

DESIGN NA CULTURA DISNEY: IMAGEM, AMBIENTE E REPRESENTAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso

Juliana Assumpção de Medeiros Correia

Orientadora: Profa. Dra. Myrna de Arruda Nascimento

Universidade de São Paulo - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design
São Paulo, 2024

Universidade de São Paulo
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design

Juliana Assumpção de Medeiros Correia

DESIGN NA CULTURA DISNEY: IMAGEM, AMBIENTE E REPRESENTAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso, sob
orientação da Profa. Dra. Myrna de Arruda
Nascimento, para o Curso de Design da
Universidade de São Paulo

São Paulo
2024

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso busca analisar a relação entre o design e os processos realizados pelo *Walt Disney Imagineering* na concepção e construção de novas atrações e ambientes nos parques do *Walt Disney World*, na Flórida. Os principais objetos de estudo foram trabalhados através de levantamentos e produções iconográficas, além de aproximações com dois conceitos de crescente importância no campo do design, a “experiência do usuário” (termo popularizado como UX) e o *storytelling*. A análise do material pesquisado se deu a partir da reflexão sobre a aplicação desses conceitos no sistema de planejamento, elaboração e atualização dos projetos, desde os primórdios da *Walt Disney Company*. As interpretações apresentadas por meio de diagramas representam as conclusões desta investigação e destacam associações estabelecidas entre procedimentos de design e a criação dos parques memoráveis da companhia.

Palavras-chave: design, experiências, parques de diversões, narrativas, *Walt Disney World*

ABSTRACT

This Final Thesis seeks to analyze the relationship between design and the processes carried out by *Walt Disney Imagineering* in the conception and construction of new attractions and environments in the *Walt Disney World* parks in Florida. The main objects of study were worked on through surveys and iconographic productions, as well as through an exploration of two concepts of increasing importance in the field of design: the “user experience”, a term popularized as UX, and storytelling. The analysis of the researched material was conducted through reflection on the application of these concepts in the planning, development, and updating of projects, dating back to the early days of the *Walt Disney Company*. The interpretations presented through diagrams represent the conclusions of this investigation and highlight the associations established between design procedures and the creation of the company’s memorable parks.

Keywords: design, experiences, theme parks, storytelling, *Walt Disney World*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 13

1.1 Apresentação do tema e justificativa 13

1.2 Objetivos 14

1.3 Metodologia 15

1.4 Desenvolvimento do TCC 16

2. A CONSTRUÇÃO DO PARQUE COMO NARRATIVA 18

2.1 O histórico da Walt Disney Company 18

2.1.1 As 5 chaves da Walt Disney Company 21

2.2 A criação dos parques da Disney - o histórico do Walt Disney Imagineering; 22

2.3 Experience Design no campo do design 26

2.4 Storytelling no design 28

3. IMAGINEERING NO CAMPO DO DESIGN 33

3.1 Uma leitura dos projetos do Walt Disney Imagineering pelo ponto de vista do Design 33

4. OS PARQUES: CARACTERÍSTICAS, ANÁLISES E RELAÇÕES 37

4.1 As classificações originais 37

4.2 As classificações finais 40

4.3 A tabela 44

5. SKETCHES 45

5.1 Walt Disney World Railroad e Wildlife Express 46

5.2 Haunted Mansion 47

5.3 Peter Pan's Flight 49

5.4 Tomorrowland Speedway 50

5.5 Astro Orbiter 51

- 5.6 Walt Disney's Carousel of Progress 52
- 5.7 Buzz Lightyear's Space Ranger Spin 52
- 5.8 Guardians of The Galaxy: Cosmic Rewind 53
- 5.9 Soarin' 54
- 5.10 Star Tours — The Adventure Continues 55
- 5.11 Star Wars: Rise of the Resistance 56
- 5.12 Millennium Falcon: Smugglers Run 58
- 5.13 Toy Story Mania! 59
- 5.14 The Twilight Zone Tower of Terror 60
- 5.15 Avatar Flight of Passage 62

6. A ORGANIZAÇÃO ESPACIAL NOS PARQUES DO WALT DISNEY WORLD 64

- 6.1 Mapas de fluxos 64
 - 6.1.1 Principais fluxos e a praça central 65
 - 6.1.2 Localização de banheiros e outros pontos de interesse no espaço 71
- 6.2 Mapas de atrações 75
 - 6.2.1 Categorias 76
 - 6.2.2 Ambiente 77
 - 6.2.3 Fila 78
 - 6.2.4 Altura mínima 79
 - 6.2.5 Público Alvo 80
 - 6.2.6 Temática 81

