

# Barcelona 1929

## Disseny d'una àrea temàtica

---

Pseudònim: Thrill Seeker

Curs: 2n BATX

Data: Desembre de 2020

Departament: Dibuix



# Índex

---

1.	Introducció	2
1.1.	Objectiu	2
1.2.	Motivació personal	2
2.	Contextualització històrica	4
2.1.	Societat	4
2.2.	Tecnologia	7
3.	Planejament i distribució de l'àrea	8
3.1.	Situació de les atraccions	8
3.2.	Distribució	9
4.	Tematització i entorn	11
4.1.	Edificis destacats	12
4.2.	Punts de restauració i menjar ràpid	14
4.3.	Botigues	16
4.4.	Serveis	16
4.5.	Edificis de treballadors	17
4.6.	Música	17
4.7.	Animació de carrer	18
5.	Atraccions i espectacles	19
5.1.	Revolució (Waikiki wave, Vekoma)	20
5.2.	Percutor (Space shot, S&S)	21
5.3.	Estació del nord	22
5.4.	Hispano Suïza (Launched coaster, Mack rides)	23
5.5.	Carousel (Venetian carousel, Bertazzon)	27
5.6.	Setmana Tràgica (Stunt show)	27
5.7.	Calabozo (Escape room)	28
6.	Disseny	29
6.1.	Logotips	29
6.2.	Marxandatge	42
7.	Conclusió	44
8.	Webgrafia	45
8.1.	Referències històriques	45
8.2.	Parcs	46
8.3.	Marxandatge	47

# 1.Introducció

---

## 1.1. Objectiu

### 1.1.1. Què és un parc temàtic?

Un parc temàtic és un espai on hi trobem atraccions, espectacles, restaurants, botigues... Però no sols això sinó que acostumen a estar dividits en àrees temàtiques, ambientades d'una manera diferent i dins de cadascuna d'aquestes hi han les atraccions, els espectacles, les botigues i els restaurants.

La diferència entre un parc temàtic i un d'atraccions, es la tematització<sup>1</sup>; és a dir, que cada element està ambientat i integrat a l'àrea. La finalitat que es cerca en aquest tipus de parcs, és que el visitant es senti com si estigués en un altre lloc i/o moment. Aquesta immersió s'aconsegueix a través de la decoració, la música, la gastronomia, i també hi ajuden les olors, la il·luminació, els efectes especials...

Un aspecte rellevant de la tematització, que pocs parcs tenen en compte, és la part de les històries, és a dir, que cada atracció tingui el seu fil argumental. Fins i tot que una àrea sencera tingui la seva pròpia narrativa amb personatges, escenes i conflictes.

### 1.1.2. Concretament, que vull fer?

L'objectiu és crear una simulació virtual d'una àrea temàtica, dissenyada amb Planet Coaster<sup>2</sup>, ambientada en una zona industrial de Barcelona durant el primer terç del segle XX, la qual s'anomenarà Barcelona 1929.

A més a més de la simulació, dissenyaré amb Photoshop i Illustrator els logotips de les atraccions i el marxandatge.

Aquesta àrea la crearé partint de la idea de que un parc temàtic no sols ha d'oferir al visitant una oferta d'atraccions i emocions fortes, sinó que també ha d'oferir-li l'esmentada immersió temàtica. Per tant, caldrà tenir en compte i treballar tots aquells elements que poden ajudar a fer l'experiència del visitant el màxim completa possible, aconseguir transportar-lo a la Barcelona de principis del segle XX.

## 1.2. Motivació personal

A l'abril del 2017 vaig provar per primer cop el Shambhala, una de les muntanyes russes emblemàtiques de PortAventura. Aquella experiència em va agradar tant que vaig tornar-me un apassionat dels parcs temàtics, d'atraccions i de les muntanyes russes.

---

<sup>1</sup> **Tematització:** Conjunt d'elements d'una àrea temàtica que ajuden a fer l'experiència immersiva.

<sup>2</sup> **Planet Coaster:** És un joc que tracta de dissenyar i construir el teu propi parc d'atraccions o temàtic.

Durant aquests tres anys i mig he estat documentant-me sobre parcs temàtics i muntanyes russes a partir de fòrums, vídeos, pàgines web, llibres... A més a més de buscar informació sobre aquest tema, m'agrada visitar-los, veure espectacles i pujar a les diferents atraccions. Actualment, només he visitat tres parcs i he pogut provar dotze muntanyes russes diferents, però el meu objectiu és arribar a xifres molt més altes en un futur.



**Imatge 1: Shambhala i Dragon Khan**

Aprofitant aquesta afició als parcs temàtics he decidit dedicar el meu treball de recerca a dissenyar una àrea temàtica que et situï en una zona industrial de la ciutat de Barcelona al primer terç del segle XX, ja que tant l'estètica industrial, com aquesta època històrica em resulten molt interessants.

## 2. Contextualització històrica

Per crear una àrea temàtica totalment immersiva i realista que recreï una època i un lloc concrets és necessari conèixer alguns dels aspectes d'aquesta època i lloc.

Per tant, en aquest apartat exposaré els fets històrics que després es veuran representats en tots els elements de l'àrea temàtica.

### 2.1. Societat

#### 2.1.1. El moviment obrer

Catalunya, juntament amb el País Basc, era una potència industrial a nivell estatal de l'època i, en conseqüència, una de zones on s'hi concentrava més proletariat. L'anomenat "moviment obrer" es refereix a la resposta que la classe treballadora va donar a les condicions infrahumanes sota les que treballaven. Aquesta resposta, en un primer moment, es va produir en forma de manifestacions i revoltes desorganitzades. Al cap d'un temps ja es va anar organitzant en sindicats i partits polítics.

#### 2.1.2. Sindicats i Partits Polítics

Un sindicat és una associació que defensa els interessos econòmics, socials i laborals dels seus membres. A Barcelona, es van enfrontar els sindicats obrers (proletariat) contra les patronals (burguesia).

Molts d'aquests sindicats estaven vinculats a partits polítics o idees. Així, durant el primer terç del segle XX el moviment obrer estava dividit en dos ideologies: la socialista, representada per la UGT i l'anarquista, vinculada a la CNT.



Imatge 2: Cartell de la CNT i la UGT

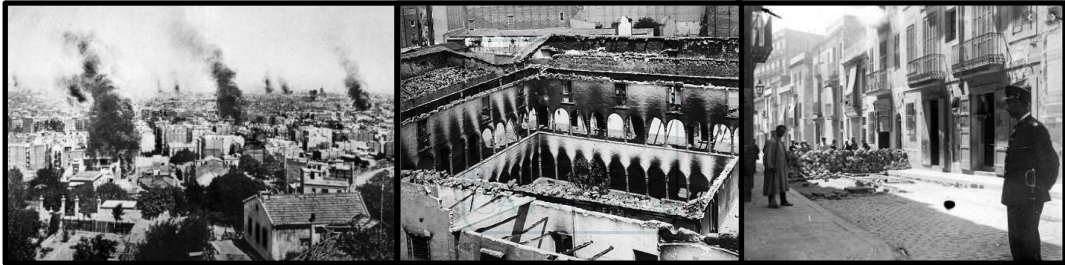
#### 2.1.3. La Setmana Tràgica

La Setmana Tràgica (26/7/1909-02/8/1909) va ser una revolta urbana que va posar de manifest la crisi del moment.

Durant el mes de juliol de 1909 Barcelona vivia una situació complicada degut a la crisi econòmica i les reivindicacions. S'hi va afegir la situació creada per la guerra del Marroc: l'exèrcit espanyol s'estava quedant sense soldats per combatre a l'Àfrica pel que van començar a enviar-ne de reserva, és a dir, la població civil que havia fet el servei militar. A més a més, es va decidir que Barcelona fos el punt principal d'embarcament d'aquestes tropes.

S'ha de tenir en compte que la societat del moment tenia molt present la Guerra de Cuba, conflicte en el que també hi varen lluitar civils.

El fet que gran part dels soldats reclutats fossin de la regió militar de Catalunya i que arribaven notícies des d'Àfrica que s'hi estaven produint importants matances, va suposar que l'ambient a Barcelona es comencés a alterar. Van iniciar-se diverses protestes en contra d'aquesta guerra, les quals es van convertir en una revolta popular caracteritzada per incendis en centres religiosos i barricades al carrer.



Imatge 3: Edificis cremant i barricades durant La setmana tràgica

Quan va arribar l'exèrcit a la ciutat el que havia estat una revolta urbana es va convertir en un enfrontament armat. Es van començar a construir barricades amb les llambordes dels carrers i amb els objectes que la gent tenia a casa, afegint que les armes que utilitzaven no eren les adequades. En canvi, l'exèrcit anava preparat com si es tractés d'una guerra.

Les conseqüències de la Setmana Tràgica, resumidament, van ser: més d'un centenar de morts, moltíssims ferits, una repressió molt dura i la celebració de molts consells de guerra en els que es van condemnar quatre persones a mort.

#### 2.1.4. Vaga de La Canadencia

Al gener del 1919 la Barcelona Traction, Light & Power Company Limited, coneguda pel sobrenom de "La Canadencia", pel seu origen canadenc, empresa d'electricitat situada al barri del Poble Sec de Barcelona, va decidir posar part de la plantilla de treballadors temporals a fixes però rebaixant-los-hi el sou. Això va provocar protestes per part dels treballadors, a les que l'empresa va respondre acomiadant a vuit treballadors. Al febrer del 1919 comença la vaga que dona suport a aquests vuit treballadors.



Imatge 4: Vaguistes

En resposta, l'empresa acomiada més de 100 treballadors, provocant, per una banda, que el moviment obrer es radicalitzi i, per l'altra, que altres empreses elèctriques s'involucrin en la vaga, deixant Barcelona sense subministrament d'energia elèctrica ja que La Canadencia controlava el 90% d'aquesta energia a Catalunya.

El govern respon enviant enginyers militars a la fàbrica i negant-se a dialogar. D'altra banda, el sindicat d'arts gràfiques de la CNT decreta la "censura roja" que consisteix en no publicar als diaris cap notícia contrària als interessos de la vaga, per exemple els bans dictats pel govern militar.



Imatge 5: Manifestacions durant la Vaga de la canadenca i diaris parlant-ne

Finalment, es declara l'estat de guerra a la ciutat, fent que la vaga es converteixi en una vaga general. A la plaça de toros Las Arenas es va ratificar l'acord entre els vaguistes i les autoritats, acord que ordenava la reincorporació de tots els treballadors als seus llocs de treball, l'alliberament dels presos i l'aplicació de la jornada de vuit hores a tots els sectors.

