

Com serà per dintre la Piràmide de Kèops, els enigmes del Laberint del Minotaure i els misteris d'El gran viatge de Telèmac a la recerca d'Ulisses són alguns dels secrets del futur parc temàtic de la Marina que EL TEMPS revela en primícia.

# Els secrets de Terra Mítica

**E**l microclima de Benidorm, un avantatge que ha fet d'aquest racó de la Marina Baixa el lloc amb més concentració de turistes de l'estat –cinc milions de persones cada any–, condicionarà també el tipus de parc temàtic que la Generalitat Valenciana hi ha impulsat: Terra Mítica (que s'inaugurarà els últims dies del mes de juny o primers del de juliol del 2000) ha estat dissenyada perquè pugui obrir tot l'any i perquè la gent gran –el visitant majoritari de Benidorm els mesos de tardor i d'hivern– pugui gaudir tant com la gent jove de la majoria d'atraccions del parc. Emili Tramullas, soci director de l'empresa que ha dissenyat el Parc, *Global. Estudis i Gestió de l'Oci SL*, de Barcelona, expli-

ca que “a diferència dels altres parcs, que només tenen atraccions de sensacions físiques vertiginoses, Terra Mítica prioritza un tipus d'atracció més vivencial,

ci o de dinar en un temple són alguns dels atractius afegits, igual que dues muntanyes russes, l'una per a adults, amb la novetat d'un pendent que els visitants baixen de recules, i l'altra per a infants, rèplica de la primera.

**Al Laberint del Minotaure hi ha una escenografia realista, una història de mites i 50 animatrònics.**

L'atracció “estel·lar” és, tanmateix, “Els secrets de la piràmide”, una rèplica fidel de la piràmide de Kèops original de Gizeh, que els visitants poden penetrar. Segons que expliquen els creadors –directors artístics– de les atraccions, Beatriz San Roman i Beto Compagnucci, l'espectacle es planteja com un recorregut per una piràmide acabada de descobrir. El visitant és un intrús de la història. Uns arqueòlegs li expliquen que hi ha llegendes de malediccions sobre la violació de la piràmide, però les desestimen per supersticioses i, de fet, conviden el visitant a entrar-hi. Amb efectes especials de sons i imatges, el visitant va veient com es desenvolupava la vida dels egipcis a mesura que recorre els passadissos de la piràmide. Però al final arriba a la sala on hi ha el faraó i es desencadena el desenllaç fatídic de les llegendes, un final espectacular i aterridor.

que atraurà també la gent gran”.

**L'Egipte faraònic.** La primera àrea que es trobarà a l'entrada de Terra Mítica és “Egipte, el basar dels somnis”, un àrea que reproduïx el port d'Alexandria, amb el famós far, animat per terrasses, bars i botigues, on el visitant pot trobar amb actors disfressats de faraó, sacerdots, eunucs i ballarines. Els carrerons amb basars i la possibilitat de comprar en una botiga que sembla un palau egip-

**Grècia, lloc dels Déus.** Una reproducció del portal de Micenes

■ La fidel reproducció de la piràmide de Kèops amaga molts secrets. En aquesta atracció, els visitants comprovaran que els profanadors de les monumentals tombes són castigats per l'esperit del faraó.



GLOBAL-TERRA MÍTICA

GLOBAL-TERRA MÍTICA

dóna pas a aquesta nova àrea, que recrea l'ambient de les places gregues: l'àgora d'Atenes reuneix, com feien llavors els grans centres urbans, una munió de matemàtics, filòsofs i artistes. Aquí, l'atracció convencional torna a ser a base d'aigua, i s'anomena *Splash*. Com assenyala el director de Global, Emili Tramullas, aquestes atraccions són bàsiques perquè són les que més gent atrauen en tots els parcs temàtics; "però a Terra Mítica, l'aigua és un element molt mediterrani, que lliga amb el concepte del parc". L'aigua n'esdevé un "element arquitectònic", perquè hi ha un llac central que simbolitza la Mar Mediterrània i que és el punt d'unió de tots els pobles mítics que l'envolten. "En aquestes atraccions aquàtiques —explica Tramullas— hem previst un lloc per als qui no hi participen perquè puguin gaudir de les atraccions passivament, observant-les".