7. A D23 EXPO, A D23 BRASIL E O FUTURO DOS PARQUES DISNEY 82

- 7.2 Os painéis 83

8. O SEGREDO DA NARRATIVA DISNEY: A AVENTURA INFINITA 86

REFERÊNCIAS 88

Apêndice A - Mapas de atração

Anexo A - Diagramas EdFilms

Anexo B - Diagramas site ParkLore

1. INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação do tema e justificativa

Esse trabalho de conclusão de curso tem como origem o entusiasmo de estudar os bastidores, a elaboração e a construção do Walt Disney World (WDW), e o que o torna referência mundial quando se trata de parques temáticos. Este foi ainda incentivado pela experiência vivenciada como *cast member* do Walt Disney World (WDW) em 2022, depois de tê-lo visitado algumas vezes e ter pesquisado brevemente sobre as motivações que levaram Walt Disney à sua criação.

Utilizou-se diferentes tipos de pesquisa, que estão detalhados no item 1.3, e muitas informações também foram obtidas nas próprias experiências da autora no WDW. No período trabalhando como *cast member* foi possível conhecer o treinamento dado pela companhia àqueles que interagem com os visitantes dos parques, além de um conhecimento do que ocorre no *backstage* da atração *Star Tours*, onde a experiência se desenvolveu, e em algumas outras atrações conhecidas pelos bastidores, através de visitas guiadas.

O interesse pelo desenvolvimento desse tema pela ótica do design tem como base o conceito de “experiência do usuário”, que era para Walt Disney um dos pontos-chaves para a concepção da Disneyland e futuramente do WDW, e o fato deste conceito ter se tornado fundamental para a produção de design contemporâneo. Além disso, o conceito de *storytelling*, atualmente aplicado no campo do design, está presente na essência dos projetos da Walt Disney Company, sendo de extrema relevância na concepção das atrações individuais e dos parques como um todo, uma vez que o idealizador exigia que elas pudessem despertar a curiosidade, o imaginário e as emoções dos visitantes.

Sobre esse aspecto, mencionamos um depoimento de Harper Goff (2022, p.18), que relata o processo de criação e construção da pequena ferrovia idealizada por Walt Disney em sua propriedade na Califórnia (figura 1). Este foi um dos primeiros momentos em que Walt Disney percebeu a diferença entre trabalhar com profissionais que executam projetos de forma padronizada e racional, e trabalhar com indivíduos capazes de traduzir ideias inovadoras, com recursos também inesperados, e ainda aptos a dar possíveis (e bem-vindas) contribuições no processo. O projeto da ferrovia incluía um túnel curvo (figura 2), que foi questionado por um empreiteiro tradicional, que sugeriu o formato linear “porque era mais barato de ser construído”. Walt Disney, no

entanto, não aprovou a solução, defendendo que a experiência em um túnel no qual não se vê um fim nem a saída, mesmo que por um breve momento, é mais importante e divertida, daí a necessidade de ele ser curvo.

Figura 1 - imagem do trenzinho no jardim da casa de Walt Disney



Fonte: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2013/06/walt-disney-estate>, acessado em 30 de abril de 2024

Figura 2 - planta da propriedade de Walt Disney, com indicação do túnel curvo no canto inferior esquerdo.



Fonte: <https://www.disneyhistory101.com/new-blog-2/2018/9/8/walts-carolwood-barn>, acessado em 30 de abril de 2024

1.2 Objetivos

O desenvolvimento deste TCC apoia-se nos objetivos abaixo citados:

- Abordar o processo que ocorre no *Disney Imagineering*, equipe, ou melhor, operação que se empenha na tradução de ideias e universos fictícios para ambientes interativos, imersivos e materiais, que constituem este espaço encantador;
- Analisar o papel do design na concepção do *Disney Imagineering* e dos projetos que constituem o espaço como um todo, com enfoque nos parques de Orlando;

- Pesquisar e comparar atrações e fluxos de uso e circulação nos parques da Disney selecionados, para compreender a lógica da sua criação, através da organização dos espaços;
- Discutir as técnicas utilizadas nos projetos dos parques para incluir e encantar um público extremamente amplo e diverso (do ponto de vista quantitativo e qualitativo);
- Ilustrar, por meio de sketches, mapas e esquemas, exemplos de estratégias utilizadas para criar os ambientes mágicos dos parques;
- Entender os parques da Disney como produtos de um design de experiência.