### 2.1.5. El pistolerisme

Arran de l'espectacular creixement de la CNT durant els anys 1918 i 1919 va sorgir el pistolerisme, una activitat terrorista que va durar fins al 1923. Aquest moviment va aparèixer per part de la classe obrera com a resposta a les polítiques intransigents de les patronals davant de les seves demandes.

Per combatre el pistolerisme apareix el "pistolerisme blanc": una banda parapolicíaca que comptava amb el suport total de les autoritats, la qual va sembrar el terror i va reprimir encara més a la classe obrera. Tenien com a objectiu acabar amb el perill que suposaven els sindicats i els moviments revolucionaris.

En aquest context, es van produir dos assassinats que van marcar un canvi important, el d'un líder sindical, Pau Sabater "el Tero" i el d'un policia, Manuel Bravo Portillo.

Tothom sabia que l'assassí del Tero havia sigut Luís Fernández, un dels membres de la banda policial de Bravo Portillo. Però, tot i aquesta evidència, Fernández en va sortir impune. No havent-se fet justícia, la justícia popular es va acabar imposant matant a Bravo Portillo.



Imatge 6: Setmanari L'Esquella de la Torratxa il·lustrant el pistolerisme



Imatge 7: Assassinat de Bravo Portillo



Imatge 8: Pau Sabater



Imatge 9: Bravo Portillo

## **2.2. Tecnologia**

L'any 1769 James Watt va crear la màquina de vapor que va marcar un abans i un després en la producció industrial, ja que permetia crear l'energia necessària per a que les grans fàbriques funcionessin.

Gràcies a un conjunt de canvis com ara l'aplicació de noves energies (petroli i electricitat) i l'aparició de noves primeres matèries (acer i alumini) es va produir un important creixement econòmic i el sorgiment d'una nova etapa dins de la revolució industrial: la segona revolució industrial.

## 3. Planejament i distribució de l'àrea

---

En aquest apartat tractaré de com serà l'àrea en general, i més concretament, de la distribució de l'àrea i les diferents subàrees.

No sols és important fixar-se on el client es divertirà i s'entretindrà (que són les atraccions i els espectacles) sinó que també ho és determinar els moments que se li poden fer pesats i avorrits. Per exemple, PortAventura al 2019 va rebre 3.750.000 visitants. Per tant, les cues que es generen per pujar a les atraccions un dia de temporada alta poden fàcilment arribar a les 2 o 3 hores.

Una bona opció per que aquestes esperes no es facin tan pesades és col·locar a les cues animatrònics<sup>3</sup> o jocs interactius, elements que també ajuden a fer que l'experiència temàtica sigui més complerta i a explicar la història de cada atracció.

### 3.1. Situació de les atraccions

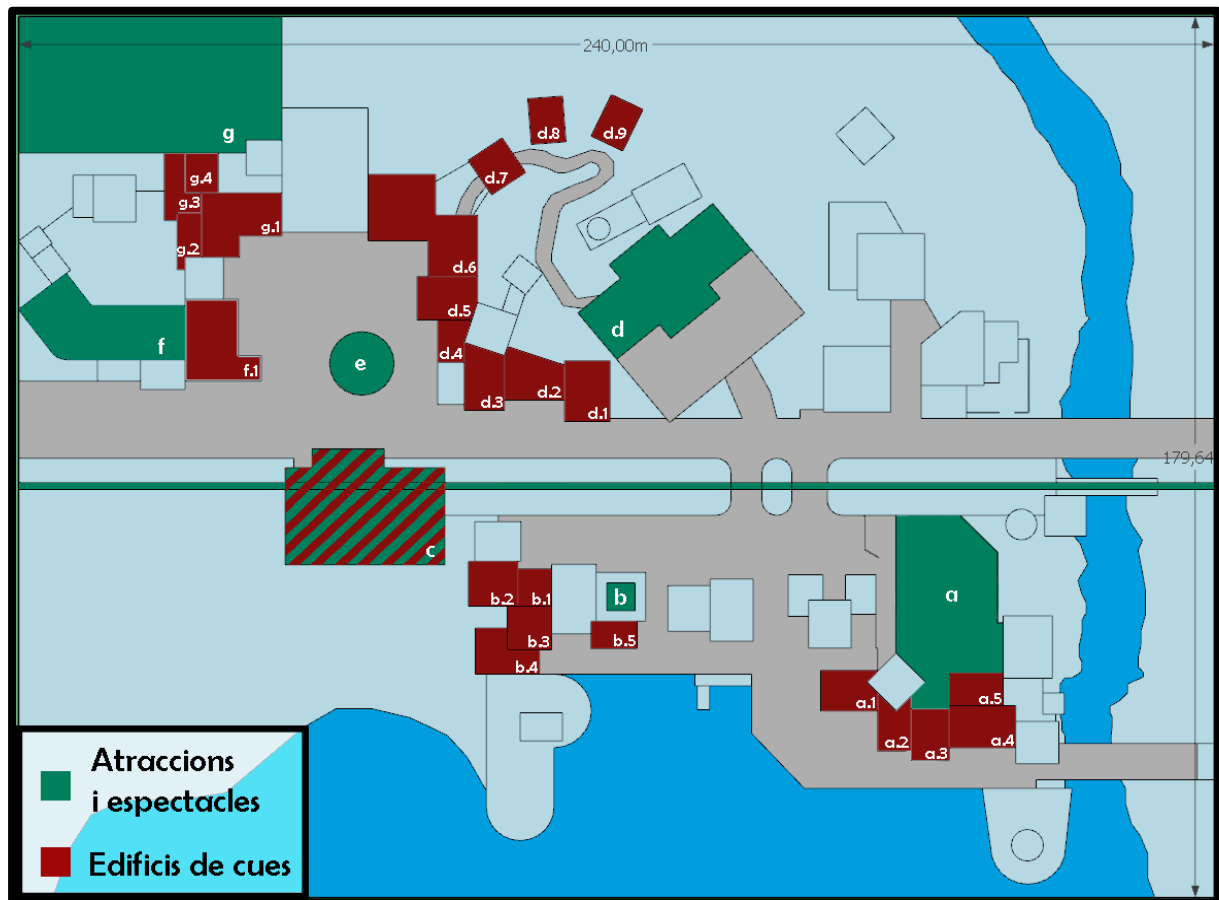
Una de les parts principals dels parcs temàtics són les atraccions i els espectacles. L'àrea temàtica que dissenyaré constarà de cinc atraccions i un espectacle.

En aquest punt, simplement citaré i situaré cada atracció en el plànol de l'àrea (*plànol 1*) on hi apareixen les diferents atraccions, espectacles i els edificis de cues<sup>4</sup> que tindrà l'àrea, ja que serà en el punt 5 on explicaré més detalladament cadascun d'aquests.

---

<sup>3</sup> **Animatrònic:** Autòmat.

<sup>4</sup> **Edifici de cues:** On es situen les cues d'una atracció i on es comença a introduir al visitant dins de la història temàtica de la mateixa.



Plànol 1

a- Revolució

c- Estació del Nord

e- Carousel

g- Calabozo

b- Percutor

d- Hispano Suiza

f- Setmana tràgica

### 3.2. Distribució

Les àrees temàtiques més grans acostumen a tenir subàrees, com per exemple les següents: França a Europa Park, The wizarding world of Harry Potter a Universal's Islands of adventure o Xina a PortAventura.

L'àrea que dissenyaré també estarà dividida en dos subàrees separades per una via de tren: una que simularà una zona obrera i una altra que en simularà una de més rica.

Un aspecte a destacar en la temàtica dels parcs són les històries. És a dir, es tracta de que cada atracció tingui el seu propi fil argumental, per tant les cues, l'atracció i la sortida d'aquesta estiguin ambientades en aquesta història.

Aquesta àrea estarà dividida en dos subàrees (z.A. i z.B.), dins de les quals hi hauran les zones (z.A.1., z.A.2. i z.B.1) pertanyent cadascuna a un fil argumental diferent.



Plànol 2

**z.A. (en verd):** Aquesta subàrea s'anomenarà El Port, i representarà un barri del proletariat on hi viu la gent més humil, amb edificis austers i amb petites botigues de negocis familiars.

#### Fils argumentals de z.A.:

**z.A.1.:** Aquesta zona tindrà com a element principal l'atracció Revolució, i com annexos els seus edificis de cues que estaran tematitzats en les sales de calderes de la màquina de vapor que representa l'atracció.

**z.A.2.:** Aquesta zona inclourà l'atracció Percutor, els edificis de cues i el port. Estarà tematitzada en unes drassanes. (*fil argumental 5.2.2.*)

**z.B. (en rosa):** La segona subàrea es dirà Barcelona Alta i serà una zona on et veuràs immers en un barri burgès que tindrà un gran mercat, moltes zones de restauració, un cinema i una estació de tren. Només té un únic fil argumental que n'unirà tres d'independents, els d'una muntanya russa, d'un espectacle i d'una escape room.

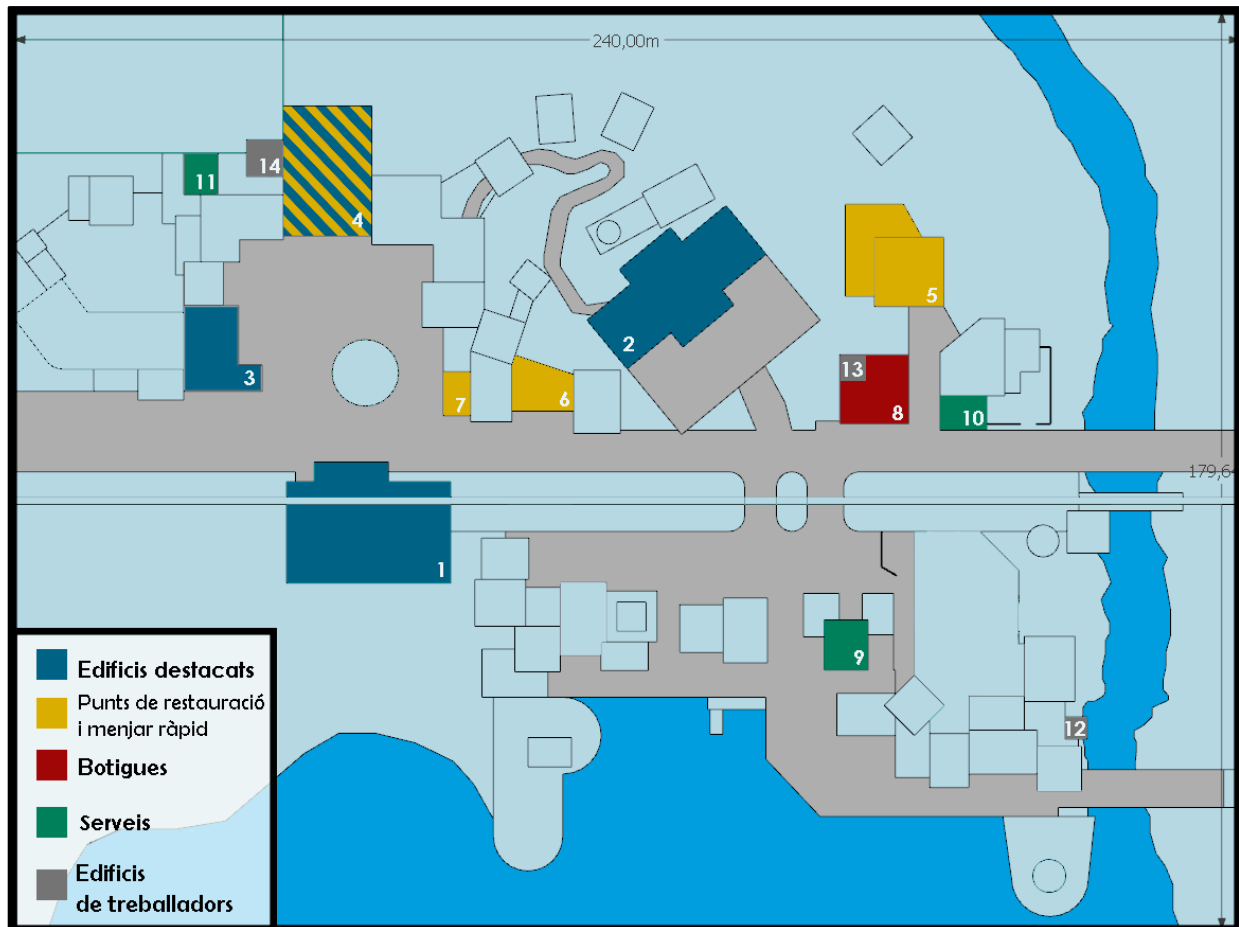
#### Fils argumentals de z.B.:

**z.A.1.:** Aquesta zona estarà composta per una muntanya russa, un espectacle i una escape room que anomenaré Hispano Suiza, Setmana Tràgica i Calabozo, respectivament. Seran tres fils argumentals independents però amb una connexió entre ells. (*files argumentals 5.4.2., 5.6.2 i 5.7.2.*)

## 4. Tematització i entorn

Tal i com explico en el punt 1.1.1., part de l'essència d'un parc temàtic és la tematització, és a dir, tots els elements que fan que et sentis immers dins d'un context, d'una història.

Els principals d'aquests elements i, per tant, els que treballaré i tindrè en compte són les construccions i edificis, el paisatge, la gastronomia i la música.



Plànol 3

1- Estació del nord	5- La censura roja	9- Primers auxilis	12-Edifici de treballadors 1
2- Fàbrica Hispano Suiza	6- Els quatre gats	10-Serveis 1	13-Edifici de treballadors 2
3- Cinema Tívoli	7- El quiosc	11-Serveis 2	14-Edifici de treballadors 3
4- Mercat La Boqueria	8- Records de Barcelona		

## 4.1. Edificis destacats

Una tendència en el món dels parcs temàtics és inspirar-se en edificis reals del lloc representat per cada àrea per tal de reproduir-los dins del parc. Alguns exemples existents són la plaça major de PortAventura que és una reproducció de la de Vila de Prades, al Baix Camp; el carrer principal dels parcs Disney, estan inspirats en el poble natal de Walt Disney, Marceline (Misuri).

Dins l'àrea hi han uns quants edificis a destacar, alguns dels quals són reproduccions d'edificis reals que podem trobar a Catalunya i d'altres simplement tenen el nom i/o l'estètica en comú amb l'original.

### 4.1.1. Estació del Nord

Aquest edifici fa la funció d'estació per una atracció de recorregut<sup>5</sup> en forma de tren de vapor. Aquest ferrocarril faria un recorregut pel suposat parc temàtic on es trobaria l'àrea.



Imatge 10: Alçat de l'estació



Imatge 11: Planta de l'estació

Tot i que l'edifici no és cap reproducció d'un referent real, la distribució de l'edifici principal, de l'andana i de la via està inspirada en les estacions de l'època, així com, el nom de l'estació que és el mateix que el d'una de les estacions de tren de PortAventura.

La distribució dels elements d'aquest edifici està pensada de tal manera que des de la plaça situada just al davant, es vegi la via del tren passant per davant de l'estació. Així s'aconsegueix un punt de vista molt estètic quan el tren està parat.

Un dels problemes que se m'han plantejat a l'hora de construir-la ha sigut fer passar un vial<sup>6</sup> per sota de la via de tren per tal que les cues de l'atracció es situïn dins de l'edifici principal.

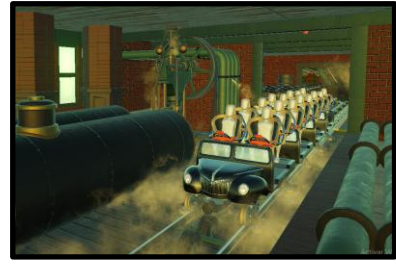
<sup>5</sup> **Atracció de recorregut:** És un tipus d'atracció familiar on els visitants fan un recorregut que normalment transcorre per diferents decorats i paisatges.

<sup>6</sup> **Vial:** Camí per on passen els visitants d'un parc temàtic o d'atraccions.

#### 4.1.2. Fàbrica Hispano Suiza

A dins d'aquest edifici hi podem trobar l'estació i el primer pre-show<sup>7</sup> de la muntanya russa del parc, la Hispano Suiza.

L'edifici i la plaça del davant estan inspirats en l'antiga fàbrica tèxtil Vapor Aymerich, Amat i Jover, construïda l'any 1907, actualment, seu del Museu Nacional de la Ciència i de la Tècnica de Catalunya (mNACTEC), situat a Terrassa, on encara s'hi conserven la màquina de vapor, les diferents màquines tèxtils, l'embarrat i els forns originals.



Imatge 12: Pre-show de Hispano Suiza



Imatge 13: Recreació de la fàbrica amb Planet Coaster



Imatge 14: Seu del mNACTEC

Tot i que el vapor Aymerich, Amat i Jover fos una fàbrica tèxtil aquesta muntanya russa està tematitzada en la fàbrica de cotxes Hispano Suiza, ja que el vagó és la reproducció d'un cotxe d'època. La marca de cotxes Hispano Suiza va ser fundada a Barcelona l'any 1904 pel català Damià Mateu y el suís Marc Birkigt.

#### 4.1.3. Cinema Tívoli

Aquest edifici fa les funcions d'entrada de l'espectacle Setmana Tràgica i d'element temàtic en forma de cinema.

Com en el cas de l'estació del nord, la part arquitectònica de l'edifici no està inspirada en cap cinema en concret, sinó que l'he dissenyat seguint l'estil de l'època. En canvi, el nom (Cinema Tívoli) sí que està extret d'un teatre de Barcelona, el Teatre Tívoli.



Imatge 15: Cinema Tívoli

La sala, tal i com la coneixem ara, va ser inaugurada l'any 1919, però anys abans, allí hi havia els Jardins del Tívoli, inaugurats l'any 1847 on a partir

<sup>7</sup> **Pre-show:** Seqüència d'animació per on el visitant passa abans de que la part principal de l'atracció comenci.

del 1851 també s'hi van començar a representar espectacles. Aquell teatre d'estiu va ser tan popular entre els barcelonins que al 1880 es va construir el Teatre Tívoli.

L'any 1917 degut a la transformació que la ciutat havia patit i per competir amb els teatres nous que s'havien anat construint, es va decidir fer una reforma radical per convertir-lo en el teatre que coneixem avui en dia. El nou teatre, inaugurat al 1919, era un dels més grans de l'època amb una capacitat de 1.643 persones.

#### 4.1.4. Mercat de Sant Josep "La Boqueria"

També he volgut representar un mercat de Barcelona, com són el de Sant Antoni, el del Born o el de Sant Josep, ja que es tracta d'espais arquitectònics característics de la ciutat. He optat per recrear aquest darrer, també conegut com La Boqueria. En aquest cas, he plasmat tant el nom com l'edifici.



Imatge 16: Recreació de La Boqueria



Imatge 17: Mercat de La Boqueria

Com tots els casos anteriors, aquest edifici té més d'una funció: serveix com a element temàtic i com a punt de restauració, ja que hi podem trobar diferents parades en forma de petits restaurants de cuina de mercat com a l'original.

Els orígens de La Boqueria daten del 1217 quan es venia carn al Pla de La Boqueria, situat, en aquell moment, a fora de les muralles de la ciutat. Al 1835 arran de la bullanga del dia de Sant Jaume, el convent de Sant Josep va ser incendiat i, un cop enderrocat, els paradísies que en aquell moment estaven instal·lats a La Rambla s'hi van traslladar. El 19 de març de 1840 es col·locava la primera pedra del mercat.

Durant els anys 1913 i 1914 s'hi van instal·lar l'arc d'entrada i la coberta metàl·lica, ambdós projectats per l'arquitecte Antoni de Gaudí.

#### 4.2. Punts de restauració i menjar ràpid

La gastronomia és un aspecte a tenir molt en compte en un parc tant temàtic com d'atraccions, ja que la majoria de visitants acostumen a passar-hi el dia sencer i, per tant, acostumen a dinar, berenar i, a vegades, fins i tot sopar dins del parc.

A l'àrea, hi han tres punts de restauració diferents, cadascun d'un tipus i amb una oferta diferents:

#### 4.2.1. La Censura roja

És un bar on el visitant pot consumir cafè, pastes i on també pot gaudir d'una vista panoràmica de la Hispano Suïza des de la terrassa de l'establiment.

El bar està tematitzat en la redacció d'un diari. D'aquí que el seu nom faci referència al moviment del sindicat d'arts gràfiques de la CNT durant la Vaga de la Canadenca. *(explicat en el punt 2.1.4.)*



Imatge 18: La Censura Roja

#### 4.2.2. Els quatre gats

L'edifici no, però el nom està extret del restaurant "Els 4 Gats", situat al barri del Raval de Barcelona. Aquest restaurant va obrir les seves portes l'any 1897 als baixos de Casa Martí, un edifici de Puig i Cadafalch. El local tenia dos parts, la de l'entrada, on hi havia el bar i les taules i una d'interior i més gran que serviria com a galeria d'art, teatre, gimnàs, auditori i sala de banquets.



Imatge 19: Interior de Els 4 Gats (Barcelona)



Imatge 20: Els 3 Gats creats amb Planet Coaster

Els 4 Gats es coneix per haver estat un punt de trobada d'artistes i intel·lectuals de l'època, com ara Ramon Casas, Pere Romeu, Àngel Guimerà, Santiago Rusiñol, Isidre Monell, Marià Fortuny... És més, les dos primeres exposicions de Pablo Picasso es van celebrar a Els 4 Gats.