Entre les atraccions d'aquesta àrea hi ha el laberint del Minotaure, que pot ser la primera i principal atracció del parc, quan comença a funcionar, perquè s'ha concebut com la més interactiva i original de totes. Els visitants, expliquen Bea San Roman i Beto Compagnucci, hi entren amb l'objectiu de vèncer el Minotaure. A l'arribada, cadascú s'identifica amb el paper que li pertoca, segons el vehicle amb què viatja i les armes que li donen (ballestes i més ginys antics). Els visitants de seguida s'adonaran que aquesta atracció és un joc d'equip, que una persona sola no pot fer-hi res. La diferència amb les altres atraccions és que la interactivitat hi pesa molt més. Els visitants hi trobaran dotze obstacles que hauran de superar, com ara una emboscada dels bandits o la trobada amb el gos Cèrber. Si no els superen, si guanyen els monstres, els participants poden ser expulsats del laberint. Això fa que cada vegada que el visitant hi entra el resultat pugui ser diferent, segons l'equip que l'acompanye.

En el recorregut del laberint, "amb una escenografia molt realista", hi apareixen més de cin-



■ Aquest monstre és el Minotaure, un dels cinquanta animatrònics que poblen el Laberint de Grècia. Aquesta atracció, concebuda com la més interactiva i original del parc, té diferents finals segons l'actitud dels visitants.

quanta personatges diferents de grans dimensions (tots són *animatronics* —robots— de més de dos metres d'alçada que ha creat una



GLOBAL-TERRA MÍTICA

empresa de Jacksonville (EUA), anomenada Sally, a partir dels dissenys de Global). Bea San Roman afirma que tot plegat és molt diferent del que s'ha vist fins ara a l'estat espanyol. Compagnucci hi afegeix que per fer encara més divers i sorprenent l'atracció, es pot graduar la dificultat de les proves, segons els horaris i el públic. Els dos directors artístics es mostren molt satisfets del laberint: "les empreses a les quals hem encarregat els *animatronics*, els vehicles i tota la resta, asseguren que serà un espectacle únic al món".

Al Temple de Zeus, també en aquest àmbit grec, un simulador intentarà d'explicar l'esperit dels jocs olímpics, amb els ulls d'uns éssers gens atlètics. Amb els ulls d'uns extraterrestres anomenats

■ A Grècia també hi ha el Temple de Zeus, on hi ha un simulador virtual que explica l'esperit olímpic, des dels ulls d'uns esquistos extraterrestres, els Hiraques. La seva antiatlètica constitució els fa incapaços d'entendre l'esport.

# LES ATRACCIONS Plànol del parc

El parc temàtic Terra Mítica aposta per combinar les típiques atraccions mecàniques (muntanyes russes i ràpids d'aigua) amb d'altres més vivencials on el visitant té un paper dins d'una història en la que s'enfronta a animatrònics (robots) i personatges virtuals, com ara el Gran Viatge o el Laberint del Minotaure.





- 1** MOROS I CRISTIANS
- 2** AVE CESAR
- 3** MUNTANYA RUSSA FUSTA
- 4** ELS RAPIDS DEL SOL
- 5** BARBARROJA
- 6** EL GRAN VIATGE
- 7** TEATRE DE PANDORA
- 8** MUNTANYA RUSSA FUSTA INFANTIL
- 9** ATRACCIONS INFANTILS
- 10** FAR D'ALEXANDRIA
- 11** BARQUES DE PASSEIG
- 12** MUNTANYA RUSSA D'AIGUA
- 13** MUNTANYA RUSSA D'AIGUA INFANTIL
- 14** ELS SECRETS DE LA PIRAMIDE
- 15** LABERINT DEL MINOTAURE
- 16** SPLASH

GLOBAL-TERRA MÍTICA



■ La muntanya russa de fusta, que es troba a l'àrea de Roma, està gairebé acabada. Tot i tenir grans pendents amb impressionants panoràmiques de la costa, els responsables de Terra Mítica diuen que serà "ràpida però gens brusca".

