estimulación sensorial, que ya forman parte del imaginario de adultos y niños. Estas narrativas abarcan el conjunto de todos los parques Disneyland. El parque está concebido a través de “*long shots*” y “*close-ups*” <sup>218</sup>, dos términos cinematográficos que explican como los *Imagineers* planifican la percepción del espacio arquitectónico desde el punto de vista del usuario. En distancias largas, los colores, las formas, los sonidos y los olores crean un ámbito donde se van sucediendo hitos reconocibles, símbolos procedentes de las películas representadas en estos espacios. En la pequeña distancia, la aproximación al detalle crea una segunda lectura del espacio a través de una transición gradual que activa la sensación de descubrimiento.

Fig. 115.

No es casual que los primeros *Imagineers* que participaron en la creación del primer parque Disneyland de 1955 en Anaheim, California, fueran cineastas y animadores de la compañía Walt Disney Productions, como ya explicábamos en el segundo capítulo de esta tesis. Esta transferencia de profesionales para la creación de espacios abiertos y atracciones, donde la narrativa provenía de los clásicos animados de la empresa, es

217 Margaret Crawford, “The Ecology of Fantasy,” *L.A. Forum Publications*, 1988, laforum.org/publication/the-ecology-of-fantasy/.

218 Rahn, Suzanne. “The Dark ride of Snow White” en Jackson, Kathy Merlock, y Mark I. West, eds. *Disneyland and culture: essays on the parks and their influence*. Jefferson, N.C.; London: McFarland & Co, 2011.

esencial para la comprensión de los mecanismos inmersivos aplicados en el parque temático. En relación con el diseño ambiental, esto se traduce en la aplicación de distintas tecnologías y mecanismos para que el visitante de Disneyland forme parte de una historia previamente concebida y planificada.

La tridimensionalización de los efectos del cine supone todo un proceso de artificialización de la naturaleza: incluso elementos que parecen naturales son creados por el hombre para contribuir al conjunto que conforma cada uno de los escenarios o paisajes que habitarán los visitantes. La construcción de este paisaje artificial implica una modificación intencionada de la percepción sensorial del usuario.

En sus libros *Como percibimos el mundo* y *Los sentidos*, el neurobiólogo Ignacio Morgado explica que la realidad del mundo no es otra que la que interpreta la mente de los sujetos que lo habitan. El cerebro es la herramienta biológica que el ser humano posee para interpretar la realidad exterior, que no necesariamente coincide con la realidad interpretada en este órgano. El libro *Los sentidos* hace distinciones entre los cinco sentidos aristotélicos, de denomina “sentidos del mundo exterior” y otros como el



Fig. 115. Conjunto de elementos del área temática de *Star Wars Galaxy's Edge* conformando el llamado 'Long shot'.

Fuente: Fotografía de la autora.

sentido “de uno mismo”, el sentido de posición y movimiento, el sentido del bienestar físico o el sentido del equilibrio. A lo largo del libro de *Los sentidos* <sup>219</sup>, Morgado explica sentido por sentido la capacidad de producir emociones y recuerdos. Destaca para esta investigación cómo describe una de las herramientas más utilizadas desde hace unos años por los *imagineers* para construir el paisaje artificial que todos sus usuarios perciben como propio: la utilización del olor.

*“Es bien conocida la capacidad del sentido del olfato para evocar memorias emocionales remotas. Los olores evocan mejor que cualquier otro sentido memorias de la infancia, particularmente de los diez primeros años de vida. ¿Quién no ha revivido emociones de la temprana infancia al abrir un viejo baúl y recibir el impacto oloroso de los viejos juguetes, los vestidos y otros objetos? [...] Más que cualquier otro sentido, el olfato nos recuerda el pasado, creando de un modo muy vivo la sensación de «estar allí», de revivirlo. [...] Se ha demostrado que, aunque no nos demos cuenta, algunos estímulos olfatorios subliminales pueden llegar a afectar al estado de ánimo, los juicios sociales, las valoraciones que hacemos sobre las cosas o el consumo comercial de las personas.”*<sup>220</sup>

En el año 1986, Disney patentaba un aparato llamado ‘*Scent-emitting systems*’<sup>221</sup> que perfeccionaba un sistema de conductos para incorporar unas rejillas en atracciones que emitieran olores y completaran la experiencia. Desde la dulce efervescencia de la vainilla en *Main Street*, U.S.A., hasta la lenta quema de madera en *Spaceship Earth* y el aluvión de la brisa del océano y los campos de naranjos en las diversas versiones de *Soarin*, las máquinas olfativas de Disney se basan en una tecnología relativamente simple para mejorar la experiencia sensorial de su parque y enfatiza y exagera los recuerdos. Los *smellitizers* de Disney reciben la colocación de una sustancia perfumada (aromas artificiales) entre una fuente de flujo de aire fuerte (ventilador o aire presurizado) y la audiencia. Posteriormente se enciende y apaga el flujo de aire para que circule a través de la sustancia hacia el exterior, donde puede ser percibida.

Fig. 116.

---

219 Morgado Bernal and Camí, *Los sentidos*.

220 Morgado Bernal and Camí.P. 66-69

221 McCarthy, Scent-Emitting Systems.in sequence, a plurality of different scents includes a plurality of holders for scent-bearing chips; a mechanism for propelling these scents from a system; a mechanism for conveying, selectively, any desired scent holder into operative relation with the propelling mechanism; and a mechanism for actuating the propelling mechanism to propel scent from any desired scent holder in response to a programmed, predetermined sequence of scents of predetermined duration.”

La incorporación de este sistema a través de rejillas que se integran en el diseño del alzado de cada edificio en las fachadas de *Main Street U.S.A.*, principal espacio comercial del parque, servirá para aumentar las moléculas que olfativamente el usuario es capaz de percibir con olores agradables que le incitan al consumo.



Fig. 116. 'Smellitizers' integrados en la arquitectura de las fachadas de Main Street U.S.A (Candy Palace).  
Fuente: Fotografía de la autora.

## 1.2. Áreas temáticas como ‘insulamientos’.

Al introducir el concepto del entorno temático, Disneyland permitió que surgiera un nuevo sistema de uso del suelo, liberado del entorno físico real de la ciudad y basado en un paisaje de la imaginación. Al igual que las áreas de Disney, los entornos temáticos consisten en escenarios controlables diseñados para transmitir una imagen unificada. A partir de un conjunto limitado de temas, presentados con una consistencia y coherencia que no se encuentran en la vida cotidiana, ofrecen una experiencia reducida de una realidad más compleja, ya sea histórica, geográfica o cultural <sup>222</sup>.

Los parques temáticos, como casi cualquier entorno urbano, están divididos en partes. Son partes autónomas que, tanto por temática como por su condición física, nos envuelven de manera distinta. Tomando de nuevo como ejemplo el parque Disneyland, pero siendo extensible esto a casi cualquier parque temático, podemos entender cómo los puntos de conexión entre unas zonas y otras del parque son muy pequeños, y por la inteligente disposición de los elementos arquitectónicos o naturales, nunca es posible la percepción de un conjunto del parque en el que dos zonas interfieran visualmente entre sí. Se crean, en cierto modo, islas. Tal y como el filósofo Peter Sloterdijk describía el concepto de *Insulamientos* en el tercer libro de la trilogía *Esferas III, “Espumas”* la separación entre las zonas las convierte en mundos independientes que son percibidos de formas distintas entre sí.

*“La actividad de aislar como delimitación de un ámbito de objetos y como interrupción del continuo de la realidad es una idea general técnica, que sugiere considerar si unidades insulares más grandes no pueden haber sido producidas también por hacedores inteligentes”.*<sup>223</sup>

Sloterdijk afirma que no es siempre necesaria el agua como elemento que rodea un trozo de tierra para determinar unas condiciones determinadas en una isla, y que estas pueden ser configuradas por un ente inteligente (antropógenas) y no sólo de forma natural. Describe estas islas como ejemplos del mundo, y que las condiciones ambientales físicas, ya sean creadas natural o artificialmente, condicionan *“la inmersión del visitante en la atmósfera insular”*. Afirma:

222 Crawford, “The Ecology of Fantasy.”

223 Peter Sloterdijk, “Insulamientos. Para Una Teoría de Las Cápsulas, Islas e Invernaderos,” in *Esferas III: Espumas* (Madrid: Siruela, 2014), 237–43.

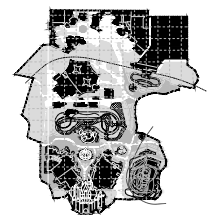
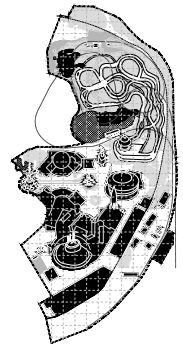
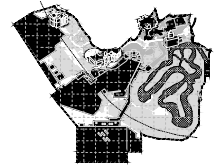


Fig. 117. ‘Insulamientos’ de Disneyland: cinco divisiones originales y sus adiciones, entendidas como islas por sus temáticas independientes. Fuente: Dibujo de la autora.

“El aislamiento es lo que hace de la isla lo que es [...]. Si las islas son prototipos de mundo es porque están separadas lo suficiente del resto del contexto del mundo como para poder constituir un experimento sobre la presentación de una totalidad en formato reducido”.<sup>224</sup>

Fig. 118.



Fig. 118. Dibujo ilustrativo en *The City in the City: Berlin. A Green Archipelago* (2013).

En cierto modo, cuando se aplica el concepto de isla a un modelo urbano estamos hablando de algo similar al concepto de archipiélago urbano que Oswald Mathias Ungers y Rem Koolhaas desarrollan en el libro *Berlin: A Green Archipelago, A City within a City*<sup>225</sup>. En su teoría, la idea de archipiélago aborda la tensión entre los centros históricos, típicamente vistos como la fortaleza de los espacios públicos tradicionales, y los campos metropolitanos más grandes y fragmentados que los rodean. En Disneyland, ocurre algo parecido a lo que se planteaba en el estudio de Berlín, pues existen varios centros que combinan distintas densidades y que se caracterizan por arquitectura singular en cada uno de ellos. Si bien, como describiremos más adelante, el gran espacio verde que se describía para Berlín, y que en este trabajo hemos denominado “espacio soporte”, se ha ido reduciendo con los años, el carácter de archipiélago del parque se mantiene a través de una arquitectura singular y de grandes espacios urbanos aislados que forman parte de un todo.

En los parques temáticos Disney, cada área conlleva una evocación particular, creando escenarios ambientales que transportan a los visitantes a mundos imaginados. En *Fantasyland*, por ejemplo, se recrea el universo de los cuentos de hadas, y los elementos arquitectónicos adoptan formas que emulan los trazos suaves y curvilíneos de los dibujos animados que representan. La ausencia de aristas rectas o verticales es una manifestación de este diseño imitativo.

Por otro lado, *Adventureland* sumerge a los visitantes en una atmósfera de misterio y exotismo, donde las construcciones sugieren una isla caribeña con influencias del estilo colonial español. En este lugar, es posible adentrarse en escenarios que evocan las aventuras del famoso personaje de Indiana Jones, como el templo donde recuperó el arca perdida.

En *Frontierland*, Walt Disney presentó un paisaje inspirado en el Oeste americano, pero no como una reproducción histórica precisa, sino como una historia imaginada donde la conquista ya ha sido realizada. Aquí, la arquitectura de madera se combina

<sup>224</sup> Sloterdijk.

<sup>225</sup> O. M. Ungers et al., eds., *The City in the City: Berlin: A Green Archipelago* (Zürich: Lars Müller Publishers, 2013).

armoniosamente con la presencia del agua, emulando el caudaloso río Mississippi. Esta área fue concebida por Disney como una forma de conectar emocionalmente a los visitantes estadounidenses con la historia de su país y con el espíritu pionero de sus antepasados. De este modo, *Frontierland* se convierte en una especie de versión del libro de historia de los Estados Unidos, ofreciendo lugares emblemáticos, como el “*Golden Horseshoe Saloon*”, o la isla de Tom Sawyer que remiten a momentos significativos de la historia colectiva.

Por último, *Tomorrowland* proyecta un futuro atómico y espacial lleno de esperanza y paz mundial. La arquitectura y decoración de esta zona adoptan una estética futurista y tecnológica, que enfatiza el liderazgo de Estados Unidos en la exploración espacial y los avances tecnológicos de la época en que fue concebida.

De esta manera, cada área temática en los parques Disney se presenta como un escenario cuidadosamente diseñado para transportar a los visitantes a universos fantásticos, evocando emociones, recuerdos y experiencias vinculadas a diversas narrativas y referentes culturales. Cada detalle arquitectónico y decorativo contribuye a la construcción de estas atmósferas inmersivas, lo que hace que los parques temáticos Disney se destaquen como espacios de entretenimiento y evasión excepcionales.



Fig. 119. 'Insulamientos' de Disneyland: cinco divisiones originales y sus adiciones, entendidas como islas por sus temáticas independientes. Fuente: Fotografías de la autora, 2021.

### 1.1.1. La división original

La inmersividad narrativa en torno a distintos temas de interés para los *imagineers* y el propio promotor, Walt Disney, animó a este conjunto de artistas, arquitectos e ingenieros a idear formas urbanas y líneas de desarrollo que fueran fieles a los distintos mensajes que se querían transmitir a los visitantes.

A pesar de ser la imagen más representativa de lo que representa la marca Disney ante el público general, los mecanismos de diseño ambiental del área temática de *Fantasyland*, la primera área que analizaremos, son los menos complejos en cuanto a técnicas y tecnología. *Fantasyland* representa una narrativa de cuento de hadas, y los mecanismos de producción ambiental que en este lugar se disponen se limitan a representarse con una arquitectura que emula los dibujos de los artistas animadores que provenían de la compañía Disney original, donde nunca existen aristas totalmente rectas o verticales porque los dibujos que imitan tampoco las tienen. El principal mecanismo es la sincronización del hilo musical que concuerda en cierto modo con la forma en que las películas se desarrollan: superpuesta al argumento principal, siempre existe una melodía que lo acompaña, y cuyos “hits” suenan siempre en la cabeza de aquellos que conocen estos filmes.

Sin embargo, en los inicios de esta significativa parte del parque, esta estética era bien diferente. El diseño ambiental implementado en esta área temática sucedió en los años ochenta, cuando la recuperación económica de los parques Disney permitió reimaginar un área que estuvo muy limitada en su desarrollo inicial por el ajustado presupuesto<sup>226</sup>. Debido a los problemas de tiempo y presupuesto que experimentaba la compañía Disney inmediatamente antes del gran día de apertura, las visionarias imágenes de su creador de una arquitectura que emulara un pueblecito del pasado, fueron sustituidas por una suerte de paneles de fachada con carteles de un estilo “feria medieval” muy distintos a su concepción inicial.

En sucesivas reformas, la introducción, relocalización y eliminación de atracciones no ha sido significativa en exceso, con la excepción de dos de ellas: *Matterhorn* (1959) y la gran estrella del lugar, *It's a small world* (1966), de la que disertaremos más extensamente en el capítulo anterior. Sin cambiar el aspecto de fachadas planas en el resto de la arquitectura

---

226 “The Imagineering Story,” 2019.

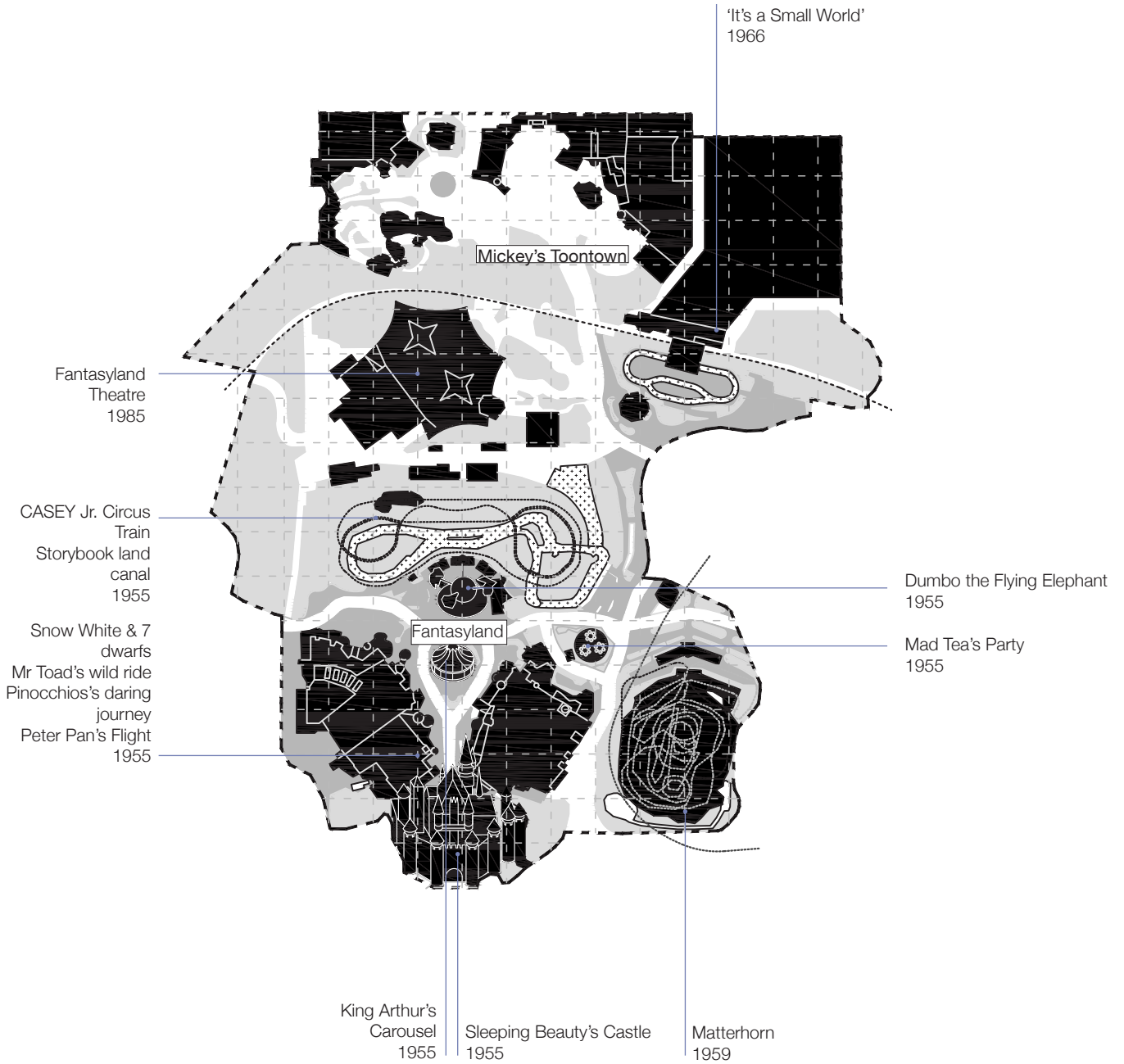


Fig. 120. Área temática de *Fantasyland* y *Mickey's Toontown*.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.



Fig. 121. Cambios en el área temática de *Fantasyland* (previo a la reforma de 1983 y tras la remodelación). Fuente: Disney Park's Blog.

de esta área, estas atracciones se convirtieron en dos iconos paradigmáticos del parque desde su inauguración. *Matterhorn Bobsleds*, inspirada como ya hemos anticipado en una montaña de los Alpes suizos en que combina el recorrido en el vehículo sobre raíl con robots animatrónicos en su interior, se convirtió en la estructura más alta del parque, superando incluso al icónico *Sleeping Beauty's Castle*, el otro icono de *Fantasyland*.

*It's a small world* fue una de las pocas atracciones que, tras la gran remodelación de *Fantasyland* en 1983, donde la compañía Disney invirtió 50 millones de dólares de la época en "tridimensionalizar" el área, no cambió su aspecto externo. Se convirtió en un icono, y su collage de edificios "cartoonish"<sup>227</sup> es conocido y recordado por la mayoría de sus visitantes como la representación arquitectónica de esa melodía pegadiza compuesta especialmente para su recorrido. Posteriormente, con la adición de Mickey's Toontown, el aspecto de dibujo animado se llevaría a la máxima expresión, y se exageraría hasta que las líneas de fachada se convierten en curvas en lugar de líneas.

Fig. 121.

El resto del aspecto externo de *Fantasyland* sí que cambia radicalmente con la reforma de 1983<sup>228</sup>. De hecho, la arquitectura empleada para la representación externa de cada atracción configura en gran medida la visión inicial de Walt Disney de cómo debería construirse este lugar. Cada atracción dedicada a un carácter Disney, contenida en un espacio interior totalmente independiente del exterior, como posteriormente explicaremos, tenía una manifestación hacia el exterior que representaba, en arquitectura de cartón piedra tridimensional, algo parecido al dibujo animado que representaría el hogar de estos personajes. Su concepción inicial tardó 28 años en convertirse en realidad, pero, de alguna manera, se hace patente la frase de la película *Peter Pan* (estrenada tan sólo un año antes de la apertura del parque) que Disney le dedicó a su tan preciada zona: "*Fantasyland está dedicada a todos aquellos que creen que, cuando le pides un deseo a las estrellas, los sueños pueden hacerse realidad*"<sup>229</sup>.

227 Término que se utiliza comúnmente en inglés para denominar a todo aquello de aspecto de dibujos animados.

228 Las fachadas de *Fantasyland* en Magic Kingdom (Florida) siguen en parte con el aspecto del primer *Fantasyland* de Disneyland, puesto que se construyeron a su imagen y semejanza y en Florida no fueron reformadas. Por ello, es posible establecer la comparativa del tipo de espacio de fantasía concebido por las dos generaciones de *imagineer* que crearon esta área temática.

229 "The Disneyland Story". Octubre de 1954. Presentador: Walt Elias Disney. Disponible en el DVD *Walt Disney Treasures: Disneyland USA*, Duración 28:09 min.



Fig. 122. Áreas temáticas de Frontierland, Critter Country y Star Wars Galaxy's Edge.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

En *Frontierland*, la obsesión patriótica del promotor Disney presentó el paisaje del Oeste americano a modo de historia imaginada donde la conquista ya ha sido realizada, y la arquitectura de madera que construyó su país se erige en perfecta combinación con el agua que emula el caudaloso río Mississippi.

Los visitantes caminan hacia lo que parece una pequeña ciudad del *'far west'* americano del siglo XIX que cuenta con aceras de madera, pequeñas tiendas pintadas de un sinfín de colores pastel, un exuberante salón de comidas y espectáculos y una galería de tiro. Las impresiones de botas de vaquero y herraduras están estampadas en el pavimento, y la música *country* resuena en el aire. Incluso los botes de basura de metal marrón, contruidos y decorados para que parezcan hechos de tablas, contribuyen a la temática del lugar. En *Rivers of America*, más tiendas y restaurantes se doblan alrededor de una gran pasarela donde se puede avistar la isla de Tom Sawyer y una vasta imagen que reproduce los paisajes del Gran Cañón, albergando la atracción conocida como *Big Thunder Mountain*. A través de diversos elementos arquitectónicos y escenográficos, como los dispositivos de sonido, estratégicos elementos decorativos y una arquitectura que emula los escenarios de la conquista, el visitante experimenta una inmersión mental y ambiental en el mundo que los *imagineers* quisieron que conociéramos.

Ocupa la mayor superficie del parque, casi el 33% del total<sup>230</sup>. Posteriormente a su inauguración, se anexaron nuevas zonas temáticas con el fin de equiparar así las partes que lo conformaban, aunque las nuevas áreas siguen perteneciendo a este entorno. Una de ellas, *New Orleans Square*, inaugurada en 1966, fue descrita por Walt Disney de la siguiente forma:

Fig. 123.

*“En atmósfera y arquitectura, recordará la Ciudad Creciente de hace un siglo. A lo largo de calles sinuosas y de patios cerrados, los huéspedes encontrarán elegantes tiendas que añaden una nueva dimensión a Disneyland, ofreciendo productos inusuales para el coleccionista de antigüedades y el cazador de souvenirs. Las tradiciones francesas y criollas de Nueva Orleans sazónarán los restaurantes de la zona”<sup>231</sup>.*

Por otro lado, la otra área surgida de *Frontierland* fue el entonces *Bear Country* o *Indian Village*, hoy denominado *Critter Country*. En su momento, reprodujo la arquitectura de los

230 Chris Strodder, *The Disneyland encyclopedia: the unofficial, unauthorized, and unprecedented history of every land, attraction, restaurant, shop and major event in the original magic kingdom*, 2nd ed (Santa Monica: Santa Monica Press, 2012).

231 “The Imagineering Story,” 2019.

nativos americanos, quizás pensando que su exotismo contrastaba con la bien medida atmósfera 'western' del resto del área. A medida que las décadas pasaban, sufrió varios cambios en el nombre. La zona adquirió su nombre actual con la introducción de la atracción *Splash Mountain* en 1989, una montaña rusa acuática cuyo vehículo se conforma con unos troncos-barca que se mueven entre animatrónicos con forma de insectos<sup>232</sup> y caen para provocar grandes salpicaduras. En los últimos años, la mayor expansión tiene nombre propio y responde a *Star Wars: Galaxy's Edge*, una zona totalmente dedicada a la franquicia de la Guerra de Las Galaxias adquirida por Disney.

W. Disney afirmaba a los visitantes estadounidenses que en *Frontierland* el objetivo era "darnos la sensación de haber vivido, aunque fuera sólo un rato, en los días de los pioneros de nuestro país", para que "todos nosotros, ya sea estadounidenses de 10ª generación o nativos, tengamos motivos para estar orgullosos de la nuestra historia". *Frontierland* iba a ser una versión del libro de historia de los Estados Unidos, ofreciendo a sus visitantes lugares tan emblemáticos como el "Golden Horseshoe Saloon". En cierto modo, la actual serie *Westworld* (HBO, 2016-actualidad), basada en una película de 1973 escrita y dirigida por Michael Crichton, emula estos mismos principios elevando el parque temático a la máxima expresión por no sólo tratarse de una creación de escenarios del oeste, sino de la creación de robots que interactúan con los visitantes.

En otras zonas, sin embargo, como *Adventureland*, la atmósfera, que rememora esos ideales de lugares lejanos y el exotismo de un lugar nuevo y desconocido, es deudora de otro tipo de dispositivos como pequeños vaporizadores de agua que mantienen la espesa vegetación que ocupa este lugar, así como la humedad provocada directamente por la extensa superficie de agua que se proyectó para la zona. La arquitectura del lugar sugiere que ese mundo desconocido que nos envuelve, y se ubica en algún tipo de lugar lejano donde impera el estilo colonial español y donde es posible sumergirse en el mismo templo donde Indiana Jones corría perseguido por una gran roca esférica, en el interior de su *dark ride* homónima. Esta referencia continua a los viajes y exploraciones promovidas en el final de la época victoriana no eran sino una versión algo más modernizada de los viajes a la luna que evocaba *Lunapark* en Coney Island.

---

232 *Critter* significa en inglés bicho, criatura. A partir de la introducción de *Splash Mountain*, las atracciones de esta pequeña área se reconfiguraron para que la temática general concentrara todo este universo de pequeños animales. Otra de las atracciones más conocidas de este lugar es la llamada *The Many Adventures of Winnie The Pooh*, el conocido oso y compañeros animales creados por Disney.

Fig. 123. Área temática de *New Orleans Square*.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2018.



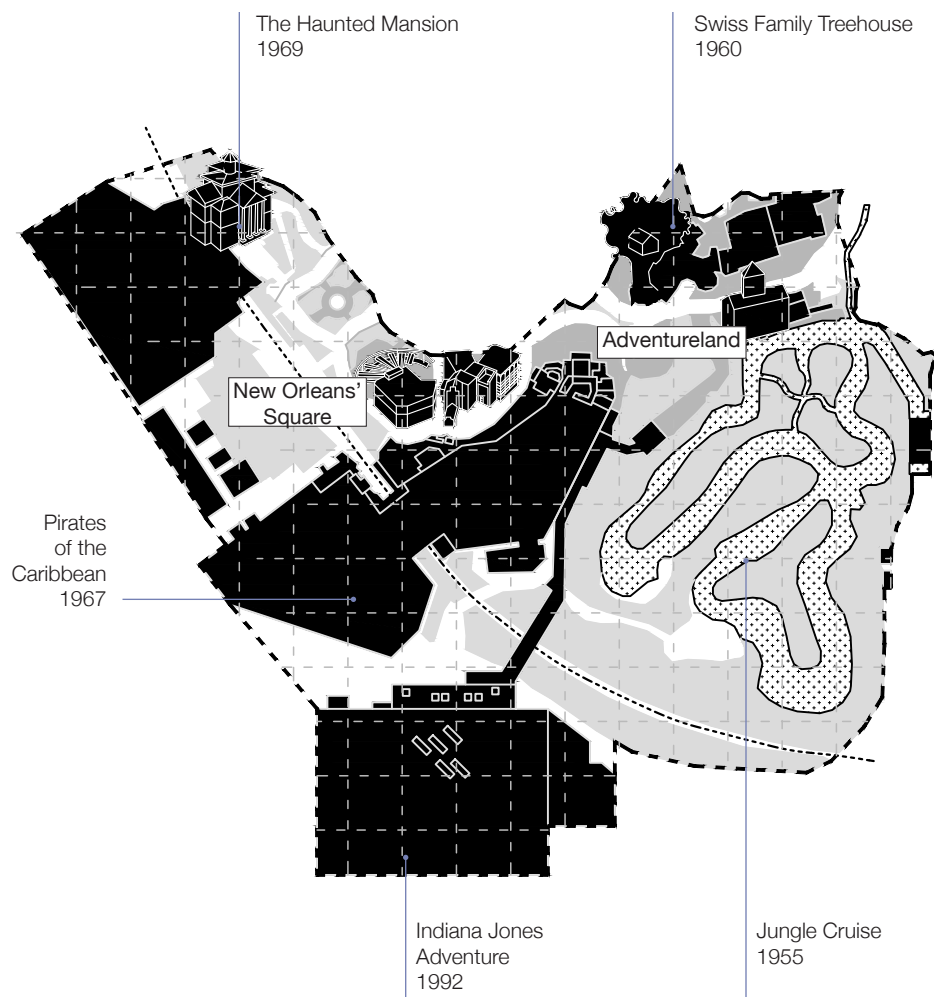


Fig.124. Áreas temáticas de Adventureland y New Orleans Square. Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

Aunque el proyecto original del parque ubicara *Adventureland* en un área muy distinta de donde finalmente se construyó, los planos siempre incorporaban elementos similares, como el estanque donde se construiría el '*Jungle Cruise*' (o "cruceiro de la jungla"). El nombre de esta zona también comenzó siendo distinto. Como la serie de documentales de los años 50 que Disney lanzaba sucesivamente, '*True life*', se había denominado previamente '*True life Adventureland*'<sup>233</sup> simplificándose más tarde. Las propias atracciones no estaban definidas en exceso, ni tampoco su estética, construyéndose en su mayor medida in situ durante su montaje, teniendo claro sólo, como condición indispensable, que debía ser el área más frondosa del parque, respetando las especies que se trasplantarían desde el huerto original sobre el que el parque completo fue construido. La inmersión en un mundo desconocido que debía experimentar el visitante debía ser total.

El *Jungle Cruise*, construido en ese gran estanque del que ya hablamos, fue la única atracción del área durante varios años en primer parque de Anaheim, California. Para su planificación y construcción, la compañía Disney envió a selvas de varios lugares del mundo a estudiosos del mundo animal a filmar y estudiar los movimientos de los animales que allí habitaban y los mostraría en sus documentales, para reproducirlos con la mayor fidelidad en una reproducción de su hábitat por los que pasaría el cruceiro. Un aspecto clave que lo distingue de otras atracciones de Disneyland son los actores que narran la historia de la aventura que el visitante debe vivir. A lo largo de la historia, el tono con el que ésta se narraba ha ido cambiando, tal vez, era necesario reducir la amenaza ante unos inocentes niños de las arañas, bestias de la jungla y salvaje.

Hasta 1962 no se inauguraron *Tahitian Terrace*, *Swiss Family Treehouse* y *Big Game Safari Shooting Gallery*. Desde que se añadiera un año más tarde la atracción *Enchanted Tiki Room* hasta el año 1992, cuando se construyó la *dark ride* que actualmente concentra una de las mayores afluencias del parque, Indiana Jones, pasaron casi treinta años en los que *Adventureland* fue una de las zonas con menos modificaciones de todo Disneyland.

*Adventureland* ha sido -y es- una amalgama de atmósferas de inspiración africana, asiática y polinesia que es más cinematográfica que real que, sin duda, era el objetivo inicial de sus creadores.

---

233 Seth Kubersky et al., *The Unofficial Guide to Disneyland*, 2018.

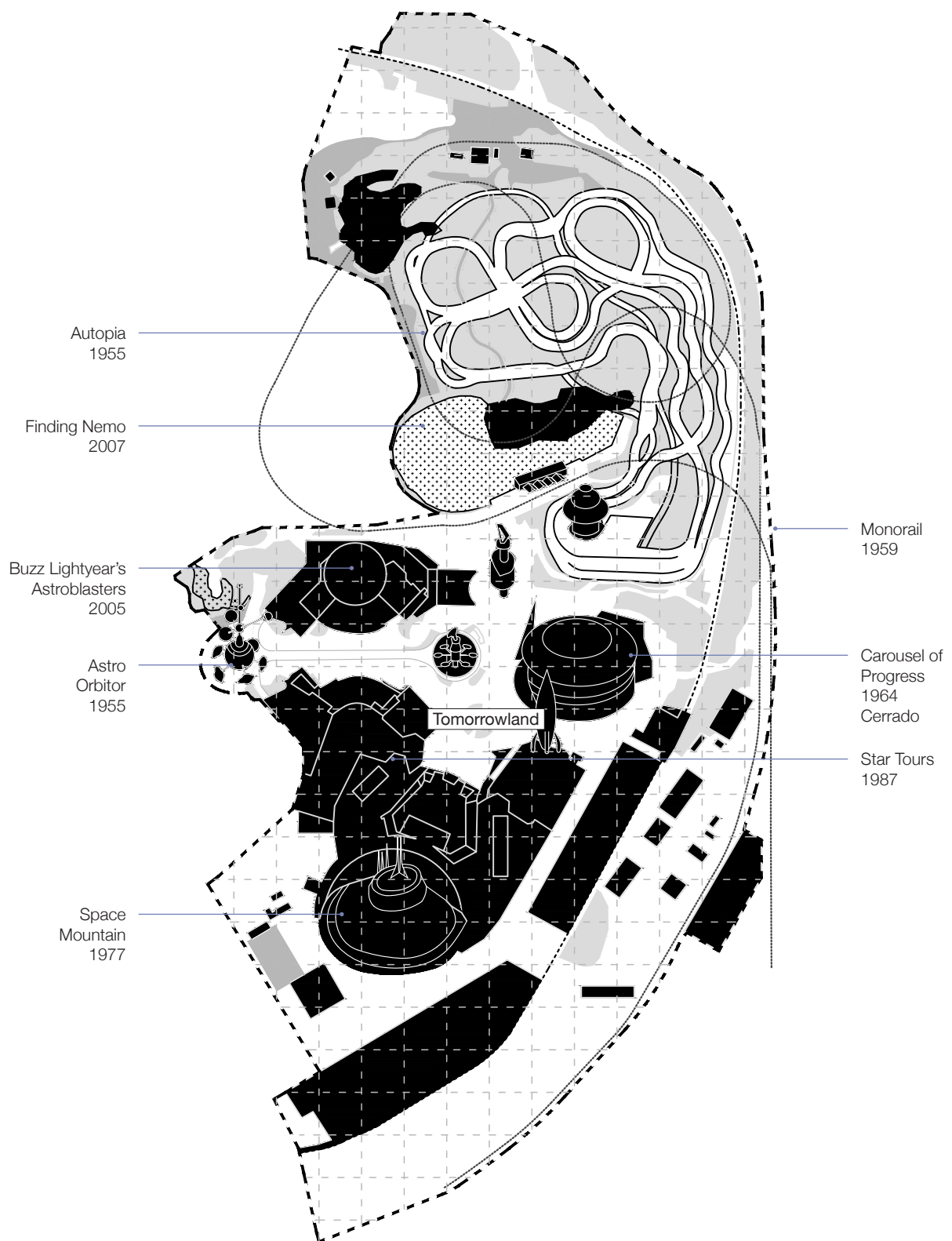


Fig. 125. Área temática de *Tomorrowland*.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

Fig. 126. *Tomorrowland* es una materialización dentro de Disneyland de una Exposición Universal a pequeña escala. Se trata de un lugar donde se combinan atracciones, tecnologías del transporte, de la comunicación y de nuevas fuentes de energía. El espacio urbano se colmata de símbolos representando a los Estados Unidos, que se encontraban a la cabeza en cuanto avances tecnológicos, en la carrera espacial y en el entusiasmo por la divulgación de la ciencia. La primera versión de este lugar poseía, además, un indudable carácter didáctico. El ya mencionado “Cohete a la luna” patentado por Walt Disney en colaboración con agentes de la NASA o “20000 Leguas de viaje submarino” basado en la obra de Julio Verne mostraban los mayores deseos humanos de conquista del mar y del espacio -que, en 1955, aún estaba por llegar-. Su atracción más famosa era *Autopia*, un gran circuito mecanizado de coches futuristas donde era posible disfrutar a modo de paseo o de carrera un viaje por el campo. Cuando Disneyland Anaheim (California), el primer parque construido, se inauguró en 1955, el área de *Tomorrowland* era la única que no se había terminado y había dejado espacio reservado para evitar la obsolescencia de los avances científicos que entonces mostraba. Es la zona que más atracciones ha dejado atrás desde su apertura. El “Cohete a la Luna” fue reconfigurado en 1975 al haberse convertido esta fantasía en historia tras el primer alunizaje de 1969 y otras atracciones como “Misión hacia Marte” se incluyeron en una clara muestra de los siguientes objetivos de este ambicioso mundo.

En la época actual, la producción de efectos ambientales de *Tomorrowland* se ha centrado en la transformación de una infraestructura ya existente en la simulación constante del mundo creado inicialmente por George Lucas y recientemente adquirido por Disney: *Star Wars*. Así, los videos proyectados en atracciones como *Star Tours* se han sustituido por escenas de esta afamada serie de películas, y los dispositivos que provocan esa inmersión del espectador adquieren una estética similar a los decorados de lugares como la Estrella de la Muerte o el Halcón Milenario. El mayor ejemplo de esta “conquista” del universo *Star Wars* de *Tomorrowland* se manifiesta en la conocida atracción *Space Mountain*. Esta atracción, creada en 1977, fue una de las primeras montañas rusas de interior, donde no sólo era importante la provocación de una emoción en el visitante, basada en la adrenalina sino, como ocurría en muchas ocasiones en los parques Disneyland, la educación en lo que podía ser un viaje interestelar. El gran contenedor que envuelve los raíles y la gran estructura de montaña rusa convencional está plagado de dispositivos de proyección de luz y sonido que se configuran en distintas posiciones obedeciendo al recorrido de los vagones. El recorrido muestra grandes asteroides en forma de luz, color y movimiento que ahora, desde la implementación de *Star Wars* en la temática de esta atracción, se sumergen en la famosa melodía John

Williams de las películas donde el viaje espacial ahora forma parte de todo ese mundo. Aunque el interior de estas atracciones haya cambiado en muchos casos su temática, sin embargo, el aspecto exterior no ha variado demasiado.

Como ya se ha mencionado, *Tomorrowland* se erige como una manifestación inequívoca de la concepción de Progreso concebida por Walt Disney. Este concepto, que surgió como una inquietud predominante en la sociedad posterior a la Primera Guerra Mundial, permea toda la obra animada de Disney y sus parques temáticos. El filólogo inglés John B. Bury, en su obra *The Idea of Progress*<sup>234</sup>, contextualiza que desde la modernidad, la noción del progreso adquirió una presencia crucial en el imaginario occidental, evolucionando como la fundación de una perspectiva optimista de la historia, la cual se concibe como un continuo avance humano y aproximación hacia formas de vida social cada vez más plenas. Esta temática recurrente en las películas y atracciones de Disney alcanzó su apogeo en el Carrusel del Progreso, que, tras intentos previos fallidos como *Progressland* o la *Edison Square*<sup>235</sup> como nuevas áreas temáticas, cristalizó como un monumental escenario habitado por robots audio-animatrónicos que pronunciaban discursos sobre ideales revolucionarios.



Fig. 126. Área temática de *Tomorrowland*.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

---

234 J. B. Bury, *The Idea of Progress: An Inquiry into Its Origin and Growth* (New York: Dover Publications, 1987).

235 Kubersky et al., *The Unofficial Guide to Disneyland 2018*.

Al contrario que en el resto de las zonas del parque derivadas de películas, documentales o imaginaciones de sus creadores, la inspiración para crear *Main Street U.S.A.* proviene de la vida real de Walt Disney. En una evocación de una típica calle comercial del cambio de siglo en América. Disney reprodujo el estilo y la forma de entender la ciudad de su hogar: Marceline (Missouri). Desde la apertura de Disneyland, *Main Street* ha mantenido las mismas características y muchas de las tiendas –al menos, su aspecto exterior–: farmacias, panaderías, mercados de flores, joyerías, restaurantes, etc. Disney no sólo creó una calle que recordara a su hogar de la infancia, se inspiró en este para que ésta fuera una exacerbación de las características más amigables y entrañables de los hogares de la infancia de los visitantes. Un lugar civilizado, idealizado, donde todo brilla y se mantiene fresco como el primer día. Todos los defectos de estos lugares habían sido erradicados para crear la perfecta entrada a un parque que debía cambiar las vidas de sus visitantes.

En esta calle, la apariencia de los edificios se construye con una idea de provocar un sentimiento acogedor, donde nada malo pueda pasar. La escala de la arquitectura del lugar que los primeros *Imagineers* idearon para *Main Street* está estudiada al detalle para crear este sentimiento. Con el *Sleeping Beauty's Castle* al fondo, la perspectiva se trucó para que, desde la distancia, éste se erigiera más imponente. El mismo castillo posee piezas más grandes en la parte inferior que en la superior, para que desde la vista bajo su sombra se percibiese más monumental. Por toda la calle, en el lugar más construido en proporción de todo el parque, la planta baja de los edificios se escaló alrededor de 0.9 para que las entradas a los comercios adquirieran una escala más amigable a los 'pequeños' visitantes. Los pisos superiores se reducen aún más en escala, ya que nunca son accesibles para los espectadores, sino que actúan tan sólo como decorados. La parte superior, ambientada con bonitas mansardas de teja que emulaba la arquitectura americana que Disney había conocido, está escalada en torno a un 60%.

