CASTELLANETA MARINA, TARANTO. ITALIA

# PARQUE FELIFONTE / *FELIFONTE PARK*

VARIS ARQUITECTES. DANI FREIXES, LALI GONZÁLEZ, VICENÇ BOU, VICENTE MIRANDA, ARQUITECTOS

**EL PROYECTO ESTÁ BASADO EN UNA ESTRUCTURA CONCEPTUAL DE TRES NIVELES: EL PAISAJE EXISTENTE, EL PAISAJE CONSTRUIDO, Y EL PAISAJE DESCUBIERTO**

***THE PROJECT IS BASED ON A CONCEPTUAL THREE-LEVEL STRUCTURE: THE EXISTING LANDSCAPE, THE BUILT LANDSCAPE AND THE DISCOVERED LANDSCAPE***

Dani Freixes es un arquitecto multidisciplinar, con varios proyectos muy interesantes y variopintos a lo largo de su extensa carrera profesional. Éste es uno de los más curiosos: el parque temático Felifonte, que ocupa una superficie de unas cincuenta hectáreas, y se encuentra ubicado en Taranto, en el sur de Italia. Las instalaciones se basan en el supuesto descubrimiento arqueológico de una antigua civilización llamada Felici, cuyos súbditos no querían perder la memoria y por eso guardaban las cosas esenciales para ellos en un gran cubo, al cual acudían cuando lo necesitaban.
El paisaje recreado, junto con el decorado de excavaciones e infraestructuras arqueológicas, así como las ruinas encontradas, componen el marco arquitectónico desarrollado por Dani Freixes y su equipo.
Este lugar se sitúa al lado de Felisia, un Family Entertainement Center, diseñado por Alfredo Arribas, Mariscal y Dani Freixes. Ambos proyectos comparten la historia de los Felici, un misterioso pueblo que guardaba lo que consideraba importante cuando empezaban a perder la memoria. Se trata de un cuento con moraleja, ya que en el fondo hay un alegato por la conservación de la cultura y la memoria de las gentes.
Felifonte es un parque temático cuyo hilo argumental es una excavación arqueológica que descubre los restos de una misteriosa civilización. Las instalaciones se encuentran en el sur de Italia, en la región de la Puglia, junto al mar Jónico.

**El cuento.** Parece ser que los Felici tenían mucho miedo a perder la memoria, porque sabían que si la perdían, podían desaparecer y, por eso, guardaban en cubos cubiertos de oro de más de veinte metros de lado, todos los secretos esenciales de la vida. Y allí es donde acudían cuando querían recordar, o cuando estaban preparando una nueva aventura y no querían tropezar dos veces con la misma piedra. Enterraban estos cubos alrededor del Palacio Felifonte, un lugar donde llegaban unos pequeños hilos de todas las aguas de todos los ríos del Mediterráneo. Y quién bebía de esta mezcla, en su fuente, jamás perdía sus orígenes.
Es un cuento construido, una reivindicación de la niñez, una gran mentira hecha con pequeñas verdades. En Felifonte es posible descubrir los vestigios de una cultura que vive todavía en la imaginación de algunos.

Una bonita historia en la que todos eran buenos y malos.

Nosotros somos herederos del pasado, el presente y el futuro de esta civilización.

**El proyecto.** El parque está basado en una estructura conceptual de tres niveles. Cada una tiene su función, su carácter y su mensaje directo al público.

Primer nivel: El Paisaje existente. La primera capa es relativa al paisaje natural. Dadas las características del emplazamiento, se propone aprovechar, asumir y potenciar la continuidad del existente: establecer un vínculo con el territorio más allá de los límites del parque, diferenciar las zonas vírgenes de las zonas excavadas muy parecidas a los alrededores, campos, frutales, etc.

Segundo nivel: El Paisaje construido, campamento de los exploradores.