Aquest és el restaurant principal de l'àrea, on el visitant hi troba diferents plats de cuina catalana, com podem trobar al restaurant original de Barcelona.

#### 4.2.3. El quiosc

El quiosc únicament consta de dues màquines expenedores: una de patates fregides i entrepans i una altra de begudes. Aquest punt està pensat per que el visitant faci un àpat entre àpats.



Imatge 21: Interior de El Quiosc

Té aquest nom ja que està tematitzat en un quiosc on hi podem trobar una prestatgeria que ocupa una paret sencera plena de diaris i revistes amb notícies de l'època.

#### 4.2.4. La Boqueria

Com he explicat al punt 4.1.4. al mercat de La Boqueria el visitant hi troba parades de menjar sense entaular-se i ambientat en l'època. Aquest punt està pensat per visitants que no volen invertir massa temps menjant i tampoc volen gastar massa, ja que el menjar dels parcs acostuma a ser bastant car.

En total seran 6 punts de venda de menjar dins del mercat, que ofereixen "tapas" i pinxos, fregits, entrepans, gelats, cafè i begudes.



Imatge 22: Parades de La Boqueria

### 4.3. Botigues

Els parcs temàtics acostumen a tenir diferents botigues repartides pel parc on el client pot comprar marxandatge del propi parc o, fins i tot, en alguns casos, s'importen productes artesanals de la zona representada, aconseguint que l'experiència sigui més complerta. Una cadena de parcs que ven aquest tipus de productes importats és Bush Gardens, als Estats Units.

#### 4.3.1. Records de Barcelona

En aquesta botiga el visitant hi pot trobar tot tipus de marxandatge de l'àrea amb els diferents logotips de les atraccions principals i amb motius relacionats amb l'àrea temàtica. El local estarà tematitzat en una drogueria de l'època.



Imatge 23: Interior de Records de Barcelona

### 4.4. Serveis

Els parcs han de disposar d'una sèrie de serveis, com ara primers auxilis, lavabos, atenció al client, venda de passis ràpids... L'àrea constarà de tres edificis de serveis, dos destinats a lavabos i un a primers auxilis.

Em centraré a explicar els lavabos que estan més treballats des del punt de vista temàtic. Abans d'arribar al vàter, el visitant passa per una sala amb uns elements que simulen piques de l'època fetes amb una base de fusta i un gibrell.



Imatge 24: Interior dels Serveis 1

#### 4.5. Edificis de treballadors

Perquè un parc temàtic funcioni perfectament es necessiten molts treballadors i de molts sectors. Dins del parc hi treballen venedors, operaris d'atraccions, mecànics, personal de seguretat, actors...

Cal tenir en compte que la feina en un parc temàtic és bastant cansada ja que comporta moure's constantment d'un lloc cap a un altre, i pel que es disposa de diferents edificis per descansar i canviar-se de roba. S'anomenen edificis de treballadors.



Imatge 25: Edifici de treballadors 1

L'àrea té tres d'aquests edificis, cadascun amb una capacitat de 8 treballadors ja que he calculat la plantilla necessària perquè tot funcioni correctament i és de 34 membres i cada torn de descans dura la meitat que un de treball:

Treballador	Tasca que desenvolupa	Nombre
Operaris d'atraccions	Controlen les diferents atraccions mecàniques	7
Venedors i Cambrers	Atenen els clients dels restaurants i les botigues	14
Conserges	Netegen el parc i arreglen petits desperfectes	4
Mecànics	Arrangen una atracció mecànica quan s'avaria	3
Actors de carrer	Actors que representen animacions de carrer <sup>8</sup>	4
Personal de seguretat	S'encarreguen que els visitants compleixin les normes del parc	2

Taula 1: Llista de treballadors per torn de l'àrea

#### 4.6. Música

Un altre element temàtic molt importat és la música, que ha de concordar amb la temàtica en qüestió, ja que sinó el visitant no es sentirà dins de l'ambient que volem recrear. Imagineu-vos

<sup>8</sup> **Animacions de carrer:** Espectacles de petit format que es realitzen enmig d'un vial mentre la gent del parc passeja.

que aneu caminant per una àrea tematitzada en un poble medieval i sona rock, aquesta música us traurà fora de la història.

Important també recordar que la música ha d'animar el visitant. Tornant a l'exemple anterior del poble medieval, no pot ser que s'hi escoltin cants gregorians ja que aquesta música no anima al visitant.

És a dir, s'ha de buscar una música integrada en l'àrea però al mateix temps que transmeti alegria i diversió al visitant.

#### 4.6.1. Música a l'Espanya dels anys 20

He decidit fixar-me en aquests anys i no en tota l'època que es reflexa en l'àrea temàtica perquè va ser quan la música més animada va començar a arribar al país i per tant, la que utilitzaré.

En aquella època a Espanya s'hi escoltava especialment el "sainete lírico", que posteriorment evolucionaria cap a la "Zarzuela" i cap a la comèdia musical. Ja als anys deu, sobretot a les classes més riques, des dels Estats Units hi havia arribat el Blues, que cap als anys vint aniria evolucionant cap al Jazz i el Swing.

#### 4.6.2. Música dins l'àrea

Dins l'àrea hi sona Jazz, Swing i Electroswing. Aquest últim és una versió electrònica i modernitzada del Swing.

La llista de reproducció que he creat amb la música que sona a l'àrea és bastant extensa pel que he decidit crear un codi QR per tal de poder-la escoltar:



Link: [https://music.youtube.com/playlist?list=PLBS\\_C8J70lyHEd\\_k5iNb6SIf2SoWcsTZV](https://music.youtube.com/playlist?list=PLBS_C8J70lyHEd_k5iNb6SIf2SoWcsTZV)

#### 4.7. Animació de carrer

L'animació de carrer són petits espectacles no gaire complexos que es realitzen en els vials del parc. Acostumen a durar poc, entre 2 i 5 minuts i animen molt al visitant ja que el sorprenen i el fan riure (*Imatge 26*).

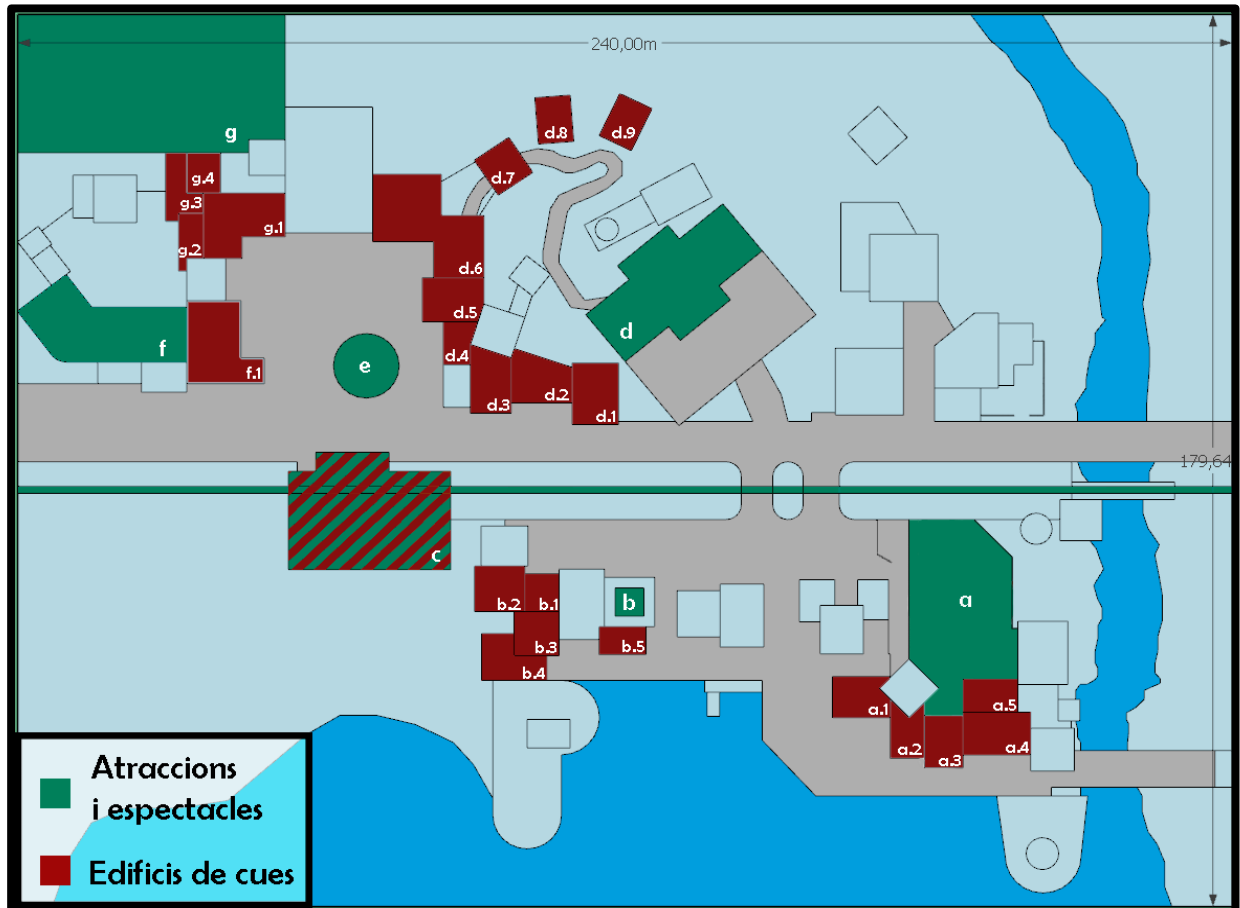
Dins de l'àrea s'hi representa un espectacle d'aquest tipus on hi intervenen quatre actors. El guió d'aquest espectacle està inspirat en l'assassinat de Bravo Portillo (*punt 2.1.5.*). L'espectacle no representa l'assassinat tal i com va ser, sinó que mitjançant tocs d'humor i d'exageració s'aconsegueix que sigui divertit per l'espectador.



Imatge 26: Animació de carrer de PortAventura

## 5. Atraccions i espectacles

En aquest apartat explicaré detalladament cada atracció, parlant sobre com són, com funcionen mecànicament, la seva tematització i el fil argumental dins del marc històric que he creat per cadascuna d'aquestes.



Plànol 4

a- Revolució

c- Estació del Nord

e- Carousel

g- Calabozo

b- Percutor

d- Hispano Suiza

f- Setmana tràgica

## 5.1. Revolució (Waikiki wave, Vekoma)

### 5.1.1. L'atracció

“Revolució” és una atracció tipus Top Spin, en concret, el model Waikiki wave de Vekoma. Està format per dos braços mecànics paral·lels, entre els quals hi ha una peça denominada góndola, on hi van asseguts els passatgers. Tant els braços com la góndola tenen motors que fan que girin (*Imatge 27*).