El brillante color de las fachadas, restaurado a menudo según el original de 1955 para siempre poseer un aspecto rejuvenecido, decora elementos arquitectónicos antiguos dispuestos siempre para provocar una atmósfera de nostalgia, como describiremos en uno de los próximos apartados. Las ventanas se adornan con bonitos mensajes que simulan anunciar los poseedores ficticios de esas casas –uno de ellos, Elias Disney, recordaba al padre de Walt, ya fallecido. Balcones y otros elementos de metal siempre ornamentado y otro sinfín de elementos son la fachada del lugar donde colores, árboles brillantemente podados y escaparates estudiados al milímetro, crean una atmósfera para

deleitar a la vista, al olfato y a otro sinfín de sensaciones. Las tiendas, interconectadas dentro de los edificios creando un recorrido alternativo, conviven con decenas de espectáculos que ocurren en las calles, bandas de música, cabalgatas a varias horas del día y actores y personajes que interactúan con los visitantes que se dirigen hacia las atracciones.

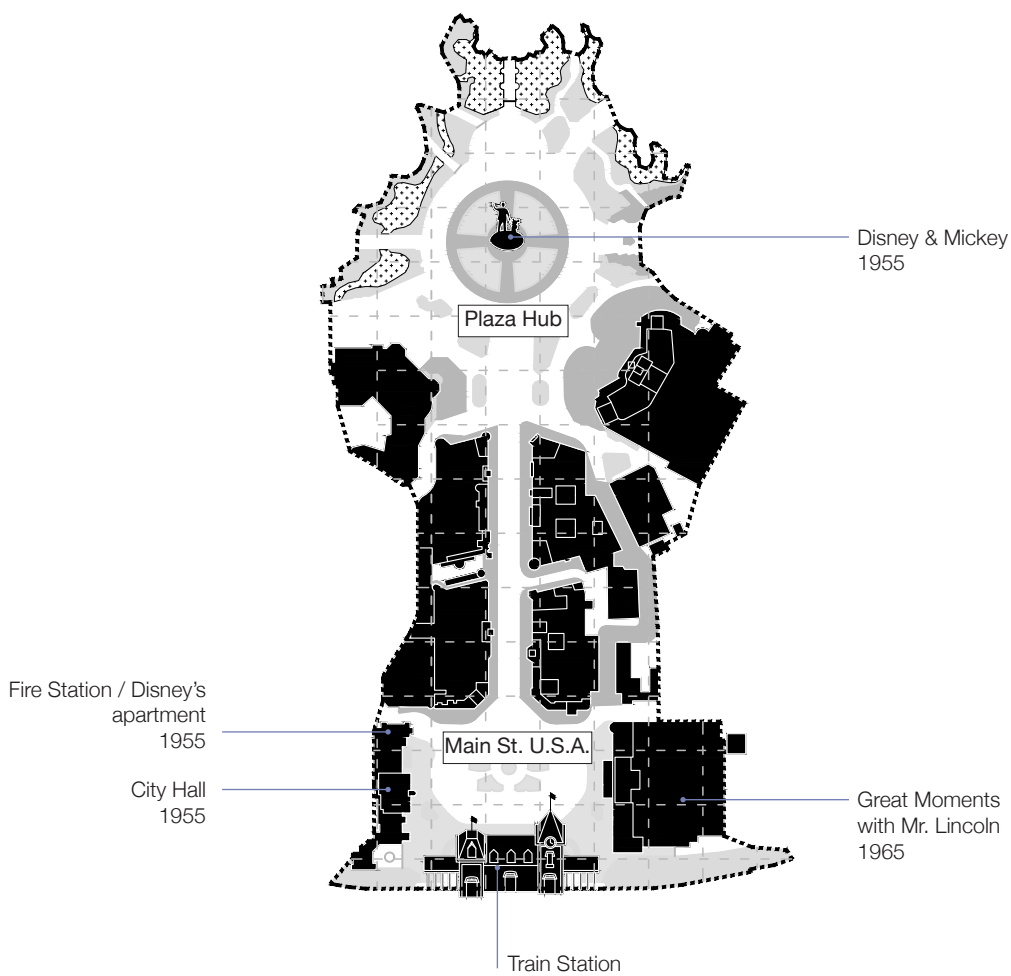


Fig. 127. Área temática de *Main Street U.S.A.* y *Plaza Hub*.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.





Rise of the Resistance  
2019

Millenium Falcon  
Smuggler's Run  
2019

The Haunted Mansion  
1969

Star Wars  
Galaxy's Edge

New O  
Squ

Pirates  
of the  
Caribbean  
1967

Big Thunder  
Mountain  
1979

Frontierland

Golden Horsoe  
Saloon  
1955

Critter  
Country

The many  
adventures  
of Winnie  
the Pooh  
1988

Splash  
Mountain  
1989

Fantasyland  
Theatre  
1985

Disney & Mickey  
1955

Plaza Hub

CASEY Jr. Circus  
Train  
Storybook land  
canal  
1955

Snow White & 7  
dwarfs  
Mr Toad's wild ride  
Pinocchios's daring  
journey  
Peter Pan's Flight  
1955

Fire Station / Disney's  
apartment  
1955

City Hall  
1955

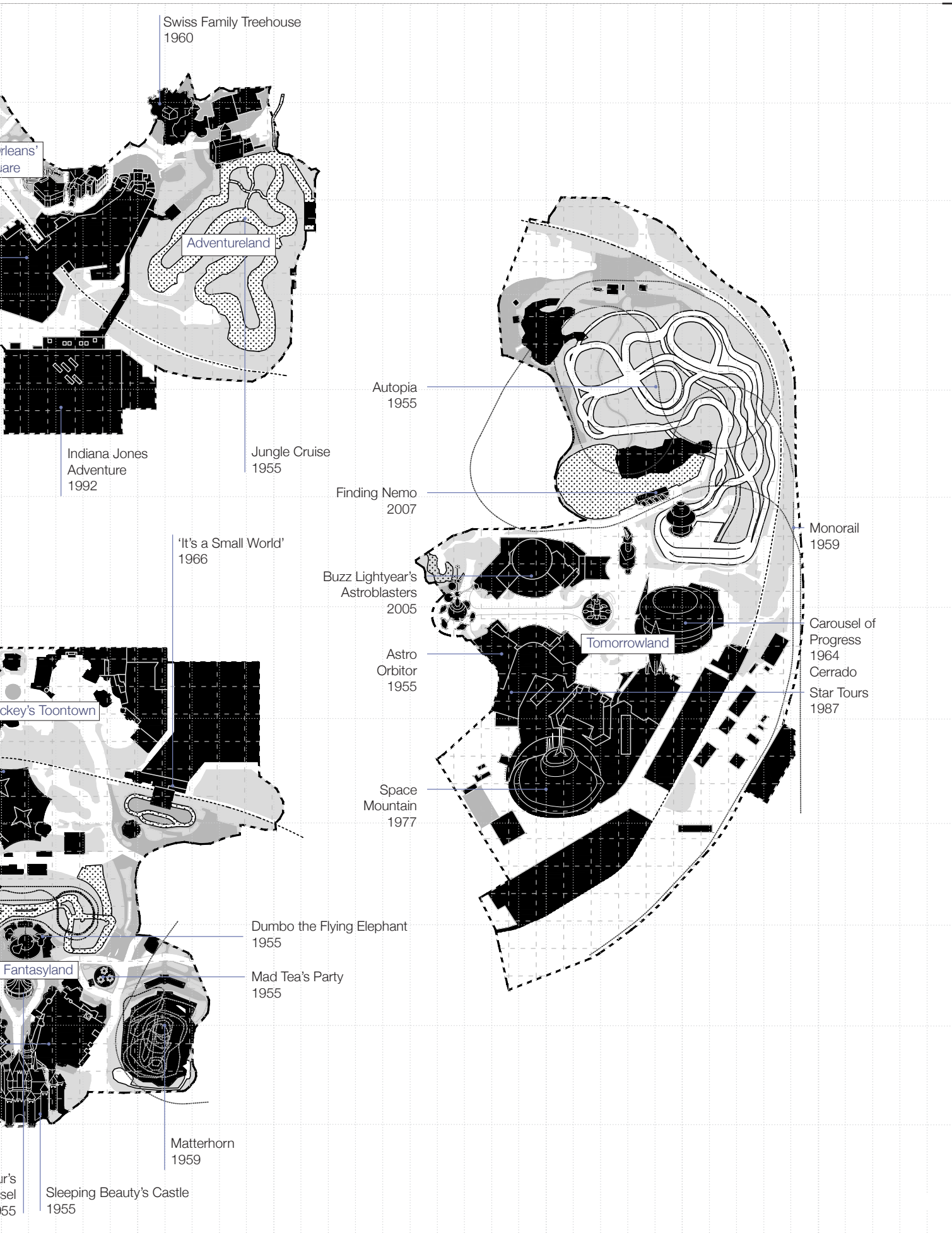
Main St. U.S.A.

Great Moments  
with Mr. Lincoln  
1965

Train Station

King Arthur  
Carou  
19

# Disneyland's Islands



Swiss Family Treehouse  
1960

New Orleans'  
Jazz  
1956

Adventureland

Indiana Jones  
Adventure  
1992

Jungle Cruise  
1955

Autopia  
1955

Finding Nemo  
2007

'It's a Small World'  
1966

Buzz Lightyear's  
Astroblasters  
2005

Astro  
Orbitor  
1955

Tomorrowland

Monorail  
1959

Carousel of  
Progress  
1964  
Cerrado  
Star Tours  
1987

Mickey's Toontown

Space  
Mountain  
1977

Dumbo the Flying Elephant  
1955

Mad Tea's Party  
1955

Fantasyland

Matterhorn  
1959

Sleeping Beauty's Castle  
1955

### 1.1.2. Copia y re-descripción.

Como ya hemos adelantado, la expansión de los parques temáticos Disneyland por toda la geografía mundial incluyeron nuevas versiones del primer Disneyland y parques secundarios cuya temática abarcaba otras narrativas. Con el parque temático de California, los *imagineers* crean un modelo propio que posteriormente es copiado y reconfigurado en todas sus localizaciones.

Como indicaba el arquitecto Juan Herreros en el texto sobre el estudio de arquitectura argentino adamo-faiden titulado “Ilustres copiones”<sup>236</sup>, la reproducción de un modelo en la obra de los arquitectos y las pequeñas diferencias de un proyecto a otro, son las que construyen el perfil contemporáneo de la arquitectura que lo conforma. De la misma forma en la que Herreros describe la obra de este estudio, podemos retratar las referencias utilizadas por los creadores los parques Disney repetidos en todos los países. Los ‘*Magic Kingdoms*’ son reinterpretaciones constantes del primer parque temático atendiendo a las necesidades impuestas por el terreno, la política local, la capacidad presupuestaria de la empresa en el momento de la construcción o la cultura de sus visitantes.

Los propios arquitectos Sebastián Adamo y Marcelo Faiden indicaban en su texto “El constructor contemporáneo”<sup>237</sup> citado asimismo por Herreros que “*el constructor contemporáneo [...] nos recuerda lo subestimada, desacreditada y fructífera que resulta la imitación como técnica*”. La copia de sus propios modelos y la re-descripción de sus referencias en las apariciones de nuevas franquicias de los parques temáticos de la compañía Disney revela toda una declaración de intenciones a la hora de establecer qué tipos son los más exitosos como espacios para el ocio y cómo deben ser modificados en respuesta a unas necesidades concretas.

En los seis parques *Magic Kingdom* coexisten áreas temáticas similares o iguales a las cuatro primeras proyectadas para Disneyland, que mantienen el concepto y cambian su forma, su orientación o su distribución para adaptarse a los condicionantes de cada localización.

---

236 Juan Herreros, “Ilustres Copiones,” in *Adamo-Faiden*, vol. N.65, 2G (Barcelona: Gustavo Gili, 2013), 4–11.

237 Sebastián Adamo and Marcelo Faiden, “El Constructor Contemporáneo,” *Arq*, 2009.

Fig. 128. Vista de *Main Street USA* en Disneyland, California (primera fotografía) y sus reproducciones posteriores.

Fuentes:

1: Fotografía de la autora (color)

2: Fotografía de la autora (color)

3: Fotografía de la autora (color)

4: Fotografía de la autora (color)

5: (blanco y negro) Tess Koman y Kristin Salaky.

6: (blanco y negro) Fuente: Yahoo.



1: Disneyland. Anaheim, California (EE. UU.)



4: Tokyo Disneyland, Japón.



2: Magic Kingdom. Orlando, Florida (EE. UU.).



5: Hong Kong Disneyland, China.



3: Disneyland Paris, Francia.



5: Shanghai Disneyland, China.

En el parque original de 1955 en California, *Main Street U.S.A.* como zona de transición entre la entrada y el centro del parque, se ubica en posición norte sur. El parque inicialmente dividido en las cuatro áreas adicionales que ya hemos mencionado tiene *Fantasyland* al nordeste, *Tomorrowland* al sudeste, *Adventureland* al suroeste y *Frontierland* al noroeste. Una línea de ferrocarril, llamada *Disneyland's Railroad*, conecta todas las áreas por el perímetro, rodeando el parque y ofreciendo una vía alternativa por la que llegar a otras zonas. A pesar de la adición de más zonas en conexión con las áreas temáticas ya existentes, las cuatro zonas que surgen de la centralidad que conforma el castillo al final del eje de *Main Street U.S.A.* es una constante en todas las filiales.

En *Magic Kingdom* (Walt Disney World, Florida, 1971), un proyecto de mayor ambición en cuanto a escala y alcance, la dimensión aumenta en gran medida, aun manteniéndose las cuatro áreas principales de Disneyland. Aumenta el diseño del parque de espacios sin edificar, pues en el primer ejemplo de Disneyland muchas de las atracciones se localizan fuera de los límites del ferrocarril que conecta las áreas del parque y la vía férrea ha tenido que irse modificando para dar cabida a las distintas ampliaciones.

Tokyo Disneyland (1983, Tokio, Japón), cambia la posición de la entrada al noroeste del parque, y cubre la calle *Main Street U.S.A.* con una gran cubierta que proteja el espacio comercial de las inclemencias del tiempo. En su afán por imitar sus propios modelos de mercado local, el resto del parque se estructura de forma fiel al esquema organizativo del primer Disneyland, con la salvedad del cambio de nombre de *Frontierland* por *Westernland*, un nombre más apropiado para la visión de un extranjero de lo que supone el oeste americano.

En Disneyland Paris (1992, Marne-la-Vallée, Francia), la posición de *Main Street U.S.A.* adquiere una orientación noroeste-sudeste. Se debe a la localización de la entrada del parque en el terreno disponible con respecto a la posición de la estación de trenes de cercanías de la localidad francesa, que permite la llegada de visitantes sin la necesidad de recorrer largas distancias a pie hasta llegar al parque. Se invierten las posiciones de *Frontierland* y *Adventureland*, y se cambia el nombre de *Tomorrowland* por *Discoveryland*.

En Hong Kong Disneyland (2005, Hong Kong, China), se crea un parque de menores dimensiones a la media de los parques anteriormente citados, debido a la política empresarial de expansión de parques temáticos de la época final de Michael Eisner

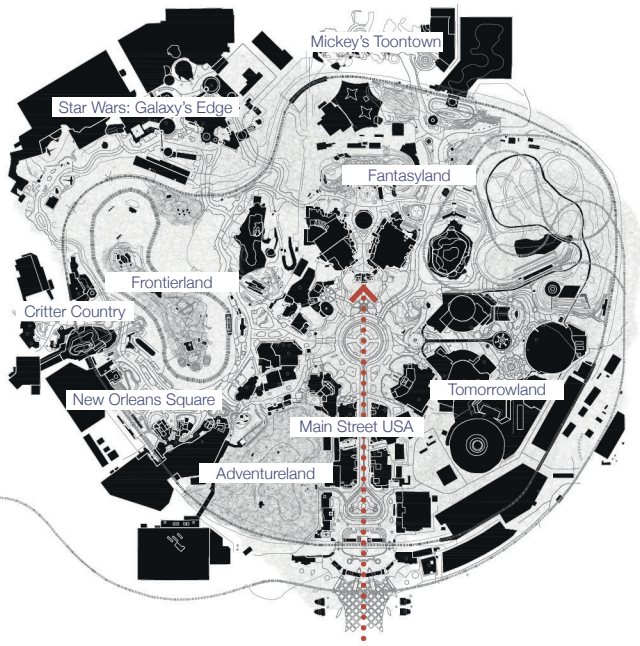
al frente de The Walt Disney Company. El terreno es determinante en este parque, ganándose al mar y creando una superficie de tierra en terreno de gran inestabilidad. Se suprime *Frontierland* y se reproducen la estética y disposición del primer Disneyland de 1955. Tanto fue así que la introducción de un modelo y estética -pues se reproduce el primer castillo proyectado, que en posteriores parques se había modificado y aumentado en tamaño- en una cultura lejana a lo que representa Disney en Occidente, resultó en un fracaso económico<sup>238</sup>. En los años posteriores, una readaptación y ampliación del parque mejoraría sustancialmente la afluencia del parque.

Shanghai Disneyland (2016, Shanghai, China), por último, resulta el parque con mayores diferencias formales respecto a sus precedentes. La lección aprendida sobre la cultura china y su vinculación con la cultura americana occidental obligaron al equipo de proyecto a repensar completamente las narrativas y significados de cada una de las partes. Aunque se mantiene el eje que conecta la entrada y salida con centro del parque, *Main Street* se renombra por primera vez a Mickey Avenue. La zona central deja de ser un lugar de paso para convertirse en un área más, denominada *Gardens of Imagination*. Las posiciones de las áreas con respecto al centro se modifican por completo, y vuelven a desaparecer áreas como *Frontierland* en pro de otras como la llamada *Treasure Cove*<sup>239</sup> o como *Adventureland* en favor de *Adventure Isle*.

---

238 "The Imagineering Story," 2019.

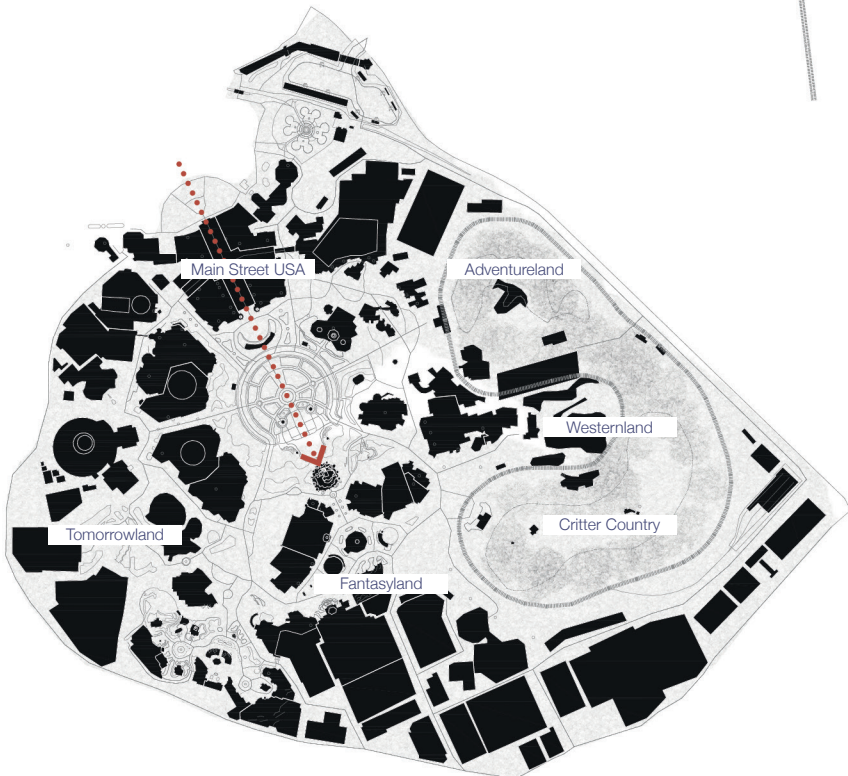
239 Se trata de un área con temática inspirada en las películas de *Pirates of the Caribbean*,



**DISNEYLAND**  
 Anaheim, California  
 EE. UU.  
 1955



**MAGIC KINGDOM**  
 Walt Disney World  
 EE. UU.  
 1971

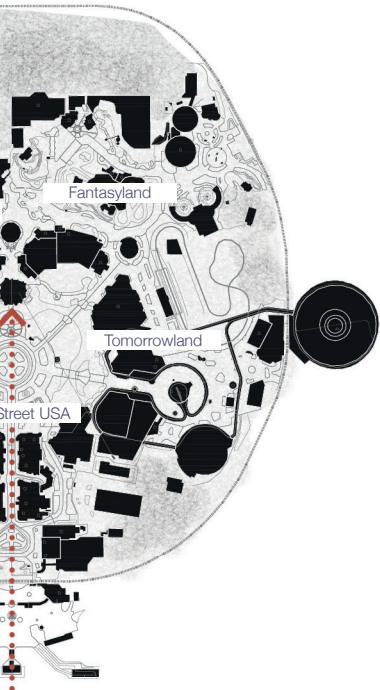


**TOKYO DISNEYLAND**  
 Tokio  
 Japón  
 1983

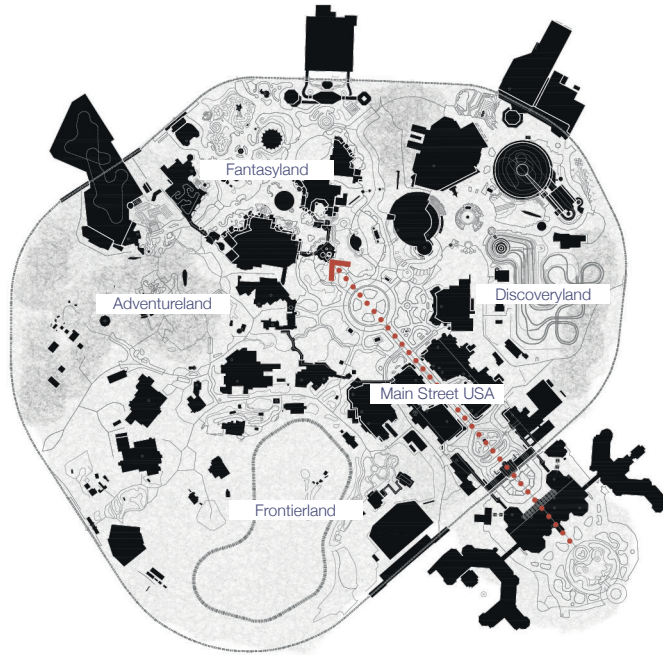


**HONG KONG DISNEYLAND**  
 Hong Kong  
 China  
 2005

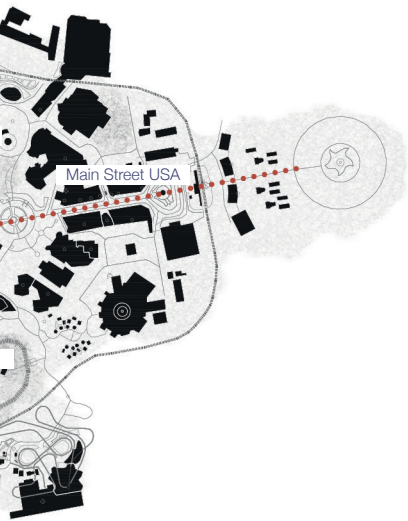
# Magic Kingdoms



**MAGIC KINGDOM**  
*World, Florida*  
*U.S.*  
1971



**DISNEYLAND PARIS**  
*Paris*  
*France*  
1992

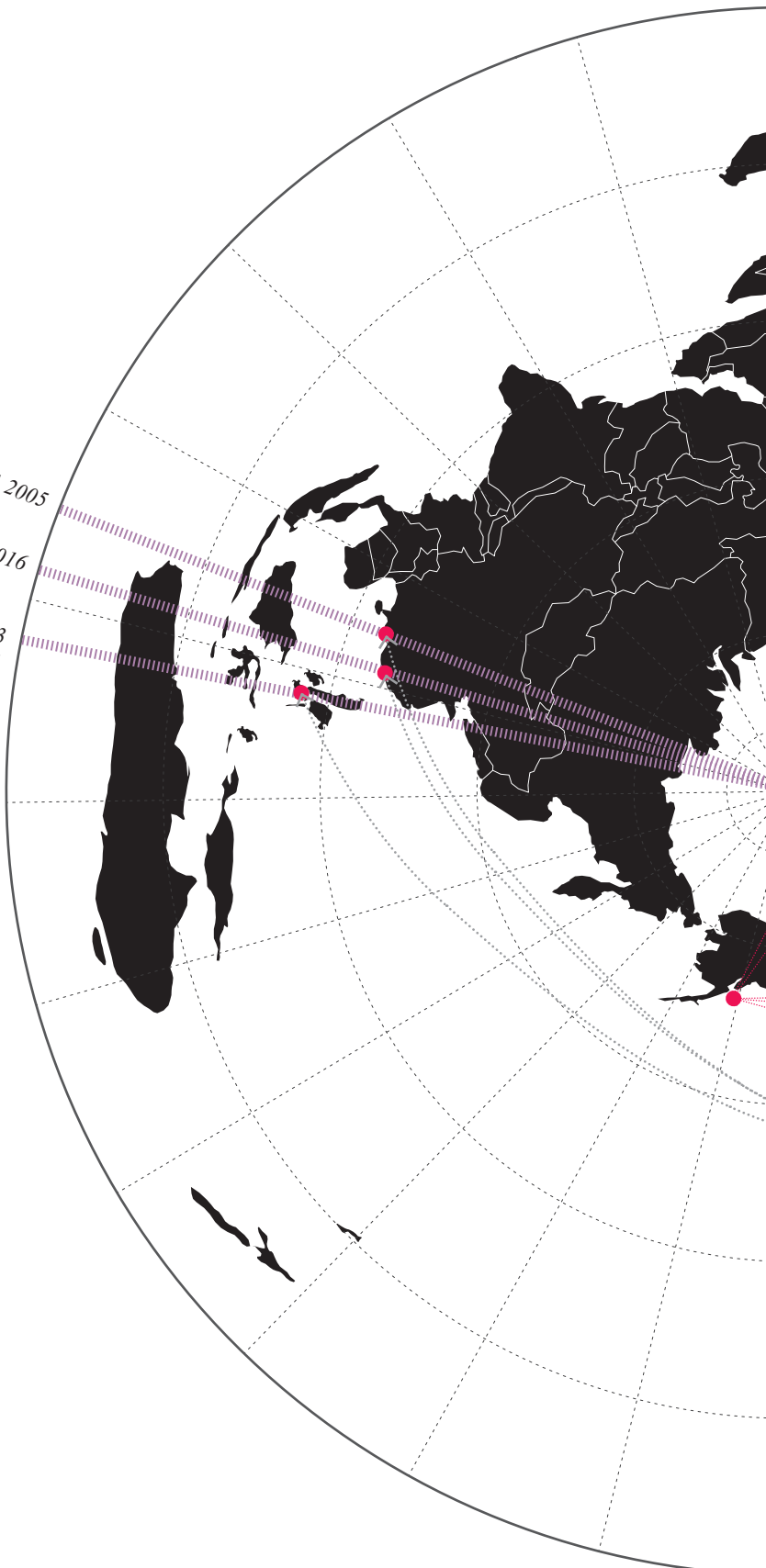


**DISNEYLAND**  
*Hong Kong*  
*China*  
2005



**SHANGHAI DISNEYLAND**  
*Shanghai*  
*China*  
2016

**HONG KONG DISNEYLAND** *China* | 2005  
**SHANGHAI DISNEYLAND** *China* | 2016  
**TOKYO DISNEYLAND** *Japón* | 1983  
**TOKYO DISNEYSEA** *Japón* | 2001



# Imagineering Globalization



### 1.3. La provocación de nostalgia y la ingeniería de la seducción.

En los proyectos arquitectónicos y tecnológicos de los *Imagineers*, todas las decisiones trasgreden el diseño de la producción de ambientes para incluir una serie de mecanismos de control sobre el visitante que lo *seducen* e influyen en sus decisiones.

La evocación a través de la arquitectura del parque temático de pequeños pueblos es la traslación y la inmersión mental del espectador a una época de infancia. Es una provocación de nostalgia. El parque se proyectó como un lugar para todos los públicos, bien porque los niños ya son niños, pero también porque los adultos debían sentirse así. En el caso de Disneyland, el paso intermedio entre la entrada y la plaza central que divide los caminos hacia las distintas áreas temáticas lo conforma una gran calle comercial cuya arquitectura y disposición espacial recuerdan evocan el pasado en la vida de cualquier ciudadano estadounidense. Este espacio recibe el nombre de *Main Street U.S.A.*, la calle principal del parque Disneyland (reproducida también en las posteriores versiones del parque temático), que fue imaginada y posteriormente proyectada como la imagen de la infancia de un ciudadano americano estándar.

*“Cuando la visites, esperamos que visualices la calle principal de tu propia ciudad natal, o la que tus padres y abuelos te contaban”* <sup>240</sup>.

La evocación a través de la arquitectura de pequeños pueblos y ciudades que trasladan al espectador hacia una época de infancia provoca un sentimiento de nostalgia a un público que no sólo está compuesto de niños, sino también de adultos en busca de recuerdos del pasado.

Así, esto se traduce en una clara arquitectura historicista de trampantojo en fachada que esconde interiores comerciales y restaurantes donde los visitantes inician y finalizan la jornada. De nuevo, estos lugares se encuentran en el interior de grandes contenedores, y es el potemkismo de cartón piedra lo que, en su ambiente exterior, provoca estas sensaciones que Walt Disney siempre deseó que los visitantes sintieran. La imagen del gran castillo que se erige al final de esta calle en las puertas de *Fantasyland*, es la clara llamada a recorrerla con gran anhelo.

Pero no sólo se produce este fenómeno en este punto específico de Disneyland. Se

---

una de las sagas con mayor proyección local.

240 “The Disneyland Story”. Octubre de 1954. Presentador: Walt Elias Disney. Disponible en el DVD Walt Disney Treasures: Disneyland USA, Duración 28:09 min.



Fig. 129. Detalle de uno de las ventanas rotuladas en Main Street U.S.A. Se trata de la ventana dedicada al padre de Walt Disney, Elias, como forma de evocación de nostalgia por el pasado. Fuente: Fotografía de la autora, 2019.



Fig. 130. Espacio comercial de Main Street USA: Tiendas de ropa, regalos y refrescos.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2019.



Fig. 131. Walt Disney en Main Street USA, años 60.  
Fuente: Archivos Disney.

trata del punto de mayor concentración de espacios comerciales, puesto que parte del espacio de cada una de las zonas temáticas que lo conforman, es reservado como localización de pequeñas tiendas, de forma que atracciones y tiendas coexisten en un bien medido ritmo de diversión y consumo. Suponen un pequeño adelanto de lo que el visitante encontrará en su camino hacia la salida en esta gran calle comercial.

Lo que en su exterior ambiciona provocar esos recuerdos y nostalgia del adulto y del niño, en su interior busca una completa seducción. Miles de miniaturas de los caracteres más icónicos de la compañía de animación, disfraces y todo tipo de *souvenirs* se repiten una y otra vez a lo largo de la innumerable sucesión de tiendas de *Main Street U.S.A.*

Podemos hablar del concepto de ‘seducción’ en los mismos términos que el filósofo y sociólogo francés Jean Baudrillard, puesto que la atmósfera de consumo producida en estos espacios comerciales provoca en el visitante una constante atracción. La forma en que la iluminación resalta ciertos objetos o la música reproduce una vez más esas melodías que llevan sonando en la mente de quien recorre el parque, supone una forma de invasión de sus sentidos. Baudrillard describe el fenómeno de la seducción con las siguientes palabras: “*La seducción nunca pertenece al orden natural, sino al del artificio –nunca al orden de la energía, sino a aquel de los signos y los rituales. [...] Sigue siendo para todas las ortodoxias el maleficio y el artificio, una magia negra de perversión de todas las verdades*”<sup>241</sup>. En las áreas temáticas de Disneyland y del resto de franquicias en forma de parques temáticos de la compañía se produce este fenómeno, pues la atmósfera de consumo producida en sus espacios comerciales provoca en el visitante una constante atracción. La profusión y disposición de objetos responde siempre a la inducción del deseo y hace sucumbir al visitante a sus debilidades. Esta desestabilización del comportamiento es una prueba fehaciente de que una mente proclive a la infantilización ha sucumbido a los procesos de seducción para los que estas atmósferas de consumo han sido creadas.

El sentimiento de nostalgia que, especialmente Walt Disney, quiso provocar en los paseantes de la gran vía *Main Street U.S.A.* es clave para entender cómo los adultos se comportan de una forma parecida a un niño en este lugar. El desplazamiento o traslación abstracta desde una ciudad americana tipo genérica hasta el parque temático se produce a través de una sola calle. Pero es clave entender que el corazón de la ciudad americana no es la plaza, sino el *main street*, para comprender que es este paseo lo que transforma al visitante en su entrada y lo que provoca esa seducción, a su salida.

241 Jean Baudrillard, *De la séduction*, Collection folio Essais (Paris: Denoël, 1992), p.2.

## 2. Trucos y técnicas para el diseño ambiental de espacios exteriores inmersivos

### 2.1. La dualidad exterior-interior.

Como ya adelantábamos en capítulos anteriores, al igual que las ciudades contemporáneas, los parques temáticos no sólo se planifican o articulan atendiendo a sistemas de espacios públicos y privados, llenos y vacíos. De igual importancia es la cuestión de la producción de ambientes a través de la arquitectura que los configura. Mediante ensamblajes, mecanismos y trucos arquitectónicos, el arquitecto o agente planificador de estos espacios es capaz de producir determinados ambientes y experiencias inmersivas. Éstas provocan en sus visitantes un comportamiento específico y un determinado uso de los espacios.

La presencia de este agente planificador es, precisamente, lo que diferencia el término “parque de atracciones” de “parque temático”, utilizados a menudo de forma indistinta. Ambos son manifestaciones arquitectónicas y urbanas de espacios contemporáneos para el entretenimiento y la diversión.

Ya comentábamos en la primera parte de la tesis que, en palabras del autor Chris Nichols, el parque temático añade sobre una agrupación de atracciones o, como él lo denominaba, “un aparcamiento donde tomar palomitas”, una temática inmersiva y unos decorados externos que lo caracterizan como tal <sup>242</sup>.

Por tanto, una de las cuestiones más interesantes para estudiar el fenómeno del parque temático no es sólo la experiencia inmersiva de las atracciones que lo configuran. Se trata, precisamente, de la capacidad de sus creadores de crear narrativas paralelas en el espacio externo a ellas, y la capacidad de establecer una coherencia visual y unas narrativas planificadas. Estos ambientes creados de forma artificial se producen, en unas ocasiones, con las tecnologías más punteras y, en otras, con mecanismos arquitectónicos, trucos perceptivos o pequeños cambios de escala que son capaces de descontextualizar física y mentalmente al usuario del mundo exterior en estos reductos urbanos.

---

242 “A theme park without rides is still a theme park [...] An amusement park without rides is a parking lot with popcorn” citado en Nichols, Chris, and Charlene Nichols. *Walt Disney’s Disneyland*. Taschen, 2018, p.13

Fig. 132.



Fig. 132. Luna Park, Coney Island (Nueva York), 1903  
Fuente: Eugene Wemlinger.

Estas características ya se presentaban en la neoyorkina Coney Island, parque de referencia inicial de Walt Disney, en los años del cambio de siglo. Cuando se trata de parques de menor espontaneidad que las conocidas ferias, con un promotor que, en cierta medida, se encuentra a la cabeza del desarrollo de estos lugares (como en el caso de *Steeplechase Park* con George C. Tilyou, *Luna Park* con Frederic Thompson y Elmer Dundy y *Dreamland* con el senador William Reynolds) los exteriores son proyectados con las mayores intenciones. Comienzan a ser, por tanto, temáticos. No sólo como una compilación de atracciones, sino con un tema subyacente que organiza y ordena el lugar. Por tanto, comienza a existir una preocupación por el aspecto de conjunto cuyo plan estético ganaba cada vez más importancia.

Aunque todos incorporaban típicas atracciones heredadas de sus antecedentes, comienzan a aparecer atracciones de estos parques en las que los recorridos se desarrollan en el interior de grandes espacios cerrados que separan estas experiencias del ambiente exterior. Constituyen, por tanto, una versión más sofisticada de las “*dark rides*” de los parques de atracciones de los siglos XIX y XX, donde Luna Park era un verdadero paradigma de esta separación exterior e interior. La manera en que éstas se integran con el urbanismo general del parque provoca que, en ocasiones, esas atracciones contenidas en grandes espacios que encierran un recorrido interior necesiten incorporar ciertos ornamentos en fachada.

Los volúmenes exteriores -o simplemente, fachadas- de estas atracciones no son concebidos como unas construcciones arquitectónicas que imitan en su conjunto un decorado concreto existente o imaginado, sino que se conciben como una dualidad: su fachada, que se enfrenta la escala urbana del parque con una forma y colores que encajan perfectamente en el imaginario colectivo que forma el parque; y su interior que, contenido en una gran caja, se construye en un recorrido mecanizado y perfectamente controlado de los visitantes a través de infinidad de efectos producidos por la tecnología y la decoración de los distintos espacios.

## 2.2. Parques paralelos: la luz y la transformación dinámica.

La utilización de estímulos visuales es el más utilizado para la provocación de efectos de asombro desde los inicios del parque Disneyland. La luz, y los juegos de esta en el espacio proyectado para alterarlo y modificarlo es un recurso bien conocido, y utilizado desde las primeras apariciones de este tipo de espacios para el ocio. Uno de los

textos de principios del 1900 que señala la importancia de los avances referidos a la electricidad, es El teatro de variedades <sup>243</sup> del ideólogo, poeta y editor italiano futurista Filippo Tommaso Marinetti. Para Marinetti, la creación de efectos a través de elementos contemporáneos a su tiempo, como el cinematógrafo, es esencial para el divertimento del público que ya a finales del S. XIX reclamaba espectáculos de la índole de los café-concierto parisinos o los *casottanti* napolitanos, tan admirado por artistas de renombre como Guillaume de Apollinaire, Pablo Picasso o Juan Gris <sup>244</sup>. “Los autores, los actores y los maquinistas del Teatro de Variedades, sólo tienen una razón de ser o de triunfar: la de inventar incesantemente nuevos elementos de estupor.” <sup>245</sup>

A lo largo de una serie de 19 puntos que describen las características del Teatro de Variedades frente al teatro tradicional, el autor pone de manifiesto la necesidad de crear asombro y efecto lúdico en este tipo de arte escénica. Estas características son fácilmente trasladables a la escala envolvente que suponen los parques temáticos.

*Luna Park*, del que ya hemos hablado en numerosas ocasiones en esta tesis doctoral, supuso una proto-versión de parque temático centrado en la creación de atmósferas y efectos, contiene todas las características físicas y envolventes en las que resulta la descripción de los espacios del teatro de Marinetti.

En los inicios del siglo XX, cuando los espectáculos populares y la vida nocturna comienzan a utilizar la luz eléctrica como medio indispensable para producir efectos de asombro en el espectador, también se produce este salto escalar a la pequeña escala urbana que conforma las ferias y los parques de atracciones. Para esta fecha, la isla neoyorkina de Coney Island, que comenzó a coleccionar elementos mecánicos que combinasen su carácter lúdico en torno a las apuestas de caballos con un entretenimiento más banal basado en atracciones de feria y espectáculos de fin de semana, ya era más que una institución consolidada a la que más de un millón de personas viajaban cada año.

En la descripción que aporta Rem Koolhaas sobre la sección de *Luna Park* de Coney Island<sup>246</sup>, se interpreta la existencia de dos ciudades superpuestas: la primera consiste en un océano cambiante y premeditadamente incontrolado de torres que aparecen y



Fig. 133. Luz eléctrica superpuesta a la arquitectura de Luna Park.  
Fuente: Rem Koolhaas, *Delirious New York*, 1978

Fig. 133.

243 Filippo Tommaso Marinetti, “I teatro di varietà,” *Lacerba*, 1913.

244 Punto 19 del texto de Marinetti.

245 Punto 3 del texto de Marinetti.

246 Koolhaas, *Delirious New York*.



Fig. 134. Video-mapping sobre los bustos o 'Taking heads'  
Fuente: Fotografía de la autora.



Fig. 135. Espectáculo nocturno en Disneyland denominado *Main Street Electrical Parade*.  
Fuente: Fotografía de la autora.

recortan durante el día el cielo azul con una silueta que puede ser precursora de la ciudad de Nueva York. Estas 1326 torres ya producen un efecto de asombro en el usuario al transportarlo a un mundo desconocido, a pesar de que no albergan función alguna en su interior. La segunda de las dos ciudades superpuestas que se definen acerca de *Luna Park* es la de la malla de 1.3 millones de luces superpuesta a la primera ciudad, que produce, durante la noche una versión fantástica y ensalzada que aumenta más si cabe la consecución de una atmósfera lunar que parece mágica.

La luz en los parques temáticos, por tanto, no sólo es utilizada como medio para iluminar y resaltar objetos cuando oscurece, sino como mecanismo dinámico de producción ambiental. Muchos de estos parques en la actualidad han incorporado espectáculos nocturnos (fig. 135) que ensalzan elementos concretos del lugar a través del *Video-mapping* (fig. 134). Como ya hemos adelantado en capítulos anteriores, esta técnica consiste en proyectar o desplegar vídeos o imágenes sobre superficies construidas para conseguir un efecto artístico basado en los movimientos que crea la animación sobre dicha superficie. Comentábamos en el cuarto capítulo de esta tesis, que fue en Disneyland precisamente donde comenzó esta técnica de proyección de vídeos animados sobre las superficies de esculturas realizadas para la atracción *The Haunted Mansion*. La luz y sus efectos son esenciales en la producción de narrativas dentro y fuera de las atracciones, pues tienen la capacidad de superponer nuevas capas de información y redefinir completamente una superficie para percibirla de forma sensible con una apariencia alterada.