1.3 Metodologia

A metodologia empregada neste TCC adotou os seguintes procedimentos de pesquisa:

1. Pesquisa bibliográfica (levantamento e estudo de fontes primárias), que forneceu elementos para as seguintes operações :
 - a. seleção de dados sobre o histórico da companhia e do funcionamento do *Walt Disney Imagineering*;
 - b. identificação de dados (descritivos, numéricos, estatísticos e iconográficos) acerca das atrações e dos parques do WDW;
 - c. organização dos dados em uma planilha, nomeando os campos observados.
2. Pesquisa exploratória (a partir dos conceitos de imaginário nos parques Disney e de design da experiência no âmbito de projeto em design). Esta pesquisa possibilitou articular os conceitos e os dados, bem como relacionar o que se conhecia da experiência pessoal com aspectos desvendados “dos bastidores” das atrações e da forma como o espaço se organiza para abrigá-las e promover experiências “mágicas”;
3. Pesquisa iconográfica, para o embasamento das análises dos parques e suas atrações, bem como dos fluxos e lógicas de organização do espaço. Para tanto, foi necessário:
 - a. pesquisar mapas existentes e desenvolver novos para dispor de forma visual os dados obtidos pela tabela desenvolvida nas etapas de pesquisa anteriores;
 - b. desenvolver mapas e esquemas a partir dos mesmos para compreender os caminhos e fluxos dentro dos parques do WDW.
4. Pesquisa descritiva, utilizada para organização das informações coletadas e das

informações produzidas, que se desenvolveu através de duas ações:

- a. descrever o processo de criação e evolução dos parques a partir de fontes primárias;
 - b. descrever experiências promovidas por diferentes atrações.
5. Pesquisa analítica - Este procedimento permeou todo o trabalho, ao estabelecer relações entre os dados obtidos nas pesquisas anteriores para discutir a experiência do usuário e como a proposta do parque se configura como design da experiência.

1.4 Desenvolvimento do TCC

Para o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso, dividiu-se sua estrutura em 6 capítulos, que funcionam como eixos da análise, discussão e crítica aqui proposta, e um capítulo conclusivo. Os capítulos estão listados a seguir, já com a numeração correspondente ao sumário deste trabalho:

2. A CONSTRUÇÃO DO PARQUE COMO NARRATIVA

2.1 O histórico da Walt Disney Company

2.1.1 As 5 chaves da Walt Disney Company

2.2 História e criação dos parques da Disney - o histórico do Walt Disney Imagineering

2.3 Design de experiência no campo do design

2.4 Storytelling no design

3. IMAGINEERING NO CAMPO DO DESIGN

3.1 Uma leitura dos projetos do Walt Disney Imagineering pelo ponto de vista do Design

4. OS PARQUES: CARACTERÍSTICAS, ANÁLISES E RELAÇÕES

4.1 As classificações originais

4.2 As classificações finais

4.3 A tabela

5. SKETCHES

5.1 Walt Disney World Railroad e Wildlife Express

5.2 Haunted Mansion

5.3 Peter Pan's Flight

5.4 Tomorrowland Speedway

5.5 Astro Orbiters

5.6 Walt Disney's Carousel of Progress

- 5.7 Buzz Lightyear's Space Ranger Spin
 - 5.8 Guardians of The Galaxy: Cosmic Rewind
 - 5.9 Soarin'
 - 5.10 Star Tours — The Adventure Continues
 - 5.11 Star Wars: Rise of the Resistance
 - 5.12 Millennium Falcon: Smugglers Run
 - 5.13 Toy Story Mania!
 - 5.14 The Twilight Zone Tower of Terror
 - 5.15 Avatar Flight of Passage
6. A ORGANIZAÇÃO ESPACIAL NOS PARQUES DO WALT DISNEY WORLD
- 6.1 Mapas de fluxos
 - 6.1.1 Principais fluxos e a praça central
 - 6.1.2 Localização de banheiros e outros pontos de interesse no espaço
 - 6.2 Mapas de atrações
 - 6.2.1 Categorias
 - 6.2.2 Ambiente
 - 6.2.3 Fila
 - 6.2.4 Altura mínima
 - 6.2.5 Público Alvo
 - 6.2.6 Temática
7. A D23 EXPO, A D23 BRASIL E O FUTURO DOS PARQUES DISNEY
- 7.1 A D23 Brasil
 - 7.2 Os painéis
8. O SEGREDO DA NARRATIVA DISNEY: A AVENTURA INFINITA