*hiragas*, d'una estructura anatòmica molt poc esportiva –barreja de cames esquifides i cap desproporcionat–, i incapaços de comprendre per què els humans fan esport, ja es veu què significa l'esperit olímpic. Dintre el simulador, els visitants s'hi senten com en una sala de cinema, però amb una imatge més embolcalladora, a banda seure en uns seients que es mouen al mateix ritme que els personatges que hi apareixen.

**Roma, la frontera.** És la tercera àrea del Parc i s'hi accedeix pel pont de Mèrida. Com que és al bell mig del recorregut, s'hi localitza la major oferta de serveis del parc, pensant que els visitants hi voldran descansar i menjar. Per la mateixa raó, s'hi han instal·lat

**Tres cops al dia,  
Barbarroja  
oferirà una lluita  
de pirates, amb  
incendi del  
vaixell inclòs.**

una bona part de les atraccions infantils, de manera que els xiquets puguin entretenir-se mentre els pares fan la sobretaula o compren en qualsevol de les botigues "romanes".

La muntanya russa se situa en aquest espai, de forma que dissimula la roca tallada d'una antiga pedrera que es va anar menjant la muntanya. La muntanya russa, feta de fusta, és especialment dissenyada per a aquest espai, ja que descansa sobre tres bancals d'alçades diferents i aprofita les

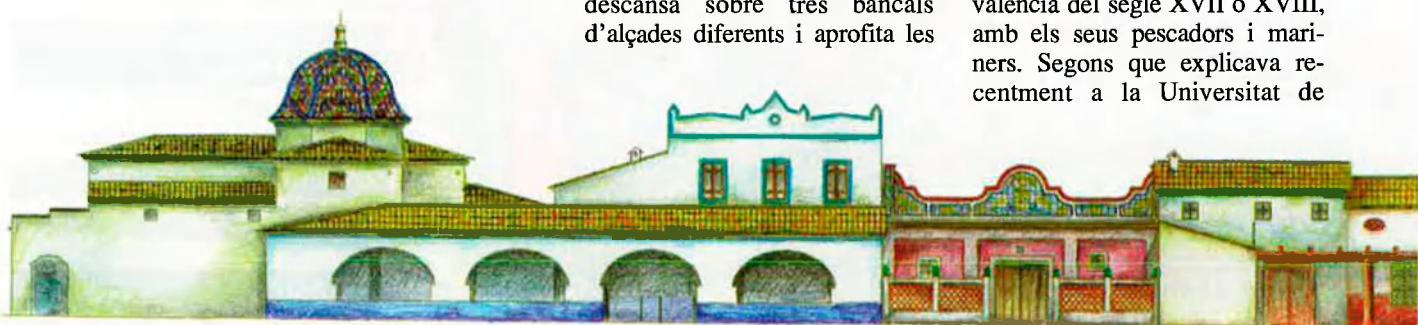
panoràmiques que l'emplaçament de Terra Mítica ofereix sobre la Mediterrània. Tot i això, segons Tramullas, la muntanya prioritza la velocitat i la flexibilitat més que no la brusquetat dels altres parcs.

Una altra de les atraccions mecàniques és la caiguda lliure, habitual dels grans parcs d'atraccions, en aquest cas de 55 metres d'alçada, que la panoràmica sobre Benidorm i la mar no fa sinó acreïxer.

Però l'oferta més original de la zona de Roma serà l'Ave Cèsar, un espectacle dels anomenats *Stunt Show* (acrobàcies fetes per especialistes), i dels quals els parcs de Disney són pioners. L'espectacle, que es farà en un circ romà "fidelment" reproduït, inclourà combats, curses i efectes especials, però "sense sentit bèl·lic", assegura Teresa Escudé, que coordina les atraccions a Global. "Els combats dels gladiadors –explica– es fan amb artefactes esbojarrats, amb carros de combat impossibles i quadrigues increïbles". També aquí preval la interactivitat, i els actors que participen en l'espectacle conviden els visitants a participar-hi i a fer papers de romans.

L'existència de dos grans teatres a Terra Mítica –l'Ave Cèsar i un de pirates anomenat Barbarroja– amb una capacitat de 3.000 i 2.500 espectadors, respectivament, fa de Terra Mítica un cas únic a Europa. Cap altre parc té dos espectacles amb una oferta tan gran.