Es un efecto similar al que produce el 'Cine Expandido', descrito por Gene Youngblood<sup>247</sup>. En este libro se ensalzan las nuevas formas cinematográficas para producir películas no convencionales, y como dice el propio Youngblood "no es una película en absoluto: tal como la vida, es un proceso de transformación". En el caso de las atmósferas controladas generadas en los parques temáticos, estas provienen de otro tipo de sofisticaciones técnicas como proyecciones de luz o efectos sonoros, pero el efecto producido provoca reacciones similares en el espectador. El desarrollo constante de nuevas técnicas lumínicas y de otras naturalezas, el proceso de transformación constante del parque temático envuelve al visitante en una realidad cambiante y dinámica de la que se convierte en protagonista.

247 Youngblood, Bernini, and Fuller, *Expanded Cinema*.

### 2.3. Música de ambiente.

El concepto de música diseñada específicamente para actuar como una característica de fondo en el ambiente surge de la propuesta realizada por Muzak Inc. en la década de los cincuenta. Sin embargo, no fue hasta 1978 cuando el músico Brian Eno lo concreta como “Ambient Music”, asociando el término a la creación de atmósferas y entornos sonoros que enriquecen la experiencia espacial y perceptual de los individuos. La Ambient Music se concibe como una forma musical que se caracteriza por su enfoque en el espacio en el que se reproduce, más que en la estructura musical convencional o en la presencia de una narrativa melódica prominente.

*“Un ambiente se define como una atmósfera, o una influencia que nos rodea: un matiz. Mi intención es producir piezas originales aparentemente (pero no exclusivamente) para momentos y situaciones particulares con el objeto de construir un pequeño pero versátil catálogo de música ambiental que encajen con toda una variedad de humores y atmósferas. Mientras que la música enlatada les sirve a las empresas para estandarizar ambientes dejando en blanco su acústica e idiosincrasia atmosférica, la música ambiente pretende potenciar estas. Mientras que la música convencional de fondo se produce para despojar de todo sentido de duda e incertidumbre (y así todo interés genuino) a la música, la música ambiente retiene esas cualidades. Y mientras que su intención es «abrillantar» el entorno añadiendo estímulos al mismo (y así supuestamente aliviar el tedio de las tareas rutinarias y equilibrar los subidones y bajones naturales del propio cuerpo) la música ambiente pretende inducir la calma y un espacio para pensar.”*<sup>248</sup>

Por tanto, veinte años más tarde de la apertura de puertas de Disneyland en California y de que la música de películas como la Cenicienta, Blancanieves o Peter Pan sonara en *Fantasyland* como verdaderas técnicas de producción ambiental, Brian Eno define una nueva terminología para las sensaciones que pretende crear con su música de una

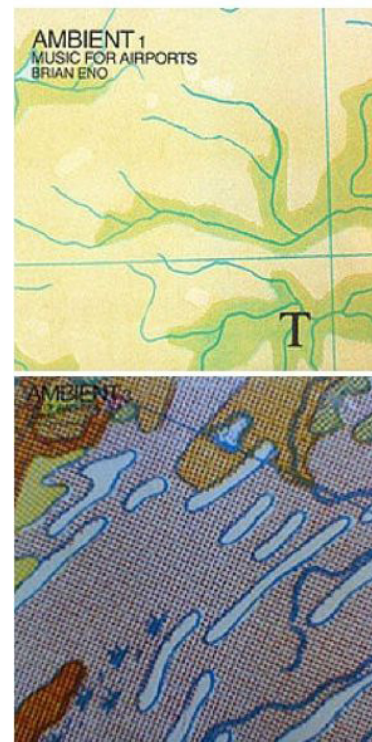


Fig. 136. Portadas de los discos de Música de ambiente creada por el artista Brian Eno.  
Fuente: Mixcloud

248 “An ambience is defined as an atmosphere, or a surrounding influence: a tint. My intention is to produce original pieces ostensibly (but not exclusively) for particular times and situations with a view to building up a small but versatile catalogue of environmental music suited to a wide variety of moods and atmospheres. Whereas the extant canned music companies proceed from the basis of regularizing environments by blanketing their acoustic and atmospheric idiosyncracies, Ambient Music is intended to enhance these. Whereas conventional background music is produced by stripping away all sense of doubt and uncertainty (and thus all genuine interest) from the music, Ambient Music retains these qualities. And whereas their intention is to ‘brighten’ the environment by adding stimulus to it (thus supposedly alleviating the tedium of routine tasks and levelling out the natural ups and downs of the body rhythms) Ambient Music is intended to induce calm and a space to think.” Ver Brian Eno, “Music for Airports / Ambient 1,” *PVC 7908 (AMB 001)*, 1978.

forma muy similar.

Contrariamente a la creencia de que son solo las canciones más desagradables o molestas las que se nos quedan atascadas en la cabeza, el profesor de psicología de la Universidad de Western Washington, Ira Hyman, revela en un estudio reciente que son las que el cerebro interpreta como agradables las que más quedan en el subconsciente y se repiten en forma de 'loop' musical.

En esta investigación realizada por Hyman junto a sus estudiantes en Western Washington University, revela que estas suenan si se han escuchado recientemente o si se ha mencionado en alguna conversación cercana algún término o situación que pudiese recordar a ellas. Además, si una canción continúa sonando en la cabeza de alguien inmediatamente después de que deja de escucharla, es probable que la canción desaparezca, pero luego regrese dentro de las 24 horas.

La investigación de Hyman muestra que es más probable que se nos queden atrapados en la mente fragmentos de canciones y que vuelvan repetidamente, tanto durante los períodos de baja carga cognitiva o actividades sin mayor esfuerzo mental, como durante los períodos de alta carga cognitiva: leer, trabajar, etc. Esta información revela un dato importante con respecto a la música ambiental que suena en nuestros parques temáticos: la situación ociosa de sus visitantes y la constante presencia musical crea un bucle de persuasión mental, donde la psique será proclive a continuar en este estado.

A estas canciones pegadizas es común llamarles en la cultura anglosajona como 'earworms' (gusanos del oído). Con origen en su estudio, Hyman descubrió que nuestras mentes tienden a divagar tanto cuando estamos involucrados en tareas fáciles y automáticas como cuando estamos estresados, comprometidos en un trabajo desafiante o leyendo pasajes difíciles, por ejemplo. Cuanto menos exitosamente nuestros cerebros captan completamente la tarea en cuestión, más libres serán nuestras mentes para divagar y ser invadidas por canciones u otros pensamientos intrusivos, según Hyman. *"Si la mente está completamente comprometida, es posible que queden menos recursos cognitivos para otros pensamientos",* revela.<sup>249</sup>

---

249 Staff Western Today, "WWU Researcher Investigates Why Certain Songs Get Stuck in Our Heads," *Western Today*, n.d., [westerntoday.wvu.edu/news/wwu-researcher-investigates-why-certain-songs-get-stuck-in-our-heads](http://westerntoday.wvu.edu/news/wwu-researcher-investigates-why-certain-songs-get-stuck-in-our-heads).

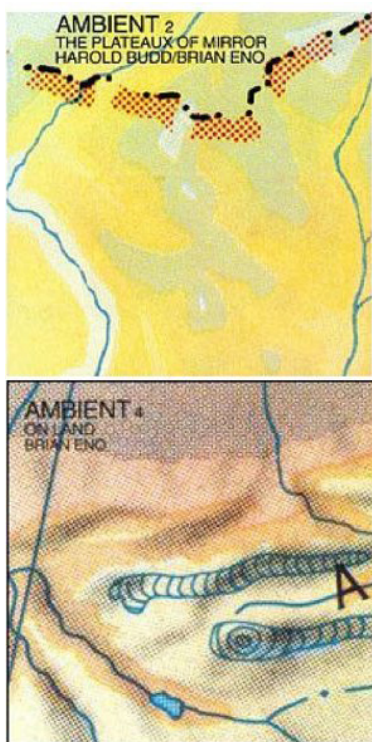


Fig. 137. Portadas de los discos de Música de ambiente creada por el artista Brian Eno.  
Fuente: Mixcloud

Aunque todavía se desconoce mucho sobre los gusanos 'earworms'<sup>250</sup>, presentan una forma única de estudiar las capacidades temporales de los sistemas de memoria. La música, como la describe es una "forma generalizada y espontánea de imágenes que marcan la vida cotidiana", por lo que es un medio conveniente a través del cual estudiar la memoria. La autora del artículo científico "*Earworms: The Song Stuck in Your Head*", Emma Burns, sugiere que es el propio cerebro y sus sistemas para ejecutar la memoria lo que se convierte en una presa fácil para los diseñadores de estribillos y los creadores de las canciones más pegadizas susceptibles de convertirse en 'Earworms'.

Todos los compositores de temas para películas de la compañía Disney han sido renombrados músicos, como Alan Menken, Hans Zimmer o John Williams, entre otros. Todos han compuesto melodías que sonarían posteriormente en los parques temáticos de la compañía Disney, pues especialmente en el exterior de las áreas temáticas suena siempre un amplio repertorio de temas musicales de películas existentes. Sin embargo, fueron los Sherman Brothers los compositores que llevaron a Disneyland nuevas bandas sonoras con el objetivo de convertirse en 'loops' musicales en la mente del espectador. Después de captar la atención de Walt Disney, Robert B. Sherman y Richard M. Sherman se convirtieron en compositores en 1960. Walt Disney creía firmemente en la gran capacidad de los Sherman para conseguir melodías pegadizas en los clásicos cinematográficos que producía, y recurría a los hermanos en busca de canciones titulares y números musicales para muchas películas, entre ellas: *The Parent Trap* (1961), *Merlín el encantador* (1963), *Mary Poppins* (1964), *El tío del mono* (1965), *¡Ese maldito gato!* (1965) o *El libro de la selva* (1967). Los hermanos Sherman trabajarían además en otros proyectos después de la muerte de Walt Disney en diciembre de 1966, como *Chitty Chitty Bang Bang* (1968), *Adventures of Tom Sawyer* (1973), *Adventures of Huckleberry Finn* (1974) y *The Slipper and the Rose* (1976).

No obstante, estos compositores crearon canciones específicamente para las atracciones del parque temático, con el objetivo de provocar en los visitantes los mismos efectos que pueden producir las melodías en la pantalla. Entre estos temas destacan las conocidas melodías de la atracción *The Enchanted Tiki Room*, *Carousel of Progress* -con la melodía "*Great Big Beautiful Tomorrow*" o la ya estudiada *It's a small world (after all)*, la canción más reproducida de la historia.

---

250 Emma Burns, "Earworms: The Song Stuck in Your Head," *Synapse. The Boston University Science Magazine*, 2011, [www.bu.edu/synapse/2011/11/27/earworms/](http://www.bu.edu/synapse/2011/11/27/earworms/).

## 2.4. Conformación, salto escalar y variación de distancias.

La configuración urbana y arquitectónica de los parques Disney están llenas de trucos perceptivos que aprovechan cambios de escala sutiles e imperceptibles para el ojo humano cuando se combinan en un contexto. En este sentido, las fachadas, la escala y las proporciones de *Main Street U.S.A.* en Disneyland (Anaheim, California) responden a esa búsqueda de sus creadores en la que crear una arquitectura que pudiera suscitar nostalgia y añoranza de la infancia en el visitante. Según Richard Francaviglia, que dedicó buena parte de su libro *Main Street Revisited*<sup>251</sup> a la calle que articula los parques Disneyland, “los creadores de *Main Street U.S.A.* consiguieron crear uno de los paisajes urbanos mejor diseñados en la historia de la humanidad [...] se viaja de nuevo a los recuerdos y a los lugares de nuestra infancia; todo es mucho más pequeño de lo que uno recuerda”.<sup>252</sup>

El origen de la imagen arquitectónica que se construyó en *Main Street* no está claro. Varios autores, entre ellos Francaviglia, afirman que es la reproducción de la calle principal del pequeño pueblo de Marceline, en Missouri. Antes de su traslado a Kansas City, Walt Disney había vivido desde el año 1905 en una granja de esta pequeña localidad. Sin embargo, el *Imagineer* Harper Goff desmintió en una entrevista que su concepción inicial se hubiera realizado de ese modo. En las primeras ideas de Walt y Roy<sup>253</sup> Disney para un parque temático, uno de los lugares más probables para su construcción eran las inmediaciones de sus estudios cinematográficos en Burbank, California. Goff insinuó que el truco de la escala y la proporción de *Main Street* fue una consecuencia de los primeros bocetos que éste realizó como cineasta convertido en *Imagineer*, acostumbrado al diseño de sets de rodaje, siempre realizados con este truco perceptivo<sup>254</sup>.



Fig. 138. Main Street USA en Magic Kingdom, con la estatua de Roy Disney con Minnie mouse, Walt Disney World Orlando (Florida).

Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

No obstante, en la creación de *Main Street* en el Magic Kingdom del resort temático Walt

251 Richard V. Francaviglia, *Main Street Revisited: Time, Space, and Image Building in Small-Town America*, The American Land & Life Series (Iowa City: University of Iowa Press, 1996).

252 “One of the most successfully designed streetscapes in human history [...] are reminded of trips back to childhood haunts; everything is much smaller than one remembers”. Ver Francaviglia, Richard V. *Main Street Revisited: Time, Space, and Image Building in Small-Town America*. The American Land & Life Series. Iowa City: University of Iowa Press, 1996.

253 Roy Disney, hermano de Walt, fue otro personaje de gran importancia en la historia de Walt Disney Company y de los parques temáticos, pues además del contable principal de la compañía, Roy tomó la iniciativa para la construcción de Walt Disney World en Florida tras la muerte de su hermano.

254 Ver Jackson, Kathy Merlock, and Mark I. West, eds. *Disneyland and Culture: Essays on the Parks and Their Influence*. Jefferson, N.C.; London: McFarland & Co, 2011.

Disney World, se toman en cuenta distintos valores para la creación de la arquitectura que enmarca la perspectiva principal del parque temático. Toda la producción arquitectónica en el complejo de Florida se acomete con mayor ambición.

*“La precisión y la coherencia de Disneyland están en cierta medida perturbadas por las ambiciones de Disney World en Florida. Construido más tarde, Disney World es ciento cincuenta veces más grande que Disneyland, y se presenta con orgullo no como una toy city sino como el modelo de un aglomerado urbano del futuro. Las estructuras que conforman el Disneyland de California forman aquí solo una parte marginal de un inmenso complejo de construcción”* <sup>255</sup>

A pesar de que este gran complejo fue concebido por Walt Disney antes de su muerte, su desarrollo fue llevado a cabo de forma casi íntegra después de su fallecimiento, por lo que ciertos aspectos relacionados con la apariencia de algunas zonas se concibieron de distinta forma.

Lo que Eco afirma en torno a la concepción del parque temático, se traslada de igual forma a la espina dorsal del parque Magic Kingdom. Esta nueva *Main Street* aumenta en ambición con el aumento de escala que experimenta en la creación de un entorno urbano más cercano al real. La figura del castillo, icono principal situado en el centro de todos los parques Disneyland y Magic Kingdom creados hasta la fecha, aumenta su tamaño de forma proporcional a la ambición de sus creadores.

*“Al llegar a Magic Kingdom, tus ojos ya estarán tan deslumbrados por tanta ciencia ficción que la vista del alto castillo medieval (mucho más gótico que Disneylandia: una catedral de Estrasburgo, digamos, en comparación con un San Miniato) ya no despertará tu imaginación”.* <sup>256</sup>



Fig. 139. Main Street USA en Disneyland.  
Fuente: Fotografía de la autora.

---

255 “Disneyland’s precision and coherence are to some extent disturbed by the ambitions of Disney World in Florida. Built later, Disney World is a hundred fifty times larger than Disneyland, and proudly presents itself not as a toy city but as the model of an urban agglomerate of the future. The structures that make up California’s Disneyland form here only a marginal part of an immense complex of construction”. Ver Eco, Umberto. *Travels in Hyper Reality: Essays*. 1st ed. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1986. p.47.

256 “So, you reach the Magic Kingdom, your eyes already dazzled by so much science fiction that the sight of the high medieval castle (far more Gothic than Disneyland: a Strasbourg Cathedral, let’s say, compared to a San Miniato) no longer stirs the imagination”. Ibid.

En el análisis gráfico desarrollado a continuación, trataremos de representar las afirmaciones de Umberto Eco a través de la comparación de los modelos de Disneyland Anaheim, el caso de estudio principal de esta tesis y el de Magic Kingdom en Florida. En la comparación propuesta en este ensayo comprobamos, a través de la toma de medidas de varios dibujos, que el castillo de Magic Kingdom es un 154% más grande que el del parque Disneyland original. Por tanto, el truco de la perspectiva desde la concepción del parque es clave para la consecución de la experiencia deseada por Walt Disney.

Para el análisis, se ha tomado un plano dibujado desde la foto aérea de ambos parques temáticos, provista por la plataforma Google Earth, de las que se han extraído unos contornos simplificados de las manzanas que conforman la calle principal, *Main Street U.S.A.* La distancia real desde la entrada al parque temático de California (medida desde la estación que marca el comienzo de la calle) hasta la entrada al *Sleeping Beauty's Castle* situado en el centro es de 296m. Sin embargo, la distancia, en el caso del parque de Florida, desde la entrada hasta la puerta del *Cinderella's Castle* aumenta a 314,50m. Como consecuencia de este aumento de distancia, la percepción de un visitante desde un mismo punto cercano a la entrada, si el castillo fuera el mismo, haría que éste se percibiera a una escala menor. Sin embargo, el aumento de escala del castillo en Florida a 1,5 veces el castillo de la costa oeste hace que este retranqueo resulte inapreciable.



Fig 140. Main Street USA en Walt Disney World.  
Fuente: Fotografía de la autora.

No obstante, lo que modifica en gran medida la perspectiva es el tamaño de los edificios que conforman *Main Street*, sin variar la longitud de la calle en sí, pues es la plaza posterior que da acceso al castillo lo que aumenta en Florida. En el parque temático californiano la altura de estos edificios, habiendo aplicado la reducción que ya mencionaba Umberto Eco, es de alrededor de 6m<sup>257</sup>. En Magic Kingdom, sin embargo, su altura asciende hasta los 8m, por lo que la perspectiva desde un mismo punto hace que estos edificios entren en mayor consonancia con la escala del castillo. La sensación de grandilocuencia de este icono disminuye al aumentar el tamaño de la arquitectura que lo enmarca. La sola variación de dos metros de altura en los edificios de *Main Street U.S.A.*, modifica por completo la percepción del visitante. Esa reducción de escala para suscitar en el visitante recuerdos de su infancia cambia por completo en esta ambiciosa construcción de los posteriores creadores de los parques Disney.

---

<sup>257</sup> Dato tomado de la aplicación Google Earth a través de la herramienta de medición de alturas y de coordenadas.

Por tanto, surge una contradicción en lo referente a esta manifestación hiperreal a la que aludía Umberto Eco. La modificación de la escala fue, a su parecer uno de los aspectos más cuidados en el diseño de Disneyland para provocar en sus visitantes el deseo de comprar sin, ni siquiera, darse cuenta de que no está envuelto en un juego. Sin embargo, Walt Disney World, la reafirmación de un modelo económico a través del parque temático por parte de la compañía Disney, desprecia el truco arquitectónico de la infantilización para manifestarse más poderosamente. La manifestación de *Main Street* de 1972 como un nuevo espacio comercial similar a un mall es, sin embargo, una forma más burda de plasmar arquitectónicamente un modelo que ya había sido tratado cuidadosamente por Walt Disney.

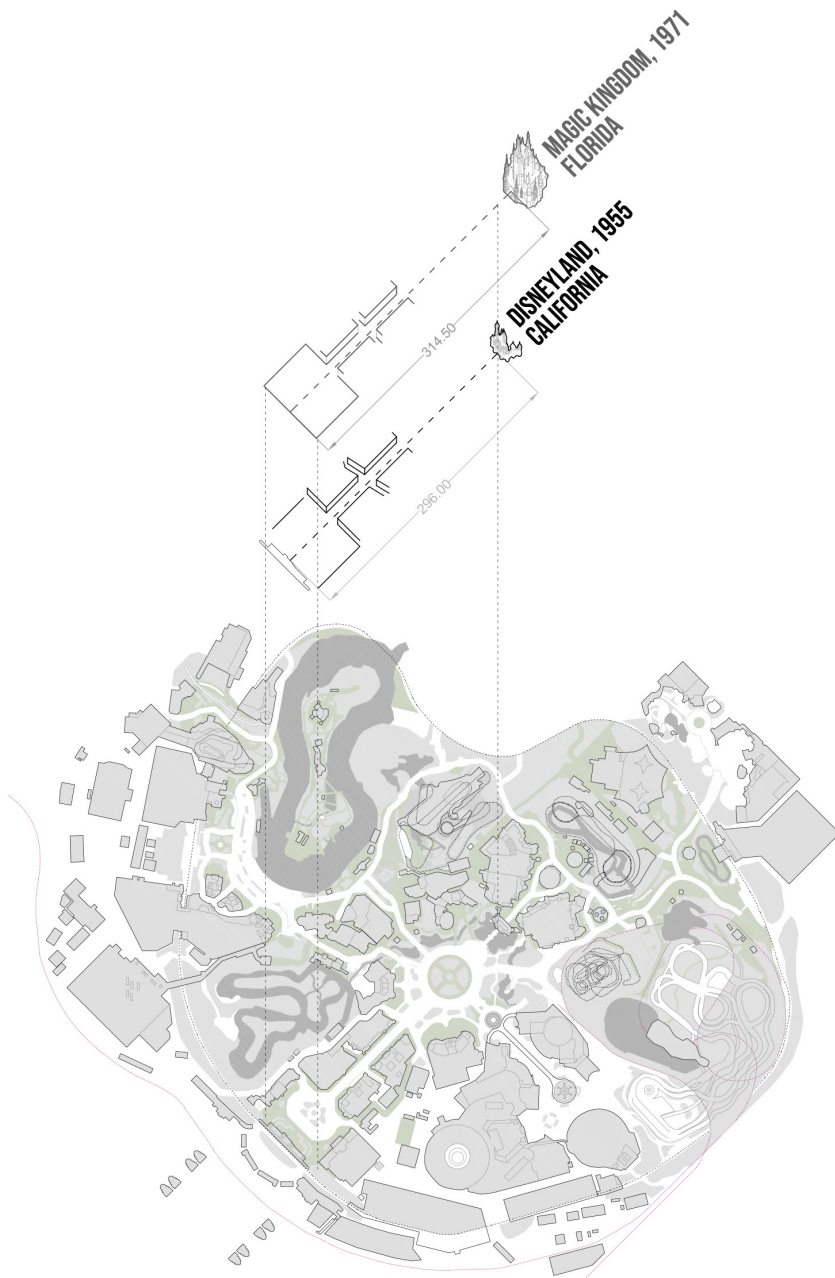


Fig. 141. Main Street USA en Disneyland.  
Fuente: Fotografía de la autora.

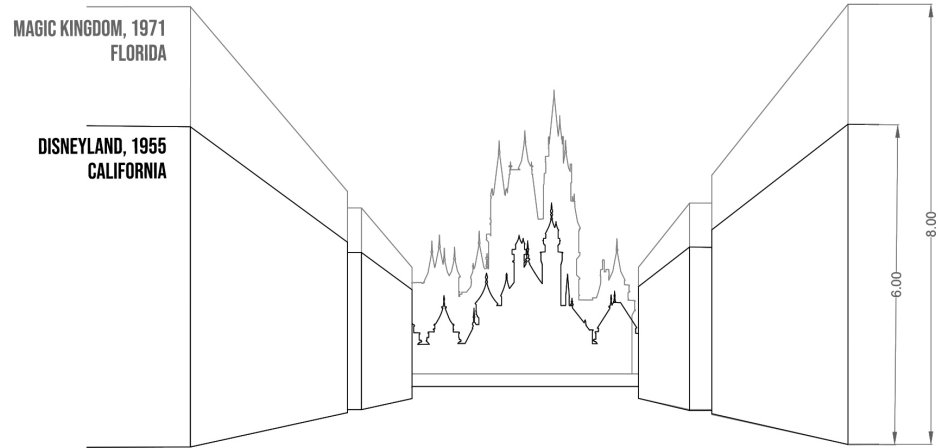
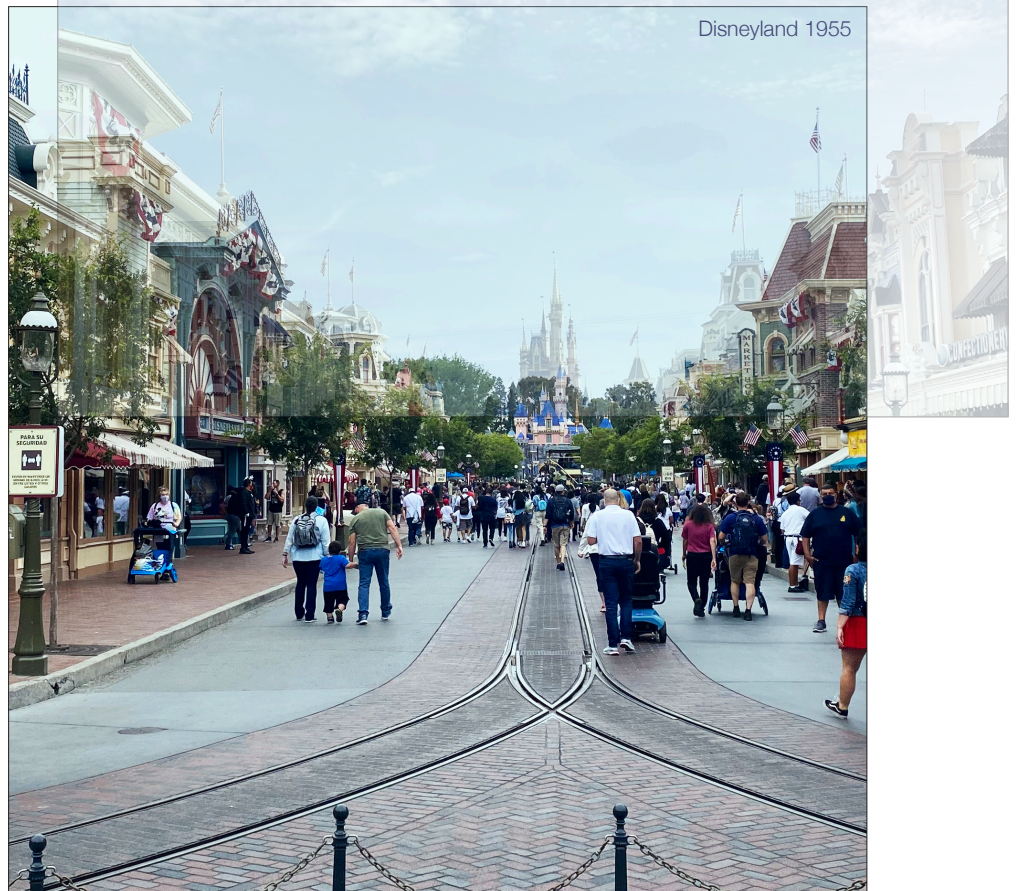
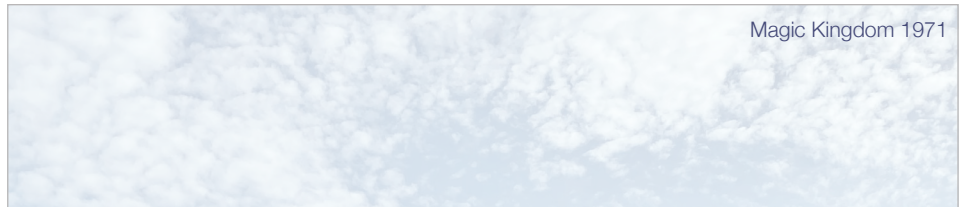


Fig 142. Main Street USA en Walt Disney World y Disneyland, superpuestas.  
Fuente: Dibujo y fotografía de la autora.



## 2.5. Transiciones: el fundido paisajístico.

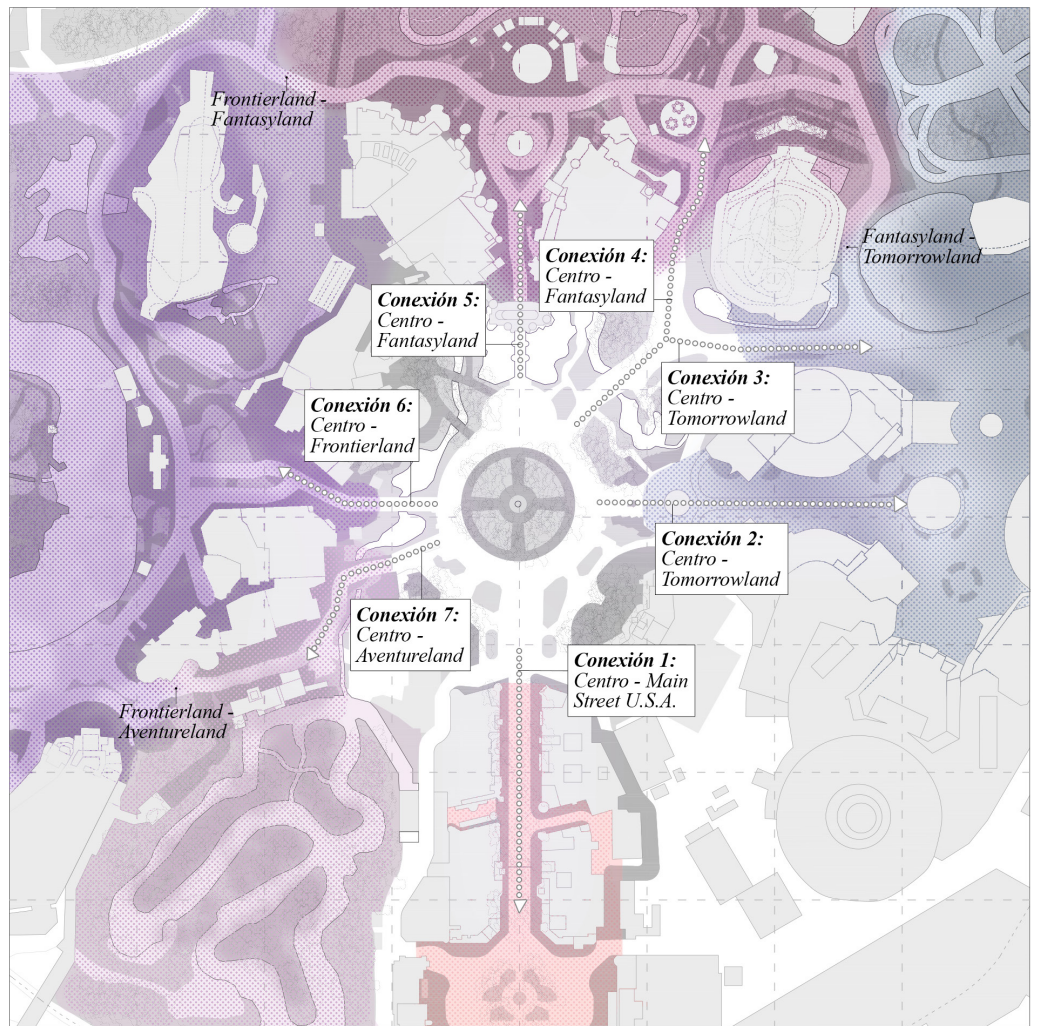
Como parte de la experiencia inmersiva en narraciones con base inicialmente cinematográfica, los cambios de escena se realizan físicamente de forma similar a cómo esto se hace en el cine. Las transiciones entre áreas temáticas y entre exterior e interior de atracciones, donde suelen localizarse los espacios de espera, son representaciones a escala humana de cómo se efectúan transiciones entre escenas de una película. El visitante, que en estos parques temáticos actuará de protagonista de la narrativa construida para su experiencia, percibirá tal y como sea prediseñado el cambio de un espacio a otro. Para que cada individuo pueda percibir su propia experiencia como parte de un entorno cinematográfico, Walt Disney *Imagineering* lleva desde sus orígenes diseñando las transiciones entre espacios como la propia edición de sus propios clásicos del cine.

En el proceso de postproducción cinematográfica de edición de video, una disolución es conformada por una transición gradual de una imagen a otra. Los términos “fundido de salida” (también llamado fundido a negro) y “fundido de entrada” se utilizan para describir una transición hacia y desde una imagen en negro. Alternativamente, existen también cortes donde no existe transición, sino que se produce un cambio súbito entre imágenes de escenas distintas. Una disolución superpone dos tomas durante la duración del efecto, generalmente al final de una escena y al comienzo de la siguiente. En el cine, este efecto generalmente se crea con una impresora óptica mediante la doble exposición controlada de un cuadro a otro. En la edición de video lineal o una producción de televisión en vivo, se crea el mismo efecto al interpolar los voltajes de la señal de video <sup>258</sup>. En la edición de video no lineal, se realiza una disolución mediante software, interpolando gradualmente entre los valores RGB de cada píxel de la imagen.

Los cortes y disoluciones se usan además con fines narrativos distintos. Un corte de cámara cambia la perspectiva desde la que se retrata una escena. Es como si el espectador se trasladara repentina e instantáneamente a un lugar diferente y pudiera ver la escena desde otro ángulo. Los fundidos y las disoluciones suelen tener una duración de 1 a 2 segundos (24 a 48 fotogramas), aunque esto puede variar según la preferencia del director y el editor. Se pueden utilizar disoluciones cortas (6 a 12 fotogramas) para suavizar cortes duros y repentinos que pueden llamar la atención del espectador al ocurrir. Estas últimas suelen utilizarse para un cambio de escenario y nunca dentro de la misma secuencia.

<sup>258</sup> Raymond Fielding, *The Technique of Special Effects Cinematography*, 4th ed, The Library of Communication Techniques (London ; Boston: Focal Press, 1985).

Fig 143. Análisis de transiciones entre la plaza central y las distintas áreas temáticas de Disneyland en Anaheim, California.  
Fuente: Dibujo de la autora.



### 2.5.1. Transiciones exteriores.

En los parques temáticos Disney ocurren experiencias similares desde la propia piel del usuario. Las transiciones entre espacios están planteadas de estas dos formas en función de la intencionalidad del proyecto y del significado que adquiere el paso de un lugar a otro para la narrativa del parque. Desde los primeros planos de Disneyland ideados a principios de los años 50, se ha imaginado unas comunicaciones radiales desde el centro del parque, donde se encuentra el castillo icónico de cada emplazamiento. Desde ese centro, el espectador puede adentrarse en las distintas áreas en función del tipo de experiencia que quiera vivir en cada momento. Las transiciones ambientales entre las distintas zonas son bruscas, y el cambio de atmósfera una vez el visitante atraviesa la puerta de esa área es repentino. Es parte de la experiencia general: la elección del espectador se manifiesta al instante, y se anuncia con grandes letreros que muestran el camino tomado.

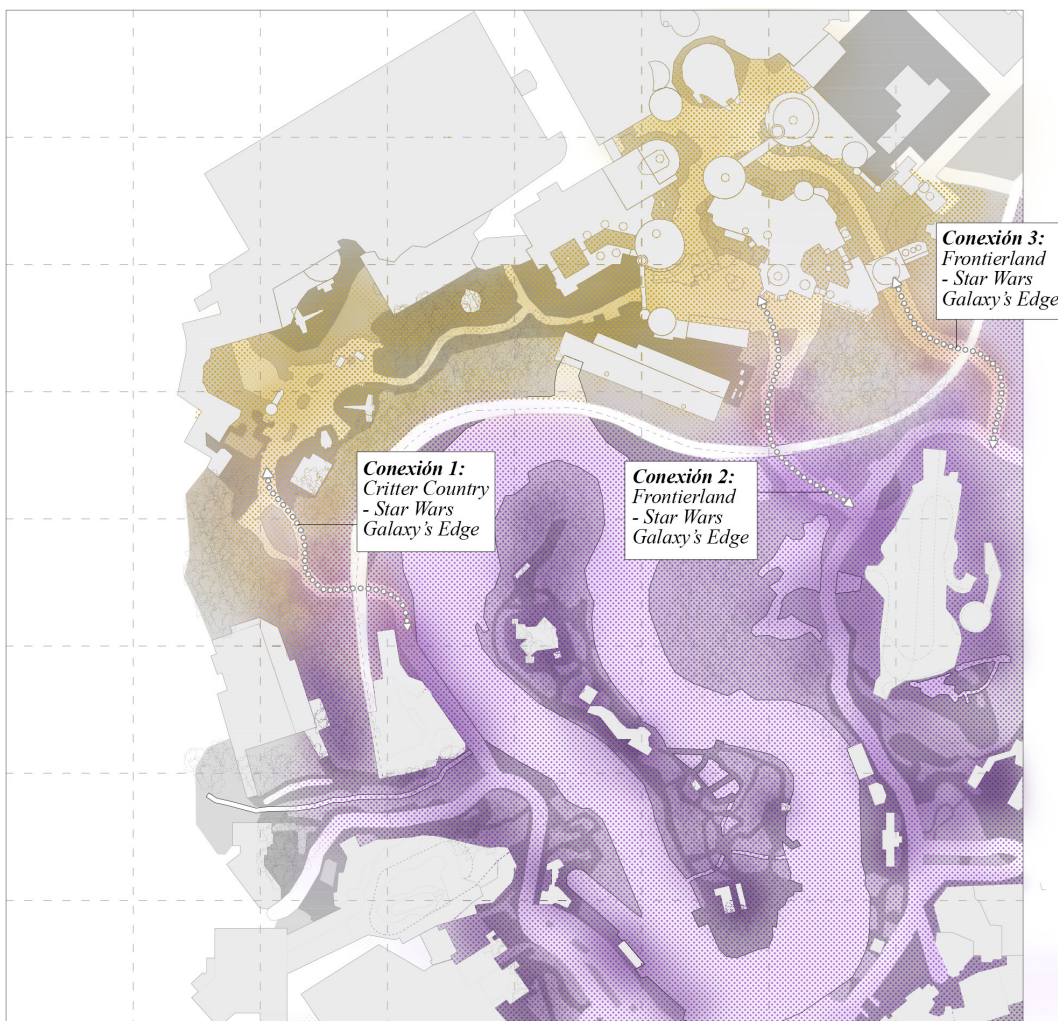


Fig. 144. Análisis de transiciones entre dos áreas temáticas de Disneyland en Anaheim, California.  
Fuente: Dibujo de la autora.

transiciones ambientales son más sutiles, y el tiempo en el que el espectador puede percatarse del cambio de área temática es mayor. Ocurre gradualmente con cambios muy sutiles en los colores de los materiales de construcción, los motivos que adornan el mobiliario urbano, o el tipo de vegetación que se emplea según el exotismo representado.

### **2.5.2. Transiciones entre exterior e interior: los espacios de espera.**

El control de la percepción del visitante de los parques temáticos Disney al tomar el camino hacia una atracción o espectáculo desarrollado en un interior es un tema de vital importancia en los procesos proyectuales de la empresa Walt Disney *Imagineering*, especialmente desde los años 70 y 80. En un día de gran afluencia en Disneyland, es fácil que un visitante estándar con llegada entre las 10:00h y las 11:00h y salida entre las 23:00h y las 0:00h visite de media entre 10-12 atracciones con una media, al menos de 30 minutos de espera <sup>259</sup>. Esto significa que dicha persona emplearía un mínimo de 5 de las 13-14 horas que pasa en el parque temático esperando por cada una de las experiencias en el interior de las atracciones. Cuando se trata de un ambiente inmersivo donde la experiencia global es parte de la identidad de la marca Disney, sus creadores han de pensar en cómo edulcorar los tediosos minutos de espera que superarán con casi toda probabilidad a la duración media de las atracciones del parque.

Esta era una cuestión a la que los primeros *Imagineers* no prestaron atención, dejando espacios de espera al aire libre y creando transiciones entre exterior e interior bruscas, donde no existía ningún espacio preparatorio. Pero pronto los estándares en la vida de los americanos mejoraron, y así lo hizo también la expectativa de cómo vivir las experiencias en Disneyland, incluido el tiempo de espera y el espacio para hacerlo<sup>260</sup>. Con la renovación completa de *Fantasyland* llevada a cabo en el año 1983 y vista la gran afluencia de visitantes a la que puede enfrentarse el parque diariamente, se toma conciencia en el proceso de proyecto la necesidad de prever espacios intermedios entre exteriores y atracciones donde facilitar la espera. Desde estos años es muy común que, en la reforma y la adición de nuevas atracciones, el espacio de espera sea una extensión de la atracción, con una preocupación por el detalle muy exhaustiva que complete la experiencia.

En los últimos años se ha implementado el sistema de *Fastpass* o, como es conocido

---

259 Resultados basados en encuesta realizada por la autora para este trabajo.

260 Emily Nelson, "The Art of Queueing up at Disneyland," *Journal of Tourism History*, 2016.

recientemente, el *Disney Genie+*, una tecnología que permite reservar un porcentaje de aforo de las atracciones del parque para horas concretas y evitar así grandes esperas. Disney lo describe en su patente<sup>261</sup> de la siguiente forma:

*“Un método o sistema para la carga de clientes en múltiples atracciones, entretenimiento que se consigue al esperar una cola basada en prioridades de quien entra primero y quien a continuación. Se utiliza un teléfono móvil para obtener y reclamar el estatus de prioridad. Con otras palabras, se establecen diferentes prioridades en función de dónde, cuándo y el número de espacios prioritarios requeridos. Se establecen diferentes jerarquías para que la computadora controle las diferentes líneas para múltiples atracciones en el entorno de entretenimiento. El sistema y el método también permiten trasladar a las personas de un área de concentración a otros lugares.”*

No obstante, la llegada a Disneyland de áreas temáticas como *Star Wars Galaxy's Edge*, la nueva adición de terreno inmersivo con temática basada en la franquicia adquirida a Lucasfilm supuso también una nueva forma de planificar estos espacios de espera en un proyecto de nueva planta. El tiempo medio de espera en las atracciones de esta área temática es de 70 minutos, por lo que el espacio de transición entre exterior e interior tiene que formar parte de la propia experiencia interior para que esto resulte un entretenimiento que los visitantes no consideren tiempo perdido. Los pasillos, que zigzaguean en un espacio que optimiza las filas de visitantes para que se requiera el mínimo número de metros cuadrados, incorporan decorados, efectos especiales e incluso las tecnologías más avanzadas de animatrónicos y proyecciones de realidad aumentada para que el espectador sienta que forma parte de la propia atracción.