2. A CONSTRUÇÃO DO PARQUE COMO NARRATIVA

Na página inicial do site oficial da Walt Disney Company é possível encontrar a missão da empresa:

“The mission of The Walt Disney Company is to entertain, inform and inspire people around the globe through the power of unparalleled storytelling, reflecting the iconic brands, creative minds and innovative technologies that make ours the world’s premier entertainment company.”

“A missão da Walt Disney Company é entreter, informar e inspirar pessoas ao redor do globo pelo poder de storytelling inigualável, refletindo as marcas icônicas, mentes criativas e tecnologias inovadoras que fazem da nossa companhia a principal no mundo em entretenimento.” (tradução da autora)

É possível perceber que essa missão se encontra presente desde os primeiros projetos desenvolvidos pelos irmãos Walt e Roy Disney. O *storytelling* se dá de forma incomparável principalmente no ambiente dos parques, visto que o visitante, ou *guest* como é chamado pela companhia, não é apenas observador, mas está inserido em cada uma das histórias pelas quais passa durante sua visita a um dos parques.

2.1 O histórico da Walt Disney Company

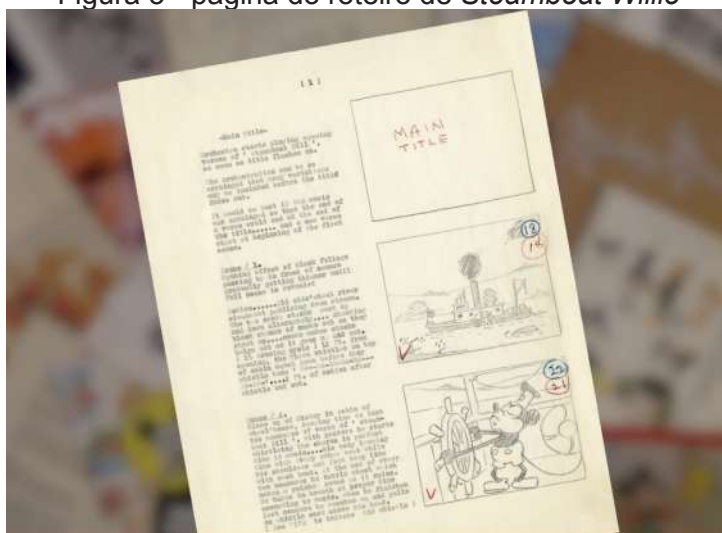
O *storytelling* faz parte do DNA da *Walt Disney Company* desde seu início em 1923, como um estúdio de animação chamado *Disney Brothers Cartoon Studio*. Atualmente a empresa é dona de mais de quase 40 empresas diferentes, que se dividem entre os 3 setores principais: entretenimento (mídia e conteúdos), ESPN (esportes) e experiências (parques e resorts, experiências de viagem e produtos de consumo).

O início da companhia foi consolidado a partir de uma ideia que deu origem à uma série, chamada “Alice Comedies”, sobre uma menina vivendo em um mundo de cartoons. Walt Disney então criou seu primeiro personagem principal de um desenho animado, chamado Oswald, o coelho sortudo. Após alguns problemas com os direitos de Oswald, que pertenciam na verdade à produtora e não ao próprio Walt Disney, os irmãos Disney passaram a ter o cuidado para que tudo criado pela companhia fosse legalmente deles e não houvessem mais situações como a ocorrida no caso de Oswald.