Un paisaje de ficción pero construido con elementos reales. Un paisaje de ficción pero creíble. Un lugar posible. Un sitio con nombre. Algo con una lógica y una ley en su emplazamiento. Algo creado por la mano del hombre. Un asentamiento que tenga implícita una actividad, ilusionante, interesante, amable, excepcional, especial, deseable, aventurera, participable, colectiva y universal. Que permita crear toda la logística funcional, desde la valla perimetral a la iluminación, pasando por parking, administración, talleres, almacenes, recepción, tiendas, bares, zonas de descanso, accesos a las atracciones, caminos y señalización. Personalizar la comunicación, tanto interna como externa. Definir la segunda y última capa topográfica, crear merchandising, un vínculo de complicidad y de interpretación entre el visitante y el parque.

Tercer nivel: El Paisaje descubierto, los sueños de los Felici. Es el motivo del asentamiento construido en el lugar concreto. Se basa en cuestiones muy locales y universales a la vez. Establece el criterio de selección temático, crea el contenido discursivo, da coherencia a las atracciones, aporta un paisaje imaginativo y mágico, intemporal, universal, esencial, mestizo, integrador, evolutivo, físico, sensorial, divertido, irónico, sensible, tierno, poético, inteligente, imaginativo, misterioso y mágico. Una visión irónica y tierna sobre la humanidad.

Existen tres grandes zonas que se diferencian según su funcionalidad y que tienen previsto su futuro crecimiento: el aparcamiento, la zona de servicios y el parque.
La distribución de las atracciones, los servicios al público, los espectáculos, los locales de restauración, tiendas,

pasatiempos, aseos, son accesibles para el público habitualmente desde un recorrido peatonal que discurre alrededor del gran escape – inundación que ocupa la parte central del parque y que se puede recorrer en barca.
El parque se compone de atracciones mecánicas, las habituales de un parque de atracciones, atracciones artísticas y espectáculos en vivo.

*Dani Freixes is a multidisciplinary architect, with several very interesting and varied projects completed during the course of his extensive professional career. This is one of the most curious ones: the Felifonte theme park, occupying a surface of around fifty hectares and situated in Taranto, in southern Italy. The installations are based on the supposed archaeological discovery of an ancient civilisation called Felici, whose subjects did not want to lose their memory and therefore kept things that were essential for them in a great bucket, to which they went when they needed it.*
*The recreated landscape, together with the decor of archaeological excavations and infrastructures, as well as the ruins found, compose the architectural framework developed by Dani Freixes and his team.*
*This place is situated next to Felisia, a Family Entertainement Centre, designed by Alfredo Arribas, Mariscal and Dani Freixes. Both projects share the history of the Felici, a mysterious people who hoarded what it considered important when it began to lose its memory. It is a story with a moral, as behind it is an argument in favour of conserving the culture and memory of the people.*
*Felifonte is a theme park whose line of thinking is an archaeological excavation that discovers the remains of a mysterious civilisation. The facilities are in the south of Italy, in the Puglia region by the Ionian sea.*

**The tale.** *It seems that the Felici were greatly afraid of losing their memory, because they knew that if they did they would disappear. They therefore kept all the essential secrets of life in gold-coated buckets measuring over twenty metres per side. And to these they came when they wanted to remember, or when they were preparing a new adventure and did not want to stumble twice against the same stone. They buried these buckets around the Felifonte Palace, a place reached by small streams of all the waters of all the rivers in the Mediterranean. And whoever drank from this mixture at its source would never lose his origins.*

*It is a built tale, a call to childhood, a great lie made up of small truths. In Felifonte it is possible to discover vestiges of a culture that still lives on in the imagination of some. A beautiful tale in which all were good and bad.*

*We are the inheritors of the past, the present and the future of this civilisation.*

**The project.** *The park is based on a three-level conceptual structure. Each one has its function, its character and its direct message to the public.*