---

261 Gregory B. Hale et al., Management of the flow of persons in relation to centers of crowd concentration via wireless control, US Patent Office US7532941B2 (Orlando, Florida, issued 2009), <https://patents.google.com/patent/US7532941B2/en>.when and the number of priority spaces required. Different hierarchies are established for computer controlling the different lines for multiple attractions in the entertainment environment. The system and method also provide for moving people from an area of concentration to other locations. [patents.google.com/patent/US7532941B2/en](https://patents.google.com/patent/US7532941B2/en)



Fig 145. Recorrido del espacio de espera en la atracción 'dark ride' de *Millenium Falcon: Smuggler's run* de Disneyland en Anaheim, California. Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Uno de los espacios de espera más interesantes tanto por su configuración, su adaptación al espacio existente y su caracterización interior es el perteneciente a la atracción, inaugurada en el año 1995, *Indiana Jones Adventure*. Perteneciente a la ya colmatada área temática de *Adventureland*, la nueva *dark ride* se situaría fuera de los límites del parque. Los accesos desde las zonas de paseo de esta área hasta el límite del parque, delimitado por la línea de ferrocarril que rodea Disneyland, estaban cortados por varias atracciones. El espacio de espera de *Indiana Jones Adventure* se plantea como una solución arquitectónica y ambiental para resolver este acceso, al mismo tiempo que se solventa el problema de la gestión de la afluencia que en otros espacios no se había tenido en cuenta dentro del parque temático.

Fig. 146.

Este espacio, por tanto, nace del área de espacio libre de *Adventureland*. La entrada lleva al espectador fuera de Disneyland por debajo incluso del ferrocarril y pasa entre *The Jungle Cruise* y *Pirates of the Caribbean* hasta atravesar los límites del parque. Después de entrar al “templo”, escenario donde se desarrollará la acción de la *dark ride*, los visitantes recorren un largo pasillo. El río de *Jungle Cruise* se modificó en los años de construcción de esta atracción para que se situara al este de este gran espacio de espera, que se situará entre este y el gran edificio donde se desarrolla *Pirates*.



Fig. 146. Recorrido del espacio de espera en la atracción 'dark ride' de *Indiana Jones and the Temple of Peril* de Disneyland en Anaheim, California. Fuente: Dibujo de la autora

Logísticamente es sorprendente, pues el espectador nunca tiene la sensación de estar saliendo del espacio inmersivo del parque. La construcción ambiental llevada a cabo para esta atracción complementa la propia inmersividad del interior de la atracción y revela una voluntad conciliadora del equipo de diseño por la continuidad narrativa desde el área temática en el propio espacio de transición.



Fig. 147. Ambientación en el espacio de espera de la atracción *Indiana Jones*.  
Fuente: Fotografía de la autora.

### 3. La infraestructura detrás de la magia.

#### 3.1. “Sonambulismo tecnológico”.

Como ya anunciaba el escritor de ciencia ficción Arthur C. Clarke en su tercer “ley”<sup>262</sup>: “Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”<sup>263</sup>. El funcionamiento inmersivo de los espacios arquitectónicos y urbanos de un parque temático responden a este principio: Los espectadores se centrarán única y exclusivamente en la percepción de sensaciones ‘mágicas’. Mientras tanto, un sinnúmero de ensamblajes tecnológicos trabajarán para crear los ambientes necesarios para que esto ocurra. Por ello, el diseño ambiental llevado a cabo por los *imagineers* es una ecuación extremadamente bien planteada que emplea tecnología, contenedores arquitectónicos y disposición urbana.

Fig. 147. En el discurso del sociólogo Bruno Latour, el término ‘*blackboxing*’ se refiere a un concepto que alude a la forma en que el trabajo científico y técnico son cada vez más opacos a ojos de la sociedad. Cuanto más avanza la tecnología, menos se cuestiona el ser humano su funcionamiento. En el modo de vida contemporáneo, los cada vez más sofisticados avances tecnológicos son totalmente invisibles a ojos de los usuarios.

*“El camino mediante el cual el trabajo científico o técnico se vuelve invisible a causa de su propio éxito. Cuando una máquina funciona eficientemente o un hecho está establecido con firmeza, uno sólo necesita concentrarse en los beneficios que genere y no es su complejidad interior. Así, paradójicamente, sucede que la ciencia y la tecnología cuanto más éxito obtienen más opacas se vuelven.”*<sup>264</sup>

Se subraya la dimensión sociológica del concepto. Efectivamente, el modelo propuesto

---

262 Las leyes de Clarke son tres adagios formulados por el escritor:

1. Cuando un científico distinguido, pero de edad avanzada afirma que algo es posible, es casi seguro que tiene razón. Cuando afirma que algo es imposible, es muy probable que esté equivocado.
2. La única forma de descubrir los límites de lo posible es aventurarse un poco más allá de ellos hacia lo imposible.
3. Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia.

263 Arthur C Clarke, *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible* (London: Pan Books, 1973).

264 Bruno Latour, *La esperanza de Pandora: ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia* (Barcelona: Gedisa, 2016).

en la teoría de sistemas y física se acerca más al entendimiento de los objetos técnicos en la época contemporánea. En otras palabras, de una caja negra nos interesará su forma de interactuar con el medio que le rodea entendiendo aquello que esta produce a través de nuestros estímulos ante ella, pero sin dar importancia a cómo lo hace.

En nuestro caso de estudio, este concepto podría interpretarse como la propia experimentación de los espacios inmersivos sin que el usuario se pregunte realmente cuál es el mecanismo que hace que se experimenten esas dimensiones sensoriales y atmosféricas del contenedor arquitectónico. De este modo, para entender en el marco de esta investigación las espacialidades interiores llenas de ensamblajes arquitectónicos y las experiencias que éstos producen, es necesario la “descajanegrización” de dichas espacialidades.

Ante la tecnología que alberga el parque temático para la provocación de experiencias y el despliegue de atmósferas en sus espacios, encontramos que el visitante elude dichas tecnologías y las omite para percibir el entorno narrativo. Ocurre lo que el teórico político Langdon Winner acuña como ‘sonambulismo tecnológico’<sup>265</sup>. Hace referencia a una humanidad que camina como sonámbula en un mundo cada vez más tecnológico y que sólo sus despertares repentinos por estímulos o problemas se preocupa por conocerla.

Si bien Winner critica la sociedad tecnológica en general en niveles ecológicos derivados principalmente del pasado industrial, su definición se aplica con mucha exactitud al comportamiento del visitante en nuestros espacios para el ocio. La falta de conocimiento de los sistemas empleados juega un importante papel en la arquitectura inmersiva, expresando de este modo sus mejores y peores virtudes. Estas tecnologías artificializan el paisaje, como ya adelantábamos en el capítulo anterior, y se camuflan en una arquitectura que desprende estímulos sensoriales más allá de lo que se puede visualizar. La estimulación sensorial mediante la provocación de experiencias desencadena el olvido del funcionamiento de la tecnología desencadenante.

Como ampliábamos en el capítulo anterior cuando desarrollábamos la tecnología basada en magia escénica que se produce en el interior de la atracción *The Haunted Mansion*, las *dark rides*, especialmente esta, son verdaderas cajas negras en el sentido latouriano. No solo se trata de contenedores arquitectónicos separados del exterior para albergar recorridos en escenarios. Son espacios donde los escenarios son dinámicos,

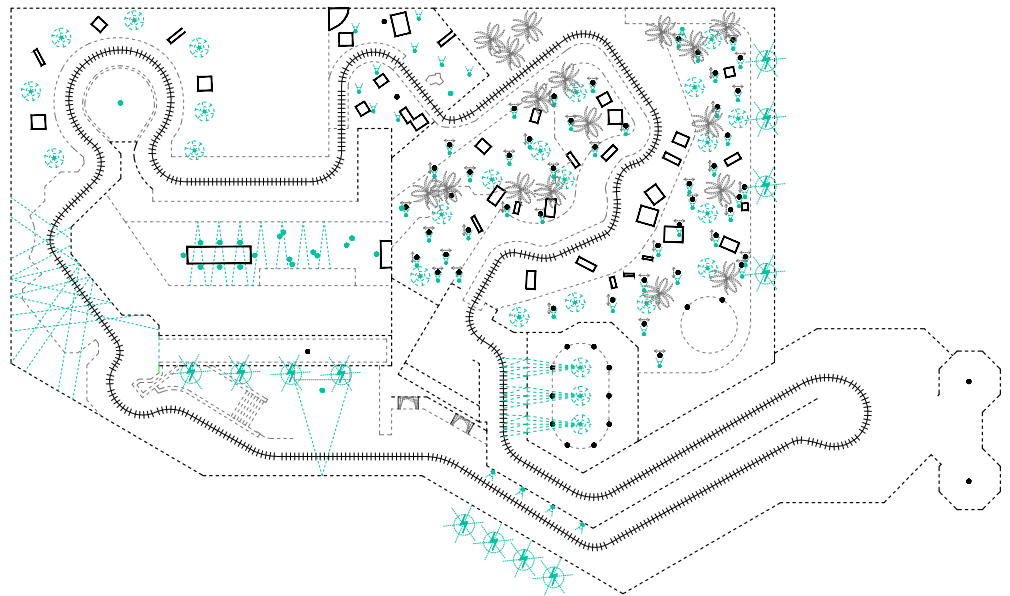
---

<sup>265</sup> Langdon Winner and Javier Bustamante, *La ballena y el reactor una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología* (Barcelona: Gedisa, 2008).

Fig 148. provocando constantes cambios que el usuario no percibe y que, sin embargo, son provocados por tecnologías muy precisas. *The Haunted Mansion*, por ejemplo, basa su tecnología en la utilización de dispositivos que provocan engaños visuales y alteración de la percepción<sup>266</sup>. El espacio que recorre el espectador y los que percibe, constituye un porcentaje de espacio mucho menor al que tiene el contenedor arquitectónico que lo alberga.

Como lo hace esta atracción, funciona prácticamente todo el parque temático. El espectador ve una parte muy pequeña de su totalidad y son los espacios invisibles los que albergan la complejidad tecnológica que complementa la arquitectura y produce la experiencia.

Fig 148. Elementos tecnológicos acentuando el recorrido del espectador en *Haunted Mansion*.



266 Ana Sabugo Sierra and Juan Elvira Peña, "'Dark rides'. Tres Ejemplos de Diseño Ambiental Contemporáneo," *Revista Europea de Investigación En Arquitectura* 16 (2020): 197-214.

### 3.2. El espacio potencial: la transformación del espacio vacante.

Desde la creación del primer Disneyland en Anaheim, California, bien por escasez de recursos o bien como espacio reservado para futuras ampliaciones o localización de instalaciones, se han reservado importantes porciones de suelo que han quedado vacantes. A través de las décadas que relatamos a continuación para este parque de California, y que ilustra de forma muy fiel la forma de operar en el resto de los parques temáticos, el espacio vacante ha sido un espacio dinámico, de constante cambio entre vacío, espacio tecnológico y espacio aprovechable como atracciones o área temática. Esto implica también un cambio constante de los límites, que suele estar marcado por el ferrocarril que cierra el parque.

El plano inicial de 1955 muestra el estado de áreas tematizadas en contraposición a las áreas indefinidas del parque en el año de la inauguración. Para llevar a cabo la construcción de las cuatro áreas tematizadas que se habían proyectado, además del área de *Main Street* y las plazas (previa y posterior), había sido necesario dejar sin construir mucha extensión de terreno. La gran inversión realizada hasta el día de la inauguración de Disneyland -17 millones de dólares frente a los 5 millones presupuestados inicialmente y conseguidos a través de la compañía de televisión ABC<sup>267</sup>- no fue suficiente para urbanizar toda la extensión prevista en el interior de la línea férrea que rodeaba el parque.

Con tal vasta extensión de tierra, unos límites muy claros con el ferrocarril que circundaba el parque y una atención al detalle muy exhausta, se concentraron los esfuerzos económicos y de diseño en ciertas atracciones y se dejó en estado indefinido una importante extensión de parque temático que iguala prácticamente a la definida. De esta forma, tanto los espacios de servicio no transitados, los terrenos utilizados para empleados y las tierras que se dejaron en un estado de vegetación incontrolada como simple entorno natural de ciertas áreas, son las que consideraremos como espacios indefinidos para este momento del parque.

Durante los primeros cinco años del parque Disneyland, hasta los años 60, Walt Disney continuó proyectando el futuro del parque mientras se recuperaba de la gran inversión que había realizado desde que comenzara la construcción en 1953. Los espacios indefinidos en grandes áreas van desapareciendo progresivamente, pues comienzan a tratarse las transiciones entre *Fantasyland* y *Tomorrowland* con la construcción del gran *Matterhorn Bobsleds*, la monumental montaña rusa localizada en el interior de la colina

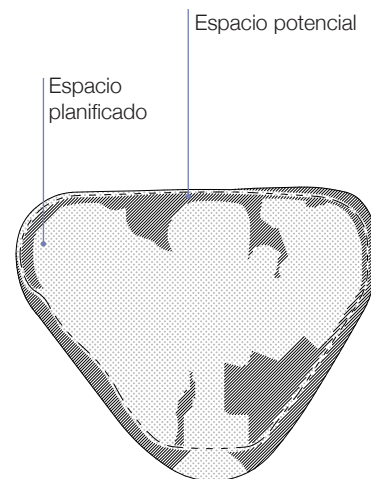


Fig 149. Años 1955

267 "The Imagineering Story," 2019.

que supondría la estructura más alta del parque. La inclusión del *Matterhorn*, como ya habíamos adelantado, forma parte de la ampliación de *Tomorrowland* llevada a cabo en el año 1959, con la inclusión también del Monorraíl y el *Submarine Voyage*, de la que el *Imagineer* Bob Gurr fue figura clave. Excepto por esta operación, que definió y activó esta transición y por la consolidación de la zona cercana al lago entre *Fantasyland* y *Frontierland*, el resto del parque no experimentó grandes cambios, puesto que el contacto con el límite permaneció siempre difuso y la zona de *Tomorrowland* continuó siendo una entrada de servicio interna al parque temático.

Los años sesenta fueron los más prolíficos en cuanto a calidad (e incluso cantidad) de intensificadores de experiencias dentro del parque Disneyland, por lo que podría parecer razonable que los espacios indefinidos disminuyeran. Sin embargo, para la construcción de las tres grandes atracciones que caracterizarían el parque por muchos años (*It's a small world*, *Pirates of the Caribbean* y *The Haunted Mansion*) y de las nuevas zonas que trasgredían los primeros límites del parque (*New Orleans Square* y la ampliación de *Fantasyland*), fue necesaria la construcción también de mucho espacio indefinido que las acompañara. Al tratarse las nuevas atracciones de grandes 'dark rides' que precisaban grandes contenedores y consiguiente espacio de servicio alrededor, para que este espacio interior aumentara tuvo que destinarse más superficie en espacio de servicio que el interior a la atracción. Esto, de nuevo, aumentó la proporción de espacio relativo frente a espacio absoluto, y sería el punto de inflexión en el que éste comenzaría a disminuir para tenderse a colmar el parque de espacio para experiencias. El recorrido del ferrocarril se adapta a esta nueva condición y se reorganiza para que abarque las nuevas dimensiones de las zonas temáticas.

En la penúltima fase de este parque, hasta el año 2000 -ya que posteriormente las ampliaciones se realizarían en un nuevo parque construido *ex novo* -Disney California Adventure-, se construyeron *Critter Country* junto a *Frontierland* y *Mickey's Toontown* junto a *Fantasyland*, pero el resto del parque se consolidó casi por completo en toda su extensión. En especial, cabe destacar la consolidación del área de *Tomorrowland* desde la construcción de *Space Mountain* y *Star Tours*, que limitaron el espacio relativo a tan sólo el cinturón exterior y a la parte trasera de servicio para las tiendas de *Main Street U.S.A.* El parque Disney California Adventure se construyó también en un espacio que hasta entonces había cumplido la función de aparcamiento en superficie, destinado a todos los usuarios de Disneyland hasta el año 2002. La utilización de dicho espacio para el nuevo parque condujo al aprovechamiento de espacios de terreno de

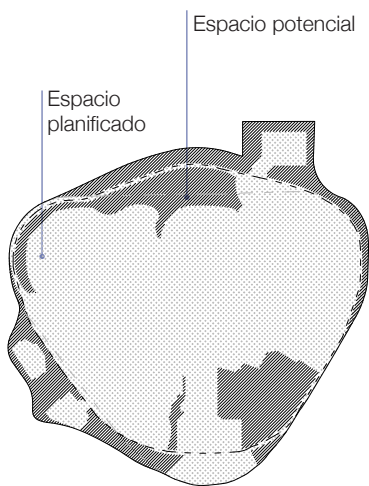


Fig 150. Años 1960

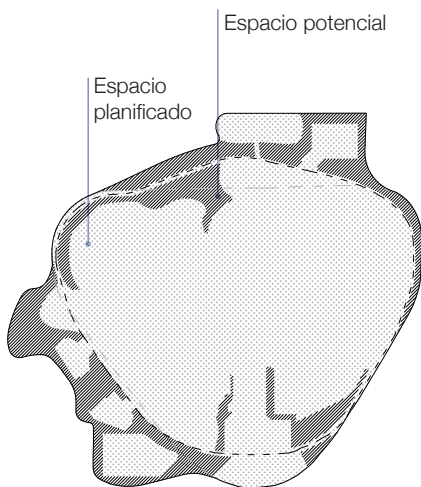


Fig 151. Años 1970-2000

la propiedad de Disney desocupados. Esto condicionó la estrategia de expansión, y los nuevos aparcamientos se construirían como edificios de varios niveles que redujeran la ocupación en planta y maximizaran la de espacio ocioso y comercial.

En los últimos años, hasta la actualidad, como ya indicábamos en el capítulo dedicado a las transformaciones de la compañía Walt Disney *Imagineering*, la llegada de Robert Iger a la dirección a The Walt Disney Company introdujo muchas franquicias como *Star Wars* o el universo Marvel en los parques temáticos y el cine de la productora. En el parque Disneyland se acometió la mayor ampliación que ha experimentado hasta la fecha cuando comenzó la construcción del área temática *Star Wars Galaxy's Edge*, situada junto a *Frontierland* en la esquina noroeste del parque temático. El trazado modifica completamente esta zona del ferrocarril, y colmata los espacios vacantes que quedaban en esta parte.

La tendencia a la colmatación por falta de espacio físico se hace evidente en este primer parque, y es una cuestión mejor prevista en las demás sedes de los parques Disney que, ante este precedente, organizaron sus espacios vacantes en los bordes del parque temático. El ferrocarril adquiere un mayor perímetro para evitar tantas modificaciones, y las cajas negras tecnológicas se concentran como grupos que funcionarán conjuntamente a nivel logístico e ingenieril.

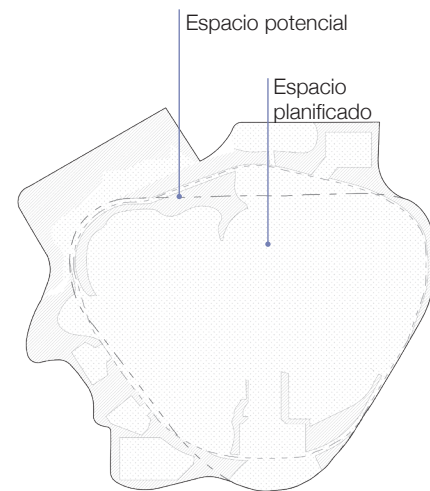


Fig 152. Años 2000-2020

### 3.3. Utilidors

Tras reportarse diversos problemas logísticos derivados de la constante necesidad de mantenimiento del entorno inmersivo al mismo tiempo en que es necesario el incesante movimiento logístico que implica un parque temático, surgió entre los *Imagineers* la idea de construir una red secundaria que lo solucionara. Según el director de operaciones de Disneyland en los años 60, Dick Nunis<sup>268</sup>, lo único que a Walt Disney no le gustaba de Disneyland, era la imposibilidad de esconder a los personajes ya disfrazados en zonas temáticas que no le correspondían.

Fig 153.

Con la oportunidad de un nuevo parque temático similar al original que se construiría *ex novo* en 1971, se construyen unos túneles concebidos como infraestructura para el servicio de unas 4 hectáreas bajo la extensión central de este nuevo parque temático. Los *imagineers* elevan 5 metros la cota cero del parque temático desde el nivel del suelo. Los túneles resultantes en este nivel intermedio son conocidos entre sus trabajadores como '*Utilidors*' (vocablo formado a través de las palabras '*utility*', utilidad en inglés y '*corridors*', pasillos en el lenguaje anglosajón). Compendia a la perfección todas las funciones y programas de estos servicios, pues se trata de varias grandes extensiones de superficie dedicada a la puesta a punto del personal, al mantenimiento del piso superior, al espacio de conexión con la superficie (ascensores y escaleras), etc. Estos espacios se conectan a través de túneles de menor espesor en sección que incorporan tuberías y sistemas de climatización para el nivel superior. Al tratarse de un parque de distribución eminentemente radial, el resto de los cuartos de instalaciones y mantenimiento se encuentran en el cinturón exterior, siendo estos túneles una estructura soporte evita que un continuo flujo de personas acontezca a plena luz del día cuando ocurren incidencias.

El mapa que los nuevos empleados de *Magic Kingdom Park* reciben cuando comienzan a trabajar en este lugar, revela un diagrama donde se indican las numerosas salidas y entradas y los servicios principales del espacio subterráneo. Existen hasta 17 conexiones verticales en diferentes puntos del parque hacia las distintos grupos logísticos y 5 núcleos de aseos entre todas las dependencias de los '*utilidors*'.

Al norte del parque, en el extremo más septentrional de la construcción subterránea, se encuentra la entrada principal de mercancías y vehículos. Desde este punto hasta aquel que se encuentra bajo el emblemático castillo, existe un gran edificio de enorme superficie que constituye toda la zona de cambio de vestuarios, taquillas de

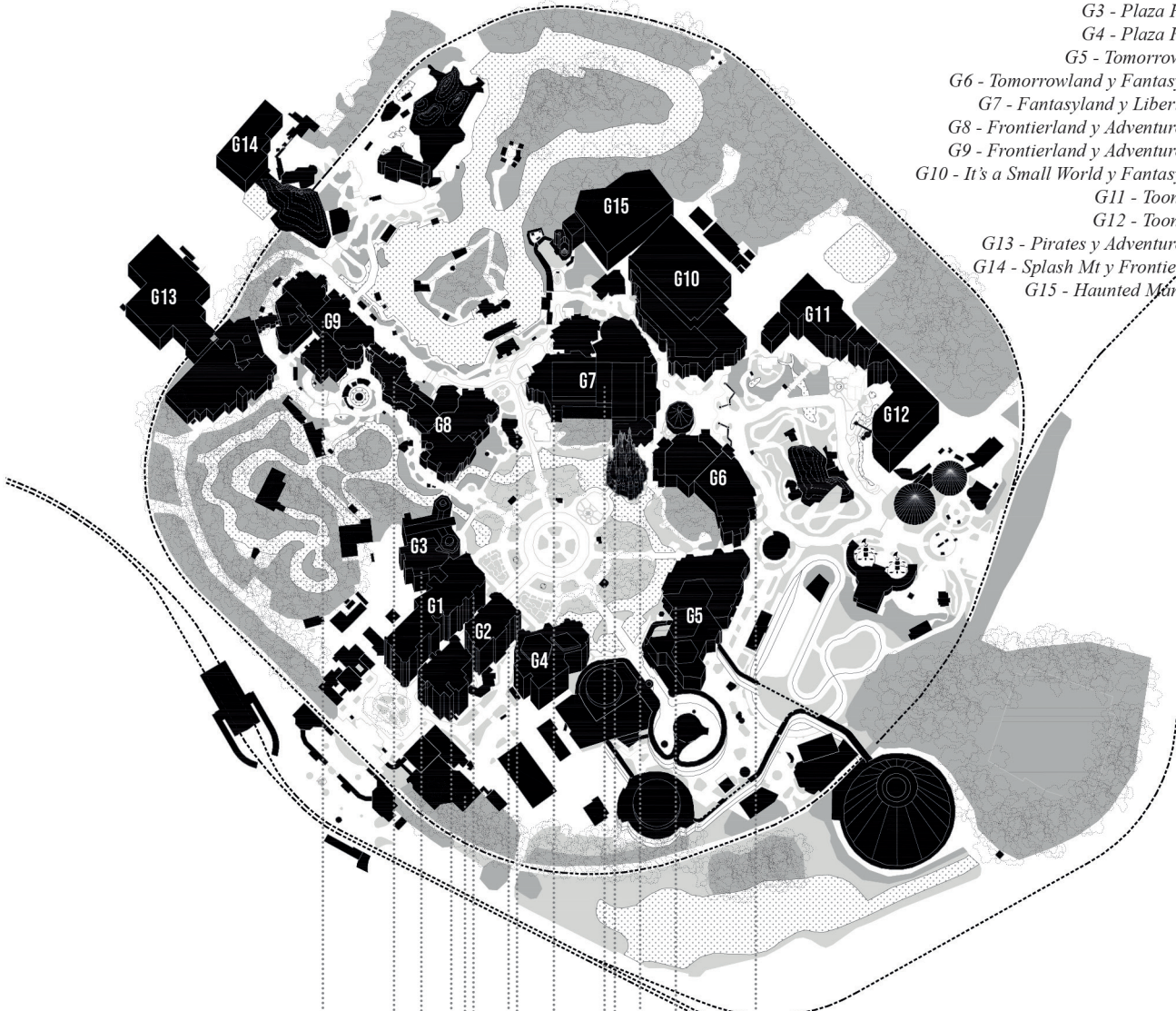
---

268 "The Imagineering Story," 2019.

# Utilidors Logistics

## Grupos logísticos en Magic Kingdom (Florida, EE. UU.)

- G1 - Main Street 1
- G2 - Main Street 2
- G3 - Plaza Hub 1
- G4 - Plaza Hub 2
- G5 - Tomorrowland
- G6 - Tomorrowland y Fantasyland
- G7 - Fantasyland y Liberty Sq.
- G8 - Frontierland y Adventureland
- G9 - Frontierland y Adventureland
- G10 - It's a Small World y Fantasyland
- G11 - Toontown
- G12 - Toontown
- G13 - Pirates y Adventureland
- G14 - Splash Mt y Frontierland
- G15 - Haunted Mansion.



Sala de ingeniería  
Zona de descanso  
Almacén de cartones

Zona de descanso  
Primeros auxilios

No etiquetados: Almacenes e instalaciones  
● Aseos de personal

Entrada Utilidors

Cafetería  
Reparación equipos cocina  
Taquillas mujer  
Armario  
Taquillas hombre  
Peluquería  
Zoo de caracteres  
Centro de control de animatrónicos

Backstage  
Zona de descanso

Almacenes  
Cuarto de bombas de agua

Cuarto reparación fuentes  
Vehículos  
Cuarto fotografía

empleados y caracterización de actores. Dando servicio principalmente a *Fantasyland*, contiene servicios similares a los del edificio descrito anteriormente, añadiendo zonas de descansos de trabajadores, vestidores, peluquerías, una sala central de reparación de robots animatrónicos (DACs o *Disney Animatronic Control System*) y salas de instalaciones de aire acondicionado que luego distribuyen conductos a esas pequeñas *'dark rides'* que se encuentran en la zona central y no disponen de espacio de servicio donde efectuar su mantenimiento.

Enfrentado con este gran edificio, en la parte sur, la correspondiente a la entrada superior por *Main Street U.S.A.*, una pastilla rectangular cubre todo el ancho de las dos crujiás en los laterales de la calle y toda su longitud. En este edificio, una banda perimetral de cuartos húmedos regula el espacio y deja otro gran espacio central con instalaciones, almacenaje para las tiendas de la calle y cocinas para los restaurantes que se encuentran en ese lugar. En uno de los puntos del módulo, se encuentra una zona de aparcamiento de vehículos internos al sistema que facilita el movimiento interior de los trabajadores.

Conectando ambos grandes edificios subterráneos existen tres grandes corredores. El corredor central consiste sólo en un pasillo recto, sin más utilidad que una conexión directa entre las dos áreas. Los otros dos, sin embargo, van incorporando núcleos de comunicación con el exterior y, en las partes este y oeste, más servicios como los ya descritos para los otros edificios que dan soporte a *Tomorrowland* por un lado (oeste) y a *Frontierland* y *Adventureland* por el otro (este).

La estructura funcional oculta que complementa al espacio arquitectónico es la verdadera caja negra de este parque temático. Sin su soporte, la exterioridad del parque sería bien distinta y, como ocurría al principio cuando estos no existían, existiría una gran cantidad de superficie en tierra dedicada al mantenimiento de aquella pensada para ser disfrutada. La inversión, sin embargo, supuso un gran aporte presupuestario y puede ser la razón por la que, en parques posteriores, no se ha vuelto a importantes tratamientos previos a la obra. La capa freática alta <sup>269</sup> causaba problemas con los sistemas de drenaje y las excavaciones. Se construyeron canales, diques, terraplenes, etc. La inmensidad de la operación, para la que se consiguió desde la dirección un permiso especial para crear una municipalidad propia, obligó a suministrar todo tipo de servicios e instalaciones básicas nuevas, como si de una verdadera ciudad se tratase. Tal y como expresa en el citado documental *"The Imagineering Story"* Phil Holmes, antiguo vicepresidente del

---

269 "The Imagineering Story."

parque Magic Kingdom, la afluencia de personas un día cualquiera, entre entradas y salidas, pueden llegar a registrarse unas 10.000 o 15.000. *“Es literalmente una ciudad. Esto es lo que Walt (Disney) imaginó como la diferencia entre Disneyland y Disney World. Resolviendo en su mente problemas bastante importantes.”*

Hace más de tres décadas, el sociólogo francés Marc Augé publicó su influyente obra *“Los No lugares, espacios del anonimato”* (1992), cuyas premisas continúan vigentes en el contexto de estudio actual, donde el extenso mundo subterráneo de ‘Utilidors’ anteriormente descritos se superpone al parque temático “oficial”. Augé conceptualizó los ‘No lugares’ como espacios de tránsito caracterizados por la soledad y la acelerada movilidad de los individuos, quienes los utilizan como meros corredores hacia otros destinos.

Estos lugares constituyen entornos versátiles y de circulación incesante, donde los encuentros entre personas son fortuitos, infinitos, furtivos e imprevistos. En cada uno de estos espacios, los transeúntes experimentan la potencialidad continua de la aventura, *“donde los pasos se pierden, el encanto de todos los lugares de la casualidad y del encuentro, en donde se puede experimentar la posibilidad sostenida de la aventura”* <sup>270</sup>. Augé ilustra estos lugares mediante carreteras, aeropuertos, áreas de espera, salas de descanso y tiendas de autoservicio, entre otros.

En los *Utilidors*, una parte se asemeja a los ‘No lugares’. Estos espacios de transición son tan extensos que requieren medios de transporte para sortear considerables distancias, lo que evita el contacto directo entre los empleados. La vastedad de estos túneles genera desorientación, haciendo necesaria la instalación de carteles, mapas e indicaciones para guiar a los trabajadores del parque.

*“El recorrido por la autopista es por lo tanto doblemente notable: por necesidad funcional, evita todos los lugares importantes a los que nos aproxima; pero los comenta. Las estaciones de servicio agregan algo a esta información y se dan cada vez más aires de casas de la cultura regional, proponiendo algunos productos locales, algunos mapas y guías que podrían ser útiles a quien se detuviera”*<sup>271</sup>.

---

270 Marc Augé, *Los “No Lugares”: Espacios Del Anonimato : Una Antropología de La Sobre-modernidad* (Barcelona: Gedisa, 2001).

271 Ibid.

Estos espacios y recorridos subterráneos tienen tal dimensión que excluyen la posibilidad de interacciones significativas. Augé subraya la paradoja de estos túneles infraestructurales al afirmar que “el no lugar es lo contrario de la utopía: existe y no postula ninguna sociedad orgánica”. Estos espacios, como una sombra de la gran utopía desarrollada en la superficie del parque temático, no son “reales” en el sentido convencional, pero sustentan la existencia de otro tipo de realidad y vivencias.

La conceptualización de los ‘No lugares’ de Marc Augé halla una sorprendente aplicación en el análisis del parque temático estudiado, particularmente en el contexto de su extensa infraestructura subterránea. Los túneles y espacios de tránsito subterráneos, pese a evitar la interacción social y la experiencia directa, desempeñan una función esencial en el funcionamiento eficiente y mágico del parque. Esta dualidad entre la experiencia superficial y la infraestructura oculta resalta la complejidad y paradoja de la existencia humana en estos espacios, donde lo efímero y lo fantástico se entrelazan en un escenario único.

*“El recorrido por la autopista es por lo tanto doblemente notable: por necesidad funcional, evita todos los lugares importantes a los que nos aproxima; pero los comenta. Las estaciones de servicio agregan algo a esta información y se dan cada vez más aires de casas de la cultura regional, proponiendo algunos productos locales, algunos mapas y guías que podrían ser útiles a quien se detuviera”.*

Augé declara: *“El no lugar es lo contrario de la utopía: existe y no postula ninguna sociedad orgánica”.*

Fig. 153. Utilidors.  
Fuente: Disney Archives.



### 3.4. La 'zona' de gobernanza propia: los municipios Lake Buena Vista y Bay Lake.

El libro de Keller Easterling *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space*<sup>272</sup> reflexiona a lo largo de sus páginas sobre la infraestructura global contemporánea. Easterling especula en toda su longitud sobre que el verdadero poder de hoy reside en la red invisible de infraestructuras que se está construyendo cada vez más una entidad estatal global. Se trata de una infraestructura global de ideología, que se despliega y se materializa con el objetivo de aprovechar las fuerzas necesarias para mantenerla acelerada. La materialización de estas infraestructuras resulta en la creación de espacios de gran homogeneidad y ajenos a su ubicación geográfica: unos espacios pre planificados que no siempre son respetuosos con la cultura de la tierra a la que pertenecen. Easterling escribe: “el espacio de infraestructura contemporáneo es el arma secreta de la mayoría de las personas poderosas en el mundo precisamente porque organiza actividades que pueden permanecer sin declarar, pero, no obstante, son consecuentes”<sup>273</sup>.

El concepto tratado en el libro que quizás es más pertinente para esta investigación es, tal vez, es lo que Easterling llama “la zona”: espacios urbanos construidos en áreas que operan fuera del estado para eludir los aspectos legales, éticos, políticos y requisitos financieros que podrían frenar, ralentizar o desanimar las fuerzas del mercado. Indicando que ‘las zonas’ son fórmulas espaciales repetibles utilizadas por la gente más poderosa del mundo (por lo que tienen fuertes consecuencias políticas).

Estas zonas incluyen Dubai (Emiratos Árabes Unidos), Shenzhen (China), Astana (Kazajistán), New Songdo City (Corea del sur) o Masdar (Emiratos Árabes Unidos). Easterling escribe que, en algunos casos, “superando toda ironía, la capital nacional y la zona se convierten en una misma entidad, hacer de la zona en sí la sede de la gobernanza de la que está selectivamente exenta”. Al igual que estos centros turísticos y financieros internacionales, Walt Disney World adquirió una gobernanza propia para operar según sus reglas. La obtención de permisos de construcción, instalaciones, alturas de edificios, etc. habría supuesto un desgaste empresarial y económico para el que la dirección de the Walt Disney Company no estaba dispuesta a esperar. Disney solicitó al gobierno de Florida un distrito especial que le permitiera a la corporación controlar las aguas residuales, las carreteras, los permisos de construcción y muchas otras facetas del control municipal en el área. Lo consiguieron y, en 1967, se creó el Distrito de Mejoramiento de Reedy Creek.

272 Keller Easterling, *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space* (London ; New York: Verso, 2014).

273 Easterling, *Extrastatecraft.*, p.15.

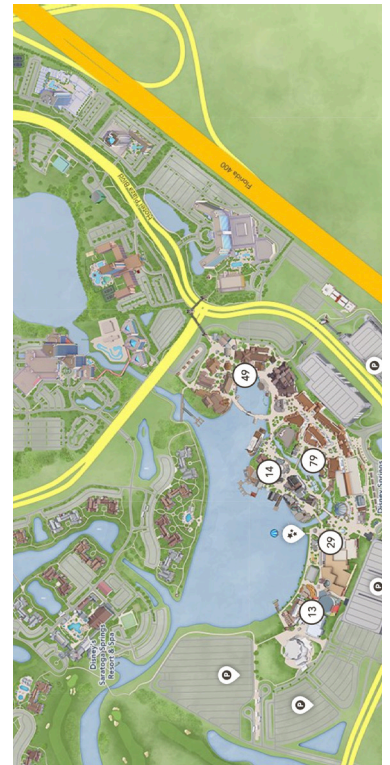


Fig. 154. Mapa comercial de Disney Springs en Lake Buena Vista, Walt Disney World, Florida.  
Fuente: disneysprings.com

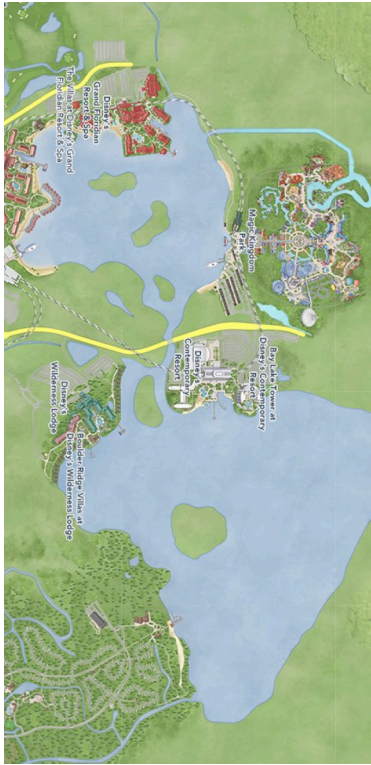


Fig. 155. Mapa comercial de Bay Lake y sus resorts circundantes, Walt Disney World, Florida.  
Fuente: disneysprings.com

Este distrito, incluidos los dos municipios que lo componen, Bay Lake y Lake Buena Vista, le dan a la corporación un nivel de control sin precedentes. Solo los propietarios del distrito pueden votar sobre su propia gobernanza, por lo que la toma de decisiones solo se produce en el propio interés de la compañía. Los poderes otorgados son de gran alcance. Por ejemplo, Disney podría emitir sus propias licencias de licor para sí mismos. En gran parte, no utilizan la infraestructura de los condados circundantes, sino que construyen su propia red de agua, departamentos de bomberos, transporte y servicios de emergencia.

Walt Disney World es lo que resulta si le das a una empresa todo el control sobre un área de tierra de un tamaño similar al de San Francisco<sup>274</sup>. Florida lo considera un triunfo para el turismo local, ya que el parque les ha convertido esta zona central en una potencia comercial y un destino turístico importantísimo. También es una gran fuente de empleo para las personas que viven en el área, con 62,000 empleados solo en los parques.

Resulta más complejo cuantificar las diversas contribuciones del parque, ya sea en términos de impacto ambiental o de pérdida de ingresos fiscales para los condados y el estado circundantes. No obstante, la historia de este parque temático proporciona una visión fascinante de las capacidades de una corporación multinacional incluida en la lista Fortune 500 que adquiere una extensión territorial lo suficientemente amplia como para albergar una ciudad de considerable magnitud.

Una de estas megaestructuras es el fenómeno de la zona franca, la cual representa una forma urbana altamente influyente y globalizada, constituyendo una manifestación vívida de lo que se ha conceptualizado como *extraestadismo*. Este término, un acrónimo que denota la condición de existir fuera y más allá del ejercicio del arte de gobernar, reconoce que diversas fuerzas —ya sean estatales, no estatales, militares, de mercado o no de mercado— han adquirido actualmente un poder y una autoridad administrativa considerable, permitiéndoles participar en la planificación y construcción de infraestructuras a una escala significativa.

La zona, también conocida como Zona de Libre Comercio, Zona de Comercio Exterior,

274 Sophie Weiner, "Why Disney World Has Its Own Government? The Florida Legislature Granted the Park Extreme, Unilateral Control over Their Land.," *Popular Mechanics*, 2018, popular-mechanics.com/technology/infrastructure/a15155208/disney-world-government/.

Zona Económica Especial, Zona de Procesamiento de Exportaciones o cualquiera de sus variantes, es una mezcla dinámica de comercio, finanzas, administración y comunicación. Si en el panorama contemporáneo diversas tipologías espaciales demuestran que la arquitectura se ha vuelto repetible e infraestructural, la zona por tanto demostrará que el urbanismo se ha vuelto también infraestructural. Aunque sus raíces son antiguas, que se remontan a los puertos libres de la antigüedad clásica, solo en las últimas décadas la zona ha emergido como un sistema global poderoso, evolucionando rápidamente de un distrito apartado para el almacenamiento de mercancías libres de aduana a una estrategia de posguerra. para impulsar las economías de los países en desarrollo a un paradigma para las ciudades del mundo como Hong Kong, Singapur y Dubai.

A pesar de su dinamismo espacial, la condición infraestructural de Walt Disney World a nivel regional lo convierte en una 'zona', donde la industria del entretenimiento opera en todas las áreas relacionadas con el comercio, la economía y el autogobierno.

### **3.5. 'Junk Disney'.**

El famoso manifiesto del arquitecto Rem Koolhaas, "*Junkspace*", que traducimos como "Espacio Basura", define estos espacios que él identifica con los centros comerciales, los aeropuertos y otro tipo de atmósferas lúdicas que no hacen ciudad como algo que constituye "la contrafigura del espacio, un territorio con problemas de visión, expectativas limitadas y una reducida seriedad".