Em 1926, com dinheiro o suficiente para comprar um espaço maior para o estúdio, a empresa se mudou para o endereço da Hyperion Avenue. Foi neste local que Walt

Disney, junto de seu animador principal Ub Iwerks, criou o “rato que começou tudo”, Mickey Mouse. Este sim seria um personagem de sua propriedade e o início de uma produção de histórias que perdura até os dias de hoje. Mickey Mouse começou como um personagem de alguns cartoons silenciosos (*Plane Crazy* e *The Gallopin Gaucho*), que fizeram pouco sucesso, mas obteve sucesso com “Steamboat Willie” um curta com música sincronizada sobre um Mickey marinheiro (Figuras 5, 6 e 7). Também a partir da criação do Mickey, Walt Disney descobriu o potencial de arrecadar dinheiro com o licenciamento de personagens e marcas para produtos. Uma empresa de Nova Iorque ofereceu 300 dólares para produzir cadernos infantis com o Mickey, e como seus criadores precisavam do dinheiro, mesmo sendo pouco, eles aceitaram a proposta. Desde este produto já surgiram inúmeros outros produtos com personagens da Disney.

Figura 5 - página do roteiro de *Steamboat Willie*

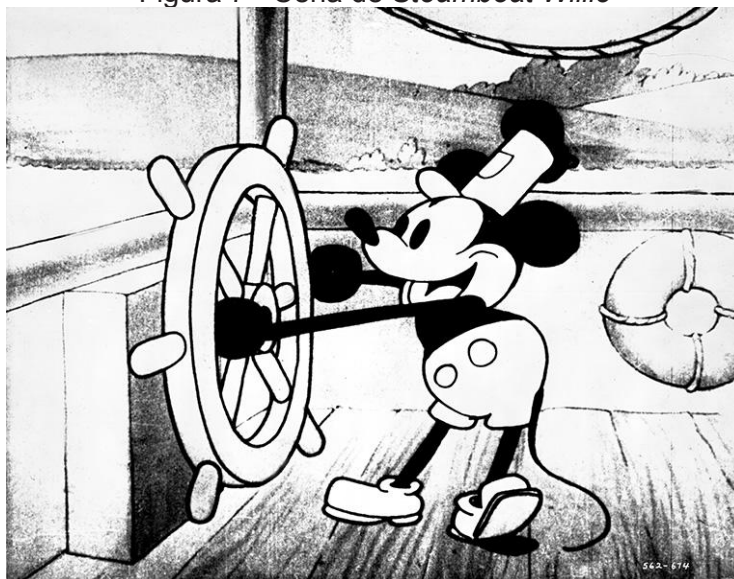


Fonte: <https://d23.com/d23-video/mickey-memories/>, acessado em 03 de junho de 2024

Figura 6 - desenho de quadro famoso de *Steamboat Willie*, presente no roteiro do curta



Fonte: <https://d23.com/d23-video/mickey-memories/>, acessado em 03 de junho de 2024

Figura 7 - Cena de *Steamboat Willie*

Fonte: <https://d23.com/a-to-z/steamboat-willie-film/>, acessado em 03 de junho de 2024

Em 1929 a empresa conhecida como *Disney Brothers Cartoon Studios* transformou-se em 4 diferentes empresas: *Walt Disney Productions; Ltd. Walt Disney Enterprises; Liled Realty and Investment Company*, e a *Disney Film Recording Company*.

O estúdio seguiu a criação de *Steamboat Willie* com uma série de curtas musicais com personagens variados, chamada *Silly Symphonies*. Foi um desses curtas, chamado *Flower and Trees*, o primeiro curta colorido, que ganhou o *Academy Award®* de 1932. Em 1934 Walt Disney resolveu produzir o primeiro filme longa metragem animado, *Branca de Neve e os Sete Anões*, que seria lançado em 1937.

Apesar de ter sido um enorme risco e ter inicialmente causado dúvidas, o filme foi um grande sucesso de bilheteria e crítica. *Branca de Neve* foi o primeiro de uma série de filmes de animação, atuais clássicos, que compõem a chamada Era de Ouro da Disney: *Pinóquio* e *Fantasia* (ambos de 1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942). Foi neste período também que o estúdio, precisando de um espaço maior, mudou-se para Burbank, na Califórnia. Apesar de serem filmes de sucesso e alta qualidade técnica, tiveram um custo de produção muito alto, a partir de 1939, devido à Segunda Guerra Mundial, e, com isso, a arrecadação com os filmes não foi o suficiente para recompor a empresa financeiramente. Isso ocasionou a demora para que outras animações da mesma qualidade fossem produzidas novamente. Durante a Guerra, Walt Disney, como um americano patriota, usou seus estúdios para ajudar com vídeos para treinamento de soldados e propagandas nacionais. Também nesse período foram produzidas animações mais curtas e de menor escala. Em 1950 o estúdio se aventurou com seu primeiro longa metragem live action denominado *Treasure Island*, em 1950, e no mesmo ano lançou sua primeira série de televisão, *One Hour in Wonderland*.