*First level: The existing Landscape. The first layer is relative to the natural landscape. Given the characteristics of the location it was proposed to adopt and make the most of the continuity of the existing one: establishing a link with the territory beyond the limits of the park, differentiating the virgin areas from the excavated zones so similar to the surroundings, fields, orchards, etc.*

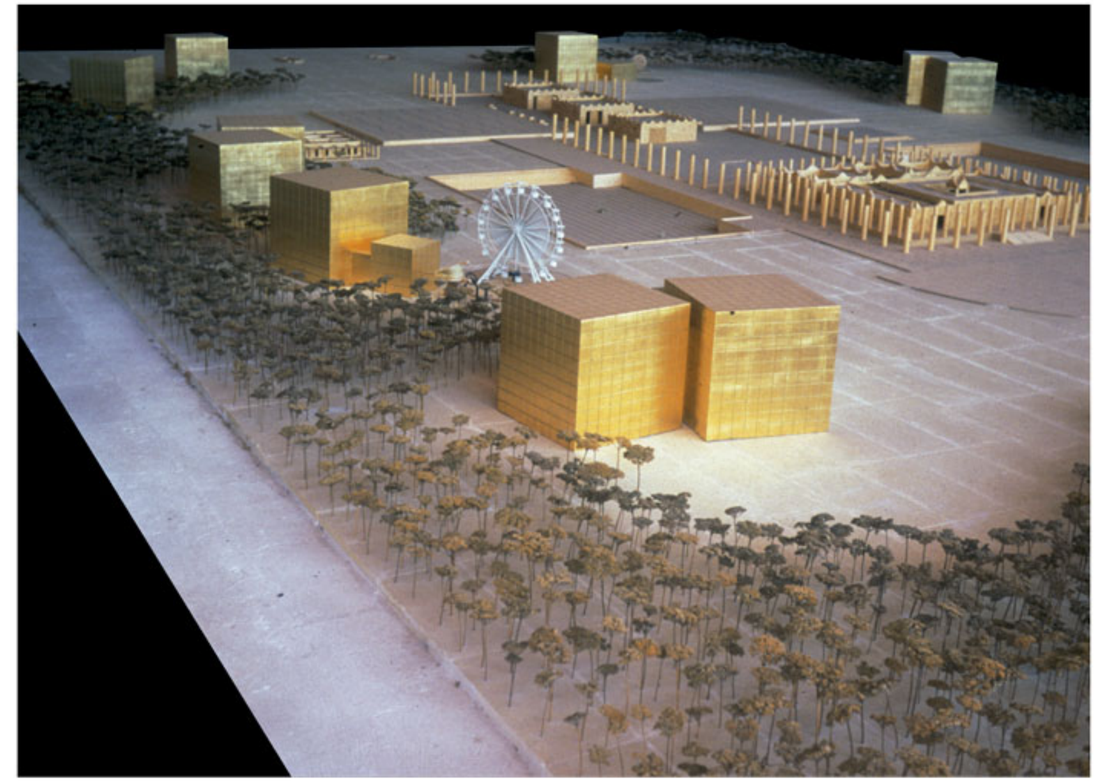
*Second level: the built Landscape, an explorers' camp. A fictional landscape but built from real elements. A fictional yet credible landscape. A possible place. A place with a name. Something with a logic and a law in its location. Something created by the hand of man. A settlement that implicitly carries in it an activity, dream-inducing, interesting, friendly, exceptional, special, desirable, adventurous, participative, communal and universal. That will*

En la doble página anterior, izquierda, el Paisaje Descubierto, zona del parque que establece el criterio de selección temático, crea el contenido discursivo, da coherencia a las atracciones, y aporta un mensaje imaginativo y mágico. Superior, de izquierda a derecha, la Máquina del Vendaval, una noria panorámica que pone en acción un gigantesco fuelle que insufla aire al interior del edificio de los secretos de los vientos; Paisaje Existente, de nuevo una zona del parque relativa al paisaje natural, la cual establece un vínculo con el territorio más allá de los límites del parque, diferencia las zonas vírgenes de las zonas excavadas, etc.; y los Secretos del Centro de la Tierra, atracción compuesta de un simulador de ascensor de descenso a gran profundidad y un recorrido interior escenográfico. Junto a estas líneas, plano del parque.