El espacio designado como "basura" en los parques temáticos se destina primordialmente a la actividad que, en última instancia, absorbe la mayor parte del tiempo de los visitantes: la espera en fila. Las atracciones, previamente expuestas en su condición dual entre interior y exterior, configuran el límite entre ambos espacios mediante una expansión de esta frontera. Este espacio intermedio se presenta como un laberinto, caracterizado frecuentemente por la penumbra, guiando al espectador hacia la temática de cada atracción. Rem Koolhaas lo describe como un elemento que "organiza los flujos de personas", adoptando un enfoque eficaz que solo el comportamiento humano puede responder: seguir un camino demarcado por cintas. Este espacio también regula el tiempo de los visitantes, ya que la longitud de la cola modifica la percepción del tiempo de espera, indicado en letreros ubicados en la entrada de este espacio.

El espacio basura también lo conforma el espacio oculto. Esos esos espacios "entre

bambalinas”, la parte trasera de las atracciones que soporta todos esos mecanismos para que la percepción real de los ambientes creados para las atracciones fluya sin cesar. Son escaleras de emergencias, instalaciones y espacios de mantenimiento.

El espacio basura es, en multitud de ocasiones, el suelo del propio parque temático. En los parques Disneyland, todos los visitantes se encuentran sumergidos en un éxtasis lúdico en el que no existen preocupaciones. Sin embargo, los parques temáticos tienen, en muchas ocasiones, un doble fondo, un espacio subterráneo donde miles de personas trabajan para mantener intacta esa limpia y aparentemente sencilla felicidad. Este submundo oculto cubre unas 9 hectáreas, con varios túneles tan largos que han provocado la necesidad de introducir en ellos vehículos rodados. El enorme sótano contiene también espacios habitacionales del tamaño de una casa, vestuarios y comedores para los empleados. Incluso hay un servicio de cambio de cheques y una peluquería para los actores que pueblan el parque.

*“Debido a que se consume intensamente, el mantenimiento del «espacio basura» es fanático: el turno de noche deshace los daños del turno de día en una interminable repetición a la manera de Sísifo. Igual que nosotros nos reponemos del «espacio basura», el «espacio basura» se repone de nosotros: entre las 2 y las 5 de la madrugada, otra población distinta, ésta despiadadamente eventual y apreciablemente más oscura, se dedica a limpiar, rondar, barrer, secar, reponer...”*

Rem Koolhaas definía así el mantenimiento necesario para el espacio basura de las ciudades. En los parques temáticos, esto no supone sino una intensificación de esta condición. Tras el llamado “lugar más feliz de la tierra”, se esconde otro mundo que opera sin descanso para que el visitante sucumba a sus deseos y olvide sus problemas. La visión negativa del *Espacio Basura* de Rem Koolhaas como un simple flujo mercantil, se transforma en Disneyland en toda una infraestructura de flujos de personas en el interior y el exterior que favorecen la atmósfera lúdica interna. Estas dinámicas de rol casi automáticamente impuestas tras cruzar las puertas del parque, desatan en los visitantes una ilusión que resulta imposible de rechazar en un único día de vuelta a la infancia.



## CAPITULO 7.

### Los Ángeles y Disneyland. Simbiosis ambiental.

#### 1. Fantasía en las planicies.

Diecisiete años después de la publicación en 1971 del libro del arquitecto Reyner Banham *Los Angeles: the architecture of four ecologies*<sup>275</sup>, la crítica estadounidense Margaret Crawford publica en 1988 el panfleto “The Ecology of Fantasy”<sup>276</sup>. La autora anuncia el fin del momento histórico en la que el entendimiento de la ciudad de Los Ángeles podría llevarse a cabo a través de cuatro ‘ecologías’, entendiéndose éstas como tres procesos naturales (playas, planicies y colinas) unidas por una nueva ecología creada por el hombre (las autopistas, o *autopia*). Durante el periodo desde 1965 hasta 1971, en el que Banham residió en los Ángeles, estas cuatro ecologías eran los ensamblajes de una ciudad a partir de los cuales se podrían describir problemas no sólo espaciales, sino también históricos, económicos, sociales y culturales.

En el prólogo de la reedición del libro de Banham del año 2009, el crítico Joe Day explica también la “explosión” de las grandes ciudades americanas en los mismos términos en los que lo había hecho Los Ángeles<sup>277</sup>. Las cuatro ecologías iniciales son reproducidas en multitud de otras ciudades de la costa Oeste, y en muchos otros lugares del país, dejando de ser una característica única y exclusiva de la ciudad angelina.

Banham definía la ecología de las playas o ‘surfurbia’ como los muelles, playas y barrios costeros de baja densidad con cierta atmósfera surfera en su tejido residencial y comercial y potencial inmobiliario. Para el inicio de la segunda década del s. XXI, esta premisa ya no es válida, ni en California y, en menor medida, en el condado de Los Ángeles, donde se ha colmatado la construcción en la costa y el precio ha alcanzado máximos. Venice Beach, que en su momento fue refugio de artistas, hippies y surfers, actualmente es la morada de nuevos desarrollos donde, de la cultura del surf, solo quedan las grandes campañas publicitarias de sus marcas más actuales.

Las colinas eran descritas por Banham como lugares vírgenes donde construir exclusivos edificios residenciales como una “ecología deseable para todos aquellos que

---

275 Reyner Banham, *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies* (London: Lane, 1971).

276 Crawford, “The Ecology of Fantasy.”

277 Joe Day, “After Ecologies,” in *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies* (Berkeley: University of California Press, 2009), 15–33.

puedan permitírsele”. En la actualidad, este pensamiento se ha cumplido. Los grandes propietarios de terreno dividieron éste en lotes que han permitido la construcción de casas de lujo por las colinas desde Malibú, que mira al mar y a la ya mencionada ‘surfurbia’, hasta la conocida colonia Los Feliz, que ya desde el mid-century estaba poblada con las construcciones más exclusivas.

La ecología ‘Autopia’, o las grandes autopistas interestatales y regionales que pasan y conectan la ciudad, es la más característica de los Ángeles en la fecha en la que fue descrita y la que más se ha consolidado como paisaje urbano de la ciudad americana. La necesidad del automóvil para recorrer grandes distancias entre grandes tejidos urbanos separados muchos kilómetros cambian radicalmente la forma de percibir el entorno urbano. La percepción individualizada de la ciudad desde el interior del coche en los desplazamientos angelinos sigue intacta cincuenta años después, en un entorno donde el transporte urbano metropolitano tiene poca cabida incluso entre los menos favorecidos.

De las cuatro ecologías de Banham, la de las planicies es la que más se ha transformado desde la escritura de su libro a finales de los años 60 del siglo XX. En esos años, el autor las describía como espacio residual, sin carácter y como tejido urbano repetitivo. Son estas planicies, sin embargo, los lugares donde ocurre esta nueva ecología que anunciaba Crowford en el año 88: la ecología de la Fantasía. Fue Disneyland precisamente el fenómeno que, según la autora, desencadena esta nueva ecología. Estas grandes planicies (en el caso de Disneyland, un gran campo de naranjos<sup>278</sup>) son las superficies donde tienen lugar los desarrollos de espacios para el ocio, espacios comerciales y atracciones donde la temática y la caracterización ambiental de las construcciones pueden constituir una ecología en sí misma. La presencia de Disneyland desde 1955 en los Ángeles y sus nuevos paradigmas, como la capacidad de viajar a pie por entornos ambientales reproducidos de otras partes del mundo fue un fenómeno único que comenzó a reproducirse en la segunda mitad del siglo XX. Cuando Reyner Banham concibió sus cuatro ecologías, las superficies de terreno donde luego se construyeron entornos tematizados, entre ellos Disneyland, eran poco numerosas. En los años 70, no obstante, ocurrió a nivel regional <sup>279</sup> una gran expansión del turismo de parques temáticos a nivel regional y, por consiguiente, de una arquitectura y de unos entornos

---

278 “The Imagineering Story,” 2019.

279 Barry R Hill, *Imagineering an American Dreamscape: Genesis, Evolution, and Redemption of the Regional Theme Park* (Rivershore Press, 2020).



Fig. 156. Margaret Crawford, "The Ecology of Fantasy" (1982)

urbanos en general que trataban de reproducir esta 'Fantasía'. La clave, para Crawford, eran los entornos ficticios ambientales:

*"Organizando su parque de atracciones en zonas temáticas basadas en ambientes ficticios, Walt Disney reemplazó el escuálido ambiente carnavalesco por modelos conceptuales de la mitología americana a escala dos tercios. Main Street igual a Small Town América, Frontierland, el mito del oeste, Tomorrowland, la promesa corporativa y tecnológica del futuro. Estos mitos fueron empaquetados para su consumo inmediato e hicieron pronto a Disneyland la atracción más visitada del sur de California".* <sup>280</sup>

Con la introducción de nuevas temáticas narrativas en la arquitectura comercial, las planicies fueron poblándose cada vez en mayor medida de esta nueva ecología fantástica.

En la actualidad, no obstante, la fantasía no es el único motor de estos lugares. El principal motor es el diseño ambiental: la intervención humana para la creación de un ambiente que parece espontáneo, pero que está milimétricamente planificado para la obtención de unos resultados económicos concretos. En estas planicies la realidad y el ambiente puede ser reemplazado por una atmósfera irreal a gran escala de la que unos disfrutarán y otros serán el motor.

Casi todos los angelinos eran los destinatarios de esta nueva capa de espacios ambientales que transformaban el espacio público y el ambiente construido en una mercancía. Sin embargo, Margaret Crawford explicaba que no lo es para todo aquel sector de la población que de hecho regenta estos lugares con los trabajos de camareros, conductores, aparcacoches, etc. *"Como observadores en silencio, su presencia implica otra irrealizada ecología, inmediatamente sumergida, pero [...] dominante [...]"* <sup>281</sup>

Crawford anunciaba en su texto una previsión en la que se anunciaba que un 40 por ciento de la población de Los Ángeles serían Hispanos o Latinos para el año 2000. Eran, para ella, el sector de la población, junto con los *homeless*, que más alejados estaban de formar parte de un sistema fomentador de esta nueva ecología. El crítico

280 Crawford, "The Ecology of Fantasy."

281 Crawford.

Joe Day, por su lado, actualizaba esta información en el prólogo de la edición de 2009, explicando que el 47 por ciento de la población de Los Ángeles es latina<sup>282</sup>.

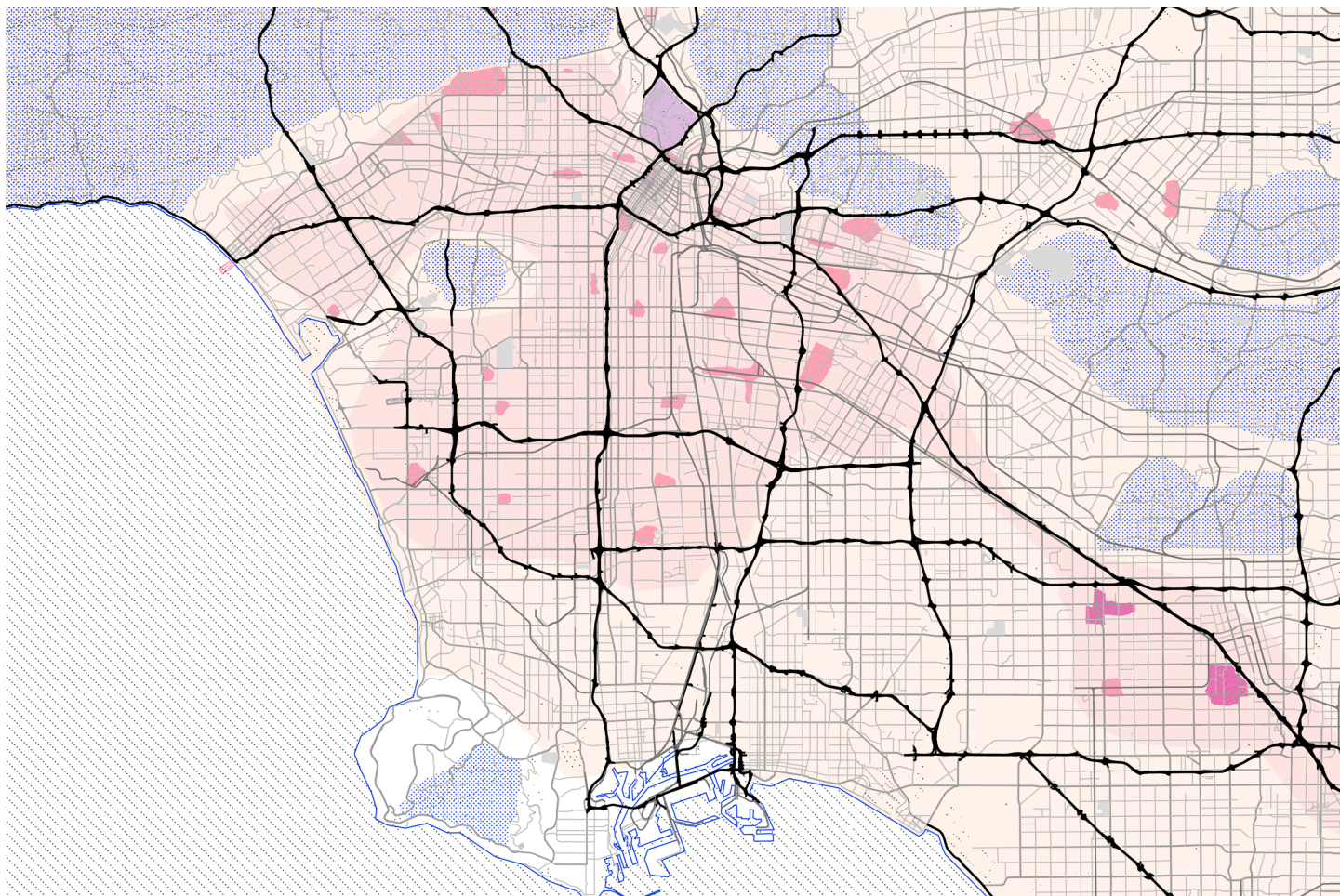
Por esa razón, la ecología de la fantasía es controvertida. Unos espacios que, con toda certeza, son originarios de los Ángeles han extendido en su tejido hasta el punto de poder ser considerado una ecología. Sin embargo, se convierten en un tejido urbano disfrutable solo por algunos. Esta red de reducciones de pequeña escala de mundos ambientales fantásticos nutre el tejido de la planicie que Banham anticipaba yermo y des-especiado.

Esta ecología fantástica, cada vez más asociada a la realidad tecnológica, expande por completo la posibilidad de disfrute de estos nuevos entornos tecnificados que antes eran exclusivos de Disneyland y sus réplicas. La percepción de una nueva ciudad con un entorno aumentado se pone a disposición de casi cualquier ciudadano. Son pocos los que ahora pueden escapar de esa realidad paralela.



Fig. 157. Localización de la ecología fantástica dentro de la trama urbana de los Ángeles.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021

282 Day, "After Ecologies."



## 2. La hiperrealidad como nueva forma de entretenimiento.

Lejos de juzgar *kitsch* la arquitectura de la producción de ambientes fantásticos propia de la periferia de las ciudades, podemos afirmar que forma parte de una tendencia más amplia con mayores implicaciones culturales. Los ambientes tematizados son ejemplos particularmente visibles de una realidad hiperrealista construida artificialmente.

Según el filósofo Jean Baudrillard en *Simulacro y simulación*, Disneyland es un modelo perfecto de simulación en todos sus órdenes<sup>283</sup>. Lo describe como una amalgama de ilusiones que forman parte del imaginario colectivo entendido como fantasía: los piratas, la frontera y el lejano oeste, el mundo futuro, etc. Pero no es solo la temática, sino el propio microcosmos social lo que atrae al público: el empobrecimiento de la realidad frente a la simulación. El microcosmos irreal que espacialmente siempre supera a la realidad, pues ésta nunca va a poder ser tan perfecta como la reproducción <sup>284</sup>.

Para Baudrillard, lo real se ha sustituido por lo hiperreal, pues entra en cuestión el valor de los objetos y de las cosas. Antes entendíamos el valor de uso de los objetos, el valor de cambio (en el sentido marxista) ha eclipsado completamente lo anterior. Tiene valor, por tanto, aquello que circula –y que no tiene valor por sí mismo sino únicamente por el hecho de circular-. La cultura es para este filósofo un simulacro constante a escala global, y debe definirse la forma de enfrentamiento de la sociedad a estos simulacros. Según él: “*en un mundo en el que la verdad misma se ha vuelto falsa, el pensador ya no puede representar la denuncia de la mentira sin caer en la misma lógica que pretende combatir*”.<sup>285</sup>

El filósofo afirma que Disneyland es una completa simulación creada de forma consciente pero que, sin duda, es una intensificación de los valores de Estados Unidos a pequeña escala. Afirma que estos lugares de fantasía se crean por el ser humano para hacer creer a los visitantes que el mundo real es efectivamente real, cuando lo cierto es que las ciudades que albergan estos parques no son sino otros simulacros. Se oculta que lo que es real ya no es real, y se acusa a estos parques de imponer confusión a sus visitantes.

---

283 Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Débats (Paris: Galilée, 1981).

284 Crawford, “The Ecology of Fantasy.”

285 Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, *The Body, in Theory* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994). *The Body, in Theory* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994)

En *Simulacres et simulation* se apela la sensación de abandono que experimenta un visitante cuando ha salido de este ecosistema de hiperrealidad experimentado en el interior de un entorno ambiental fantástico. Estas ecologías de lo fantástico, construidas a partir de la hiperrealidad, provocan un sentimiento de multitud y mantenimiento constante de atmósferas de afecto y calidez.

*“Adentro, toda una gama de dispositivos magnetiza a la multitud en flujos directos; afuera, la soledad se dirige a un único dispositivo: el automóvil. Por una coincidencia extraordinaria (que sin duda pertenece al encanto peculiar de este universo), este mundo infantil congelado ha sido concebido y realizado por un hombre que ahora está criogenizado; Walt Disney, que espera su resurrección a menos 180 grados centígrados.”* <sup>286</sup>

Dejando de lado la ironía, la comparación entre la atmósfera cálida del interior de Disneyland, asemejable al resto de espacios que conforman esta ecología fantástica, frente a la soledad del viaje en automóvil posterior, manifiesta fielmente el papel de estos enclaves en el urbanismo angelino.

Esta hiperrealidad se compone de objetos, ambientes y multitudes que experimentan un alto grado de coherencia y consistencia que la realidad no es capaz de alcanzar. Aunque no sean exclusivos del sur de California, Los Ángeles contiene tal amalgama de comunidades y ausencia de urbanismo definido que este tipo de espacios se han convertido en los espacios urbanos dominantes y públicos disponibles para sus habitantes. “Como en las películas de Hollywood, también una clara influencia de la aceptación local de los ambientes temáticos, la ficción difumina la realidad”, argumenta Margaret Crawford.

*“El imaginario de Disneyland no es ni verdadero ni falso: es una máquina de disuasión creada para rejuvenecer al revés la ficción de lo real. De ahí la debilidad, la degeneración infantil de este imaginario. Se pretende que sea un mundo infantil, para hacernos creer que los adultos están en otra parte, en el mundo “real”, y para ocultar el hecho de que la infantilidad real está en todas partes, particularmente entre los adultos que van allí para actuar como niño con el fin de fomentar las ilusiones de su verdadera infantilidad.”*<sup>287</sup>

---

286 Baudrillard.

287 Baudrillard.

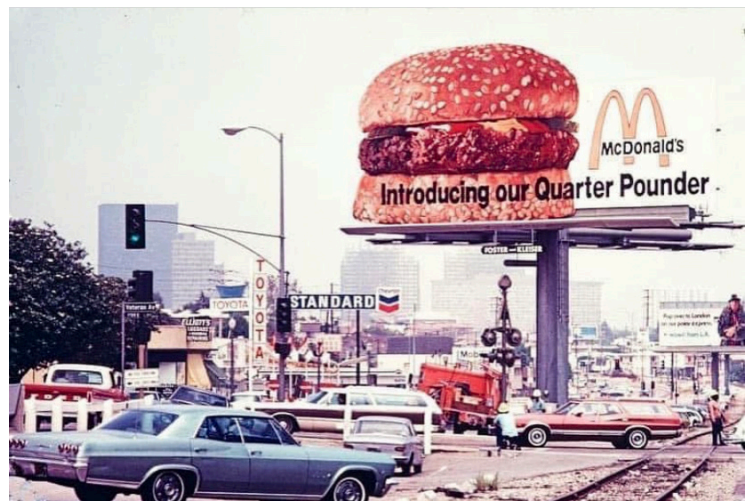
Es lo que Louis Marin denominaba ‘utopía degenerada’. Disneyland puede ser entendido como un lugar utópico, pero la ausencia de distancia crítica entre lo que es real y lo que es hiperreal, entre interior y exterior, lo convierte en una utopía degenerada. Lo define como un espacio alegre y armonioso, inofensivo que no confluye en ningún punto con el mundo exterior. Para Marin es un lugar donde cultivar la nostalgia y perpetuar los fetiches Disney, en una envolvente cultura comercial cuyo orden espacial está dictado por la vigilancia y el control. La utopía como representante de un discurso ideológico internalizado, toma su lugar dentro de nuestra vida social a través de centros comerciales, comunidades cerradas y centros de entretenimiento <sup>288</sup>.

Con Disneyland como primer escenario simulado, comienza a aparecer en Los Ángeles y sus alrededores una red de parques temáticos además de toda la arquitectura comercial y de restauración propias de la ecología de lo fantástico. *Enchanted Village*, *Magic Mountain*, *Marine World*: Los Ángeles está rodeada por estas “estaciones imaginarias” que alimentan la realidad, la realidad-energía, a un pueblo cuyo misterio es precisamente que no es más que una red de circulación irreal e interminable: un pueblo de proporciones fabulosas, pero sin espacio ni dimensiones. Tanto como las centrales eléctricas y nucleares, tanto como los estudios de cine, esta ciudad, que no es más que un inmenso guion y una película perpetua, necesita este viejo imaginario compuesto de señales infantiles y fantasmas fingidos para su simpático sistema nervioso <sup>289</sup>.

Figs. 158. Imágenes de la variedad de paisajes urbanos en Los Ángeles.  
Fuente: Los Angeles History IG.

288 Louis Marin, *Utopics: Spatial Play*, Trans. by Robert A. Vollrath, Atlantic Highlands (Nueva Jersey: Humanities, 1984).

289 Baudrillard, *Simulacra and Simulation*.



### 3. Entorno y cinética: la percepción del urbanismo.

El panorama urbano angelino suele disiparse por el movimiento y la velocidad con la que éste se experimenta. El automóvil, vehículo por excelencia utilizado en Los Ángeles, genera una percepción concreta del entorno urbano. Ya presentaba Reyner Banham la ecología Autopia como la red de autopistas donde el angelino pasa uno de los periodos más largos de su vida diaria. Lo define como una ecología porque constituye un paisaje en sí mismo. Es el estado intermedio entre las distintas localizaciones que cada uno de los ciudadanos frecuenta a lo largo del día.

Banham afirma que parte del ambiente fantástico de Disneyland radica en la capacidad del usuario de percibir el entorno desde distintos medios de transporte a la extensa red de carreteras del entorno de los Ángeles. En el interior del parque, conviven medios de circulación que se mueven a distintas velocidades y ofrecen una percepción en cinética variable: un ferrocarril, coches de caballos, tranvías o incluso un monorraíl. Esto sin contar el interior de las atracciones, donde existen simulaciones de submarinos o cohetes que ‘vuelan’ hacia el espacio exterior.

El triunfo del automóvil y su vía de paso son, según Margaret Crawford, precisamente el detonante de la quinta ecología de la fantasía <sup>290</sup>. Cuando se trata de conectar estos pequeños reductos de espacio público -por los que frecuentemente hay que pagar, como indica Charles Moore <sup>291</sup>- el coche pasa de villano a héroe. Ya no será ese elemento que contamina la atmósfera sino el aparato que permitirá el acceso a este estrato de ambientes fantásticos.

Fig. 159.

La experiencia del automóvil, que ya está recogida en una de las ecologías de Banham, está tan desarrollada y artificializada como la ecología de la fantasía. Es similar a la experimentada en un televisor: una sucesión de fragmentos editados y unificados. Esto homogeniza la realidad circundante del conductor y produce espacios automatizados y fluidos debido a la pérdida de la fragmentación del espacio y el tiempo. Michael Sorkin, en su libro *Variations on a theme park*, evidencia esta similitud con la frase: “La televisión y Disneyland trabajan de forma similar, por medio de la extracción, la reducción y la mezcla, con el fin de crear un espacio anti geográfico totalmente nuevo”.<sup>292</sup>

290 Crawford, “The Ecology of Fantasy.”

291 Charles W. Moore, “You Have to Pay for the Public Life,” *Perspecta*, 1965.

292 Michael Sorkin, ed., *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*, 1st ed (New York: Hill and Wang, 1992).

Fig. 159. Caminos entrecruzados para el automóvil.  
Fuente: Fotografía de la autora.



Disneyland y sus derivados fantásticos son espacios urbanos de turismo más europeo. Ante la individualidad de la experiencia automovilística, se tornan en el espacio público del que la ciudad americana carece. Moore describe este lugar como uno de los espacios públicos que reemplazan el casi completamente privatizado suelo del sur de California, aunque, por supuesto, es un lugar al que acceder y disfrutar de su idílico y despreocupado ambiente, cuesta dinero. Si bien Moore reconoce que no representa la realidad social ni las carencias económicas de los espacios públicos americanos en la época, lo describe como una realidad única y un espacio público que sí manifiesta los ideales americanos. A través de una perfecta ecuación que combina arquitectura y distintos elementos con los que cada uno de los asistentes pueden identificarse, en Disneyland ocurre, según este crítico: “un fuerte contraste es la pobreza o el absurdo de las imágenes individuales ofrecidas por los arquitectos, presumiblemente como parte de una broma profesional en grupo elaborada (y costosa) <sup>293</sup>”.

Varias décadas más tarde, Charles Moore escribe una gran guía arquitectónica sobre la ciudad de Los Ángeles, *The City Observed: Los Ángeles* <sup>294</sup>. Una buena parte de este libro vuelve a dedicarlo a la descripción de Disneyland como el centro emocional de Los Ángeles. El parque temático californiano se describe y trata en el libro más como un conjunto de piezas arquitectónicas de tanta importancia como la serie de edificios descritos en el capítulo que versa sobre el Downtown o centro financiero de la ciudad. Se produce la consolidación de la ecología de la fantasía incluso antes de que esta fuese enunciada. Se reconoce un reducto urbano, creado a partir de narrativa y efecto ambiental, como un espacio urbano del que aprender, que necesariamente ha de visitarse.

---

293 Moore, “You Have to Pay for the Public Life.”

294 Charles Willard Moore, Peter Becker, and Regula Campbell, *The City Observed, Los Angeles: A Guide to Its Architecture and Landscapes*, 1st Vintage Books ed (New York: Vintage Books, 1984).

#### 4. Disneyland y Los Ángeles: existencia simbiótica.

Mucho se ha hablado hasta la fecha sobre la relación de las formas de evasión contemporáneas y cómo éstas se explicitan en los parques temáticos. Autores de extrema importancia han relacionado estos parques con la ciudad y las transferencias que se producen en materia urbanística y sociológica. Es en la ciudad de los Ángeles donde se construye por primera vez esta ecología de la Fantasía que ya introduce Margaret Crawford. Solo en las planicies del espacio urbano angelino, donde los escenarios cinematográficos son construcciones comunes y replicables, puede surgir un espacio de tal carga ambiental como es Disneyland.

A principios de los años 90, el arquitecto Michael Sorkin, recogía en el ya citado libro de ensayos denominado *Variations on a theme park* las estrechas relaciones y vínculos entre la ciudad americana y sus espacios para el ocio con la arquitectura comercial manifestada en los grandes 'malls'. "El parque temático es el paradigma de estos lugares: un entorno aparentemente benigno donde todo se organiza para conseguir un control absoluto y donde la idea de interacción auténtica entre los ciudadanos ha desaparecido".<sup>295</sup>

Sorkin redacta uno de los ensayos más célebres de su propio libro recopilatorio, "See you in Disneyland", donde analiza con una conciencia descriptiva y eminentemente crítica aspectos urbanos y sociológicos de la relación de este parque con la ciudad americana. En concreto, se centra en el primer parque construido en 1955. Con un tono pesimista y peyorativo, el autor describe el parque como un lugar periférico autónomo que, sin embargo, condiciona la ciudad en la que se encuentra y expande su influencia hacia tiendas, cines y televisiones. Sorkin compara Disneyland con la misma domesticidad de nuestros aparatos televisivos, como ya explicábamos en el apartado anterior.

A pesar del tono peyorativo de sus ensayos, el autor visibiliza la relación intrínseca entre el espacio público no gratuito de Disneyland y esta capacidad ensoñadora del ciudadano americano. La televisión y el cine son espacios fantásticos que en este parque temático se llevan a la realidad, y permiten a un visitante visitar el entorno cinematográfico angelino por un día. Esta intensificación de la experiencia humana es una cuestión que no ha pasado desapercibida para algunos filósofos, que han aportado otras visiones, pues una realidad que supone una gran intensificación de la experiencia

<sup>295</sup> Sorkin, *Variations on a Theme Park*.

Fig. 160. Cartelería en la autopista de Disneyland.  
Fuente: Los Angeles History IG.



humana no pasa desapercibida para muchos de ellos. Es el ejemplo de francés Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*. The Body, in Theory. quien deduce de la existencia del ser humano que se trata de una suerte invención similar a la de un parque temático, y no tanto a la realidad en la que creemos vivir. “El mundo ha desaparecido tras la representación del mundo y será imposible volver a él.” <sup>296</sup>

El proyecto del parque temático concebido por Walt E. Disney ha evolucionado para convertirse en un paradigma contemporáneo en torno a la conceptualización de espacios de entretenimiento. El arquitecto Charles W. Moore, cuyo influyente artículo “You Have to Pay for the Public Life” fue publicado en 1965 <sup>297</sup>, destacó la trascendencia del primer parque Disneyland como un monumento en el contexto del espacio público en la ciudad de Los Ángeles. Moore afirmó que “Disneyland debe considerarse como la pieza más importante de construcción en Occidente en las últimas décadas”. Su artículo proporciona una perspectiva esencial para comprender la dinámica del espacio público en los Estados Unidos durante la década de 1960.<sup>298</sup> Moore describe Disneyland como uno de los espacios públicos que sustituyen al suelo casi completamente privatizado del sur de California, aunque reconoce que acceder y disfrutar de su ambiente idílico y despreocupado implica un costo económico. A pesar de que Moore reconoce que Disneyland no representa fielmente las realidades sociales ni las deficiencias económicas de los espacios públicos estadounidenses de la época, lo caracteriza como un espacio único que encarna los ideales estadounidenses. Mediante una cuidadosa combinación de arquitectura y elementos identificativos para los asistentes, Disneyland, según Moore, presenta un fuerte contraste con la aparente pobreza o absurdo de las imágenes individuales proporcionadas por los arquitectos, interpretadas presumiblemente como parte de una elaborada (y costosa) broma profesional grupal.

Pasados varios años, Charles Moore también escribe la gran guía arquitectónica sobre la ciudad de Los Ángeles, *The City Observed: Los Angeles*<sup>299</sup>, y éste posicionó Disneyland al nivel de otras atracciones turísticas de Los Ángeles, equiparándolo con lugares tan importantes como el Downtown.

El historiador John M. Findlay estudia Disneyland en *Magic Lands: Western Cityscapes and American Culture After 1940* <sup>300</sup> como uno de los cuatro ejemplos de lugares que entiende que sembraron paz en el aparente caos del entorno urbano al que pertenecían

296 Baudrillard, *Simulacres et Simulation*.

297 Moore, “You Have to Pay for the Public Life.”

298 Ibid.

299 Moore, Becker, and Campbell, *The City Observed, Los Angeles*.

300 John M. Findlay, *Magic Lands: Western Cityscapes and American Culture after 1940*, First paperback printing (Berkeley Los Angeles London: University of California Press, 1993).

en la segunda mitad del siglo XX en los Estados Unidos. Describe Disneyland como un precedente de un nuevo estilo de vida en el panorama cultural americano, cuando Walt Disney decide construir el parque como una verdadera “tierra mágica”.

*Disneyland and culture: essays on the parks and their influence* <sup>301</sup> de Kathy Merlock Jackson y Mark I. West. es uno de los libros de ensayos más recientes que tratan los parques temáticos de la marca Disney desde varios puntos de vista que incluyen la visión arquitectónica. El libro organiza ensayos de distintos autores en relación con distintos aspectos del parque, como su concepto, sus atracciones y las alegorías en ellas representadas, las variaciones del parque alrededor del mundo o las influencias y efectos que éste ha tenido. Uno de los capítulos más interesantes narra las sinergias entre el rol del animador como arquitecto.

Sin duda, uno de los libros que mejor expresa una visión cuyo interés recae sobre el diseño de ambientes temáticos inmersivos, es el libro *Designing Disney's Theme Parks. The Architecture of Reassurance* <sup>302</sup>, editado tras una exitosa exposición itinerante organizada por el Canadian Centre for Architecture. Este libro recoge planos originales de la compañía Disney desde un aspecto académico e independiente, alejado de las formas divulgativas de los mismos parques. Describe el proceso de creación de estos parques, el diseño de los objetos que en el parque se introducen para generar el mundo de fantasía que en él se representan y notas históricas y entrevistas inéditas. Una de las claves de este libro es la entrevista a Frank Gehry enfocada a su época como colaborador de la compañía Disney. Sin embargo, el punto de vista desde el que este libro enfoca la cuestión de la creación de ambientes es histórico, aportando dibujos originales de los *imagineers* cuando trataban de crear ambientes lúdicos ideales a través de arquitectura sugerida.

De la importancia que ha adquirido el parque temático Disneyland y de todos los textos que narran las experiencias del usuario en este espacio urbano-arquitectónico de fantasía, convenimos que la ciudad de Los Ángeles ya no podría existir sin la presencia de este. Disneyland es el primero de innumerables espacios urbanos que conforman esta ecología de la fantasía<sup>303</sup>. Sus procesos técnicos de diseño ambiental, que comenzaron

---

301 Kathy Merlock Jackson and Mark I. West, eds., *Disneyland and Culture: Essays on the Parks and Their Influence* (Jefferson, N.C. ; London: McFarland & Co, 2011).

302 Marling and Centre canadien d'architecture, *Designing Disney's Theme Parks*.

303 Adoptamos el término de Margaret Crawford para referirnos a espacios intermedios entre autopistas, playas y colinas donde han surgido espacios tematizados e inmersivos que “entretienen” al ciudadano.

gracias al despliegue imaginativo de personajes vinculados a Hollywood para expandir los límites del entretenimiento, han sido trasladados a innumerables localizaciones de la ciudad en forma de simples tiendas, malls o espacios de consumo.

Se vislumbra entonces una bonita relación simbiótica que será desarrollada en las conclusiones de la tesis: este primer parque temático de los años 50 no podría haber surgido en un lugar distinto a los Ángeles, pues el cine angelino, las ideas de un emprendedor ya consolidado y el clima y condiciones de la ciudad eran los factores necesarios para que así ocurriera. Y, sin embargo, en la actualidad ocurre lo contrario: Los Ángeles ya no podría ser entendido sin la presencia de Disneyland, porque ha supuesto un impacto incalculable en el espacio urbano público y privado, el diseño ambiental y la arquitectura del consumo del que es precedente.

Fig. 161. *Tomorrowland* en los años 60, con la influencia de la cultura popular referente a la carrera espacial.  
Fuente: Los Angeles History IG.





## **CONCLUSIONES**



## Conclusiones.

Las conclusiones de esta tesis son una fascinante sucesión de paradojas que revelan la complejidad y la interrelación de diversos elementos en el diseño ambiental y la creación de espacios para el ocio y el entretenimiento. Estas paradojas destacan la naturaleza multifacética y sorprendente de los parques temáticos Disneyland, su influencia en el contexto urbano y cultural, y cómo han desafiado nuestras percepciones preconcebidas sobre el diseño arquitectónico y ambiental.

En primer lugar, se presenta la paradoja entre la orquestación espacial y el potencial urbano en los parques temáticos. Aunque estos lugares están meticulosamente planificados y diseñados para ofrecer experiencias inmersivas y coherentes, su éxito radica en su capacidad para influir en el comportamiento de sus visitantes y activar un potencial urbano único y atrayente. Estos espacios simulados públicos se convierten en auténticos imanes de encuentro y conexión, desafiando nuestra noción tradicional de cómo los espacios públicos y urbanos pueden interactuar.

En segundo lugar, emerge la paradoja entre el control del clima y el concepto de “campo de efectos” en el diseño ambiental. Los parques temáticos, como Disneyland, ejemplifican esta contradicción, ya que ofrecen un ambiente controlado y artificial que reproduce meticulosamente diferentes entornos y atmósferas. Al mismo tiempo, estos espacios despliegan una gran cantidad de efectos especiales y tecnologías para crear una experiencia inmersiva y envolvente. Esta dualidad entre el control y la inmersión demuestra cómo el diseño ambiental puede combinar el dominio técnico con la generación de emociones y sensaciones auténticas.

En tercer lugar, se plantea la paradoja relacionada con el cambio de paradigma en el rol del arquitecto en el diseño ambiental. Históricamente, el arquitecto ha sido considerado el único creador y planificador de espacios. Sin embargo, en los parques temáticos, como Disneyland, surge la figura del “diseñador ambiental” que abarca múltiples disciplinas y colabora con expertos en narrativa, tecnología y diseño gráfico. Esta transición hacia una nueva figura refleja cómo el diseño ambiental ha evolucionado para abordar desafíos más complejos y enriquecedores que trascienden los límites tradicionales del diseño arquitectónico.

El cuarto punto destaca la paradoja inherente a la aparente sencillez del *kitsch* en Disneyland. A pesar de ser percibido como un fenómeno superficial y vacío, detrás de esta estética *kitsch* se encuentran tecnologías innovadoras y técnicas sofisticadas que han influido en la industria del entretenimiento y la tecnología en general. Disneyland es un ejemplo de cómo el *kitsch* puede ser una poderosa herramienta para desencadenar una inesperada y profunda complejidad, demostrando que la apariencia puede ser engañosa cuando se trata de diseño ambiental.

Después, se presenta la paradoja de la interdependencia mutua entre Disneyland y Los Ángeles. Estos dos elementos están intrínsecamente vinculados, ya que la existencia de Disneyland no puede entenderse sin el contexto cultural y empresarial de Los Ángeles, y, a su vez, Disneyland ha dejado una huella indeleble en la ciudad y en su desarrollo urbano y cultural. Esta interdependencia entre el parque temático y la ciudad demuestra cómo el diseño ambiental puede trascender los límites físicos y tener un impacto significativo en el contexto más amplio de la sociedad.

Por último, encontramos una última paradoja en que la existencia de parques temáticos, contruidos como realidades alternativas desde hace dos siglos, que ofrecen experiencias completas y envolventes, superan por el momento en inmersión y ambición tecnológica a la realidad virtual y aumentada. A pesar de sus avances, solo pueden proporcionar experiencias parciales y aún no logran igualar la inmersión y la conexión social que brindan los parques temáticos. Los parques temáticos, siguen cautivando a las personas con su capacidad para ofrecer la magia de mundos imaginarios contruidos con amor y creatividad, recordándonos que la autenticidad y la plenitud a menudo se encuentran en lo tangible y en compartir momentos especiales con otros seres humanos en un espacio mágico.

En conjunto, estas seis paradojas en las conclusiones de la tesis resaltan la riqueza y la complejidad del diseño ambiental en los espacios para el ocio y el entretenimiento. Cada paradoja ofrece una perspectiva única y desafiante sobre cómo el diseño ambiental puede influir en la percepción y experiencia de los espacios, así como en la interacción entre la creatividad, la tecnología, la cultura y la sociedad. Disneyland se erige como un ejemplo emblemático que aúna todas estas acepciones históricas de diseño ambiental, mostrando cómo estos espacios pueden ser a la vez controlados y envolventes, técnicos y emocionales, y cómo su interacción con el contexto circundante crea una relación simbiótica e inextricable. Esta fusión de conceptos en Disneyland

resalta cómo el diseño ambiental es un campo en constante evolución, que desafía nuestras concepciones tradicionales y nos invita a explorar nuevas dimensiones de la arquitectura y la experiencia humana.

### **Paradoja 1: La relación entre mecanismos espaciales de control y potencial urbano**

La paradoja del parque temático se encuentra en la dualidad de roles del *Imagineer*, quien asume la responsabilidad exclusiva de la planificación y diseño de estos lugares mediante la introducción de mecanismos de control arquitectónicos, ambientales y narrativos. Por un lado, el *Imagineer* es un artista y un maestro del diseño que moldea cada aspecto del espacio, creando mundos imaginados y cautivadores que transportan a los visitantes a realidades ficticias y emocionantes.

Sin embargo, en esta aparente totalidad de control, se oculta una fascinante oportunidad para reinterpretar el espacio de manera más amplia y profunda. Si observamos con detenimiento, esta orquestación espacial puede revelar nuevos potenciales para dotar a la ciudad de mecanismos de identificación e interrelación. Los parques temáticos, al ser concebidos como mundos completos y coherentes, pueden ofrecer valiosas lecciones sobre la forma en que los espacios urbanos pueden ser diseñados para generar experiencias significativas y conexiones emocionales con sus habitantes. El papel del *Imagineer* como creador de estas experiencias temáticas puede inspirar un enfoque más imaginativo y comprometido en la planificación urbana. Los mismos principios de diseño y narrativa utilizados en la creación de parques temáticos podrían aplicarse de manera adaptada a la configuración de espacios públicos en la ciudad. La introducción de elementos arquitectónicos que cuenten historias, la creación de ambientes inmersivos y la cuidadosa consideración de los detalles podrían enriquecer la identidad de la ciudad y fomentar una mayor interacción entre sus habitantes y los lugares que habitan.