Imatge 27: Revolució

El cicle consisteix en que els dos braços girin fent que la góndola es posi del revés diverses vegades. En el cas dels Waikiki wave de Vekoma tenen un afegit, ja que el braç dret és articulable, permeten així que la góndola es posi en diagonal intensificant les sensacions dels passatgers.

### 5.1.2. Tematització i fil argumental

El fil argumental explica la història de Valentí Roure, un importador barcelonès que compra a Alemanya una màquina de vapor per encàrrec d'una fàbrica d'electricitat de Barcelona, però a causa de les vagues, aquesta, fa fallida. Arran d'aquesta situació en Valentí decideix muntar l'artefacte al pati del seu despatx i obrir una empresa d'electricitat per recuperar els diners invertits.

L'atracció representa aquesta màquina i les cues (*edificis a.1, a.2, a.3, a.4 i a.5 al plànol 4*) estan tematitzades en un magatzem (*Imatge 28*), el despatx d'en Valentí (*Imatge 29*) i la sala de calderes de la màquina (*Imatge 30*). Dins dels edificis de cues i a la zona de l'atracció podem trobar diferents cables i quadres elèctrics (*Imatge 31*) relacionats en aquest entorn temàtic.



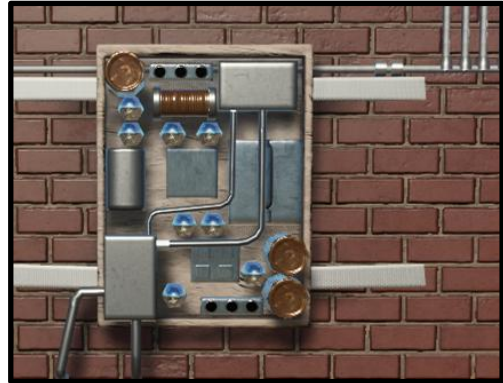
Imatge 28: Magatzem



Imatge 29: Despatx



Imatge 30: Sala de calderes



Imatge 31: Quadre elèctric

## 5.2. Percutor (Space shot, S&S)

### 5.2.1. L'atracció

“Percutor” és una torre de caiguda controlada, més concretament, el model Space shot d'S&S (Imatge 32). Aquesta atracció consisteix en una gòndola que controlada per un pistó pneumàtic va pujant i baixant per la torre.

El cicle d'aquesta atracció comença propulsant la gòndola cap dalt fins que arriba al punt més alt i després, rebotant, descendeix fins a baix de tot.

### 5.2.2. Tematització i fil argumental

La història d'aquesta atracció parla sobre una

Però la màquina necessita humans per fer de contrapès, pel que l'inventor decideix publicar un anunci per la zona oferint 15 pessetes a cadascun dels participants. Així és com el visitant acaba pujant al Percutor.

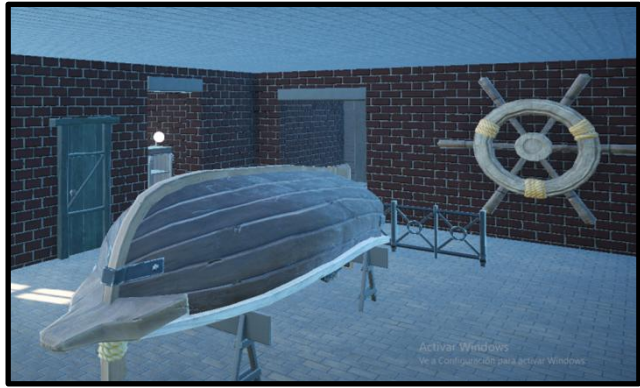
Les cues d'aquesta atracció passen per cinc edificis (*b.1, b.2, b.3, b.4 i b.5 al plànol 4*): el primer és la recepció de les drassanes (Imatge 33); en el segon hi trobem el taller on s'hi construeixen i reparen les barques (Imatge 34); en el tercer hi ha un magatzem on hi carreguen i descarreguen trens (Imatge 35), i els dos últims edificis representen les sales de màquines de l'invent d'en Ventura (Imatge 36).



Imatge 32: Percutor



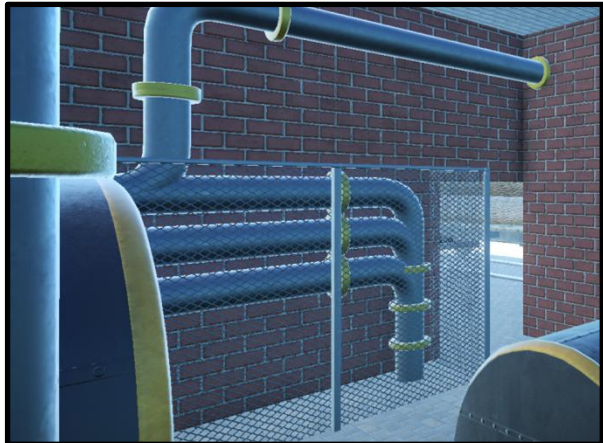
Imatge 34: Recepció



Imatge 35: Taller



Imatge 36: Magatzem



Imatge 33: Sala de màquines

### 5.3. Estació del nord

#### 5.3.1. L'atracció

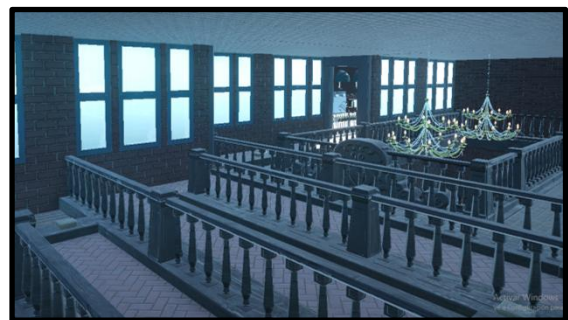
És l'estació on para el tren que faria un recorregut pel suposat parc on es situaria aquesta àrea temàtica, recorregut que seria tancat i on hi hauria diferents parades en altres àrees del parc. Aquest tren funciona amb vapor.



Imatge 37: Estació del Nord

#### 5.3.2. Tematització

La cua passa per sota l'andana, seguidament entra a l'edifici principal on penjades del sostre hi ha dos làmpades d'aranya, després puja al segon pis i, finalment, surt a l'exterior on els visitants agafen el tren. Al llarg de tota la cua podem veure diferents elements típics



Imatge 38: Interior de l'estació

d'una estació de tren, com ara equipatge, un rellotge, panells amb els horaris,...

## 5.4. Hispano Suiza (Launched coaster, Mack rides)

### 5.4.1. L'atracció

“Hispano Suiza” és l'atracció principal de l'àrea temàtica, una muntanya russa del model Launched coaster manufacturada per l'empresa alemanya Mack Rides. És una muntanya russa de llançament, per tant, no té la típica pujada i baixada sinó que el tren surt propulsat, en aquest cas, mitjançant un sistema LSM “Linear Synchronous Motors” (Motors Linealment Sincronitzats).

Aquest sistema funciona mitjançant electroimants i parteix de l'efecte electromagnètic pel que el pol positiu atreu al negatiu i viceversa. Els imans que fan possible el llançament estan col·locats en el tren (pol negatiu) i a la via (electroimants que poden canviar de polaritat).

La seqüència de llançament comença amb el tren parat sent quan el primer imant s'activa en pol positiu atraient el tren. Quan el tren arriba a l'imant, aquest canvia de polaritat i passa d'atreure el tren a repel·lir-lo. En el moment que el primer canvia de polaritat s'engega el segon fent que aquest atregui al tren. Aquest procés es repeteix moltes vegades i cada cop més ràpid, fent que el tren passi de 0 a la velocitat determinada en pocs segons. A partir del llançament, el tren va fent el recorregut passant pels diferents elements de l'atracció. (*punt 5.4.3.*).

Aquesta muntanya russa té molts punts de xoc<sup>9</sup> que ajuden a fer l'experiència més intensa i a donar l'efecte de més velocitat al passatger, efecte que he col·locat a la recta de llançament. Està creat amb unes bigues de fusta que a mesura que el tren avança estan més juntes entre elles, fent així que sembli que acceleri molt més ràpid del que realment ho fa.



Imatge 39: Punts de xoc de la recta de llançament

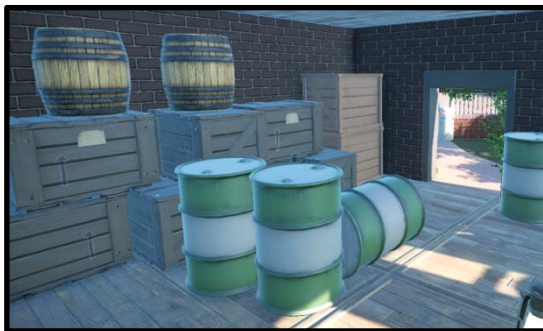
<sup>9</sup> **Punts de xoc:** Elements temàtics situats al llarg del recorregut d'una atracció que donen la sensació al visitant que pot xocar amb aquests.

### 5.4.2. Tematització i fil argumental

Aquesta atracció et situa a la fàbrica de la marca de cotxes Hispano Suiza on, degut a les condicions infrahumanes a les que els treballadors estaven sotmesos, aquests decideixen fer бага i unir-se a la revolta social en que, durant La Setmana Tràgica, s'havien convertit les manifestacions en contra de la guerra del Marroc. Llavors es quan els alts càrrecs de la fàbrica decideixen publicar un anunci buscant treballadors ja que se n'estan quedant sense.

En aquest moment és quan el visitant decideix entrar a la fàbrica per treballar. Després de ser entrevistat, es contractat i aquell mateix dia comença a treballar. Però la fàbrica s'ha passat unes quantes hores amb molt pocs treballadors, pel que comencen a sorgir problemes tècnics, fins que, accidentalment, degut a una explosió, un cotxe surt disparat.

Les cues de l'atracció estan dividides en nou edificis, (*d.1, d.2, d.3, d.4, d.5, d.6, d.7, d.8, d.9 al plànol 4*). Els tres primers estan ambientats en els magatzems de la fàbrica (*Imatge 40*), i en l'edifici d.5, hi trobem un piquete informatiu (*Imatge 41*), on els vaguistes intenten convèncer als treballadors de que s'uneixin a la vaga. Al cinquè edifici es simula que es fa l'entrevista per entrar a treballar (*Imatge 42*). Al següent, el visitant passa per un concessionari on hi podrà veure cotxes d'època (*Imatge 43*). Després, passa per un taller (*Imatge 44*) i finalment, per davant de les barraques on malviuen alguns dels treballadors (*Imatge 45*). Des d'aquest punt, el visitant pot gaudir d'una vista inèdita de la part del darrere de la fàbrica i de la muntanya russa passant per sobre del seu cap (*Imatge 46*).