Em 1952 Walt Disney fundou a *WED Enterprises*, nome originado pelas iniciais de seu nome, Walter Elias Disney, empresa que futuramente viria a se tornar a Walt Disney Imagineering. Iniciada como uma espécie de projeto secreto, *WED Enterprises* foi o início da tentativa do empreendedor de expandir suas histórias para o mundo real. Foram diversos fatores que levaram Disney a sua ideia ambiciosa de construir a *Disneyland*, mas entre eles estava a sua insatisfação com o fato de que seus filmes e animação não podiam ser modificados e atualizados; uma vez prontas as histórias estavam completas e de certa forma imutáveis. Foi então que, com alguns de seus funcionários mais confiáveis e com grande ajuda de seu irmão Roy, o sonhador pôde concretizar suas ideias, inaugurando a *Disneyland* em 1955. Desde então a companhia expandiu, apesar de contar com desafios em seu caminho, e hoje é composta por 6 complexos de parques ao redor do mundo, em 3 continentes diferentes, além de observarmos seu crescimento exponencial nas áreas de mídia e conteúdos, com a aquisições como a *LucasFilm* e *Marvel Studios*.

2.1.1 As 5 chaves da Walt Disney Company

Figura 8 - Imagem oficial da Walt Disney Company contendo as five keys, ou cinco chaves



Fonte: <https://blogmickey.com/2021/03/disney-debuts-new-five-keys-logo-places-emphasis-on-inclusion/>, acessado em 3 de junho de 2024

As cinco chaves da Walt Disney Company (figura 8) são os valores responsáveis por guiar toda e qualquer ação realizada pelos *cast members* quando estão trabalhando. São elas: *safety* (segurança), *courtesy* (cortesia), *inclusion* (inclusão), *show* (espetáculo) e *efficiency* (eficiência). Existe uma hierarquia entre elas, sendo a inclusão uma espécie de chave que engloba e está presente em todas as outras e a hierarquia de prioridade entre as outras quatro chaves segue a ordem em que já foram citadas: segurança, cortesia, espetáculo e eficiência.

A segurança foi desde o início de sua concepção para a Disneyland uma das maiores preocupações de Walt Disney. Para que os *guests* possam relaxar e aproveitar o ambiente dos parques é necessário que saibam que estão seguros para que suas preocupações sejam mínimas. Por isso, a prioridade de todo funcionário deve ser sempre a segurança: própria, de outros funcionários e dos visitantes.

A cortesia é outro valor trazido por Disney, que se viu profundamente decepcionado com o atendimento em parques de diversões como *Coney Island*. Portanto, todo e qualquer cliente deve ser tratado como um VIP, indo além da simples educação, oferecendo um serviço amigável exemplar e de excelência em hospitalidade.

O show, ou espetáculo, é essencial para que as histórias possam ser contadas e até as tarefas mais mundanas devem ser encaradas como parte do espetáculo, mantendo o personagem e aperfeiçoando as narrativas no ambiente.

A eficiência é, de certa forma, requisito e resultado das outras chaves apresentadas. Focando na segurança, cortesia e espetáculo, além do trabalho em grupo com outros *cast members*, é possível atingir uma melhor eficiência. Ao mesmo tempo, quanto mais eficientes em suas tarefas, melhor é o atendimento prestado, e conseqüentemente melhor a experiência do visitante e sua vivência dentro da narrativa apresentada.

Por fim, a chave da inclusão foi a última a ser incluída pela companhia, em 2021, como uma tentativa de se adequar às mudanças culturais atuais, reforçando que a Disney deve ser um local para todos, independente de sua cultura ou outras características. Apesar de ser uma adição recente aos pilares que guiam as interações dos *cast members* com os *guests*, já era um desejo de Walt Disney, desde suas primeiras ideias para a *Disneyland*, de que todos se sentissem bem vindos e acolhidos nos parques. Em seu próprio discurso de abertura da *Disneyland*, em 1955, o sonhador inicia com a frase “*To all who come to this happy place: Welcome.*”, em tradução da autora para português: “Para todos que vêm para esse lugar feliz: sejam bem vindos.”