En este sentido, el *Imagineer* no solo se convierte en un diseñador de mundos ficticios repletos de mecanismos de control, sino también en un agente de cambio que puede inspirar una nueva forma de concebir el entorno urbano. Al observar más allá de la superficie de la paradoja, se revela la posibilidad de utilizar el arte de la tematización y el control espacial para construir conexiones significativas entre las personas y su ciudad. Es así como la aparente contradicción de la orquestación espacial en los parques temáticos se transforma en una oportunidad para descubrir cómo estos lugares pueden

servir como catalizadores de una planificación urbana más imaginativa, emocionante y enriquecedora.

## **Paradoja 2: Control del clima y 'campo de efectos', todo al mismo tiempo.**

En el primer capítulo, repasábamos las concepciones históricas del término diseño ambiental, clasificándolas en 'control climático' y 'sistemas de objetos y campos de efectos' y analizábamos los autores adscritos a cada una. Lo paradójico en nuestro caso de estudio es que no puede ser adscrito a una sola de las tendencias históricas, sino que aúna todas ellas para conformar una máquina global de producción de experiencias ambientales. Por un lado, representa la concepción del diseño ambiental como el control del clima a través de la arquitectura y la planificación física del espacio. Por otro lado, encarna la visión del diseño ambiental como un 'sistema de objetos' o 'campo de efectos', en línea con la perspectiva propuesta por el autor Tomás Maldonado.

Desde su inauguración, Disneyland ha sido meticulosamente diseñado para ofrecer a sus visitantes una experiencia única y envolvente. En términos de control del clima, los *Imagineers* han aplicado principios de arquitectura y planificación urbana para garantizar la comodidad de los visitantes. Se han considerado aspectos como la orientación de las atracciones para aprovechar la luz solar y brindar sombreado adecuado, así como el uso de sistemas de ventilación y refrigeración para mantener una temperatura agradable.

Pero Disneyland va más allá del enfoque del control del clima y adopta la visión de diseño ambiental propuesta por Tomás Maldonado, quien defiende que el diseño se manifiesta a través de la interacción entre objetos y efectos en el espacio. En este sentido, cada área del parque es concebida como un conjunto de objetos y efectos que trabajan en conjunto para generar una experiencia narrativa y sensorial. Desde los icónicos castillos de cuento de hadas hasta las selvas y aventuras de tierras exóticas, cada espacio se convierte en un elemento dentro de un sistema global, donde los objetos y efectos están cuidadosamente dispuestos para crear un ambiente temático y envolvente.

Así, Disneyland logra fusionar ambas visiones históricas del diseño ambiental en un entorno arquitectónico y urbano integral. El control del clima garantiza la comodidad y el bienestar de los visitantes, mientras que la concepción del parque como un sistema de

objetos potencia la imaginación y las emociones del público. Esta síntesis de enfoques históricos destaca la evolución del diseño ambiental a lo largo del tiempo, donde el papel del arquitecto se ha ampliado para abordar tanto aspectos prácticos como dimensiones emocionales y narrativas en la creación de espacios significativos y envolventes.

Disneyland representa un caso emblemático que ilustra cómo el diseño ambiental ha evolucionado y abarca diferentes perspectivas a lo largo de la historia. La integración armoniosa de las dos visiones históricas, incluida la perspectiva de Tomás Maldonado sobre el diseño como sistema de objetos, en el parque temático ha dejado una huella profunda en la cultura y la sociedad, redefiniendo la experiencia del entretenimiento y demostrando cómo el diseño ambiental puede influir en la forma en que experimentamos y nos relacionamos con el entorno construido.

### **Paradoja 3: Tecnología detrás de la aparente sencillez del *kitsch*.**

Detrás de la aparente sencillez y superficialidad que transmite Disneyland, el ejemplo más emblemático de construcción *kitsch*, se oculta una paradoja fascinante. Aunque Walt Disney fue calificado como un promotor del *kitsch* y su parque temático representa un mundo de imitaciones y representaciones, la tecnología y el diseño innovador que impulsaron su creación contradicen uno de los argumentos más fuertes del autor Hermann Broch en contra el *kitsch*: “Como arte de tendencia utópica, el *kitsch* oscurece la visión del futuro, contentándose con falsear la realidad finita del mundo”<sup>304</sup>. La mirada al pasado en las calles comerciales del espacio urbano de Disneyland y la arquitectura de imitación de los modelos históricos de sus películas son también pretextos para la investigación tecnológica de sus creadores y el desarrollo intrínseco de nuevas formas estéticas del arte. A lo largo de toda la tesis, desvelamos varios procesos ocultos tras la fachada *kitsch* que ofrece el parque temático Disneyland, que, para manifestar la feliz y evocadora imagen final que percibe el usuario, conlleva un inmenso despliegue de infraestructuras físicas e intelectuales.

Disneyland, fue concebido como un espacio urbano para el entretenimiento masivo, donde la arquitectura y las atracciones se organizaron cuidadosamente por temas para sumergir a los visitantes en mundos de fantasía. La aparente falta de profundidad y significado del *kitsch* se manifiesta en cada rincón del parque. Sin embargo, tras esta

---

304

Hermann Broch, *Kitsch, vanguardia y el arte por el arte*, 2a. ed (Barcelona: Tusquets, 1979). P.10

fachada *kitsch*, se esconden tecnologías y técnicas innovadoras que han tenido un impacto cultural y científico significativo.

Las primeras patentes de Disney se centraron en tecnología para la industria cinematográfica, pero con el desarrollo de Disneyland, se implementaron avances en animatrónicos y robótica. Los pequeños autómatas de pájaros moviéndose al ritmo de la música en *Adventureland* fueron los precursores de robots posteriores utilizados en exposiciones y aplicaciones militares. Además, el *video-mapping*, inventado por los creadores de la atracción *Haunted Mansion*, se convirtió en una técnica transformadora de espacios que ha sido ampliamente utilizada en el ámbito arquitectónico y educativo.

Este contraste entre el aparente *kitsch* y la sofisticada tecnología en Disneyland desafía la definición tradicional de *kitsch* como arte carente de valor y significado. Detrás de la apariencia *kitsch* de Disneyland, se encuentran tecnologías y técnicas con un profundo impacto en la cultura y la ciencia, que han influido en diversas áreas, desde la robótica hasta la conservación del patrimonio histórico.

La paradoja de Disneyland refleja cómo la tecnología y la innovación pueden encontrarse incluso en aparentemente simples expresiones culturales, desafiando nuestras percepciones y prejuicios. Además, revela cómo la cultura popular y el entretenimiento pueden ser vehículos para impulsar el desarrollo y la adopción de nuevas tecnologías y prácticas en diversos campos. La historia de Disneyland nos enseña que detrás de la apariencia superficial de lo *kitsch* puede haber una riqueza de creatividad y descubrimiento, destacando que las apariencias pueden ser engañosas y que el valor y el significado de una expresión cultural a menudo van más allá de su superficie estética.

#### **Paradoja 4: Ni Disneyland sin Los Ángeles, ni Los Ángeles sin Disneyland.**

El surgimiento de Disneyland en Los Ángeles se debió a una combinación única de factores geográficos, culturales y empresariales que convergieron en esta ciudad californiana. La ubicación estratégica de Los Ángeles en la costa oeste de los Estados Unidos, junto con su clima favorable, la convirtieron en un destino atractivo para turistas y visitantes de todo el país. Además, la cultura arraigada en la industria del entretenimiento y la fascinación por el mundo del espectáculo, que caracteriza a la ciudad, resonaba con la

visión de Walt Disney de crear un lugar mágico e inmersivo que cautivara a los visitantes con mundos ficticios y emocionantes. La tradición de parques de atracciones y ferias en Los Ángeles también proporcionó un ambiente propicio para el éxito de Disneyland. Por último, la presencia ya establecida de Walt Disney Company en la ciudad, con su estudio de animación y otras empresas relacionadas con el entretenimiento, facilitó la materialización de este ambicioso proyecto.

Paradójicamente, a pesar de que Disneyland fue concebido como un espacio ficticio y fantástico, su influencia en Los Ángeles ha trascendido su naturaleza lúdica y se ha convertido en un elemento inseparable de la ciudad. Como lo ha destacado Reyner Banham, Disneyland se ha erigido como un “megafactor de la cultura”, dando forma a la percepción y experiencia del espacio urbano en Los Ángeles. La influencia de Disneyland en el diseño ambiental de la ciudad ha dejado una huella profunda en la planificación urbana y el desarrollo de espacios públicos y de entretenimiento. Margaret Crawford ha señalado cómo el parque personifica la noción de “espectacularidad”, enfocándose en la creación de escenarios dramáticos y emocionales para el entretenimiento del público, lo cual ha permeado en la cultura y la imagen de Los Ángeles. Por su parte, Joe Day ha reflexionado sobre cómo el concepto de “*worldmaking*” presente en Disneyland, con su meticulosa atención a los detalles para transportar a los visitantes a mundos imaginados, ha influido en la concepción y experiencia del espacio urbano en Los Ángeles, buscando generar vivencias significativas y emocionales para sus habitantes y visitantes.

Esta amalgama de factores ha convertido a Los Ángeles y Disneyland en una simbiosis única, donde el parque temático ha ejercido una profunda influencia en la cultura, el diseño ambiental y la percepción del espacio urbano en la ciudad. La paradoja radica en que, a pesar de ser un lugar de evasión y fantasía, Disneyland ha forjado una identidad en Los Ángeles que va más allá de lo ficticio, contribuyendo a la construcción de una experiencia urbana que cautiva a sus habitantes y visitantes con su magia y espectacularidad.

## **Paradoja 5: Ni la realidad virtual ni la realidad aumentada pueden actualmente equipararse a la experiencia global del parque temático.**

Esta paradoja se hace evidente al reconocer que los parques temáticos, existentes desde hace más de dos siglos, continúan siendo ejemplos destacados de realidades alternativas, mientras en la actualidad, la realidad virtual y aumentada, aunque avanzadas, solo pueden ofrecer experiencias parciales en comparación.

Desde los albores del siglo XIX, los parques de atracciones han cautivado a personas de todo el mundo al transportarlos a mundos imaginarios cuidadosamente diseñados. Estos espacios han sido pioneros en la creación de experiencias completas que involucran todos nuestros sentidos. Y más aún con la creación de los parques temáticos desde el establecimiento de Disneyland a mediados del siglo XX. Desde emocionantes atracciones y espectáculos hasta la ambientación y decoración detallada de cada área, los parques temáticos ofrecen una inmersión total en universos fantásticos.

Por otro lado, aunque la realidad virtual y aumentada han avanzado rápidamente en las últimas décadas, todavía están lejos de proporcionar experiencias comparables. Si bien pueden ofrecer una visión impresionante de mundos virtuales, a menudo se centran en experiencias visuales y auditivas, dejando de lado otros aspectos sensoriales como el tacto, el olfato y el gusto. Esto limita la sensación de plenitud y veracidad que se experimenta en los parques temáticos.

Además, los parques temáticos fomentan la interacción social en un entorno físico compartido, mientras que la realidad virtual y aumentada, en su mayoría, son experiencias individuales que aún no han logrado replicar plenamente la magia de compartir momentos especiales con amigos y familiares en un espacio mágico.

A pesar de los avances tecnológicos, la atracción duradera de los parques temáticos radica en su capacidad para tocar nuestra esencia humana: la necesidad de maravillarnos, sumergirnos en historias cautivadoras y conectarnos con otros seres humanos en un entorno mágico. Mientras la realidad virtual y aumentada continúan evolucionando y acercándose a la perfección, los parques temáticos representan la prueba irrefutable de que la experiencia humana es compleja y va más allá de la tecnología. Nos recuerdan

que, a veces, la magia más auténtica se encuentra en lo palpable y en la capacidad de soñar despiertos en un mundo imaginario construido con amor y creatividad a lo largo de generaciones.

### **Paradoja 6: El fin del rol del arquitecto como único creador en pro de la figura de ‘diseñador ambiental’.**

El paradigma del ‘diseñador ambiental’ ha emergido como una figura central en la creación de estos espacios. En contraposición al tradicional rol del arquitecto como único planificador, el diseñador ambiental se caracteriza por su enfoque multidisciplinario y su capacidad para abarcar diversos campos de conocimiento. Este enfoque holístico se vuelve cada vez más imprescindible para establecer conexiones entre la arquitectura y los modos de comportamiento de los usuarios en estos entornos contemporáneos.

El diseño ambiental ha trascendido los límites de los parques temáticos y ha permeado en las ciudades mismas, transformando la concepción de los espacios urbanos y redefiniendo la relación entre los individuos y su entorno construido. La influencia de Disneyland en el diseño ambiental de Los Ángeles y más allá ha sido innegable, dando forma a la percepción y experiencia del espacio urbano, y estableciendo un precedente para la creación de ambientes inmersivos y emocionales que cautivan a sus habitantes y visitantes.

En este contexto, el diseñador ambiental asume un papel fundamental como el artífice de experiencias significativas y coherentes en estos espacios de ocio y consumo. Su capacidad para combinar aspectos arquitectónicos, ambientales y narrativos ha resultado en la creación de lugares cautivadores y estimulantes, que evocan emociones y sensaciones únicas en los visitantes. La planificación meticulosa y el uso estratégico de la tematización y el control espacial en estos ambientes han dado lugar a una nueva dimensión en el diseño urbano contemporáneo.

En última instancia, el diseño ambiental ha demostrado ser una disciplina en constante evolución y adaptación, desafiando las convenciones tradicionales y abriendo nuevas posibilidades para la creación de espacios que trasciendan lo meramente funcional. Disneyland y los parques temáticos en general se han convertido en puntos de referencia esenciales para comprender la evolución de la arquitectura y el diseño ambiental, ya que

han sido el catalizador para el surgimiento de esta figura del ‘diseñador ambiental’ y para la transformación del enfoque en la planificación de espacios para el ocio y el consumo contemporáneos. Como resultado, el legado de Disneyland perdura en el paisaje urbano y en el imaginario colectivo, desafiando a los diseñadores a seguir explorando nuevas fronteras en la creación de experiencias significativas y estimulantes en los espacios para el entretenimiento y la diversión.

Las conclusiones derivadas de la presente tesis constituyen aportaciones fundamentales al ámbito del diseño ambiental aplicado a espacios de ocio y entretenimiento. Destaca, en primer lugar, la revelación de los mecanismos de singular capacidad de estos lugares para trascender su función primordial de recreación, emergiendo como centros de encuentro y conexión que desafían las convenciones previas sobre la interacción en espacios públicos y urbanos.

Un aspecto destacado que la tesis aporta es la dualidad identificada entre la meticulosa creación de ambientes controlados y artificiales y la consecuente generación de experiencias inmersivas y emocionales. Esta contradicción revela cómo el diseño ambiental en estos espacios no solo se adhiere al dominio técnico y control, sino que también busca activar respuestas emocionales auténticas, desencadenando una interacción única entre lo artificial y lo experiencial. La transición del papel del arquitecto tradicional hacia el concepto emergente de “diseñador ambiental” en los parques temáticos se presenta como un fenómeno de gran relevancia. Esta evolución refleja la necesidad de abordar desafíos multidisciplinares, involucrando expertos en narrativa, tecnología y diseño gráfico, y trascendiendo así las limitaciones históricas del diseño arquitectónico convencional. La tesis desmonta la idea de la influencia poderosa del kitsch como estética en Disneyland, que es discernida como un componente de sofisticación y significado más profundo. Aunque percibido a menudo como fenómeno superficial, tras esta apariencia kitsch se encuentran tecnologías innovadoras y técnicas complejas que han dejado una impronta indeleble en la industria del entretenimiento y la tecnología.

Por último, la tesis cuestiona que la inmersividad y el avance tecnológico sea exclusivo de la contemporaneidad retrocediendo casi 70 años a un espacio urbano y arquitectónico: la superioridad momentánea de la inmersión proporcionada por los parques temáticos sobre las realidades virtual y aumentada implica una reflexión sobre la capacidad única de estos espacios para ofrecer experiencias completas y envolventes. A pesar de los

avances tecnológicos, los parques temáticos continúan cautivando con su capacidad para proporcionar autenticidad y plenitud en la experiencia humana, recordándonos que, en ocasiones, la autenticidad se encuentra en lo tangible y en compartir momentos especiales con otros en un entorno mágico. En su conjunto, estas conclusiones enriquecen de manera sustancial nuestra comprensión del diseño ambiental, desafiando preconcepciones y propiciando nuevas perspectivas en el ámbito del ocio y el entretenimiento.

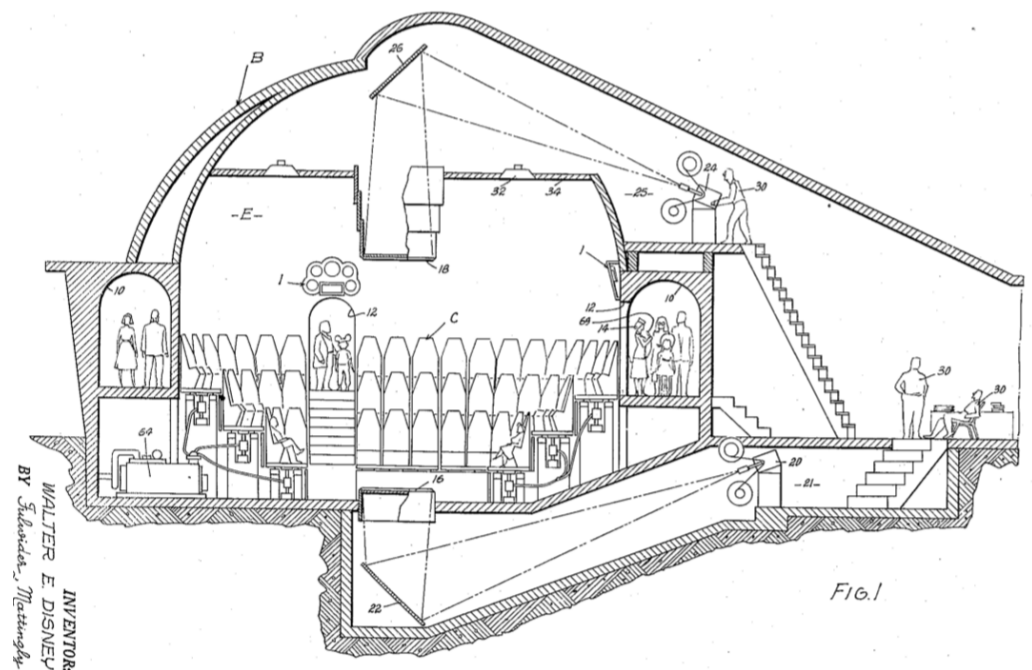
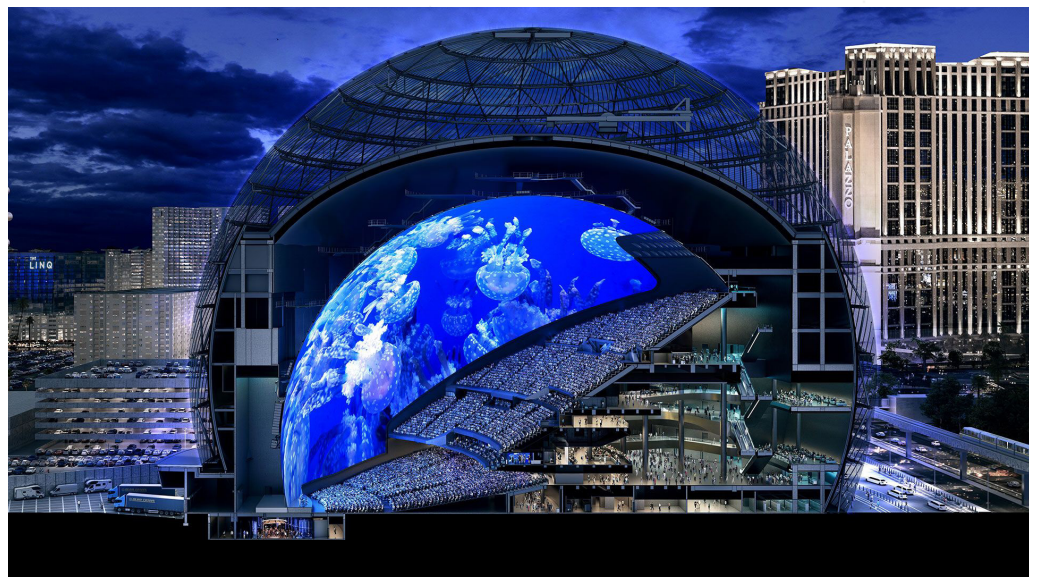


Fig. 162. *Rocket to the Moon* realizada por Walt Disney Imagineering (WED Enterprises) en los años 50 como un proto-dispositivo tecnológico-arquitectónico donde fue esencial el carácter multidisciplinar de la compañía.  
Fuente: US Patent Office.

Comparado con la sección transversal de la atracción recién inaugurada en el verano de 2023, *Sphere*, en las Vegas por Populous y Saco Technologies, que destaca por la diversidad disciplinar del equipo de proyecto.  
Fuente: CNN news.



## Conclusions

*The conclusions of this thesis reveal a captivating sequence of paradoxes that unveil the complexity and interrelation of various elements in environmental design and the creation of leisure and entertainment spaces. These paradoxes emphasize the multifaceted and astonishing nature of Disneyland theme parks, their influence on urban and cultural contexts, and how they challenge our preconceived notions of architectural and environmental design.*

*Firstly, the paradox of spatial orchestration and urban potential in theme parks is presented. Despite meticulous planning and design to offer immersive and coherent experiences, the success of these places lies in their ability to influence visitor behavior and activate unique and appealing urban potential. These simulated public spaces become genuine magnets for interaction and connection, challenging our traditional understanding of how public and urban spaces can interact.*

*Secondly, the paradox emerges between climate control and the concept of an “effects field” in environmental design. Theme parks like Disneyland embody this contradiction, offering a controlled and artificial environment that meticulously reproduces diverse atmospheres. Yet, these spaces deploy a multitude of special effects and technologies to create immersive and captivating experiences. This duality between control and immersion demonstrates how environmental design can combine technical mastery with the generation of authentic emotions and sensations.*

*Thirdly, the paradox is raised concerning the paradigm shift in the role of the architect in environmental design. Historically, architects were seen as the sole creators and planners of spaces. However, in theme parks like Disneyland, the role of the “environmental designer” emerges, encompassing multiple disciplines and collaborating with experts in narrative, technology, and graphic design. This transition to a new role reflects how environmental design has evolved to address complex challenges beyond the traditional boundaries of architectural design.*

*The fourth point highlights the paradox inherent in the apparent simplicity of Disneyland's kitsch. Despite being perceived as superficial and hollow, behind this kitschy aesthetic lie innovative technologies and sophisticated techniques that have influenced the*

*entertainment and technology industries. Disneyland demonstrates how kitsch can be a powerful tool to evoke unexpected and deep complexity, showcasing that appearances can be deceiving in environmental design.*

*The fifth paradox reveals the mutual interdependence between Disneyland and Los Angeles. These two elements are intrinsically linked, as the existence of Disneyland cannot be understood without the cultural and business context of Los Angeles, and vice versa. This interdependence demonstrates how environmental design can transcend physical limits and significantly impact the broader societal context.*

*Lastly, the sixth paradox lies in the fact that theme parks, built as alternative realities for over two centuries, offering comprehensive and immersive experiences, currently surpass virtual and augmented reality in terms of immersion and technological ambition. Despite technological advances, virtual and augmented reality can only provide partial experiences and have not yet achieved the immersion and social connection that theme parks offer.*

*Together, these six paradoxes in the thesis conclusions underscore the richness and complexity of environmental design in leisure and entertainment spaces. Each paradox offers a unique and challenging perspective on how environmental design can influence space perception and experience, as well as the interaction between creativity, technology, culture, and society. Disneyland serves as a quintessential example that encompasses historical notions of environmental design, demonstrating how these spaces can be controlled yet immersive, technical yet emotional, and how their interaction with the surrounding context creates a symbiotic and inseparable relationship. This fusion of concepts in Disneyland highlights how environmental design is an ever-evolving field, challenging our traditional conceptions and inviting exploration of new dimensions in architecture and human experience.*

#### ***Paradox 1: The Relationship Between Spatial Control Mechanisms and Urban Potential***

*The paradox of the theme park lies in the dual roles of the Imagineer, who assumes exclusive responsibility for the planning and design of these places by introducing architectural, environmental, and narrative control mechanisms. On one hand, the Imagineer is an artist and a master of design, shaping every aspect of space, creating*

*imagined and captivating worlds that transport visitors to fictional and exciting realities.*

*However, within this apparent total control, a fascinating opportunity to reinterpret space in a broader and deeper manner is hidden. Upon closer examination, this spatial orchestration can reveal new potentials for providing the city with mechanisms of identification and interrelation. Theme parks, conceived as complete and coherent worlds, can offer valuable lessons about how urban spaces can be designed to generate meaningful experiences and emotional connections with their inhabitants. The Imagineer's role as a creator of these thematic experiences can inspire a more imaginative and engaged approach to urban planning. The same design and narrative principles used in creating theme parks could be adapted to shape public spaces within the city. The introduction of architectural elements that tell stories, the creation of immersive environments, and careful consideration of details could enrich the city's identity and encourage greater interaction between its inhabitants and the places they dwell.*

*In this sense, the Imagineer becomes not only a designer of fictional worlds filled with control mechanisms but also an agent of change who can inspire a new way of conceiving the urban environment. By looking beyond the surface of the paradox, the possibility of using the art of theming and spatial control to build meaningful connections between people and their city is revealed. This is how the apparent contradiction of spatial orchestration in theme parks transforms into an opportunity to discover how these places can serve as catalysts for more imaginative, exciting, and enriching urban planning.*

#### ***Paradox 2: Simultaneous Climate control and the 'field of effects'.***

*In the first chapter, we reviewed historical conceptions of the term environmental design, classifying them into 'climate control' and 'systems of objects and fields of effects,' and analyzed the authors associated with each. The paradox in our case study is that it cannot be assigned to a single historical trend; rather, it combines them all to form a global machine for producing environmental experiences. On one hand, it represents the conception of environmental design as climate control through architecture and physical space planning. On the other hand, it embodies the vision of environmental design as a 'system of objects' or 'field of effects,' in line with the perspective proposed by author Tomás Maldonado.*

*Since its inception, Disneyland has been meticulously designed to offer its visitors a unique and immersive experience. In terms of climate control, Imagineers have applied principles of architecture and urban planning to ensure visitors' comfort. Aspects like the orientation of attractions to harness sunlight and provide appropriate shading, as well as the use of ventilation and cooling systems, have been considered to maintain a pleasant temperature.*

*However, Disneyland goes beyond the focus on climate control and embraces the design vision proposed by Tomás Maldonado, who argues that design manifests through the interaction between objects and effects in space. In this sense, each area of the park is conceived as a set of objects and effects working together to generate a narrative and sensory experience. From iconic fairy-tale castles to jungles and adventures in exotic lands, each space becomes an element within a global system, where objects and effects are carefully arranged to create a thematic and immersive environment.*

*Thus, Disneyland successfully merges both historical design visions into a comprehensive architectural and urban environment. Climate control ensures visitors' comfort and well-being, while the conception of the park as a system of objects enhances the imagination and emotions of the audience. This synthesis of historical approaches highlights the evolution of environmental design over time, where the architect's role has expanded to address practical aspects as well as emotional and narrative dimensions in creating significant and immersive spaces.*

*Disneyland serves as a emblematic case illustrating how environmental design has evolved and encompasses different perspectives throughout history. The harmonious integration of these two historical visions, including Tomás Maldonado's perspective on design as a system of objects, within the theme park has left a profound mark on culture and society, redefining the entertainment experience and demonstrating how environmental design can influence the way we experience and relate to the built environment.*

### ***Paradox 3: Technology behind the apparent simplicity of Kitsch***

*Behind the apparent simplicity and superficiality that Disneyland, the most emblematic example of kitsch construction, portrays, a fascinating paradox is concealed. Although Walt Disney was labeled as a promoter of kitsch and his theme park represents a world of imitations and representations, the technology and innovative design that drove its*

creation contradict one of author Hermann Broch's strongest arguments against kitsch: "As a utopian trend in art, kitsch obscures the vision of the future, content with distorting the finite reality of the world." The nostalgic look at the past in the commercial streets of Disneyland's urban space and the imitative architecture of historical models from its movies also serve as pretexts for the technological exploration of its creators and the intrinsic development of new aesthetic forms of art. Throughout the thesis, we unveil various hidden processes behind the kitsch facade that Disneyland offers, which, to manifest the user's joyful and evocative final image, requires an immense deployment of physical and intellectual infrastructures.

Disneyland was conceived as an urban space for mass entertainment, where architecture and attractions were carefully organized by themes to immerse visitors in imaginative worlds. The apparent lack of depth and meaning in kitsch is manifested in every corner of the park. However, behind this kitsch facade, there are hidden innovative technologies and techniques that have had a significant cultural and scientific impact.

Disney's initial patents focused on technology for the film industry, but with the development of Disneyland, advances in animatronics and robotics were implemented. The small bird automata moving to the rhythm of music in Adventureland were precursors to later robots used in exhibitions and military applications. Additionally, video mapping, invented by the creators of the Haunted Mansion attraction, became a transformative technique for spaces that has been widely used in the architectural and educational fields.

This contrast between apparent kitsch and sophisticated technology in Disneyland challenges the traditional definition of kitsch as art devoid of value and meaning. Behind Disneyland's kitsch appearance, there are technologies and techniques with a deep impact on culture and science, influencing diverse areas from robotics to historical heritage conservation.

The paradox of Disneyland reflects how technology and innovation can be found even in seemingly simple cultural expressions, challenging our perceptions and prejudices. Furthermore, it reveals how popular culture and entertainment can be vehicles for driving the development and adoption of new technologies and practices in various fields. Disneyland's history teaches us that behind the superficial appearance of kitsch, there can be a wealth of creativity and discovery, highlighting that appearances can

*be deceiving and the value and meaning of a cultural expression often go beyond its aesthetic surface.*

#### ***Paradox 4: Neither Disneyland without Los Angeles, nor Los Angeles without Disneyland***

*The emergence of Disneyland in Los Angeles was due to a unique combination of geographical, cultural, and business factors that converged in this Californian city. Los Angeles' strategic location on the west coast of the United States, along with its favorable climate, made it an attractive destination for tourists and visitors from across the country. Moreover, the entertainment industry's ingrained culture and fascination with the world of showbiz, characterizing the city, resonated with Walt Disney's vision of creating a magical and immersive place that captivated visitors with fictional and exciting worlds. The tradition of amusement parks and fairs in Los Angeles also provided a conducive environment for Disneyland's success. Finally, the established presence of the Walt Disney Company in the city, with its animation studio and other entertainment-related enterprises, facilitated the realization of this ambitious project.*

*Paradoxically, although Disneyland was conceived as a fictitious and fantastic space, its influence on Los Angeles has transcended its playful nature and become an inseparable element of the city. As Reyner Banham has emphasized, Disneyland has emerged as a "mega-factor of culture," shaping the perception and experience of urban space in Los Angeles. Disneyland's influence on the city's environmental design has left a profound mark on urban planning and the development of public and entertainment spaces. Margaret Crawford has noted how the park embodies the notion of "spectacularity," focusing on creating dramatic and emotional scenarios for public entertainment, which has permeated the city's culture and image. Similarly, Joe Day has reflected on how the concept of "worldmaking" present in Disneyland, with its meticulous attention to detail to transport visitors to imagined worlds, has influenced the conception and experience of urban space in Los Angeles, seeking to generate meaningful and emotional experiences for its residents and visitors.*

*This amalgamation of factors has turned Los Angeles and Disneyland into a unique symbiosis, where the theme park has exerted a deep influence on culture, environmental design, and the perception of urban space in the city. The paradox lies in the fact that, despite being a place of escapism and fantasy, Disneyland has forged an identity in Los*

*Angeles that goes beyond the fictional, contributing to the construction of an urban experience that captivates its inhabitants and visitors with its magic and spectacle.*

***Paradox 5: Neither Virtual Reality nor Augmented Reality can currently match the holistic experience of a theme park***

*This paradox becomes evident when recognizing that theme parks, existing for over two centuries, continue to stand as outstanding examples of alternative realities, while virtual and augmented reality, although advanced, can only offer partial experiences in comparison.*

*Since the early 19th century, amusement parks have captivated people worldwide by transporting them to carefully designed imaginary worlds. These spaces have been pioneers in creating comprehensive experiences that engage all our senses. Moreover, with the establishment of theme parks since the mid-20th century, like Disneyland, this phenomenon intensified. From thrilling rides and shows to the detailed ambiance and decoration of each area, theme parks provide a complete immersion into fantastic universes.*

*On the other hand, while virtual and augmented reality have advanced rapidly in recent decades, they are still far from providing comparable experiences. While they can offer a stunning view of virtual worlds, they often focus on visual and auditory experiences, neglecting other sensory aspects like touch, smell, and taste. This limits the sense of fullness and authenticity experienced in theme parks.*

*Furthermore, theme parks foster social interaction in a shared physical environment, while virtual and augmented reality experiences are mostly individual, not yet fully replicating the magic of sharing special moments with friends and family in a magical setting.*

*Despite technological advancements, the lasting allure of theme parks lies in their ability to touch our human essence: the need to marvel, immerse ourselves in captivating stories, and connect with other human beings in a magical environment. While virtual and augmented reality continue to evolve and approach perfection, theme parks stand as indisputable proof that the human experience is complex and goes beyond technology. They remind us that sometimes, the most genuine magic can be found in the tangible*

*and in the ability to daydream within an imaginary world built with love and creativity across generations.*

***Paradox 6: The end of the Architect's role as the sole creator in favor of the 'Environmental Designer'***

*The paradigm of the 'environmental designer' has emerged as a central figure in creating these spaces. In contrast to the traditional role of the architect as the sole planner, the environmental designer is characterized by a multidisciplinary approach and the ability to encompass various fields of knowledge. This holistic approach is becoming increasingly essential to establish connections between architecture and user behaviors in contemporary environments.*

*Environmental design has transcended the boundaries of theme parks and permeated the cities themselves, transforming the conception of urban spaces and redefining the relationship between individuals and their built environment. Disneyland's influence on the environmental design of Los Angeles and beyond has been undeniable, shaping the perception and experience of urban space and setting a precedent for creating immersive and emotional environments that captivate residents and visitors.*

*In this context, the environmental designer plays a pivotal role as the creator of meaningful and coherent experiences in these leisure and consumption spaces. Their ability to combine architectural, environmental, and narrative aspects has resulted in the creation of captivating and stimulating places that evoke unique emotions and sensations in visitors. Meticulous planning and strategic use of theming and spatial control in these environments have given rise to a new dimension in contemporary urban design.*

*Ultimately, environmental design has proven to be a constantly evolving and adapting discipline, challenging traditional conventions and opening new possibilities for creating spaces that transcend mere functionality. Disneyland and theme parks, in general, have become essential reference points for understanding the evolution of architecture and environmental design, as they have catalyzed the emergence of the 'environmental designer' figure and the transformation of the focus in planning spaces for contemporary leisure and consumption. As a result, Disneyland's legacy endures in the urban landscape and collective imagination, urging designers to continue exploring new frontiers in creating meaningful and stimulating experiences in entertainment and leisure spaces.*

*The conclusions derived from this thesis constitute fundamental contributions to the field of environmental design applied to leisure and entertainment spaces. What stands out, first of all, is the revelation of the mechanisms of the unique capacity of these places to transcend their primary function of recreation, emerging as centers of encounter and connection that challenge previous conventions about interaction in public and urban spaces.*

*A notable aspect that the thesis provides is the duality identified between the meticulous creation of controlled and artificial environments and the consequent generation of immersive and emotional experiences. This contradiction reveals how environmental design in these spaces not only adheres to technical mastery and control, but also seeks to activate authentic emotional responses, triggering a unique interaction between the artificial and the experiential. The transition from the role of the traditional architect to the emerging concept of “environmental designer” in theme parks is presented as a phenomenon of great relevance. This evolution reflects the need to address multidisciplinary challenges, involving experts in narrative, technology and graphic design, and thus transcending the historical limitations of conventional architectural design. The thesis dismantles the idea of the powerful influence of kitsch as an aesthetic in Disneyland, which is discerned as a component of sophistication and deeper meaning. Although often perceived as a superficial phenomenon, behind this kitsch appearance lie innovative technologies and complex techniques that have left an indelible mark on the entertainment and technology industry.*

*Finally, the thesis questions whether immersiveness and technological advance is exclusive to contemporary times, going back almost 70 years to an urban and architectural space: the momentary superiority of the immersion provided by theme parks over virtual and augmented realities implies a reflection on the unique ability of these spaces to offer complete and immersive experiences. Despite technological advances, theme parks continue to captivate with their ability to provide authenticity and fulfillment in the human experience, reminding us that authenticity is sometimes found in the tangible and in sharing special moments with others in a magical setting. Taken together, these conclusions substantially enrich our understanding of environmental design, challenging preconceptions and fostering new perspectives in the field of leisure and entertainment.*





## **BIBLIOGRAFÍA Y LISTADO DE FIGURAS.**



# Bibliografía

## PRINCIPAL

### Corriente crítica

- Banham, Reyner. *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies*. London: Lane, 1971.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. The Body, in Theory. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
- Crawford, Margaret. "The Ecology of Fantasy." *L.A. Forum Publications*, 1988. <http://laforum.org/publication/the-ecology-of-fantasy/>.
- Moore, Charles W. "You Have to Pay for the Public Life." *Perspecta*, 1965.
- Sorkin, Michael, ed. *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*. 1st ed. New York: Hill and Wang, 1992.

### Corriente nostálgica y libros propios de *Imagineering*

- Crump, Rolly, and Jeff Heimbuch. *It's Kind of a Cute Story*, 2012. <https://www.overdrive.com/search?q=C2A8415C-1132-47EF-BF88-F5719BD6CC6D>.
- Hench, John. *Designing Disney: Imagineering and the Art of the Show*. First Edition. A Walt Disney Imagineering Book. New York: Disney Editions, 2008.
- Iwerks, Leslie. *The Imagineering Story: a history of Disney's theme parks as told by the designers*. Burbank: Disney Editions, 2022.
- Marling, Karal Ann, and Centre canadien d'architecture, eds. *Designing Disney's Theme Parks: The Architecture of Reassurance*. Montréal : Paris: Centre canadien d'architecture/Canadian Centre for Architecture ; New York : Flammarion, 1997.
- Nichols, Chris, y Charlene Nichols. *Walt Disney's Disneyland*. Taschen, 2018.
- Surrell, Jason, Marty Sklar, and Tom Fitzgerald. *The Haunted Mansion: Imagineering a Disney Classic*. Third edition. Los Angeles: Disney Editions, 2015.

### Método

- Venturi, Robert, Denise Scott Brown, and Steven Izenour. *Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1972.

## SECUNDARIA

### Teoría del diseño y efecto ambiental

- Ábalos, Iñaki. "La Belleza Termodinámica." *Circo*, 2009.
- Adamo, Sebastián, and Marcelo Faiden. "El Constructor Contemporáneo." *Arq*, 2009.
- Banham, Reyner. *The Architecture of the Well-Tempered Environment*. 1st ed. Chicago: University of Chicago Press, 1969.
- Beneytez Durán, Rafael. *Atmósferas: invernáculos del siglo XIX, transparencias, reflejos y aire: cuatro atmotopos entre islas y nubes, 1818-1918*. Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM), 2015.
- Böhme, Gernot. "Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics." *Thesis Eleven*, no. 36 (1993): 113–26.
- Böhme, Gernot, and Jean-Paul Thibaud. *The Aesthetics of Atmospheres. Ambiances, Atmospheres and Sensory Experiences of Space*. London ; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017.
- Burns, Emma. "Earworms: The Song Stuck in Your Head." *Synapse. The Boston University Science Magazine*, 2011. <https://www.bu.edu/synapse/2011/11/27/earworms/>.
- Elvira, Juan. *Arquitectura fantasma*. Polidélica. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2021.
- Elvira Peña, Juan. "Arquitectura Fantasma. Espacio y producción de efectos ambientales." Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2014.
- Eno, Brian. «Music for Airports / Ambient 1». *PVC 7908 (AMB 001)*, 1978.
- Fajri, A.M. «Video mapping for sea turtle preservation education campaign». *Turkish Journal of Computer and Mathematics*, 2021.
- Fielding, Raymond. *The Technique of Special Effects Cinematography*. 4th ed. The Library of Communication Techniques. London ; Boston: Focal Press, 1985.
- Griffero, Tonino. «Architectural affordances: the atmospheric authority of spaces». En *Architecture and atmosphere*, Philip Tidwell. Espoo: Tapio Wirkkala-Rut Bryk Foundation, 2014.
- Gunning, Tom. "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the Incredulous Spectator." In *William, Linda. Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, 114–33. New Brunswick: Rutgers University Press, 1995.
- — —. "Reflexiones Misteriosas, Ilusiones Modernas: Avistar Lo Extraño Óptico Moderno." In *Collins, J., Jervis, J. Uncanny Modernity*. London: Palgrave Macmillan, n.d.
- — —. "Re-Newing Old Technologies : Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century.," 2003.
- Herreros, Juan. "Ilustres Copiones." In *Adamo-Faiden*, N.65:4–11. 2G. Barcelona: Gustavo Gilli, 2013.
- Hoffmann, Ernst T. A. *Fantasías a la manera de Callot*. Madrid: Anaya, 1986.