*On the previous double page, left, the Discovered Landscape, a part of the park that establishes the criterion of themed selection, creates the discursive content, gives coherence to the rides and transmits an imaginative and magical message. Top, from left to right, the Gale Machine, a panoramic Ferris wheel that sets in motion a giant bellows that blows air into the building of the secrets of the winds; Existing Landscape, again a part of the park connected with the natural landscape that establishes a link with the territory beyond the limits of the park, differentiates the untouched zones from the excavated ones, etc; and the Secrets of the Centre of the Earth, a ride composed of a simulator of a lift that takes you to the depths and an internal scenic route. Next to these lines, plan of the park.*

–
**EL PARQUE SE COMPONE DE ATRACCIONES MECÁNICAS, ARTÍSTICAS Y ESPECTÁCULOS EN VIVO**

–
***THE PARK IS COMPOSED OF MECHANICAL RIDES, ARTISTIC ATTRACTIONS AND LIVE SHOWS***



*allow the creation of all of the functional logistics, from the perimeter fence to the lighting and including the car park, administration, workshops, storerooms, reception, shops, bars, rest areas, accesses to the rides, paths and signage. Personalising communications, both internal and external. Defining the second and last topographic layer, creating the merchandising, a link of complicity and interpretation between the visitor and the park.*

*Third level: the discovered Landscape, the dreams of the Felici. It is the reason for the settlement having been built in this specific place. It is based on very localised yet universal issues. It establishes the criterion of thematic selection, creates the discursive content, gives consistency to the rides, provides a landscape that is imaginative and magical, timeless, universal, essential, crossbred, integrating, evolutional, physical, sensorial, fun, ironic, sensitive, tender, poetic, intelligent, imaginative, mysterious and magical. An ironic, tender vision of humanity.*

*There are three major zones differentiated according to their functionality and that are due to grow in future: the car park, the service zone and the park.*

*The layout of the rides, the services to the public, the spectacles, the restaurants and bars, shops, pastimes, lavatories are habitually accessible to the public from a pedestrian route that surrounds the great escape – flood occupying the central part of the park and crossable by boat.*

*The park is composed of mechanical rides, the usual ones in an amusement park, artistic attractions and live shows.*

**Localización:** Castellaneta Marina. Taranto, Italia. **Autores:** Varis Arquitectes. Dani Freixes, Lali Gonzàlez, Vicenç Bou, Vicente Miranda, arquitectos. **Management:** Patali. **Colaboradores:** Comediants, espectáculos de animación y atracciones artísticas, Javier Navarrete, música, Piti Español, guiones, Gustavo Contepomi, store boards, Joan Mallarach y Lourdes Móstoles, realización audiovisual, Peret, diseño gráfico. **Colaboradores locales en dirección de obra:** Acito & Partners, arquitectos. **Construcción obra civil:** Edilco (Altamira). **Producción atracciones artísticas:** Lunatus. Comunicación Audiovisual. Sono - Euphon España. Relluc. **Escenografía, atrezo y maquetismo:** Castells de Cardedeu. Futur 2. Susana Canals. **Promotor:** Nuova Concordia (Noci- Bari) Italia. **Fotografía:** Mihail Moldoveanu.

–
Página izquierda, los Secretos de los Sueños, los Secretos de los Acuerdos y los Desacuerdos, y la Biblioteca Felici. Sobre estas líneas, el centro de coordinación de las obras.

–
*Left-hand page, the Secrets of the Dreams, the Secrets of the Agreements and Disagreements, and the Felici Library. Above, the works coordination centre.*