2.2 A criação dos parques da Disney - o histórico do *Walt Disney Imagineering*;

Neste capítulo será detalhada a trajetória histórica do *Walt Disney Imagineering*, desde momentos que contribuíram para sua criação em 1952, como *WED Enterprises*, até o ano atual de 2024, incluindo acontecimentos chave para a companhia e para os parques.

Sempre que questionado sobre a inspiração para a criação da Disneyland, Walt Dis-

ney contava sobre o dia que, saindo com suas filhas para passear, se viu sozinho sentado em um banco comendo amendoins enquanto elas se divertiam em um carrossel; e nesse momento teria surgido a ideia de um local onde os adultos pudessem se divertir junto com as crianças. O contexto é na verdade mais complexo, porém, sabendo do poder do *storytelling*, o criador preferiu focar em uma única história marcante para conquistar o público. A ideia que levaria à construção da Disneyland teve influência de diversos fatores durante a vida de Walt Disney: sua paixão por trens, *World Fairs* e parques de diversão como o *Coney Island's Sea Lion Park*, uma visita ao *Tivoli Gardens* (um parque ou jardim limpo e organizado que contava com algumas atrações de parques de diversão), o *Greenfield Village* (ambiente de “história viva” com atores encenando a vida dos primeiros estadunidenses), a *Knott's Berry Farm* (fazenda que oferecia refeições caseiras que com o aumento da popularidade passou a abrigar um cenários com pequenas atrações para entreter os visitantes enquanto esperavam). Além disso, havia em Walt Disney o desejo de tornar suas histórias em algo vivo e interativo, que pudesse ser constantemente atualizado e melhorado.

Em 1952, a partir de suas inspirações e com uma ideia já minimamente estabelecida de quais seriam seus planos, Walt Disney reúne um time de designers, artistas e engenheiros de sua confiança e funda a *WED Enterprises*, nome a partir das iniciais de seu nome (Walter Elias Disney). O foco inicial da empresa era combinar tecnologia e *storytelling* para criar experiências imersivas.

O primeiro grande projeto foi a *Disneyland*, em Anaheim, Califórnia. Em um final de semana de 1953, Walt Disney se juntou a Herb Ryman, artista que havia trabalhado em produções do Walt Disney Studios, e supervisionou-o enquanto ele criava o primeiro desenho ilustrando o que se tornaria o *Disneyland Park*. Foi com este diagrama que Roy Disney conseguiu convencer investidores novaiorquinos a embarcarem no projeto e que Walt Disney conseguiu a parceria com a produtora *ABC*, criando a série de TV *The Disneyland Story*, que promoveu o parque e propriedades a serem desenvolvidas pela *WED Enterprises*.

Em 17 de julho de 1955 foi inaugurado o *Disneyland Park*, com 18 atrações originais. Apesar de algumas dificuldades durante os primeiros dias, o parque foi um sucesso e em pouco tempo novas atrações foram abertas. Em 1959 foram estreadas *Matterhorn Bobsleds*, *Submarine Voyage* e o *Monorail*. A *New York World's Fair* em 1964 permitiu a criação de novas atrações como o *Carousel of Progress* e “*it's a small world*”, que seriam logo implementadas em Anaheim.

Em meio ao sucesso de seu primeiro grande projeto, Walt Disney já estava pensando no próximo. Com compras de terrenos na Flórida somando mais de 11 mil hectares no

total, o sonhador queria ir além de um parque de diversão e utilizar os recursos disponíveis no seu departamento para criar uma pequena sociedade futurista, buscando resolver problemas de mobilidade e convivência urbana, como uma espécie de laboratório vivo. Este projeto foi chamado de *EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow)*, ou Protótipo experimental de comunidade do amanhã).

Apesar do anúncio ao final de 1965 sobre um projeto novo sendo desenvolvido na Flórida, pouco tempo depois, em dezembro de 1965 Walt Disney faleceu. Seu irmão mais velho, Roy O. Disney abandona então a aposentadoria para se manter à frente da *Walt Disney Company* e colocar em prática o último sonho de Walt. O projeto, porém, manteve o foco em um parque similar à *Disneyland*, com hotéis e sistemas de transporte integrados, e a ideia de *EPCOT* deixada para outro momento. Apesar de dificuldades enfrentadas com a perda de liderança criativa de Walt Disney e desafios físicos nos terrenos da Flórida, no dia 1º de outubro de 1971 o complexo *Walt Disney World* foi inaugurado com o parque *Magic Kingdom*. No início houveram críticas em relação à falta de oferta de atrações, porém o parque também foi um sucesso e com a abertura de novas atrações e algumas melhorias nos parques as críticas foram abafadas.