- Kipnis, Jeffrey. "La Astucia de La Cosmética." *El Croquis* 84 (1997): 22–29.
- Maldonado, Tomás. *Ambiente Humano E Ideología. Notas Para Una Ecología Crítica*. Nueva Visión, 1972.
- — —. *Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology*. First University of Minnesota Press edition. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1972.
- Marinetti, Filippo Tommaso. "I teatro di varietà." *Lacerba*, 1913.
- Medina Wamburg, Joaquín. "El Mundo Como Artefacto. Tomás Maldonado En El Foco Del Diseño Ambiental (1966-1972)." *Ra. Revista de Arquitectura*, 2017.
- Morgado Bernal, Ignacio, and Jordi Camí. *Los sentidos: cómo percibimos el mundo*. Barcelona: Ariel, 2019.
- Morgado, Ignacio. *Cómo percibimos el mundo. Una exploración de la mente y los sentidos*. Barcelona: Ariel, 2012.
- Pepper, John Henry. *The True Story of the Ghost and All about Metempsychosis*. London, Paris, New York & Melbourne: Cassel&Company, 1890. <https://archive.org/details/truehistoryofgho00pepp/mode/1up>.
- Poe, Edgar Allan. «The Philosophy of Composition». *Graham's Magazine*, Philadelphia, abril de 1846.
- Prieto, Eduardo. *Historia Medioambiental de La Arquitectura*. 1a ed. Grandes Temas. Madrid: Cátedra, 2019.
- Quesada, Fernando. *La caja mágica: cuerpo y escena*. Colección Arquithesis 17. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2005.
- Sachs, Avigail. *Environmental design: architecture, politics, and science in postwar America*. Midcentury : architecture, landscape, urbanism, and design. Charlottesville: University of Virginia Press, 2018.
- Stafford, Barbara Maria. "'Devices of Wonder': Revolutionary Theme." *The New York Times*, January 13, 2002, sec. 2.
- Steinmeyer, Jim. *Hiding the Elephant: How Magicians Invented the Impossible and Learned to Disappear*. Arrow Books, 2003.
- Tolkien, J.R.R. "On Fairy-Stories." In *Essays Presented to Charles Williams*, 38–89. Oxford University Press, 1947.
- Western Today, Staff. "WWU Researcher Investigates Why Certain Songs Get Stuck in Our Heads." *Western Today*, n.d. <https://westerntoday.wvu.edu/news/wwu-researcher-investigates-why-certain-songs-get-stuck-in-our-heads>.
- Winner, Langdon, y Javier Bustamante. *La ballena y el reactor una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- Youngblood, Gene, Emilio Bernini, and R. Buckminster Fuller. *Expanded Cinema*. Buenos Aires: Eduntref, 1970.

### **Espacios para el ocio.**

Baker, G. "Archeology of a Dark Ride (Tesis No Publicada)." The University of Melbourne,

2016.

- Carter, Lin. *Imaginary Worlds: The Art of Fantasy*. Ballantine Adult Fantasy 58. Ballantine Books, 1973.
- Canogar, Daniel. *Ciudades efímeras: exposiciones universales, espectáculo y tecnología. Imaginario 3*. Madrid: J. Ollero, 1992.
- Cross, Gary S., and John K. Walton. *The Playful Crowd: Pleasure Places in the Twentieth Century*. New York: Columbia University Press, 2005.
- Findlay, John M. *Magic Lands: Western Cityscapes and American Culture after 1940*. First paperback printing. Berkeley Los Angeles London: University of California Press, 1993.
- Geddes, Norman B. *Autopistas mágicas*. Nueva York: Random House, 1940.
- Goodman, Nelson. *Ways of Worldmaking*. 7. print. Indianapolis, Ind: Hackett, 1995.
- Hockstein, N.G., C.G. Gourin, R.A. Faust, y D.J. Terris. «A history of robots: from science fiction to surgical robotics». *Springer London*, 2007.
- Illes, Chrissie, Anne Ehrenkranz, Joel Ehrenkranz, y Whitney Museum of American Art, eds. *Dreamlands: Immersive Cinema and Art, 1905-2016*. New York, NY: Whitney Museum of American Art, 2016.
- Jackson, Kathy Merlock, and Mark I. West, eds. *Disneyland and Culture: Essays on the Parks and Their Influence*. Jefferson, N.C. ; London: McFarland & Co, 2011.
- Kinder, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. by University Of California Press, 1991.
- McCarthy, Erin. "The Coney Island Attraction That Took Its Riders to Hell." *Mentalfloss* (blog), n.d. <https://www.mentalfloss.com/article/626271/hell-gate-coney-island-dreamland-water-ride>.
- Morshed, A. «The Aesthetics of Ascension in Norman Bel Geddes's Futurama». *Journal of the Society of Architectural Historians*, 2004.
- Naimark, Michael, Nicholas Negroponte, Chris Schmandt, y Architecture Machine Group MIT. *Talking Head projection. 1980. Video-mapping*. M.I.T. Council for the Arts annual meeting.
- Radcliffe Boggs, Creighton-Elisabeth. "Tale as Old as Time: Storytelling and the Art of Dark Ride Design," n.d.
- Sabugo Sierra, Ana, and Juan Elvira Peña. "'Dark Rides'. Tres Ejemplos de Diseño Ambiental Contemporáneo." *Revista Europea de Investigación En Arquitectura* 16 (2020): 197–214.
- Stafford, Barbara Maria. «"Devices of Wonder"; Revolutionary Theme». *The New York Times*, 13 de enero de 2002, sec. 2.
- Stafford, Barbara Maria, Frances Terpak, and Isotta Poggi. *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*. Los Angeles, CA: Getty Research Institute, 2001.

- Sehlinger, Bob, Len Testa, Larry Bleiberg. *Britain's Best Days out: Theme Parks & Attractions*. Chichester, England: John Wiley, 2011.
- Strodder, Chris. *The Disneyland Encyclopedia: The Unofficial, Unauthorized, and Unprecedented History of Every Land, Attraction, Restaurant, Shop and Major Event in the Original Magic Kingdom*. 2nd ed. Santa Monica: Santa Monica Press, 2012.
- Tkatch, Rifky, Lizi Wu, Stephanie MacLeod, Rachel Ungar, Laurie Albright, Daniel Russel, James Murphy, James Schaeffer, y Charlotte S. Yeh. «Reducing loneliness and improving well-being among older adults with animatronic pets». *Aging & Mental Health*, 2021.
- Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge, 2012.
- Wylson, Anthony, y Patricia Wylson. *Theme Parks, Leisure Centres, Zoos and Aquaria*. Longman Building Studies. Harlow, Essex: Longman [u.a.], 1994.

### **Disneyland / Walt Disney Imagineering**

- Clément, Thibaut. De la mise en récit de l'environnement et de ses usages cognitifs, sociaux et techniques : le cas des parcs Disney. Littératures. Université de la Sorbonne nouvelle - Paris III, 2011.
- Francoaviglia, Richard V. *Main Street Revisited: Time, Space, and Image Building in Small-Town America*. The American Land & Life Series. Iowa City: University of Iowa Press, 1996.
- Geddes, Norman B. *Autopistas Mágicas*. Nueva York: Random House, 1940.
- Hill, Barry R. *Imagineering an American Dreamscape: Genesis, Evolution, and Redemption of the Regional Theme Park*. Rivershore Press, 2020.
- Jiménez Iniesta, David. "It's a Small World. Geopolítica Disney." Tesis fin de Máster, Universidad Politécnica de Madrid, 2017.
- Kubersky, Seth, Bob Sehlinger, Erica Peters, and Guy Selga. *The Unofficial Guide to Disneyland 2018*, 2018.
- Kurtti, Jeff. *Walt Disney's Imagineering Legends: And the Genesis of the Disney Theme Park*. New York : London: Disney Editions ; Turnaround [distributor], 2006.
- Kurtz, Bob, Marc Davis, y Disney Editions, eds. *Marc Davis: Walt Disney's renaissance man*. First edition. New York: Disney Editions, 2014.
- Nelson, Emily. "The Art of Queueing up at Disneyland." *Journal of Tourism History*, 2016.
- Nixon Library. "Attention Mouseketeers!" *Noticias Nixon Library* (blog), 2020. <https://www.nixonlibrary.gov/news/>.
- Rahn, Suzanne. "The Dark Ride of Snow White." In *Disneyland and Culture: Essays on the Parks and Their Influence*, 87–100. Jefferson, N.C. ; London: McFarland & Co, 2011.
- "The Imagineering Story." *The Happiest Place on Earth*. DisneyPlus.com, 2019.

- "The Imagineering Story." *The Midas Touch*. DisneyPlus.com, 2019.
- "The Imagineering Story." *Hit or Miss*. DisneyPlus.com, 2019.
- "The Imagineering Story." *What Would Walt Do?* DisneyPlus.com, 2019.
- The Walt Disney Company. "Walt Disney's 1927 Animated Star Oswald The Lucky Rabbit Returns To Disney." <https://ThewaltDisneycompany.Com/> (blog), 2006. <https://thewaltdisneycompany.com/walt-disneys-1927-animated-star-oswald-the-lucky-rabbit-returns-to-disney/>.
- Walt before Mickey*. Biográfica. Conglomerante Media, 2015.
- Weiner, Sophie. "Why Disney World Has Its Own Government? The Florida Legislature Granted the Park Extreme, Unilateral Control over Their Land." *Popular Mechanics*, 2018. <https://www.popularmechanics.com/technology/infrastructure/a15155208/disney-world-government/>.
- Wright, Alex. *The Imagineering field guide to Disneyland: an Imagineer's-eye tour*. 1st ed. New York: Disney editions, 2008.

## Patentes

- Agamben, Giorgio. *¿Qué es un dispositivo?* Translated by Mercedes Ruvituso. Primera edición. Barcelona: Editorial Anagrama, 2015.
- Bacon, Karl W., and Edgar O. Morgan. Bobsled amusement ride. US Patent Office US3167024. Burbank, issued 1965.
- Beckerman-Rodau, Andrew. "Patents Are Property: A Fundamental but Important Concept." *J. Bus. & Tech. L.*, 2009.
- Bera, Rajendra. "The Global Importance of Patents." *Current Science*, 2009.
- Broggie, Roger E. Amusement ride system. US Patent Office US3554130. La Crescenta, California, filed 1968, and issued 1971.
- Disney, Walter E. Design for a toy figure. US Patent Office USD84233S. Hollywood, issued 1931. <https://patents.google.com/patent/USD84233S/en>.
- — —. Passenger carrying amusement device. US Patent Office US180585. Los Angeles, issued 1957.
- — —. Rocket ship amusement apparatus. US Patent Office US2861806A. Burbank, filed 1956, and issued 1958. <https://patents.google.com/patent/US2861806A/en?q=Walt&inventor=E+Disney&oq=Walt+E+Disney>.
- Goslin, Michael P., Matthew Ryan, and Joseph Logan Olson. Systems and methods for augmenting an appearance of a hilt to simulate a bladed weapon. US Patent Office US20170206709A1. Burbank, issued 2017.
- Gurr, Robert H. Monorail Train. US Patent Office US188475. North Hollywood, California, issued 1960.
- Hale, Gregory B., Dale A. Stafford, Andrew Schwalb, Tom Craven, and Kenneth W. Schweizer. Management of the flow of persons in relation to centers of crowd concentration via wireless control. US Patent Office US7532941B2. Orlando,

- Florida, issued 2009. <https://patents.google.com/patent/US7532941B2/en>.
- Ilardi, Michael. Park attraction with collaborative passenger control of holonomic vehicles. US Patent Office US2019/0302776 A1. Burbank, issued 2019.
- Johnson, Bruce S., and Robert H. Gurr. Robotic Human Torso. US Patent Office US5394766A. Tujunga, California, filed 1993, and issued 1995.
- Liljergren, Gordon E., and Eugene L. Foster. Figure with back projected image using fiber optics. US Patent Office US4978216A. California, issued 1990. <https://patents.google.com/patent/US4978216A/en>.
- Link, Edwin A. Combination training device for student aviators and entertainment apparatus. United States Patent Office US1825462A. Binghamton, New York, issued 1931. <https://patents.google.com/patent/US1825462A/en>.
- McCarthy, Robert E. Scent-Emitting Systems. US Patent Office US4603030A. California, filed 1984, and issued 1986. <https://patents.google.com/patent/US4603030A/en>.
- Mine, Mark R., Jeroen Van Baar, Anselm Grundhöfer, and David Rose. "Projection-Based Augmented Reality in Disney Theme Parks." *IEEE Computer Society*, 2012. DOI:10.1109/MC.2012.154.
- Morgan, Edgar Alan. Passenger-carrying amusement boat. US Patent Office USD204282. California, issued 1966. <https://patents.google.com/patent/USD204282>.
- Rogers, Wathel L. Animated talking figures. US Patent Office US3131497. San Fernando, California, filed 1960, and issued 1964.
- Thompson, Frederick W. Scenic Apparatus. United States Patent Office US725509. Coney Island, New York, issued 1903.

### **Teorías Urbanas**

- Augé, Marc. *Los "No Lugares": Espacios Del Anonimato : Una Antropología de La Sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 2001.
- Easterling, Keller. *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space*. London ; New York: Verso, 2014.
- Koolhaas, Rem. *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*. New ed. New York: Monacelli Press, 1978.
- — —. *Espacio basura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- Koolhaas, Rem, Hans Ulrich Obrist, Kayoko Ota, y James Westcott. *Project Japan: metabolism talks*. Köln ; London: TASCHEN GmbH, 2011.
- MacCannell, Dean. *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class ; with a New Introction*. Berkeley Los Angeles, Calif. London: University of California Press, 1976.
- Moore, Charles Willard, Peter Becker, y Regula Campbell. *The city observed, Los Angeles: a guide to its architecture and landscapes*. 1st Vintage Books ed. New York: Vintage Books, 1984.

- Soja, Edward W. *Postmetrópolis: estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2008.
- Solà-Morales, Ignasi. «Patrimonio arquitectónico o parque temático.» *Loggia. Arquitectura & Restauración*, 1998. 10.4995/loggia.1998.5701.
- Ungers, O. M., Rem Koolhaas, Peter Riemann, Hans Kollhoff, Arthur Ovasca, Florian Hertweck, Sébastien Marot, and UAA Ungers Archives for Architectural Research, eds. *The City in the City: Berlin: A Green Archipelago*. Zürich: Lars Müller Publishers, 2013.

### **Filosofía, sociología y antropología del parque temático.**

- Agamben, Giorgio. *¿Qué es un dispositivo?* Traducido por Mercedes Ruvituso. Primera edición. Barcelona: Editorial Anagrama, 2015.
- Baudrillard, Jean. *De la seducción*. Collection folio Essais. Paris: Denoël, 1992.
- — —. *El sistema de los objetos*. México: Siglo Veintiuno Editores, 1988.
- — —. *Simulacres et Simulation*. Débats. Paris: Galilée, 1981.
- Broch, Hermann. *Kitsch, vanguardia y el arte por el arte*. 2a. ed. Barcelona: Tusquets, 1979.
- Bury, J. B. *The Idea of Progress: An Inquiry into Its Origin and Growth*. New York: Dover Publications, 1987.
- Canguilhem, Georges. *Michel Foucault, filósofo*. Madrid: Gedisa, 1995.
- Clarke, Arthur C. *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible*. London: Pan Books, 1973.
- Day, Joe. "After Ecologies." In *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies*, xv–xxxiii. Berkeley: University of California Press, 2009.
- Deleuze, Gilles. «¿Qué es un dispositivo?» En *Michel Foucault, filósofo*, Gedisa. Barcelona, s. f.
- Eco, Umberto. *Travels in hyper reality: essays*. 1st ed. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1986.
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Ed. rev. y corr. Madrid: Biblioteca Nueva, 2012.
- Foucault, Michel, Daniel Defert, y Víctor Goldstein. *El cuerpo utópico: las heterotopías*, 2010.
- Heidegger, Martin, Helena Cortés, and Arturo Leyte. *El origen de la obra de arte. Edificación original Der Ursprung des Kunstwerkes (1950)*. Madrid: La Oficina, 2016.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. 2. print. in pbk., [Nachdr.]. London: Verso, 2007.
- Latour, Bruno. *La esperanza de Pandora: ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona: Gedisa, 2016.
- Lyotard, Jean-François. *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Traducido por Mariano Antolín Rato. 4. ed. Colección Teorema Serie mayor. Madrid: Ed.

- Cátedra, 1989.
- Marin, Louis. *Utopics: Spatial Play*. Trans. by Robert A. Vollrath, Atlantic Highlands. Nueva Jersey: Humanities, 1984.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.
- Moore, Charles Willard, Peter Becker, and Regula Campbell. *The City Observed, Los Angeles: A Guide to Its Architecture and Landscapes*. 1st Vintage Books ed. New York: Vintage Books, 1984.
- Roig, Eduardo, and Nieves Mestre. "El Paisaje Artificial Del Entorno Aumentado. Análisis Estructural y Casuística Del Medio Sensorial." *Dearq*, 2018.
- Sloterdijk, Peter. "Architecture as an Art of Immersion." *Interstices* 12 (2006): 105–9.
- — —. "Insulamientos. Para Una Teoría de Las Cápsulas, Islas e Invernaderos." In *Esfemas III: Espumas*, 237–43. Madrid: Siruela, 2014.
- — —. "Talking to Myself about the Poetics of Space." *Harvard Design Magazine*, n.d.
- Sloterdijk, Peter, Isidoro Reguera, and Peter Sloterdijk. *En el mundo interior del capital: para una teoría filosófica de la globalización*, 2014. <http://www.digitaliapublishing.com/a/31677/>.
- Winner, Langdon, and Javier Bustamante. *La ballena y el reactor una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona: Gedisa, 2008.



## Listado de figuras

Fig. 1. Dibujo de J. Paxton para el Crystal Palace de la Gran Exposición de Productos de la Industria de 1851 en Londres, Reino Unido.

Fuente: Taxonomías del dibujo arquitectónico de Antonio Gómez-Blanco Pontes (Universidad de Granada).

Fig. 2. Tomás Maldonado. *Ambiente Humano e Ideología*. Notas para una ecología crítica (Nueva Visión, 1972).

Fig. 3. Dibujo contenido en el libro *Learning From las Vegas* de Denise Scott Brown, Robert Venturi y Steven Izenour.

Fig. 4. Dibujo de Philippe Rahm en *Vers une Architecture Météorologique*.

Fuente. Philippe Rahm Architects [www.philipperahm.com](http://www.philipperahm.com)

Fig. 5. Dibujo la aplicación para una patente en 2018, un diseño no construido para la utilización del truco de magia denominado “Fantasma de Pepper”.

Fuente: US Patent Office.

Fig. 6. Referencia a Tom Gunning en “3-D Images: Realistic Illusion or Perceptual Confusion?”

Fuente: <https://stereoimmersivemedia.ulusofoa.pt/tom-gunning-3-d-images-realistic-illusion-or-perceptual-confusion/>

Fig. 7. Estudiante mirando a través de un *Viewmaster* en el archivo de cine: Tom Gunning, “Re-Newing Old Technologies. Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century,”

Fig. 8. Vista desde el *King Arthur's Carousel*.

Fuente: Fotografía de la autora, 2018.

Fig. 9. Tridimensionalización de un escenario del cine en *Pandora: the world of Avatar* en Walt Disney World, Florida. En este espacio se evidencia el potencial del parque temático como ‘medio caliente’ respecto al cine.

Fuente: Fotograma de la película contrapuesta a una fotografía de la autora de 2021.

Fig. 10. Pasajes de Walter Benjamin a los que se refiere Sloterdijk en su texto como los prototipos inmersivos de los parques temáticos.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2013.

Fig. 11. Vista frontal del castillo en Disneyland.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2022

Fig. 12. Esquema de los tipos de inmersión frente a la imagen icónica del castillo del parque Disneyland.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2018.

Fig. 13. Fotografía de la autora con Robert (Bob) Gurr tras su entrevista en la casa del imagineer en Tujunga, California en 2021.

Fig. 14. Griffith Park *Merry-Go-Round*.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Fig. 15. Walt Disney Studios en Burbank, California (E.E. U.U.).  
Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Fig. 16. Harriet Burns y Walt Disney en el taller de maquetas para Disneyland, 1953.  
Fuente: Disney Archives.

Fig. 17. Primer dibujo de Herbert Ryman para consecución de financiación del parque Disneyland. 1953.  
Fuente: Fotografiado por la autora en la colección de los Disney Archives, 2021.

Fig. 18. Boceto de *Tomorrowland* realizado por el animador John Hench, 1954.  
Fuente: Disney Archives.

Fig. 19. Bill Evans transportando un árbol para situarlo en la atracción *Jungle Cruise* en *Adventureland*, 1955.  
Fuente: Disney Parks Blog.

Fig. 20. Alice Davis preparando un traje para una atracción de Disneyland, 1965.  
Fuente: Disney Parks Blog. <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2018/05/recognizing-women-of-the-disneyland-resort-alice-davis/>.

- Fig. 21. Mary Blair presentando junto a Disney uno de sus bocetos para *It's a small world*.  
Fuente: Disney Archives
- Fig. 22. Leota Toombs en la preparación de los animatrónicos pertenecientes a la atracción *Pirates of the Caribbean*.  
Fuente: Disney Archives.
- Fig. 23. Primera planta del parque de diversiones que Walt Disney ideó para sus estudios de cine en Burbank, dibujo del ingeniero Harper Goff, 1952.  
Fuente: Club de Fans oficial de Disney. D.23.com. . <https://sites.google.com/site/theoriginalepcot/overview/master-plana>
- Fig. 24. Walt Disney en la inauguración de *New Orleans Square*, nueva área temática añadida a la existente Frontierland, 1966.  
Fuente: Walt Disney Archives. <https://d23.com/5-photos-to-celebrate-50-years-of-new-orleans-square/>
- Fig. 25. Roy Disney en la inauguración de *Magic Kingdom* en Walt Disney World, 1971  
Fuente: Disney Parks Blog. <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2011/09/vintage-walt-disney-world-a-dedication-with-style-at-magic-kingdom-park/>
- Fig. 26. Plano de planta de la atracción *Big Thunder Mountain*, 1979  
Fuente: Leslie Iwerks, «The Imagineering Story», *The Midas Touch* (DisneyPlus.com, 2019), 31:48.
- Fig. 27. Portada de Tokio Disneyland, previa al inicio de *Main Street USA*.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2023.
- Fig. 28. *Spaceship Earth*, icono de EPCOT Center en Orlando, Florida.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2021.
- Fig. 29. Entrada al actual Disney Hollywood Studios en Orlando, Florida.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2021.
- Fig. 30. *Space Mountain* en su versión reimaginada y ambientalmente modificada de Disneyland Paris.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2018.

Fig. 31. The Tree of Life, Disney Animal Kingdom, Florida, en su fase final comparada con su fase de construcción.

Fuente: Fotografía de la autora, 2021 frente a un documento de Disney Archives.

Fig. 32. *Star Wars: Galaxy's Edge* en Disneyland.

Fuente: Fotografía de la autora, 2019.

Fig. 33. Libro que presenta el trabajo del Marc Davis como el de un hombre del Renacimiento.

Fig. 34. Marc Davis en su estudio de animación.

Fuente: Disney Archives.

Fig. 35. El letrero acrílico utilizado en una de las atracciones, computadoras o sistemas que fabricaron, 1971.

Fuente: Worthpoint (vendedor).

Fig. 36. Concepto original para *The Enchanted Tiki Room*, por John Hench, 1963.

Fuente: Disney Archives

Fig. 37. Sala de maquetas de Walt Disney *Imagineering*, 1995-2001.

Fuente: Lee Snijders, dimensional designer en Walt Disney Imagineering..

<https://leesnijdersdesigns.com/walt-disney-imageneering/>

Fig. 38. Dibujos de diseño interior para la cantina *Jungle Skeeper*, ca. 2015.

Fuente: Claire Wiley, Interior designer WDI. <http://www.clairewileyart.com/senior-design-at-disney-imageneering>

Fig. 39. Fotograma del video sobre *sound designers Soundworks collection: Walt Disney Imagineers*, 2011

Fuente: Michael Coleman, vimeo. <https://vimeo.com/18945157>

Fig. 40. Ingeniero trabajando en modelo a escala real para atracción, 2019.

Fuente: Walt Disney *Imagineering*, 2020. <https://sites.disney.com/waltdisneyimageneering/our-process/>

Fig. 41. Elemento 'prop' incorporado a *Big Thunder Mountain* para complementar el aspecto "natural" del ambiente.

Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

- Fig. 42. Efectos especiales en el espacio de espera de la atracción *Rise of the Resistance* desarrollados por los media designers y los special effects designers.  
Fuente: Fotografía de Omar del Rivero, 2021.
- Fig. 43. La imagineer Kristina Dewberry como *Construction Manager* de *Star Wars Galaxy's Edge*, 2018.  
Fuente: Disneyland Resort Youtube Channel. <https://www.youtube.com/watch?v=InpOYUzyd6E&t=6s>.
- Fig. 44. Espacio de trabajo en Imagineering *Research and Development*, campus de Glendale, California, 2020.  
Fuente: A Virtual Tour of Walt Disney Imagineering, parte 4. <https://www.youtube.com/watch?v=u3zNPoerNU0>
- Fig. 45. *Art library vault* en WDI, campus de Glendale, California, 2020.  
Fuente: A Virtual Tour of Walt Disney Imagineering, parte 5. <https://www.youtube.com/watch?v=qgRD1weT9mQ&t=1s>
- Fig. 46. *Model Shop* en el campus de WDI en Glendale, California.  
Fuente: Disney Enterprises.
- Fig. 47. Sala denominada "*the DISH*" en el campus de Glendale, California.  
Fuente: WDW News today.
- Fig. 48. *Monorail Hallway* en WDI. Campus de Glendale, California, 2020.  
Fuente: A Virtual Tour of Walt Disney Imagineering, parte 1.
- Fig. 49. Primera oficina de WED Enterprises.  
Fuente: Disney Archives, acceso 2021.
- Fig. 50. Planificación de EPCOT en WED Enterprises  
Fuente: Disney Archives, acceso 2021.
- Fig. 51. Cuadro de directrices elaborado por la TEA para el diseño de espacios para el entretenimiento temático  
Fuente: [https://www.teaconnect.org/images/files/TEA\\_22\\_242473\\_191016.pdf](https://www.teaconnect.org/images/files/TEA_22_242473_191016.pdf).
- Fig. 52. Cuadro de directrices elaborado por la TEA para el diseño de espacios para el

entretenimiento temático

Fuente: [https://www.teaconnect.org/images/files/TEA\\_22\\_242473\\_191016.pdf](https://www.teaconnect.org/images/files/TEA_22_242473_191016.pdf).

Fig. 53. Reunión 'Blue Sky'.

Fuente: Walt Disney Imagineering.

Fig. 54. Concept development, producción e instalación.

Fuente: Walt Disney Imagineering.

Fig. 55. Cartel de entrada a Disneyland en la autopista de Santa Ana, a la altura de Anaheim.

Fuente: Creative commons.

Fig. 56. Gary Cross. *The Playful Crowd. Pleasure Places in the twentieth Century* (Columbia University Press, 2005).

Fig. 57. Carrusel de Bradshaw de 1861.

Fuente: History of carousels (website).

Fig. 58. Parques temáticos de Coney Island durante el siglo XIX.

Fuente: Rem Koolhaas, *Delirious New York. A retroactive Manifesto for Manhattan* (Monacelli Press, 1978).

Fig. 59. Contraposición de espacios entre atracciones en un parque de atracciones y un parque temático.

Fuente:

1. Parque de atracciones de Madrid. José Luis Bravo Serrano, 2019.

2. *New Orleans Square*, Disneyland Anaheim, California. Fotografía de la autora, 2019.

Fig. 60. Exposición Universal colombina de Chicago de 1893.

Fuente: Dominio público.

Fig. 61. Exposición Universal Paris de 1889.

Fuente: Getty Images.

Fig. 62. *Liberty Square* en Magic Kingdom de Walt Disney World, Florida.

Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

- Fig. 63. “Los dibujos detallados de Albert Robida ayudaron a ilustrar sus novelas, que eran visiones de cómo sería la vida en el siglo XX, incluida una casa giratoria aérea (izquierda) y un restaurante y una cafetería sobre una estructura de hierro (derecha)”.
- Pasaje de: Mark J. P. Wolf. “Building Imaginary Worlds”. Libros de Apple.
- Fig. 64. Entrada a Fantasyland desde el *Seeping Beauty’s Castle*, inicio de la zona inmersiva en torno a la narrativa de las primeras películas de animación de la factoría Disney.
- Fuente: Fotografía de la autora, 2021.
- Fig. 65. Nudo de autopistas de Los Ángeles, espacios de circulación de la ciudad genérica de Koolhaas.
- Fuente: Fotografía de la autora, 2018.
- Fig. 66. Ejemplos de patentes en la historia estadounidense.
- Fuente: US Patent Office.
- Fig. 67. Patente de la cámara multiplanar inventada por Walt Disney para mejorar los recorridos y secuencias de las películas de animación y objeto real.
- Fuente: US Patent Office y fotografía de la autora en el Walt Disney Family Museum de San Francisco.
- Fig. 68. Clarinetista que formó parte de la exposición en el Getty con el nombre homónimo al libro de Barbara Maria Stafford, *Devices of Wonder: from the World in a Box to the Images in a Screen* (Getty Research institute, 2001).
- Fig. 69. Design for a toy figure, US Patent Office USD84233S (Hollywood, issued 1931), <https://patents.google.com/patent/USD84233S/en>
- Fuente: US Patent Office
- Fig. 70. Walter E. Disney. Dibujo registrado en la Oficina de Patentes de los Estados Unidos para la patente denominada ‘Passenger carrying amusement device’ (US Patent Office US180585), 1957.
- Fuente: US Patent Office.
- Fig. 71. Robert H. Gurr. Dibujo registrado en la Oficina de Patentes de los Estados Unidos para la patente denominada ‘Monorail Train’ (US Patent Office US188475), 1960.
- Fuente: US Patent Office.

Fig. 72. Walter E. Disney. Dibujo registrado en la Oficina de Patentes de los Estados Unidos para la patente denominada 'Rocket ship amusement apparatus' (US Patent Office US2861806A), 1958.  
Fuente: US Patent Office.

Fig. 73. Wathel L. Rogers. Dibujo registrado en la Oficina de Patentes de los Estados Unidos para la patente denominada 'Animated talking figures' (US Patent Office US3131497), 1964.  
Fuente: US Patent Office.

Fig. 74. Robert H. Gurr. Dibujo registrado en la Oficina de Patentes de los Estados Unidos para la patente denominada 'Robotic Human Torso', expuesto en casa del ingeniero y fotografiado durante la visita y entrevista.  
Fuente: Dibujo de R. Gurr, 1964. Fotografía de la autora, 2021..

Fig. 75. Gordo Liljergren y Eugene Foster. Dibujo registrado en la Oficina de Patentes de los Estados Unidos para la patente denominada 'Figure with back projected image using fiber optics' (US Patent Office US4978216A), 1990.  
Fuente: US Patent Office.

Fig. 76. Ilardi et al. Dibujos registrados en la Oficina de Patentes de los Estados Unidos para la patente denominada 'Park attraction with collaborative Passenger Control' (US Patent Office US20190302776A1), 2019.  
Fuente: US Patent Office.

Fig. 77. Apariencia real y dibujo de patente de varios de los dispositivos ambientales más característicos descritos en el texto.  
Fuente: Elaboración propia a partir de fotografías y registros de patentes.

Fig. 78. *Snow White Adventure*, Disneyland.  
Fuente: Walt Disney Enterprises

Fig. 79. *Rocket to the Moon*, Disneyland.  
Fuente: Walt Disney Enterprises

Fig. 80. *Ratatouille: Remy's totally zaned adventures* y su sistema de vehículo sin raíles, Disneyland Paris.  
Fuente: Walt Disney Enterprises

- Fig. 81. Iluminación artificial tras techo técnico en *It's a Small World* de Disneyland Paris.  
Fuente: Fotografía de la autora.
- Fig. 82. Tranvías que finalizaban su recorrido en los denominados 'Trolley parks', antecesores del parque temático de hoy en día y que dieron origen a las primeras 'dark rides'.
- Fig. 83. *Hell gate* en Dreamland, Coney Island, Nueva York, 1905.
- Fig. 84. Futurama, Pabellón de General Motors de la Exposición Universal de Nueva York de 1930.  
Fuente: General Motors.
- Fig. 85. *Pirates of the Caribbean* en Walt Disney World, Florida.  
Fuente: Dibujo y fotografía de la autora, 2021.
- Fig. 86. *Space Mountain*, en Disneyland, Anaheim, California.  
Fuente: Dibujo y fotografía de la autora, 2021.
- Fig. 87. *Soarin Around the World* en Disney California Adventure, Anaheim, California.  
Fuente: Dibujo y fotografía de la autora, 2021.
- Fig. 88. *Harry Potter and the forbidden journey*.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.  
Fotografía: Warner Bros.
- Fig. 89. New York World's Fair 1964-1965 Corporation. Pabellón Pepsi-Cola para la Feria Mundial de Nueva York de 1964-1965 "Paz a través del entendimiento".  
Fuente: Imagen libre de derechos.
- Fig. 90. Maqueta de la Torre de los cuatro vientos, con el imagineer Rolly Crump y Walt Disney.  
Fuente: It's kind of a cute story.
- Fig. 91. Construcción de *It's a small world* en Disneyland, Anaheim, donde se aprecia la caja contenedora de la atracción y su revestimiento con la fachada que posteriormente formará parte de la imagen exterior del parque, comparado con su imagen actual.

Fuente: Fotografía de Disney Archives comparada con una fotografía de la autora realizada en el 2021.

Fig. 92. Movimientos y trayectorias del vehículo en torno a las escenas en *It's a small World*, Disneyland (California).

Fuente: Dibujo de la autora.

Fig. 93. Sinestesias construidas con el imaginario por cada uno de los continentes y países.

Fuente: Fotografías de la autora, 2021.

Fig. 94. Maqueta de la Torre de los cuatro vientos, con el imagineer Rolly Crump y Walt Disney.

Fuente: It's kind of a cute story.

Fig. 95. Muñecos decorados en *It's a small world* como representación de lo 'cuqui'.

Fuente: Fotografías de la autora, 2021.

Fig. 96. Espacio en el que, durante el recorrido de la atracción a la velocidad prefijada del vehículo, se escucha el comienzo de la melodía *it's a small world*.

Fuente: Dibujo de la autora a través de video realizado en una de las visitas de 2021.

Fig. 97. Movimientos de los robots animatrónicos en *It's a small world*.

Fuente: Fotografías de la autora en Walt Disney World, Florida, 2021.

Fig. 98. Movimientos de los robots animatrónicos en *It's a small world*.

Fuente: Fotografías de la autora en Walt Disney World, Florida, 2021.

Fig. 99. Patente para el vehículo de *It's a Small World*.

Fuente: US Patent Office.

Fig. 100. Dibujo resumen de *It's a small World*, Disneyland (California).

Fuente: Dibujo de la autora.

Fig. 101. *Haunted Mansion*. Disneyland Anaheim (California)

Fuente: Fotografía de la autora, 2021

Fig. 102. Croquis de los trucos de magia utilizados en la atracción *Haunted Mansion* de

Yale Gracey.

Fuente: The Imagineering Story.

Fig. 103. Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute E.G. Robertson (vol. 1, primera página, 1831; representa una sesión ofrecida en París en 1797).

Fantasmagoría entendida como *sensorium*.

Fig. 104. Distintas versiones de planta de *The Haunted Mansion*, anteriores a la versión actual..

Fuente: Park Ride History. *The Evolution of the Haunted Mansion*.

<https://www.youtube.com/watch?v=iX93Gk923uo>.

Fig. 105. Transformación de uno de los cuadros de la 'stretching room', en el momento inicial y el momento final del tiempo del espectador en la sala.

Fuente: Fotografía de la autora, 2019.

Fig. 106. Escalera de Haunted Mansion en WDW, en comparación con el dibujo de M.C. Escher y G.B. Piranesi.

Fuente: Fotografía de la autora y historia-arte.com.

Fig. 107. Arte conceptual del *Portrait Corridor*.

Fuente: Fotografiado por la autora el dibujo original en la exposición *Haunted Mansion Materialized* llevada a cabo en Disneyland (2019) por el 50º Aniversario de la atracción.

Fig. 108. Hornacinas y bustos que por su configuración cóncava, siguen la mirada del espectador. *Haunted Mansion* en Walt Disney World, Florida.

Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Fig. 109. Truco del 'Fantasma del Pepper' en la Sala de baile de *The Haunted Mansion* en Disneyland, Anaheim, California.

Fuente: Croquis de la autora.

Fig. 110. Sala de baile de *The Haunted Mansion* en Disneyland, Anaheim, California.

Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Fig. 111. Sala de los espejos y su "doble fondo" donde rotan los animatrónicos que el espectador ve a través del espejo como si fuera un reflejo.

Fuente: Dibujo de la autora.

Fig. 112. Imagen de la escena de Haunted Mansion de 'Madame Leota' en Disneyland, Anaheim, California.

Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Fig. 113. Gordo Liljergren y Eugene Foster. Dibujo registrado en la Oficina de Patentes de los Estados Unidos para la patente denominada 'Figure with back projected image using fiber optics' (US Patent Office US4978216A), 1990.

Fuente: US Patent Office.

Fig. 114. Dibujo resumen de la autora según la planta de *The Haunted Mansion* en Walt Disney World (Florida).

Fuente: Dibujo de la autora.

Fig. 115. Conjunto de elementos del área temática de *Star Wars Galaxy's Edge* conformando el llamado 'Long shot'.

Fuente: Fotografía de la autora.

Fig. 116. 'Smellitizers' integrados en la arquitectura de las fachadas de Main Street U.S.A (Candy Palace).

Fuente: Fotografía de la autora.

Fig. 117. 'Insulamientos' de Disneyland: cinco divisiones originales y sus adiciones, entendidas como islas por sus temáticas independientes.

Fuente: Dibujo de la autora.

Fig. 118. Dibujo ilustrativo en *The City in the City: Berlin. A Green Archipelago* (2013).

Fig. 119. 'Insulamientos' de Disneyland: cinco divisiones originales y sus adiciones, entendidas como islas por sus temáticas independientes.

Fuente: Fotografías de la autora, 2021.

Fig. 120. Área temática de *Fantasyland* y *Mickey's Toontown*.

Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

Fig. 121. Cambios en el área temática de *Fantasyland* (previo a la reforma de 1983 y tras la remodelación).

Fuente: Disney Park's Blog.

<https://disneyparks.disney.go.com/blog/2013/05/then-and-now-fantasyland-at-disneyland-park/>

Fig. 122. Áreas temáticas de *Frontierland*, *Critter Country* y *Star Wars Galaxy's Edge*.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

Fig. 123. Área temática de *New Orleans Square*.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2018.

Fig. 124. Áreas temáticas de *Adventureland* y *New Orleans Square*.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

Fig. 125. Área temática de *Tomorrowland*.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

Fig. 126. Área temática de *Tomorrowland*.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Fig. 127. Área temática de *Main Street USA* y *Plaza Hub*.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

Fig. 128. Vista de *Main Street USA* en Disneyland, California (primera fotografía) y sus reproducciones posteriores.

Fuentes:

1: Fotografía de la autora (color)

2: Fotografía de la autora (color)

3: Fotografía de la autora (color)

4: Fotografía de la autora (color)

5: (blanco y negro) Tess Koman y Kristin Salaky.

6: (blanco y negro) Fuente: Yahoo.

Fig. 129. Detalle de uno de las ventanas rotuladas en *Main Street USA*. Se trata de la ventana dedicada al padre de Walt Disney, Elias, como forma de evocación de nostalgia por el pasado.

Fuente: Fotografía de la autora, 2019.

Fig. 130. Espacio comercial de *Main Street USA*: Tiendas de ropa, regalos y refrescos.  
Fuente: Fotografía de la autora, 2019.

Fig. 131. Walt Disney en *Main Street USA*, años 60.

Fuente: Archivos Disney.

Fig. 132. Luna Park, Coney Island (Nueva York), 1903

Fuente: Eugene Wemlinger.

Fig. 133. Luz eléctrica superpuesta a la arquitectura de Luna Park.

Fuente: Rem Koolhaas, *Delirious New York*, 1978

Fig. 134. *Video-mapping* sobre los bustos o 'Taking heads'

Fuente: Fotografía de la autora.

Fig. 135. Espectáculo nocturno en Disneyland denominado *Main Street Electrical Parade*.

Fuente: Fotografía de la autora.

Fig. 136. Portadas de los discos de Música de ambiente creada por el artista Brian Eno.

Fuente: Mixcloud

Fig. 137. Portadas de los discos de Música de ambiente creada por el artista Brian Eno.

Fuente: Mixcloud

Fig. 138. *Main Street U.S.A.* en Magic Kingdom, con la estatua de Roy Disney con Minnie mouse, Walt Disney World Orlando (Florida).

Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Fig. 139. *Main Street USA* en Disneyland.

Fuente: Fotografía de la autora.

Fig 140. *Main Street USA* en Walt Disney World.

Fuente: Fotografía de la autora.

Fig. 141. *Main Street USA* en Disneyland.

Fuente: Fotografía de la autora.

Fig 142. *Main Street USA* en Walt Disney World y Disneyland, superpuestas.

Fuente: Dibujo y fotografía de la autora.

Fig 143. Análisis de transiciones entre la plaza central y las distintas áreas temáticas de

Disneyland en Anaheim, California.

Fuente: Dibujo de la autora.

Fig. 144. Análisis de transiciones entre dos áreas temáticas de Disneyland en Anaheim, California.

Fuente: Dibujo de la autora.

Fig 145. Recorrido del espacio de espera en la atracción '*dark ride*' de *Millenium Falcon: Smuggler's run* de Disneyland en Anaheim, California.

Fuente: Fotografía de la autora, 2021.

Fig. 146. Recorrido del espacio de espera en la atracción '*dark ride*' de *Indiana Jones and the Temple of Peril* de Disneyland en Anaheim, California.

Fuente: Dibujo de la autora, 2021.

Fig. 147. Ambientación en el espacio de espera de la atracción Indiana Jones.

Fuente: Fotografía de la autora.

Fig 148. Elementos lumínicos acentuando el recorrido del espectador en *Haunted Mansion*.

Fig 149. Años 1955

Fig 150. Años 1960

Fig 151. Años 1970-2000

Fig 152. Años 2000-2020

Fig. 153. Utilidors.

Fuente: Disney Archives.

Fig. 154. Mapa comercial de *Disney Springs* en Lake Buena Vista, Walt Disney World, Florida.

Fuente: [www.disneysprings.com](http://www.disneysprings.com)

Fig. 155. Mapa comercial de Bay Lake y sus resorts circundantes, Walt Disney World, Florida.