Imatge 40: Magatzem



Imatge 41: Piquete informatiu



Imatge 42: Despatx on simula que se li fa l'entrevista al visitant



Imatge 43: Consecionari de cotxes



Imatge 44: Taller



Imatge 45 Barraques dels treballadors



Imatge 46: Vista del darrera de la fàbrica amb la muntanya russa

### 5.4.3. Recorregut

Només sortir de l'estació es passa pel primer pre-show, ambientat en una sala de calderes. Havent sortit de la fàbrica i d'una corba cap a la dreta, el tren entra al segon pre-show, tematitzat en una sala amb forns i calderes on es produeix l'explosió que fa que el tren surti disparat mitjançant el llançament LSM.



Imatge 47: Primer pre-show



Imatge 48: Segon pre-show

El primer element per on passa és una “Overbanked turn” (corba sobreperaltada) cap a la dreta. Aquest element et posa gairebé del revés però sense arribar als 270º de peralt.

El segon element és un “0g roll”, element que produeix la sensació de gravetat 0 quan el passatger està cap per avall.



Imatge 50: Overbanked turn



Imatge 49: 0g roll

Després d'una part amb corbes peraltades i bastants elements de xoc, arribem a dos elements anomenats “camelbacks”<sup>10</sup> o “esquena de camell” degut a la seva semblança amb les gupes d'aquest, que en el cas de Hispano Suiza són de dimensions molt reduïdes i molt allargats. El primer camelback està peraltat aconseguint així forces laterals. El segon, en canvi, és recte i aconsegueix forces verticals negatives creant la sensació de volar.

<sup>10</sup> **Camelback:** Element d'una muntanya russa que produeix la sensació de volar, coneguda com a “airtime”.



Imatge 51: Segon camelback

## 5.5. Carousel (Venetian carousel, Bertazzon)

### 5.5.1. L'atracció

El "Carousel" són uns cavallets, la típica atracció infantil de fira on el visitant va assegut en la figura de un cavall o d'un carro, girant tota l'atracció sobre ella mateixa lentament.

### 5.5.2. Tematització

L'entorn més proper del Carousel no està massa tematitzat, ja que el model del joc té una estètica "vintage". Tot i això, l'atracció està envoltada d'edificis tematitzats que creen l'ambientació necessària. Per tant, he optat per unes cues en forma de S i un tancat al voltant de l'atracció.



Imatge 52: Carousel

## 5.6. Setmana Tràgica (Stunt show)

### 5.6.1. L'espectacle

"La Setmana Tràgica" és un "stunt show" (espectacle d'especialistes), un tipus d'espectacle basat en acrobàcies i efectes especials. En la majoria també s'hi pot trobar un toc d'humor.

### 5.6.2. Tematització i fil argumental

La història d'aquest espectacle parteix del fil argumental de la Hispano Suïza ja que representa que el visitant és un dels vaguistes.

Aquest espectacle, tal com el nom indica, està ambientat en aquest fet històric. S'hi poden veure diferents enfrontaments entre militars i civils, però no sols és d'acció sinó que el visitant pot també gaudir d'una sèrie d'acudits integrats dins del guió de l'espectacle.



Imatge 53: Graderia de l'espectacle



Imatge 54: Escenari de l'espectacle

(hi ha una barricada en representació de la setmana tràgica)

## 5.7. Calabozo (Escape room)

### 5.7.1. L'atracció

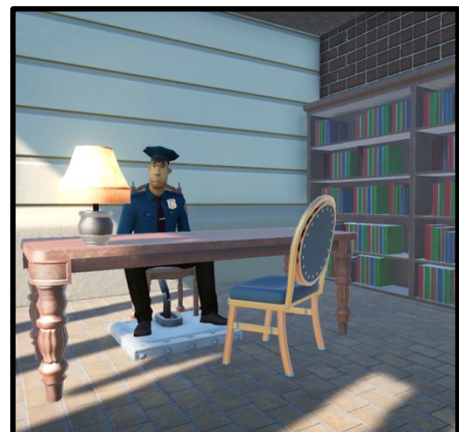
“Calabozo” és una “escape room”, un concepte que s’ha popularitzat molt durant els darrers anys. Es tracta que el visitant entri dins d’una sala de la que per sortir-ne ha de resoldre diferents enigmes i trencaclosques en un temps determinat. El temps de durada d’una escape room és aproximadament d’una hora, però en aquest cas, per reduir les cues, he decidit reduir el temps a un màxim de vint minuts.

En el cas de Calabozo hi ha dos sales diferents. Una on els trencaclosques són més fàcils de resoldre, pensada per famílies. I l’altra, amb enigmes més complicats, pensada per visitants joves i adults. El fet de que hi hagin dos sales també ajuda a incrementar la capacitat per hora i així reduir les cues.

### 5.7.2. Tematització i fil argumental

El fil argumental d’aquesta atracció és la continuació del de l’espectacle La Setmana Tràgica: representa que el visitant ha sigut detingut per manifestar-se en les protestes de la Setmana Tràgica, i ha d’escapar del calabós on l’han tancat.

Les cues d’aquesta atracció transcorren pels edificis g.1, g.2, g.3 i g.4 (*veure plànol 4*) que representen una comissaria de policia. Els dos primers tematitzats en les oficines on treballen els policies; els següents, en els calabossos de la comissaria. Ja a dins del calabós hi han diferents elements com ara caixes, barrils i quadres elèctrics on es troben els diferents trencaclosques (*Imatge 56*).



Imatge 55: Comissaria de policia



Imatge 56: Interior de la escape room

## 6. Disseny

Dins d'un parc hi podem trobar multitud de logos i marxandatge, no són elements temàtics, però si que tenen certa importància ja que el marxandatge significa un ingrés important pels parcs. I els logotips ajuden al parc a l'hora de promocionar-se. També és important que tant els logotips com el marxandatge tinguin certa relació amb el que representen.

### 6.1. Logotips

En aquest apartat explicaré el procés i presentaré cadascun dels logotips que he dissenyat.

#### 6.1.1. Procés de creació d'un logotip

Tots els logotips els he creat seguint el mateix procediment, primer he fet un esbós a llapis de cada logotip, després he utilitzat Adobe Illustrator per dibuixar el perfil i escriure el text de cada logotip ja que el programa funciona amb vectors i és el més adequat per dibuixar, finalment, he passat el dibuix d'Illustrator a Photoshop per pintar-lo i acabar-li de donar els efectes de les ombres i els reflexes.

### 6.1.2. Barcelona 1929

Aquest es el logotip de l'àrea sencera.



Logotip 1: Barcelona 1929



Logotip 2: Barcelona 1929 (esbós)

- **Nomenclatura:** “Barcelona 1929” fa referència a la ciutat i moment històric on es situa l'àrea.
- **Color:** el verd, negre i beix són els tres colors que predominen a l'àrea.
- **Elements:**
  - **Fàbrica:** representa l'època industrial en la que l'àrea està tematitzada. Les tres xemeneies són el símbol de La Canadenca.



Imatge 57: La Canadenca

### 6.1.3. Revolució



Logotip 4: Revolució



Logotip 3: Revolució (esbós)

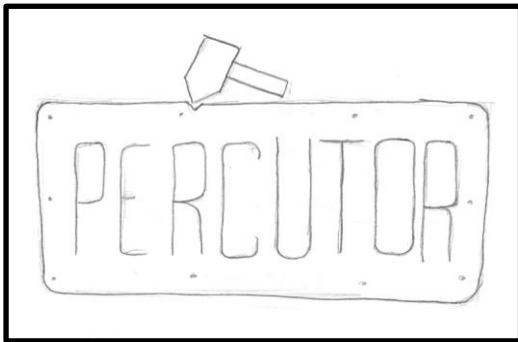
**Nomenclatura:** “Revolució” fa referència a la mesura que s'utilitza per mesurar les voltes que un motor, engranatge o roda dona cada minut.

- **Forma:** és un engranatge, relacionat amb el fil argumental de l'atracció que simula que és una màquina de vapor en la que els engranatges en són un element característic.
- **Color:** el daurat i marró fosc utilitzats són els mateixos colors que els de l'atracció.
- **Tipografia:** Està inspirada en la de les fàbriques metal·lúrgiques.
- **Elements:**
  - **“Made in Germany”:** en referència a la història de l'atracció, on s'explica que la màquina està fabricada a Alemanya.
  - **“Steam Engine”:** en referència a que és una màquina de vapor.
  - **“259 RPM”:** en referència a la abreviatura de revolucions

#### 6.1.4. Percutor



Logotip 5: Percutor



Logotip 6: Percutor (esbós)

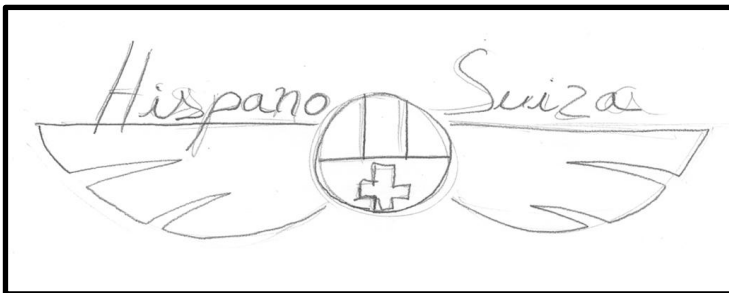
- **Nomenclatura:** “Percutor” segons el fil argumental l’atracció representa un martell percutor.
- **Forma, Colors i Tipografia:** inspirades en l’estètica de l’època industrial.
- **Elements:**
  - **Martell:** en referència a que l’atracció representa un martell percutor ressaltant l’impacte contra el logotip.
  - **“Space Shot”:** en referència al model de l’atracció.

### 6.1.5. Hispano Suiza

Aquest logotip és una versió modernitzada de l'original de la marca de cotxes Hispano Suiza



Logotip 8: Hispano Suiza



Logotip 7: Hispano Suiza (esbós)

- **Nomenclatura:** "Hispano Suiza" pren el nom de la marca d'automòbils fundada l'any 1904 a Barcelona.
- **Forma, Colors i Tipografia:** reproducció del logotip de la marca original.
- **Elements:**
  - **Banderes espanyola i suïssa:** fent referència a la nacionalitat dels fundadors de la marca.