**Ibèria, la riba càlida.** Les cases, l'horta, les barraques, les alqueries i un port inspirat en els pobles de la Marina, com el de la Vila Joiosa, representen un poble valencià del segle XVII o XVIII, amb els seus pescadors i mariners. Segons que explicava recentment a la Universitat de



GLOBAL-TERRA MÍTICA



■ Polifem és un dels personatges que els visitants de Terra Mítica trobaran a El Gran Viatge, principal espectacle de l'àrea de les Illes. Aquesta atracció simula un viatge marítim de Telèmac a la recerca del seu pare, Ulisses, que encara no ha tornat de la Guerra de Troia.

Deusto (Bilbao) el director del Departament Jurídic de Terra Mítica, Roberto Botella, "Ibèria significarà la representació plàstica d'allò que som els valencians (la nostra cultura, la restauració, l'artesania, la nostra forma de vida, etc.)".

En aquesta àrea, també s'hi ha reproduït el castell del Papa Luna, segons la informació de Terra Mítica. L'ambientació es completa amb una altra visió de la riba mediterrània, que representa l'època en què convivia àrabs i mossàrabs.

Aquest espai, situat en la part oriental del parc –en la mateixa banda on hi ha Benidorm–, s'ha adequat per obrir de nit i per això ofereix una ampla oferta de tavernes i terrasses entre carrerons i placetes. Aquest objectiu només té un precedent en la *Pleasure Island* de Disney World, amb la diferència que la versió americana

■ Ibèria és una recreació dels pobles valencians, basada especialment en localitats marineres com la Vila Joiosa. Aquesta zona està pensada per poder obrir a les nits.



GLOBAL-TERRA MÍTICA

és al marge del parc i Ibèria s'integra a Terra Mítica.

Ací s'oferiran dos espectacles principals, el dels Moros i Cristians, que reproduirà les festes valencianes que representen l'enfrontament entre uns i altres, i Barbarroja, un altre *Stunt Show*, que representarà les incursions dels pirates a la costa mediterrània. L'espectacle arribarà al seu punt màxim quan es s'estellen i cremen –amb flames reals– els vaixells pirates.

### Les Illes, el final del viatge.

De l'àrea d'Ibèria hom passa a una illa enmig del llac artificial que representa la Mediterrània. Entre les atraccions mecàniques que inclou, es destaquen els ràpids d'aigua per a grups de gent.



JORDI PLAY

El teatre de Pandora és un "musical" que brinda la novetat de barrejar imatges virtuals amb *animatronics* i fa un joc de volums impressionant. El teatre presenta un Olimp virtual amb uns déus a gran escala, de gairebé quatre metres d'alçada, que conversen amb personatges més petits, tot i fer

més de dos metres cadascun. Aquests "secundaris" són *animatronics* –robots– i la conversa amb els déus és una complicada sincronització d'accions entre uns i altres. El joc d'escales és encara més radical quan una persona del públic és invitada a participar en aquest Olimp virtual. L'objectiu, segons Beatriz San Roman, és de demostrar la vigència actual dels mites. La creativa afirma que mai ningú no havia intentat fer personatges virtuals de les dimensions d'aquest espectacle.

L'altre gran projecte desenvolupat en aquesta àrea és "El gran viatge", així anomenat perquè es basa en l'Odissea d'Ulisses. Inicialment hom planteja als visitants que han d'acompanyar Telèmac, el fill d'Ulisses, en el viatge

Beto Compagnucci i Beatriz San Roman, directors artístics del parc, amb Teresa Escudé (al mig), que és la responsable de Global per a les atraccions. Escudé ja va treballar en el disseny de les atraccions de Port Aventura.

que emprèn per buscar un pare que, després de molts anys, encara no ha tornat de Troia. El recorregut és una reproducció d'episodis de l'Odissea, com ara l'encontre amb el Cíclop o l'enfrontament amb Eol. En aquest viatge, evidentment, els visitants aniran amb embarcacions per l'aigua. Cada "vaixell" és conduït per un Telèmac que transmet de manera teatral la situació als visitants. La tripulació haurà de triar la ruta que porta a Ulisses per alliberar-lo, que és l'objectiu final. El final d'aquest viatge també serà per als visitants de Terra Mítica el final del recorregut.

Àlex Millan