Fuente: [www.disneysprings.com](http://www.disneysprings.com)

Fig. 156. Margaret Crawford, "The Ecology of Fantasy" (1982)

Fig. 157. Localización de la ecología fantástica dentro de la trama urbana de los Ángeles.  
Fuente: Dibujo de la autora, 2021

Figs. 158. Imágenes de la variedad de paisajes urbanos en Los Ángeles.  
Fuente: Los Angeles History IG.

Fig. 159. Caminos entrecruzados para el automóvil.  
Fuente: Fotografía de la autora.

Fig. 160. Cartelería en la autopista de Disneyland.  
Fuente: Los Angeles History IG.

Fig. 161. *Tomorrowland* en los años 60, con la influencia de la cultura popular referente a la carrera espacial.  
Fuente: Los Angeles History IG.

Fig. 162. *Rocket to the Moon* realizada por Walt Disney Imagineering (WED Enterprises en los años 50 como un proto-dispositivo tecnológico-arquitectónico donde fue esencial el carácter multidisciplinar de la compañía. Comparado con la sección transversal de la atracción recién inaugurada en el verano de 2023, Sphere, en las Vegas por Populous y Saco Technologies, que destaca por la diversidad disciplinar del equipo de proyecto.  
Fuentes: US Patent Office y CNN news.





## **ANEXOS.**



# Anexo I.

## Conversación con Valerie Leblond

Directora del Campus Ideas de UCLA y colaboradora de Walt Disney Imagineering.

**Lugar y fecha:** 25 de marzo de 2021. Los Ángeles, California.

**Importancia de la entrevista:** El destacado papel de Leblond en el desarrollo y registro de patentes para las últimas innovaciones de Disney, como los brazos robóticos en animatrónicos y los sistemas de lanzamiento controlado de figuras acrobáticas para espectáculos, evidencia su contribución fundamental a la creatividad y el avance tecnológico de la compañía.

Además, su enfoque de trabajo, basado en la aplicación de los mecanismos de Walt Disney Imagineering, ha demostrado ser una fuente de inspiración para el Campus Ideas y ha permitido una comprensión más profunda de los principios de innovación y creatividad que impulsan el éxito de Disney. No solo su experiencia en Disney, sino también su historial laboral en otras empresas de entretenimiento, como el Cirque du Soleil, ha enriquecido la entrevista al abordar temas relacionados con diferentes modelos de espacios de ocio. Esto ha ampliado significativamente la perspectiva sobre las prácticas y estrategias exitosas en la industria del entretenimiento.

La conversación se transcribe en inglés para evitar pérdida de información en la traducción.

### Transcripción:

**Ana Sabugo:** I was keen on arranging this meeting due to a recommendation from Dana Cuff, who conveyed that our interaction could potentially provide valuable insights for the research I am currently conducting in the Los Angeles region. I would like to express my profound gratitude for your generous willingness to meet with me.

**Valerie Leblond:** Sure. No problem. What can I do for you?

**AS:** I have prepared some questions, but I don't want to feel that this is like an interview, maybe more a conversation. Dana told me that you collaborated in some way with Imagineering. I wanted to know maybe what type of collaboration it was like an external one or did you work there at the Imagineering headquarters? How was that?

**VL:** Yes. I have collaborated with Walt Disney Imagineering a few times in my career. So maybe I should go back and tell you a little bit more about my background and how I arrived where I am now.

**AS:** Sure.

**VL:** So I'm French-Canadian. I'm from Montreal. And in Montreal, that's the heart of the circus world and the place where Cirque du Soleil headquarters are. So I worked for Cirque du Soleil for a long time, 10 years. And, yeah, so the last four years of my career at Cirque du Soleil, so that's before moving to Los Angeles. I was the head of strategic alliances and I was working with research and development or creative innovations and bringing talent and so on. So through that role, one of my projects, special projects, was a three-year-long collaboration with Walt Disney. It was kind of a shared resource, common goal.

**AS:** Let's look at the future of entertainment together between Cirque du Soleil and Disney.

**VL:** I can tell you a bit more about my experience during those three years. So that's the first kind of feedback I can give you. And then I started this job at UCLA. That's in 2013. Completely different job. I now direct the Master's degree for Architecture and Urban design. But I also wanted to continue being connected to the entertainment world. So I have then served as a consultant and worked on different projects at Disney as I was also faculty and teaching, managing at UCLA. So I've done three projects. Since you're doing a PhD on this, you probably know how Disney is the world-renowned place for animatronics.

**AS:** Of course.

**VL:** The biggest, latest project was the Avatar attraction in Orlando. So I worked on that

project because my background is robotics. I'm a mechanical engineer by training. And I did a lot of that at University, so I'm still very interested in that. So I had the chance to work with them for about a year. And then I worked again on similar projects in Japan. It was a Japanese project, the expansion of one of their lands in Tokyo. And then also, I don't know if you've seen it recently, it's called Stamtronics. It's a project that takes a robot and does acrobatics with it.

**AS:** Of course, that's the one in Disney California Adventure Park, for the new reimagined themed area of Avengers campus.

**VL:** Exactly, yes. So I was also brought in as a consultant because of my expertise at Cirque du Soleil, Ariel, Axe. And then my husband is an Imagineer too.

**AS:** That's what I was going to ask you next. Is he an actual *Imagineer*?

**VL:** He works only for them while developing patents or something like that? Yeah, so he does all kinds of innovative work. And sometimes they lead to publishing a patent. He has, I think, four or five patents already.

**AS:** That's amazing.

**VL:** And now he just got a promotion and moved to Disney Plus or Disney Streaming. It's like the Netflix for Disney. And tell me, what is your PhD about exactly? What's your objective?

**AS:** Well, as I told you in our previous emails, I'm involved in the Program of Advanced Architectural Projects in Madrid, and I was really interested in talking to you because I study WDI as the perfect example of Environmental Designer, and how they use techniques and technology to alter perception. I am super interested in your knowledge on robotics, because it depends on architectural and technology devices. And how a small device can widely change an architectural space from its detail. So that's why I chartered the patents. Because I realized that at the beginning they created whole architectural spaces which were technified. From the patent for Rocket to the Moon, which was inaugurated at the beginning in 1955. And it was like a complete room which was patented with the settings, with mood and the projections and everything. Then they

passed to create ride systems, which were the thing that created the atmosphere. And after that, the animatronics.

**VL:** Nowadays, what's most important is how they overlap layers of augmented space and virtual reality to the room.

**AS:** So it has a trend to smaller and smaller devices.

**VL:** Yeah, you're absolutely right. It's getting more and more technological. And then after that, animatronics is animated, but it's not very alive. It's still pretty static in a funny way.

**AS:** You saw the retro-projective head patent, developed thanks to videomapping.

**VL:** That was a really great innovation when they started projecting life inside a fixed structure. To kind of bring it even further in terms of animation. It's all about, I think, transmitting that emotional story. So they're always asking themselves, how do we bring more magic? So that these things are suspending you in disbelief. And really transporting you to a new world. Obviously, as technologies are evolving, there's more ways of achieving these goals. And even now, with all the sensory devices that they're integrating. They're also trying to bring in a lot of predicting.

**AS:** You're on your own storyline. A dynamic environment that gets personalized to your experience. For that, you need to understand who the customer is.

**VL:** The guest. We call them guests. Who is the guest? How is the guest feeling? What does the guest want? And I think there's going to be quite a lot of future development. In figuring out how to curate the space. To each and everyone's dream world.

**AS:** I also think that it's important to know how the structure of workflow works. Because I am researching about the multidisciplinary structure of professions. Because to create Disneyland and the other theme parks. Which are portions of land smaller than cities, actual cities. It is necessary that many more people work on the project.

**VL:** Yes, the simple answer is, of course, multidisciplinary is key, both in the designs, cities, and even neighborhoods. If you want to go smaller scale, I always felt like Disneyland is like a little village or a couple of different villages. And, you know, just to work on one project at Disney, the biggest one I worked on, the one with the Avatar land in the character, we were working on one project, and we had a team of seven people that were involved in that. Because just the character, there's all the security, the maintenance of it, animating it, fabricating it, making sure it's well engineered, the costuming, how does it move, the programming it, the skin, all the different parts that makes the animatronics itself.

**AS:** That's already a team of ten specialists.

**VL:** One for the electronics, one for the computing, one for the wig is one thing. Costuming, And then you have the space, right? There's going to be consideration about being near electricity and water. When are we doing that? What happens if it stops in the middle of the show? Are we having something else coming in to save the show? And then in this attraction, it's a stream of water, right? So, you're on a little boat, and then you go through a ride. So, it's kind of hard also to literally navigate because there's a lot of dynamic in terms of how the boat arrives, and the flow of all the boats arriving versus what's happening during the performance. So, there's a lot of timing and stage management that has to do with it. All the queues, the music, the lighting, and then the set around it because then you have to make sure there's no interference between your animatronics and your set. The logistic of getting it built, getting it tested, installing it, all of that. So, all of this, 70 people are involved because there's also all the levels of validation. There's a structure in place that everyone reports to their senior that then discusses at the highest level up to the director of the show, which usually is the person deciding on things. Even the director of the show gets presented problems and choices that he has to make between the integrity of the performance, the best possible experience, versus cost, safety, feasibility, longevity. It needs to be good for 10 years. It needs to be able to perform 20 times a day. It's like we're abusing the materials. We're running it again. It needs to last long.

**AS:** How long did it take you to do the Avatar attraction?

**VL:** Four years. I worked on it only a year at the end, but the team had started four years earlier. It didn't start from zero. They took the best animatronics that they had at the time,

the knowledge of that, the best engineer that knew about it, and then they told him, okay, you used to have 20 axes of motions in your animatronics. Now you're making one with 220 motors and axes of animation. Just in the face, there's going to be 30 motors that you can give the facial expression. But then how do you fit 30 motors in a volume like that? It's like a puzzle. Everything is a puzzle.

**AS:** These are amazing challenges, honestly.

**VL:** You get to work with the most amazing people. It's all under the direction of one company. I think with the city, if you translate now a complex problem like that at a city level, what you have is you have different stakeholders that don't report to the same entity.

**AS:** Everyone has different priorities and interests, and that's where I think it gets really tricky. I hadn't deepened so much in the process because what I've read is more general information, but this is amazing that you told me. Thank you. I was going also to ask you about the Ideas Campus and the master's degree you run because I've been reading about it, and it's really interesting. Do you hold as well a studio for that master's?

**VL:** Myself? No, I do not teach the studio. We have four leads. I work with them. I go across and make sure that students are happy, that we are engaging our audience outside of UCLA, that we're interesting for partners to want to collaborate with us. I do a lot of outreach just to find people from the industry that are a great fit. What do I do? I do all the recruitment to get the students. I help with the curating of the exhibitions and just getting the word out, just publishing the work out. I do that.

**AS:** Oh, and also the labs, right?

**VL:** The staff that make sure that we have solid people that are there to support.

**AS:** How did students use the Ideas campus in the COVID reality? It's challenging.

**VL:** It's not good right now. We were closed most of the year.

**AS:** Yeah, because I did the same at my university. I couldn't go for a year. That's kind of a shame because really being on a campus like that is an amazing experience for students.

**VL:** What we did, though, is we made it accessible remotely, some of it, so we have a robotics lab, as you saw from the images, for big robots. If you want, you can check my Instagram. There's a project right now that we are controlling the robots from everywhere, from all across the world and using some protocol to just send information to the robots so they can perform and they can still explore working with robots.

**AS:** Well, I hope I have the time to visit it because I was really willing to and also maybe Imagineering. I don't know if it's possible to visit it in some way.

**VL:** We can have a tour. Are you here alone or do you have a partner with you?

**AS:** I'm going to be until the end of June.

**VL:** But it's just you, right? You don't have like a plus one?

**AS:** It's only me.

**VL:** Okay. And for the headquarter, the imagineering headquarters in Glendale, I know for a fact that they're closed right now, but if they reopen, then we can ask. I asked specifically because you're officially UCLA guest, so that's helpful. But I would still know, but I know now we're reopening slowly, so I'm confident we're probably going to be able to sneak you in.

**AS:** I hope we move to another tier in which we can be less restrictive, but yeah. So thank you really, really, really much.

**VL:** And I'm curious to hear more about your projects and I wish you the best luck.

**AS:** Thank you. Well, I hope we can meet each other soon enough. So thank you. I hope I didn't bother you too much.



## Anexo II. Conversación con Victoria Gerard

Vicepresidenta de programas y colecciones del Bowers Museum en Santa Ana, California.

**Lugar y fecha:** 26 de abril de 2021. Los Ángeles, California.

**Importancia de la entrevista:** Victoria Gerard, Vicepresidenta de Programas y Colecciones del Bowers Museum en Santa Ana, California, fue entrevistada con el objetivo de acercar a la autora de esta tesis al ámbito de los Archivos Disney. Su colaboración se reveló como un elemento fundamental para la obtención de documentos de gran relevancia resaltados en esta tesis. Como ilustración de esto, los Archivos Disney albergan un plano primigenio de Disneyland, confeccionado en un breve lapso de un fin de semana, el cual tuvo un papel decisivo en la obtención de financiación por parte de la cadena ABC, por parte de los promotores del proyecto. Adicionalmente, estos archivos contienen algunas figuras históricas patentadas por Walt Disney, las cuales desempeñaron un rol esencial en la evolución del patrimonio intelectual de la empresa a lo largo de los años.

### Transcripción:

**Ana Sabugo:** Thank you so much for having us the opportunity to visit Bowers Museum on Saturday. It was really amazing. I loved the display and how the exhibition on Disney Archives was organized.

**Victoria Gerard:** So you're a student at UCLA right now?

**AS:** Yes. I'm actually a PhD candidate from Madrid, but right now I am interchanging student at UCLA during six months so that I can approach primary sources on my PhD dissertation, which is about Walt Disney Imagineering techniques of environmental used for producing leisure atmospheres at Disney parks. So, and a part, part of these effects come from when Walt Disney employed some of his animators as Imagineers when he created you know, the company that develops the parks. So yeah, that was what I was dealing with Disney Archives because I wanted to approach some, you know, documents in which I could find something about that. And actually, it's good that I visited the museum before I talked to you because I saw some evidences there. There's a letter from Walt Disney to the director of boards saying that he wanted to create a park and that was amazing. And also there is the first axonometric view that was done for the, you know, to sell Disneyland to some investors in New York.

**VG:** Yeah. So we had wanted, it was just lucky, we had wanted to add some of that Disneyland content to the show because, you know, we're so close to Disneyland in Santa Ana. So we thought that would be a very cool like local story.

**AS:** I wanted to ask you more or less how was the, how did you deal with the company, with Disney archives? Because for me, it's what's been so tough so far.

**VG:** Have you gotten in touch with anyone there?

**AS:** They replied me, but with no name. I mean, only Disney archives. And they asked me to go there. I like a bigger group of researchers. I mean, not only for a specific PhD candidates. So it's not, it's not so easy for me. Well, so that's what I was going to say is I was actually really interested to learn about their process as an archive, because, you know, in an academic setting, archives are so open to everyone, right? That's their purpose.

**VG:** So they're very selective because since they're a corporate entity, right? They don't have any like obligation or service to the public or to academic community. So I asked them a lot of about this over the years that we've been working together. And I was kind of just able to approach them actually, because I have a friend who works within the larger company. And because I'm from another, you know, institution, and at that time, they never hosted their exhibits at other museums. So they were interested in talking to me about, you know, starting this new business. So it was kind of a different approach, you know, it wasn't so much through the research angle. But I do know from talking to the director there, that they hardly let anyone in. And I hate to say that I have talked to a lot of professors, and the Disney Archives hardly ever lets any academic people, individuals or entities, research there. Between us, they're very protective about the way, yeah, academics can report the truth. I'm not saying that they there's any bad history, but they're very protective because they don't want any branding. Yeah, around the company. And the other thing to know is that they have to review everything that you publish, even, you know, in your dissertation, they have to review all of that, you know, no matter who you are. So they won't, it could probably hold up your dissertation. I don't know what your timetable is. But I'm happy to email my friend that I have that now works in the archives and just see what's possible. If you've already emailed them once, and they've kind of been obstructive, then I'm not sure how much more I'm going to be able to do. But I'm happy to try.

**AS:** Thank you. Because that would be at least if someone knows me before it would be

easier. If it's possible to try, I will be so grateful.

**VG:** Can you please send me an email that just summarizes your project? This way, I could just copy that and put it in my email.

**AS:** Sure. My dissertation is on technology and architectural environmental design and how to implement devices and on architecture and provoke emotions. And also talking about the company processes that enable this. At least it's not something bad for their records.

**VG:** I have a feeling I can't remember 100%. But I have a feeling that they also many times only admit researchers if they're publishing with one of the Disney press companies, so that then there's like some kind of financial incentive. So I will try to contact my friend and, you know, we'll see what happens. It's a real loss, you know, for the academic community, because, you know, obviously, they have 50 years of primary source documentation up there in Burbank. So maybe one day, they'll open up and be more, you know, more accessible. But they keep it very closed.

**AS:** Yeah, it's a it's a pity because, you know, many authors write about this. I mean, I knew about the map from Herbert Rayman. And, you know, maybe which year that Walt Disney decided to do those things. But when you approach like the real letter or the actual map, it's like, okay, you, you go there, you are not doing it because others wrote it. You are, you like you discover it and you are entitled to talk about that because you actually saw it. So it's something I care. Yeah, well, that's what's so important about, you know, primary source research.

**VG:** Yeah, they just, you know, I was just telling someone else they have a different kind of incentive and mindset as a corporation, unfortunately, then, you know, like a museum or a library would, but I'm sure you've you already know about this. But the only other thing I can think of is recently there was a documentary on Disney Plus. Sure, sure. The imagineering story. Yeah, yeah, exactly. And I will tell you candidly, even for our own educational programming at the museum, it was so difficult to try. We know we have some like connections to retired Imagineers or like the spouses, partners, if the Imagineers have passed and Disney, the entire corporation would not let us do any educational programming with Imagineering unless we went through the Imagineering process. And the Imagineering like unit of the business doesn't really want to talk about the retired people. They only want to talk about the new people. So like incredibly difficult to get anything going with the Imagineering.

**AS:** There's an Imagineer, who is king of a legend, whose is named Bob Gurr. I managed to talk to him, hopefully.

**VG:** Well, the other thing is that there is one of the only like female, famous like female Imagineers that we know quite well. I can reach out to her and see if she might be willing to talk to you, at least to give you like an interview, you know, for some research. I can't remember her name. I want to say it's Peggy Ferris. And I can't remember specifically. I'm not selling this very well, but I think she was the Imagineer that worked on one of the parks in Europe. OK. OK. So if it's helpful to you. Well, that would be so helpful. Yeah. Yeah. I'll stay in touch with you and let you know what happens. But regardless, keep me posted on your dissertation and let me know how it goes.

**AS:** You're totally invited when I defend it. I'll let you know when I do in case you want to see it.





## Anexo III.

### Entrevista con Robert Gurr

Antiguo Imagineer, único miembro del grupo inicial de creadores de Disneyland que aún vive.

**Lugar y fecha:** 20 de junio de 2021. Tujunga, California.

**Importancia de la entrevista:** Robert Gurr es un miembro histórico de Walt Disney *Imagineering* y antiguo ingeniero que participó en los inicios de Disneyland en 1955. Sus contribuciones a la investigación son valiosas debido a su experiencia directa como ingeniero que trabajó bajo la dirección de Walt Disney, participando en los primeros diseños de vehículos para el transporte de visitantes en Disneyland. Su testimonio resulta especialmente relevante cuando se analizan las diferencias entre los procesos adoptados por el equipo de diseño en el primer Disneyland, compuesto por un pequeño grupo de animadores, y la estructura empresarial más amplia existente en la actualidad. Lo es también para detectar sitios de interés que complementen la investigación sobre el funcionamiento empresarial de Walt Disney Imagineering, y sus espacios de trabajo y dinámicas que son necesarias para llevar a cabo los logros tecnológicos que promueven los parques temáticos Disneyland.

Gurr es conocido por patentar el sistema de monorraíl que se encuentra en el parque temático, siendo el primer monorraíl creado en América. Además, ha registrado al menos 13 importantes patentes para la compañía, incluyendo el diseño del famoso robot animatrónico que representa al presidente Abraham Lincoln.

### Transcripción:

**Ana Sabugo:** Thanks for meeting me. As the only living person of the first group of imagineers, I would like to ask you about what are the most important spots to visit and document for my research and why you consider them important.

**Bob Gurr:** Well, first of all, the Disney Brothers studios to the area known as Silver Lake on the corner of Hyperion and Griffith Park Avenue in February of 1926. It was then that Walt changed the name to Walt Disney Studios and built the first ever large scale studio dedicated to the production of animated films. Birthplace of Oswald the Rabbit, Mickey Mouse, the Silly Symphonies and Walt's greatest achievement at the time, the world's first feature length animated film, Snow White and the Seven Dwarfs. This is a very significant site in Walt Disney's history. From 1926 to 1940, this was the site of the famous Hyperion studio. The significance is that this is where Snow White was literally

born here in the Gilson's parking lot. And there was about 1000 animators working here, right up to about 1939 when the studio moved to Burbank. So this is a very significant part of Walt Disney's history. Walt Disney and his brother Roy only lived two blocks away, they could actually walk to work here. Another interesting point, many of the animators would take long lunches, and there was a saloon across the street. And sometimes an animator would get irritated and go over there and quit. Walt would follow him over to that saloon and convince him of the value of his animation skills to his company, the Walt Disney Company. Now this whole valley was known as Hyperion Valley. Many of the animators lived in the area, including Alice Davis, Mark Davis, Alice Davis still lives up on the hill, just beyond that hill starting in the 1960s. I lived here for 25 years. Many of the buildings, particularly there's an old house across the street, they're still here. So there's the continuity of life here. The interesting thing is, I mentioned about jokingly about Gilson's, that was my market when I used to live here. And Snow White was born in the parking lot of Gilson's, believe it or not. So that's a very interesting little thing I like to share with people. This whole area is obviously very, very historic. But today, a lot of people don't realize that. So I love to share that with you.

**AS:** Is there any interesting building you particularly recommend?

**BG:** There is a very precious building that's used for a lot of movie shoots. It's called John Marshall High School and designed by architect George M. Lindsay and the collegiate Gothic style. It was constructed in 1930. He opened his doors in January 26, 1931. I was born in 1931. And as you can tell with the concrete, the white hair, none of us have ever needed a paint job ever since. Following the Sylmar earthquake of 1971, this building had quite a bit of damage even though it was a long ways from the earthquake. So some of these buildings were condemned. So in 1975, the building was closed for structural engineering and reopened in 1980. A lot of movie shoots are done here. So this is a very precious artifact. The city is going to keep this forever, I hope, because it's a great school, great neighborhood, but it was what Walt Disney saw when he lived in this neighborhood. This was the kind of architecture he was surrounded by. That's a grand type of architecture, along with all the themed architecture and California architecture that he and his family could enjoy. You know, just around the corner from the Hyperion studio, many of the animators lived in this area. One of the things about Southern California, we have a lot of little duplexes, sometimes two people and maybe four different units. Some of them are very unique. This is one of the most unique ones left in the area here. We would say that looks a little worn out. It needs a little bit of patching. But you know what this is called nowadays? This is called themed architecture. This is themed architecture. Imagine what some of the animators would live right around the corner from the Hyperion

studio and live in what we would later call themed architecture. This is one of the only units left in the area that's like this. On the other streets, we have more that were like this. This is the last surviving one. So to see this still alive today, still connected with Walt and the Hyperion studio. This is a very interesting little artifact in this area.

**AS:** There is also a Carousel in Griffith park that is connected with this area and the history of Walt Disney's Disneyland right?

**BG:** Yes, it's a historic merry-go-round from the standpoint it's been here many years. A lot of people don't even know it's here. So on our tour we find out a lot of people the first time they've ever seen it. Did you know that Walt Disney never missed this because he lived just over the hill that way. And he brought his daughters down here on the weekend. And then while they would ride the merry-go-round, he would sit on a little bench, which is down at Disneyland now on display. What was historic about this place is that Walt would take his daughters to a place and there's no amusement parks that were really nice and clean. He was always thinking, where do I take my daughters, Diane and Sharon? So he evolved this idea, well, he's going to build his own park someday, but it kept getting delayed by like World War II, the Korean War came along. So the idea when you build Disneyland, then all the other Disney parks, the theme park industry worldwide, all of that was started with an idea sitting right down there on a little park bench with Walt Disney eating peanuts while his daughters rode the horses. Now there's another part of this merry-go-round that makes it a favorite for me. At the same time, my mother would bring my sister and I, who we live nearby, and we will ride the same merry-go-round in the same years. Diane Disney, Miller and myself are about the same age. So I often thought, gee, those two girls I could never catch on the horses. That was Walt Disney, the old guy with the penis, that was Walt Disney. But I didn't know that at the time.

**AS:** And regarding Imagineering, how are their headquarters like?

**BG:** The headquarters are called the Creative Campus, used to be Wynn Enterprises over here. Walt moved us all over to this area in August of 1961. Walt Disney Imagineering was formed by Walt on December 16, 1952, as WED Enterprises, after Walter Elias Disney, to develop plans for a theme park and to manage Disney's personal assets. In 1965, it was merged into Walt Disney Productions. It is currently known as Walt Disney Imagineering. WDI is now the research and development arm of Walt Disney Parks and Resorts. It was in these very buildings that legendary Disney theme park attractions such as the Jungle Cruise, Pirates of the Caribbean, and Haunted Mansion performed. At the

center of the complex stands the historic Grand Central Air Terminal. The first scheduled air service from Southern California to the East Coast, piloted by Charles Lindbergh, originated at the Grand Central Air Terminal here in Glendale. For many years, it was the western terminus for TWA's flights into Southern California. It was closed in 1955 and sat abandoned for decades. In April 2013, Glendale's Historic Preservation Commission voted unanimously to approve the Walt Disney Company's plan for the restoration of the Grand Central Airport Terminal building, which included extensive structural stabilization and seismic upgrades, restoration of the exterior, and rehabilitation of significant interior spaces so that the building could be adaptively reused as a visitor center, offices, and event space for the surrounding Disney Grand Central Creative Campus.

**AS:** And how does it work, it is an office typology or more like a warehouse where attractions are tested?

**BG:** We built a building called Maple North first, 1962. We built this building a few years later, because I'll tell you what used to be here, when this building was situated, was the test track for the loading turntable of the Wynnway Peplemover. So the Wynnway Peplemover actually started here. In fact, it was a test. But it turned out to be so good, we didn't have to build a production, we just simply took it apart, put it down at Disneyland where it's been ever since. The third window over is where my office was from about 1965 to about 1980. So this is the area I stayed in the longest period of time. The significance of this building is that it was deliberately built as a factory. It has an overhead crane. We were going to build steam railroads. We wound up building the Mark III monorail. This was a monorail factory, believe it or not. At some point in time, we decided that we would continue to expand the company. We took over an old airplane building down the street. The last year that I worked for Disney, I was the manager of all of the mechanical designers in what we called the Tower Building. Off to this other area over here is 1401 Flower, which everybody knows the name of that. But this is actually 1400 Grand Central Avenue. So all the main design was always taking place in the Wynn Enterprises 1401 building. Much of the engineering, electrical design all took place in this area here. Also on this street, we have a number of other buildings. You can always tell a Disney building because like Disneyland, it has a cast member name. We happen to use numbers when we talk about buildings. Plans are to continue to expand the space regularly through 2035, eventually reaching up to 6 million square feet of office space.

**AS:** I would like to know, in terms of the technology you the Imagineers apply to the theme parks, what are you the most proud of?

**BG:** Okay, The Disneyland fire engine. You know why? I always wanted a fire engine. Years before I went to Disney, I was a good friend of Ward Kimball, one of the nine old man animators. He had a fire engine, a 1916 American LaFrance, called me up one day and says, we're doing a parade, I want you to come down and drive my fire engine. It was a joke because a friend of his, the guy I worked for, said, go down there and Ward will show you how to drive it. What Ward told the other guy, he says, I need somebody that's trained. The guy that sent me down there says, Ward will teach me. I get down there, Ward's assuming I know how to start a 1960 American LaFrance fire engine. Luckily, I'm a car kid. Mechanically, you can kind of figure out what might work, what the pollution, all that sort of stuff. 1916, great big heavy thing, no power steering, brakes on the rear axle only. But I love driving a fire engine. How many car guys here know how to stick shift? Oh, okay. You know how satisfying it is on a crash box to clutchless shift? Big old gears and teeth just go click. I had one of those fire engines. We took out the horse-drawn fire engine because it was operationally problematic. One day, Walt was in my office and I said, Walt, we don't have a fire engine. No, Bobby, we don't. The accounting department phones up a few minutes later and says, Walt, we're just here, here's the account number for the new fire engine project. We built it, I drove it down the freeway and delivered it on the 8th of July of 1958 and ever since, I get a chance to ride in it once in a while. Whenever one of the drivers sees me, they're never supposed to stop except the north and south. They'll pick me up anyway. You can't get any more favorite than that.

**AS:** I am also studying the way Walt Disney Imagineering works as a business. When you worked there, what was like a normal day for you from start to finish?

**BG:** He's asking what a normal day is like. Visualize the Disney studio as a famous animation place. They're doing live-action movies. They're doing television. And the whole back lot is a western town full of horses and dirt and saloons and shoot-em-ups and a bunch of big rackets. I'd take my brown bag out and watch movies in the noontime. Exciting. But then what they didn't know, and scattered throughout all the buildings but never in one building, was Walt's personal company called Wed Enterprises. Only Walt knew where everybody was. There's no organization. Everybody was on their own to find out who's doing what, and if you need something, go talk to them. I almost never had a meeting. The point that we learned was, do you know what a meeting does? It stops the project cold. Today, they have meetings. All big companies have meetings. First, you kill the lawyers, then you kill the meetings. Then you get the work done. It was a fascinating place, and it was just like that. It was Walt walked around. He knew what was going on every place, everything, and he'd come around every few days, see what you're doing. Stop and think of it. Anybody here is a manager of anything? What happens if you'd like

to know instantaneously when something's not quite right and you need to do a quick fix? Well, today, you have vice presidents. You send it down through the layers with the filters. Then it comes up from the bottom with the filters, not giving you the bad news. So you get it three months later, and it's too late. The project's ruined. Walt cut that off in the past. Walt could look at something, and if it was not right, basically what his attitude was, he'd look at it and say, Well, Bobby, that's kind of coming along pretty good, but did you ever think of And he's got a suggestion, which is the fix. But he didn't look at you and say, Girl, you do that again, I'll fire you. What you get today by threat, never threaten valuable, creative people that you value. They might be drunks. They might be crazy. They do bad stuff in the dark, but they are so good at what they do, you want to keep them. Yeah, and that's basically what it was like. So I grew up in an era where I was surrounded by all these fast-thinking people that pretty much had no fear to speak up. If something was bad, if something was good, they spoke up. Then if they made a decision, they took responsibility. They didn't hide with their head down in a meeting so they can't find out who did it. Personal responsibility, undying curiosity every day, and super enthusiasm at everything no matter what. That's what it was like. Yeah, those were the days.

**AS:** Now, projects for new lands or new theme parks around the world are announced one day and they take years to be built. Nevertheless, the first Disneyland was built in only one year. How about the design of the rides that you designed? How long did it take?

**BG:** It would have to be kind of specific. In the case of the first one that I designed, Autopia car, I started the first sketches in October of 1954. We started engineering and manufacturing the car by about February. Then by April, we had the first car running. Then we did just enough testing to go into production of 40 cars. So in other words, a car has still got a bunch of parts. You've got to design every one, engineer every one of them, either get a shop to build it or go buy the parts. Start putting it all together and get at least one running where you're happy with it. What I didn't know was I'm not a car designer. Walt assumed if I did the styling of the body part, I would do the mechanical. I had an auto shop in high school. I've never been to engineering school. You already saw in the movie I couldn't even design an airplane. The car started breaking down right away. At the end of the first week, out of 37 right vehicle cars, we had two running and the lines were just as long. So this was a very deep valley I got myself into. But everybody else, we had dead alligators, mechanical alligators. We had broken everything. The summer of 1955. But we taught ourselves what you actually need. And that is an education that is so valid. Any way to work anything you do for anybody ever, don't ever worry about you've got a blank, blank day. It's the invitation for all the stuff

that's not working and it's up to you to figure out why. And then you build just like that. So that only ran basically from, let's say, late October to about April. Design, engineering, all the first parts. Now that's a short period. In the case of the monorail, proportionally it was extremely fast. Because Walt didn't show up until mid-October of 1958 with the idea for a monorail. You talk to the German company in Germany. They'd already made a business agreement that Disney and Holweg would work together. A lawyer's figuring out who's going to do what. You know, preliminary ideas. And that the Holweg company would build it and install it at Disney Island Park. And we would build the mainline. They already had a German train company guy in Bremen sign a contract to build the monorails. My boss and I went over there after about two weeks. I drew just enough drawings of this new thing that we're going to do that uses their principles. For one week we negotiated in Holweg. Visualize this. I'm not the engineer. German engineers, they have this thing called diploma engineering. . And they had finance guys. And the guy with the train factory, he caught on that he's not going to get the job. And it was a heated struggle every day. But they finally decided, okay, we have the next Ford Motor Company guy on license. No training. He's going to build the Disney Island train in a Mickey Mouse studio. So we started. It's a weird story as far as timing. That meant the week before Thanksgiving I actually got started. And as you know, June, what was it, 17th or whatever it was, 14th or 15th, June, I gave Walt's friend Dick Nixon a ride on the thing. How many months has it been? About eight and a half. A whole train of a new configuration. Never been seen in America. Certainly never seen by me. But Walt wanted it. You tell these stories today, you know, people don't believe it, but that's the way it was around Walt Disney. There's a way and we're going to find it. Just like that. And luckily that train, when I had two weeks to test it, it broke down every day. So all it was every day was find a fix for each thing that broke. The big dedication, it actually ran one lap around for the first time without stopping. Only one time. Only one time. That's why I parked it at the station. I didn't want to put it in the barn. It was a 90-minute movie. All over America, if the guys get their shot and I drive out of the scene, we're good. For some reason that train ran until about 9 o'clock that night and we didn't have a lick of trouble with it at all. You never know what something's going to do when you're going in a very high-speed way of doing stuff. We just got used to it in those days.

**AS:** In your original group of Imagineers that you worked with, what was your favorite to bounce ideas off of or was there one person in particular that you really respected and thought like this is an amazing idea?

**BG:** All of them. There was such a gang of super, super people. Like a rollie cone. You saw a rollie cone in there. You saw the umbrella. Why does a track house need an umbrella full of stuff? It's because rollie's office always looked that way because you walk

in and say, oh, we're going to have a fun day today. So you walk into an environment where it's like, oh, this is cool. I like to be in here today rather than let's say a formally designed office or something. He's an inspiration to be around, still is. I've got like Herb Ryman, a really, really close friend. Herb Ryman is the other way around. He's very formal, quite stiff, always got a tie, very proper. But he and I could do goofy stuff together. Like we had a hamburger joint nearby because we had no cafeteria in WED when we moved to Gondel. So he and I, once in a while, his sister didn't make him a brown bag, so I said, OK, Thomas, go up to Chex Cash, the name of the restaurant. And you'd stand in the back, and the guy would yell your orders at the guy, and the guy would look at Herb in the back, the curly hair, and he says, OK, Goldilocks, what will you have? You wouldn't say that to a formal person. But Herbie would go, well, it's pretty good. So you have a personality that can be one way, and at heart, he's a joy inside to himself, and it rolls on everybody. We have guys like Vic Green, art director, movie director. He's very irascible and very cranky, but he has his heart set on what something ought to be, and he'll help you figure it out. Guys like that. All of them. You can go over and ask any one of them a question that's in their level of expertise, and sure, they'll sit down and help you and show you what you need to do. I mean, how are you going to find people like that? Well, we'll pick some up and pull them together, call it Lead Enterprises, and we'll work with you.

**AS:** If you had designed something and you really believed in it, and Walt came over and said no, was it a flat no, or was he open to negotiating about things, or was it his way or the highway kind of deal?

**BG:** Generally speaking, it was Walt that suggested the ideas, but everybody contributed as you went along. We did have several art directors, which I won't name, who were the kind that always hung around in a meeting within what I call photo range. If Walt's there, oh, and we see the guy with the speed graphic camera, you know, the media guy, you know, they always want to get in the picture. And they're always trying to get Walt's ear for an idea. One day this guy built a beautiful little Conestoga wagon or little kit, you know, no big deal, and a guy made the mistake of asking Walt the second time to look at it. And Walt just sneered at it. And the guy says, well, don't I at least get an E for effort? Walt looked at him and he says, I'll give you S for bleep. Walt's name is on the door. The starting ideas are there. Okay, because a lot of movie guys, they grab the credits when the credits roll. At least Ernie's movie was short. We didn't have too many credits on it. They're very sensitive, but they're not on the credits. And Walt said, the quick answer always was, my name is on the door. And that's settled. And that way, because Walt never gave attaboys, very rarely, an attaboy to anybody for anything. It just wasn't done.

**AS:** Attaboys?

**BG:** You just know. I did see one time with Bill Evans, the landscape architect, the guy that's in charge of all the plant material. The night before the Matterhorn was finished and was going to open, they were rolling out the grass and planting the trees as it came down off the point in the mountain. And Walt went over and leaned on the rail next to Bill and quietly said, it's going to look good. That's pretty good. Although, I did get one on the monorail. The monorail was being built by a garbage truck company down in East L.A. and they got behind on the schedule. So my boss, Roger Berger Senior, pulled the job and we had a soundstage open. So we pulled all that monorail, partly built, into the soundstage. And the boss looked at me and he says, Robert, you're the manufacturing manager, but don't stop designing it. So with the soundstage, it's a great big thing, great big sliding doors, but they always have like a roll around table with a phone and a red light switch. So I said, oh boy, I got the commanding table here. And too many people came in to look. So I got a rope and put a rope across it. And every day Walt would come by with some executive and they'd come by and they always stayed on the other side of that rope. And he never said, he just looked. Every day, you know. It's a long story what I was doing, how I had to do this thing. And then one day, he's there with Mickey Clark, the finance guy from the Red Club, the personal company. And he calls me over and he says, Bob, Walt wants you to have this. And it was a plain number 10 envelope. And then I waited until they walked away and I opened the envelope. There was 10 \$100 bills. And the guy's name was Mickey Clark. He says, Walt doesn't know how you're doing this, but he wants you to have this. I thought, boy, that said a lot. But he didn't have to say something. Everybody will tell you that. I think part of it was because since he picked you out and you're there, you're already doing what you're supposed to be doing. Why should I thank you? But it meant you don't have this conflict of, he gave you the gold watch, how come I didn't get one? It starts the favoritism. So he just gave you the gold watch. He never discounts your product and all that kind of stuff. I think he had a good sense. Who's next? Way in the back there.

**AS:** On the projects that you worked on, can you think of an instance where in your designs there was a really surprising or unexpected problem that cropped up and how did you deal with it?

**BG:** Oh, yeah. On the 59 version monorail. Again, you're a car guy. When you make dragsters, you put a very narrow axle. You use a great big Ford 9-inch ring and then you shorten the axle up because you've got the baggy tires so it won't bite too bad. I went down to a shop with the we were using 8-inch axles at that time. Axles about that

long. I need one about that long. So I go to the local dragster shop down on the Santa Ana Freeway. Cook's Machine Shop is still there. Same green building. I have them resupplying the axle, making it shorter. Guess what? That was the part of the axle that was not heat treated. Technical term. I had modified something without understanding what the modification should not have happened. The first trip in the monorail was an eighth of an inch because the axle broke. Walt was in the back of the train when we were going to back it up. He jumped out, looked at me and said, nothing, walk away. I had a whole bunch of axles and they're all going to break. One broke that way. Now what do I do? I thought, okay, this is the part where now what? Okay, a stock axle that long with the heat treated and the splines has already been proven because it's a trick axle. It's been around forever and ever and ever. Okay, well I'll get some of those. Well that meant the axle flange was sticking past the hub about 18 inches. Stupid looking thing, but guess what? I make an adapter. I have a stock axle that's strong. Okay, we got that far. Okay, we actually opened and finished testing with these long axles. And then, because they didn't interfere with anything, then at about that time we got a telegram from a German engineer working for Allwig who was a vehicular dynamicist at Dusseldorf University, Dr. Venkats. He sends us a telegram. We had telegrams in those days, no fax. And he says, do not proceed with manufacture of monorail impossible to work. We telegram back and says, Professor, come over, I'll give you a ride. The guy got here. Visualize this. Diploma engineer. He got hired to do a survey of our design and proved that it would not work to Allwig, whoever I have said. And now I invite him to come over because we're running it. And the guy shows up. You've got to figure this. Somebody came out of the Hitler era. Like that. And he's going to eat a bowl of crow right in front of me. I'm very kind. We had a lot of fun. I joked around with him. We went for a ride. He had these measuring instruments. And then he said something like, he says, I got to see the mechanical part. The minute we opened the door, here's this stupid ax. You can imagine where the flange's sticking out. And the guy, the other guy asked me, he says, he says, lass ist das. And I, in an instant, I go, those are the Oklahoma Axle Spacers. He didn't know what Oklahoma was, but the rest of us know what Oklahoma meant. So, you have to think fast, kind of punk fast, come up with stuff. And in that case, this was a dumbass looking thing. But it was the answer. Because it would take quite a while to get the axles made that we wanted at Eaton Company to build the tooling for a short axle, the same heat treatment center. So we did that every time. Took the Oklahoma Axles out.

**AS:** Thanks for all your information. I would like to show you a chart of patents I elaborated for my dissertation. It's a summary of the trajectory of technology in Walt Disney imagineering, and the vehicles you have invented are of course protagonists. How many patents have you been granted?

**BG:** I don't know, exactly, more or less 13 or 14. That is a question that was not so important before. The company is now full of roles, everything is recorded. Before we played at inventing and creating Disneyland in a much more amateur way and the registration of patents was secondary. The way of working has changed a lot.

**AS:** Thanks so much for your time, Mr. Gurr. I really appreciate all the information you've given me to process for my investigation.

Madrid, enero de 2024



TESIS  
DOCTORAL  
Ana Sabugo Sierra

Arquitecta (2015). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.

Máster en Proyectos Arquitectónicos Avanzados (2018).  
Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.