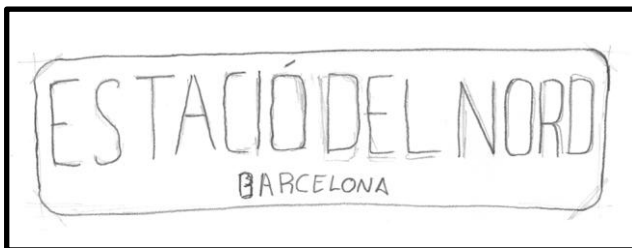


Imatge 58: Logotip original de Hispano Suiza

### 6.1.6. Estació del Nord



Logotip 9: Estació del Nord



Logotip 10: Estació del Nord (esbós)

- **Nomenclatura:** “Estació del Nord”, reproducció del nom de l’estació de tren de l’àrea de mediterrània de PortAventura ja que és el meu “home park”<sup>11</sup>.
- **Colors:** el blau fosc i daurat, recorden un barri de classe alta de la ciutat, ja que és on es troba l’estació.
- **Forma i Tipografia:** inspirades en el típic cartell d’estació de ferrocarril de l’època.
- **Elements:**
  - “Barcelona”: ciutat on es troba l’estació.



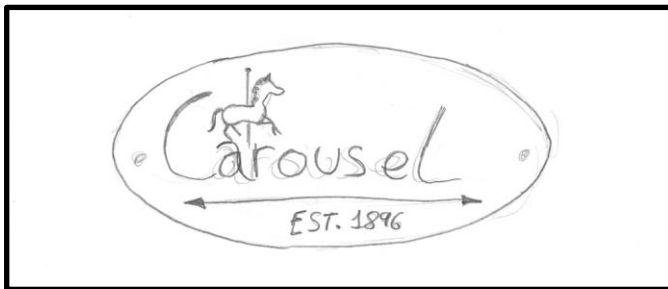
Imatge 59: Estació del Nord de PortAventura

<sup>11</sup> **Home park:** El parc que cadascú té més a prop de casa i acostuma a anar.

### 6.1.7. Carousel



Logotip 11: Carousel



Logotip 12: Carousel (esbós)

- **Nomenclatura:** “Carousel”, nom del tipus d’atracció .
- **Colors i Tipografia:** he buscat donar-li una estètica molt clàssica.
- **Elements:**
  - **Cavall:** reproduïx una de les figures que formen part de l’atracció
  - **“EST 1896”:** “EST” vol dir “established” o establert, és a dir, el 1896 com a l’any en el que el Carrousel es va establir a la plaça del mercat.

6.1.8. La Setmana Tràgica

# La Setmana TRÀGICA

Logotip 13: La Setmana Tràgica



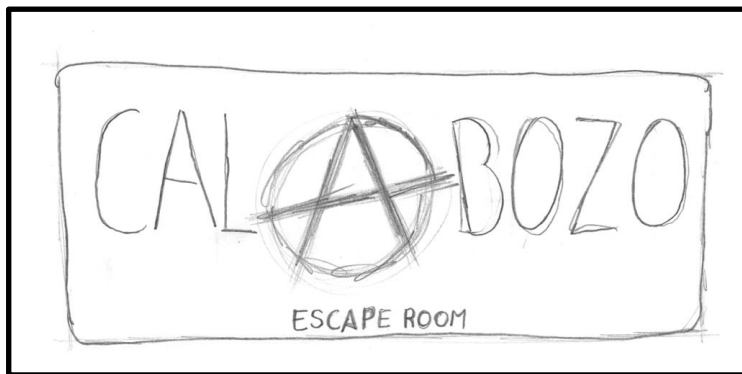
Logotip 14: La Setmana Tràgica (esbós)

- **Nomenclatura:** “La Setmana Tràgica” és el nom del fet històric que inspira l’espectacle.
- **Tipografia:** la tipografia trencada de “Tràgica” representa el desastre que va suposar per la ciutat.

### 6.1.9. Calabozo



Logotip 15: Calabozo



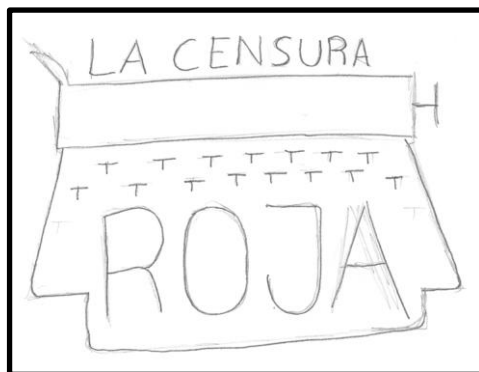
Logotip 16: Calabozo (esbós)

- **Nomenclatura:** “Calabozo” fa referència al lloc d’on ha de sortir el visitant.
- **Colors:** el vermell del símbol anarquista destaca per sobre del beix i marró del la resta de lletres.
- **Tipografia:** la tipografia desordenada fa referència al caos que es viu dins d’una manifestació.
- **Elements:**
  - **“A” d’anarquia:** en referència a que segons el fil argumental el visitant ve detingut d’una manifestació anarquista.
  - **“Escape Room”:** en referència al tipus d’atracció.

### 6.1.10. La Censura Roja



Logotip 18: La Censura Roja



Logotip 17: La Censura Roja (esbós)

- **Nomenclatura:** “La Censura Roja” fa referència al moviment per part del sindicat d’arts gràfiques de la CNT durant la vaga de La Canadencia i l’interior del bar està tematitzat en la redacció d’un diari.
- **Color:** el color vermell o grana fa referència al nom del moviment.
- **Tipografia:**
  - “La Censura”: és semblant a la del nom dels diaris.
  - “Roja”: sembla paper estripat d’un diari.
- **Elements:**
  - **Màquina d’escriure:** també fa referència al moviment per part del sindicat d’arts gràfiques de la CNT i a la tematització de l’interior del bar.

### 6.1.11. Els 4 Gats

ELS  
4 GATS

Logotip 19: Els 4 Gats



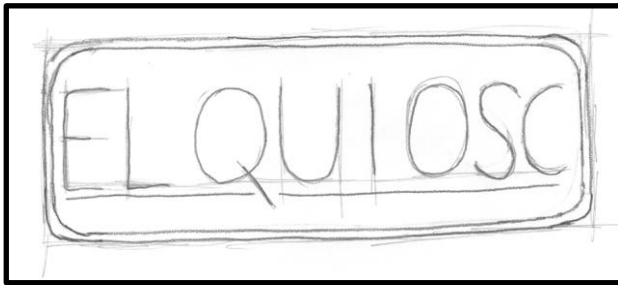
Logotip 20: Els 4 Gats (esbós)

- **Nomenclatura:** “Els 4 Gats” es refereix al restaurant situat al Barri del Raval de Barcelona.
- **Color:** els colors negre amb fons blanc fan que sigui un logotip molt simple ja que no és una atracció principal.
- **Elements:**
  - **Gat:** en referència al nom del restaurant

### 6.1.12. El Quiosc



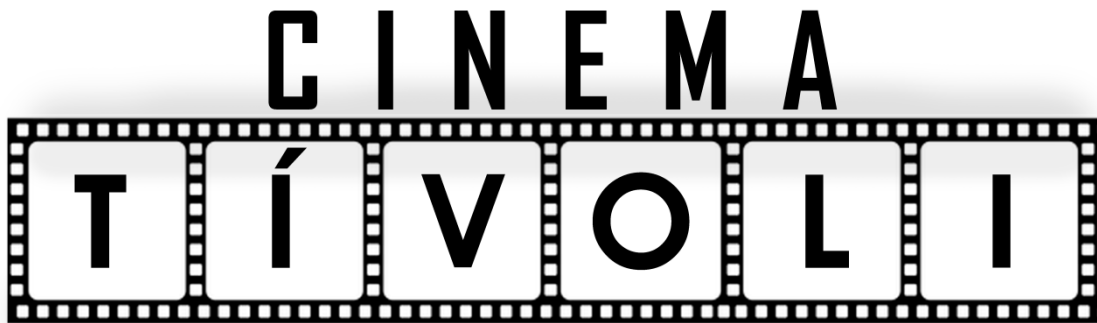
Logotip 22: El Quiosc



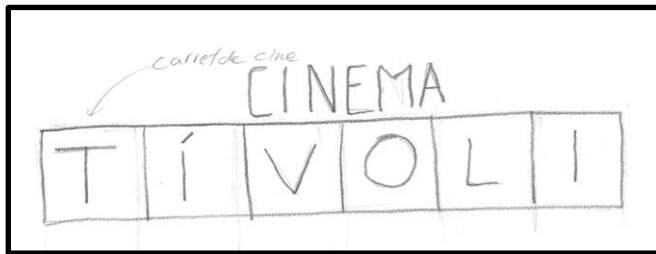
Logotip 21: El Quiosc (esbós)

- **Nomenclatura:** “El Quiosc” en referència a que l'establiment representa un quiosc.
- **Color:** els colors negre amb fons blanc fan que sigui un logotip molt simple ja que no és una atracció principal.
- **Tipografia:** és semblant a la del nom dels diaris degut al producte que es ven als quioscos.

### 6.1.13. Cinema Tívoli



Logotip 23: Cinema Tívoli



Logotip 24: Cinema Tívoli (esbós)

- **Nomenclatura:** “Cinema Tívoli” fa referència al Teatre Tívoli de Barcelona.
- **Forma:** és una pel·lícula ja que es tracta del logotip d'un cinema.
- **Color:** els colors blanc i negre relatius al cinema de l'època que s'enregistrava i projectava en escala de grisos.
- **Tipografia:** emula els rètols simples i en majúscula situats a les façanes dels cinemes als anys vint.

## 6.2. Marxandatge

### 6.2.1. Samarreta

A la part davantera, com a element principal, la façana de la fàbrica en dibuix lineal, i el lema de l'àrea temàtica “Un viatge en el temps”. A la zona superior de la part posterior el logotip de l'àrea.

Per dibuixar la façana de la fàbrica, he partit d'una captura de pantalla del Planet Coaster i amb Adobe Illustrator he dibuixat l'edifici.



Imatge 60: Part del davant de la samarreta



Imatge 61: Part del darrera de la samarreta

### 6.2.2. Mascareta

A la part central, el logotip de l'àrea amb els colors originals, sobre fons vermell per tal que aquests destaquin. Al lateral, el missatge “gaudeix de l'experiència, amb seguretat” ja que és una mascareta.

He decidit incloure aquest producte en atenció a la situació excepcional actual.



Imatge 62: Mascareta

### 6.2.3. Tassa

A la part frontal de la tassa, el logotip de la atracció principal de l'àrea, "Hispano Suïza". A la part del darrera "stats" (estadístiques) de l'atracció, un producte pensat pels amants de les muntanyes russes.



Imatge 63: Part del davant de la tassa



Imatge 64: Part del darrera de la tassa

### 6.2.4. Funda de mòbil

A la part inferior, l'"skyline" de l'àrea com a centre visual, del que parteixen com a detall, la localització de les principals atraccions del parc, mitjançant els logotips de cadascuna.



Imatge 65: Funda de mòvil

## 7.Conclusió

---

Pel tipus de treball que he fet, a la conclusió hi analitzaré els objectius i aprenentatges assolits.

Al principi del treball em vaig plantejar una sèrie d'objectius que crec haver complert, ja que he aconseguit crear la simulació d'una àrea temàtica i tot el que l'envolta, com ho poden ser els diferents logotips i el marxandatge.

En la recerca d'informació per crear una tematització adient he après moltes coses sobre àmbits molt diversos ja que el disseny d'una àrea temàtica engloba l'anàlisi de molts camps, en aquest cas, història contemporània de Catalunya i Espanya; controlar i fer servir molt millor programes com el Photoshop i l'Illustrator; també a sentir-me més còmode i hàbil a l'hora d'utilitzar la tauleta gràfica; aprofundir en aspectes del disseny i descobrir alguna cosa nova sobre parcs temàtics i estils musicals com el Jazz i el Swing.

Crec que en el cas d'aquest treball de recerca, per les seves característiques, la posterior presentació em permetrà transmetre millor el contingut aquí explicat, i complementar-lo amb altres aspectes sobre la creació de l'àrea pels que el format audiovisual és una millor eina de comunicació.

Finalment, aquest treball m'ha donat la il·lusió per un projecte curricular. El fet de que tu mateix pugis triar un tema que t'agrada i t'interessa comporta que t'impliquis en la feina i no et faci res passar-t'hi més de les hores necessàries per que tot quedi tal i com un vol. M'ha aportat una gran motivació poder donar a conèixer, en l'àmbit acadèmic, allò que es la meua afició, els parcs temàtics, d'atraccions i les muntanyes russes.

## 8. Webgrafia

---

### 8.1. Referències històriques

[https://www.elnacional.cat/ca/cultura/llibre-barcelona-historia-pistolers-xarleston-exposicio\\_328689\\_102.html](https://www.elnacional.cat/ca/cultura/llibre-barcelona-historia-pistolers-xarleston-exposicio_328689_102.html)

[https://www.ara.cat/cultura/anys-20-Catalunya-temps-pistolerisme-dictadura\\_0\\_2375162494.html](https://www.ara.cat/cultura/anys-20-Catalunya-temps-pistolerisme-dictadura_0_2375162494.html)

<http://www.buxaweb.com/historia/temes/escat/obrerisme.htm>

La vaga de La Canadencia:

<https://beteve.cat/va-passar-aqui/va-passar-aqui-la-gran-victoria-de-la-canadencia/>

Màquina de vapor:

<https://www.fundacionaquae.org/quien-invento-la-maquina-de-vapor/>

Pistolerisme:

<http://www.buxaweb.com/historia/temes/escat/obrerisme.htm#Pistolerisme>

<https://beteve.cat/va-passar-aqui/el-pistolerisme-als-perillosos-anys-20/>

Setmana Tràgica:

<http://www.buxaweb.com/historia/temes/escat/crisirestauracio.htm#Setmana%20Tr%C3%A0gica>

<https://beteve.cat/va-passar-aqui/setmana-tragica/>

Moviment obrer:

<http://www.buxaweb.com/historia/temes/contemp/movimentobrer.htm>

El vapor vell:

<https://meet.barcelona.cat/es/descubre-barcelona/distritos/sants-montjuic/el-vapor-vell>

mNACTEC:

<https://visitmuseum.gencat.cat/ca/museu-nacional-de-la-ciencia-i-de-la-tecnica-de-catalunya-mnactec>

Hispano Suiza:

<https://periodismodelmotor.com/historia-hispano-suiza-marca-coches-lujo/275084/>

Teatre Tívoli:

<http://labarcelonadeantes.com/tivoli.html>

La Boqueria:

<http://www.boqueria.barcelona/historia-mercat>

Els 4 Gats:

<https://blog.museunacional.cat/ramon-casas-i-les-ombres-xineses-dels-quatre-gats-bohemia-i-imaginari-popular/>

<http://patrimoni.gencat.cat/es/coleccion/els-quatre-gats>

Música anys 20 a Espanya:

[https://www.antena3.com/series/tiempos-de-guerra/el-post/que-musica-sonaba-en-espana-en-los-anos-20\\_201711165a0d79730cf2018c197143d8.html](https://www.antena3.com/series/tiempos-de-guerra/el-post/que-musica-sonaba-en-espana-en-los-anos-20_201711165a0d79730cf2018c197143d8.html)

La sombra de la ley (Película):

<https://www.filmaffinity.com/es/film939356.html>

## **8.2. Parcs**

Visites PortAventura:

<https://aecom.com/content/wp-content/uploads/2020/07/Theme-Index-2019.pdf>

Plaça Major de PortAventura:

<https://www.pafans.com/portaventura/portaventura-park/mediterrania/tematica-med>

*“La Plaça Major reproduce la Plaça Major de la Vila de Prades, en el Baix Camp, Tarragona.”*

Carrer principal parcs Disney:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Main\\_Street,\\_U.S.A.](https://es.wikipedia.org/wiki/Main_Street,_U.S.A.)

LSM launch:

<https://www.coaster101.com/2013/10/08/coasters-101-launch-systems/>

### **8.2.1. Manufacturadores**

S&S:

<http://s-s.com/rides/space-shot/>

Mack rides (Launch coaster):

<https://mack-rides.com/products/rollercoaster/launch-coaster/>

Waikiki wave Vekoma:

<https://www.pa-community.com/articulos/recordando-al-tifon>

Bertazzon:

[https://www.bertazzon.com/venetian-carousel\\_GC-105-2P.php](https://www.bertazzon.com/venetian-carousel_GC-105-2P.php)

### **8.3. Marxandatge**

Samarreta:

<https://www.spreadshirt.es/disenar-uno-mismo?productType=6&appearance=1>

Tassa:

<https://www.printful.com/es/disena-tazas-personalizadas>

Funda de mòbil:

<https://caseable.com/us/en/create-your-own/apple-iphone-11/smartphone-premium-case/?uid=g-ebd7891d3c7ac3df95bb097b2115569c>

Mascareta:

<https://www.tunetoo.es/masque-protection-visage-reutilisable-antimicrobien-imprime.php>

## Índex d'imatges

---

Imatge 1: Shambhala i Dragon Khan	3
Imatge 2: Cartell de la CNT i la UGT	4
Imatge 3: Edificis cremant i barricades durant La setmana tràgica	5
Imatge 4: Vaguistes	5
Imatge 5: Manifestacions durant la Vaga de la canadenca i diaris parlant-ne	6
Imatge 6: Setmanari L'Esquella de la Torratxa il·lustrant el pistolerisme	6
Imatge 7: Assassinat de Bravo Portillo	6
Imatge 8: Pau Sabater	6
Imatge 9: Bravo Portillo	6
Imatge 10: Alçat de l'estació	12
Imatge 11: Planta de l'estació	12
Imatge 12: Pre-show de Hispano Suiza	13
Imatge 13: Recreació de la fàbrica amb Planet Coaster	13
Imatge 14: Seu del mNACATEC	13
Imatge 15: Cinema Tívoli	13
Imatge 16: Recreació de La Boqueria	14
Imatge 17: Mercat de La Boqueria	14
Imatge 18: La Censura Roja	15
Imatge 19: Interior de Els 4 Gats (Barcelona)	15
Imatge 20: Els 3 Gats creats amb Planet Coaster	15
Imatge 21: Interior de El Quiosc	15
Imatge 22: Parades de La Boqueria	16
Imatge 23: Interior de Records de Barcelona	16
Imatge 24: Interior dels Serveis 1	16
Imatge 25: Edifici de treballadors 1	17
Imatge 26: Animació de carrer de PortAventura	18
Imatge 27: Revolució	20
Imatge 28: Magatzem	20
Imatge 29: Despatx	20
Imatge 30: Sala de calderes	21
Imatge 31: Quadre elèctric	21
Imatge 32: Percutor	21

Imatge 36: Sala de màquines	22
Imatge 33: Recepció	22
Imatge 34: Taller	22
Imatge 35: Magatzem	22
Imatge 37: Estació del Nord	22
Imatge 38: Interior de l'estació	22
Imatge 39: Punts de xoc de la recta de llançament	23
Imatge 40: Magatzem	24
Imatge 41: Piquete informatiu	24
Imatge 42: Despatx on simula que se li fa l'entrevista al vistant	24
Imatge 43: Consecionari de cotxes	25
Imatge 44: Taller	25
Imatge 45 Barraques dels treballadors	25
Imatge 46: Vista del darrera de la fàbrica amb la muntanya russa	25
Imatge 47: Primer pre-show	26
Imatge 48: Segon pre-show	26
Imatge 49: Og roll	26
Imatge 50: Oberbanked turn	26
Imatge 51: Segon camelback	27
Imatge 52: Carousel	27
Imatge 53: Graderia de l'espectacle	28
Imatge 54: Escenari de l'espectacle	28
Imatge 55: Comissaria de policia	28
Imatge 56: Interior de la escape room	29
Imatge 57: La Canadencia	30
Imatge 58: Logotip original de Hispano Suiza	33
Imatge 59: Estació del Nord de PortAventura	34
Imatge 60: Part del davant de la samarreta	42
Imatge 61: Part del darrera de la samarreta	42
Imatge 62: Mascareta	42
Imatge 63: Part del davant de la tassa	43
Imatge 64: Part del darrera de la tassa	43
Imatge 65: Funda de mòvil	43

## Índex de plànols

---

Plànol 1	9
Plànol 2	10
Plànol 3	11
Plànol 4	19

## Índex de taules

---

Taula 1: Llista de treballadors per torn de l'àrea	17
--	----

## Índex de logotips

---

Logotip 1: Barcelona 1929	30
Logotip 2: Barcelona 1929 (esbós)	30
Logotip 3: Revolució (esbós)	31
Logotip 4: Revolució	31
Logotip 5: Percutror	32
Logotip 6: Percutor (esbós)	32
Logotip 7: Hispano Suiza (esbós)	33
Logotip 8: Hispano Suiza	33
Logotip 9: Estació del Nord	34
Logotip 10: Estació del Nord (esbós)	34
Logotip 11: Carousel	35
Logotip 12: Carousel (esbós)	35
Logotip 13: La Setmana Tràgica	36
Logotip 14: La Setmana Tràgica (esbós)	36
Logotip 15: Calabozo	37
Logotip 16: Calabozo (esbós)	37
Logotip 17: La Censura Roja (esbós)	38
Logotip 18: La Censura Roja	38
Logotip 19: Els 4 Gats	39
Logotip 20: Els 4 Gats (esbós)	39

Logotip 21: El Quiosc (esbós)	40
Logotip 22: El Quiosc	40
Logotip 23: Cinema Tívoli	41
Logotip 24: Cinema Tívoli (esbós)	41