Em 1982 foi finalmente inaugurado o *EPCOT Center*, como um parque temático que combina futurismo e cultura, honrando a ideia original de Walt Disney. Em paralelo à construção do *EPCOT Center* no *Walt Disney World*, os *imagineers* também estavam com a missão de adaptar a *Disneyland* para a cultura e o clima japonês, com o desenvolvimento da *Tokyo Disneyland*, que inaugurou em 1983.

Entre os anos de 1984 e 1994, durante a liderança de Michael Eisner e Frank Wells, o *Imagineering* viu um momento de inovação, investimentos e prosperidade. Em 1989 foi inaugurado mais um parque no *Walt Disney World*, o *MGM Studios*, atual *Disney's Hollywood Studios*, que combinava a ideia de parque temático com elementos de estúdios de gravação. Em 1992 foi inaugurada a *Disneyland Paris*, que exigiu um nível diferente de sensibilidade à atenção aos detalhes no processo de design e *storytelling*, considerando a cultura europeia e sua história. Apesar de contar com alguns sucessos, o projeto em solo francês foi inicialmente um desafio financeiro para a companhia.

Foi também neste período que os resorts contaram com expansões para além dos parques, transformando os complexos em locais a serem visitados em mais de um dia. Além disso, o histórico de Eisner na indústria cinematográfica facilitou colaborações com Hollywood, como *Star Tours*, a primeira atração em um parque Disney que tomava como base da temática um filme de propriedade externa.

Momentos de incerteza permearam o *Walt Disney Imagineering* entre as décadas de 1990 e 2000, quando outras áreas da companhia foram priorizadas em detrimento dos investimentos em parques. Pressões financeiras levaram a companhia a focar em renda acima de criatividade, afetando a qualidade dos parques. O parque *Disney California Adventure*, aberto em 2001, foi criticado por falta de imersividade e atrações encantadoras.

Em 2005 Bob Iger assume o papel de CEO ou Diretor Executivo da *Walt Disney Company*, e começa a promover mudanças. Iger promoveu a aquisição da *Marvel*, *Lucasfilm* e *Pixar*, trazendo ainda mais conteúdo e recursos para o desenvolvimento de novas atrações inovadoras por parte dos *imagineers*. O empenho de Iger na produção de ambientes de qualidade e imersivos começa a se provar com a inauguração da *Cars Land* no *Disney California Adventure*.

Em 2016, demonstrando o comprometimento da companhia com públicos internacionais, inaugura o *Shanghai Disney Resort*, com a promessa de ser “Autenticamente Disney, distintamente chinês”. O novo parque teve enorme sucesso por uma série de razões, além de entregar o conceito prometido, as experiências do parque foram extremamente inovadoras. O castelo é o maior de todos os parques Disney, representando todas as princesas e abrigando uma série de experiências, como uma atração e um restaurante. Atrações como *The Tron Lightcycle Run* e *Pirates of the Caribbean: Battle for the Sunken Treasure* estabeleceram novos padrões para atrações imersivas com o uso de tecnologias de ponta. Por fim, a colaboração próxima com o governo chinês e corporações locais permitiram sensibilidade cultural e sucesso operacional.

Seguindo o ritmo de atrações imersivas, em 2019 foi inaugurada nos parques *Disneyland* (Califórnia) e *Disney's Hollywood Studios* (Flórida) a nova área temática de *Star Wars* chamada *Galaxy's Edge*. Com um planeta criado exclusivamente para a concepção desta área, um nível extremamente rico de detalhes, funcionários treinados para atuar de acordo com suas histórias dentro do universo de *Star Wars*, sinalizações e produtos com textos em línguas alienígenas, e duas atrações extremamente inovadoras, o *Galaxy's Edge* atingiu níveis nunca antes alcançados de *storytelling* imersivo.

Com a pandemia em 2020, os parques Disney ao redor do mundo foram obrigados a fechar suas portas por períodos nunca antes vistos. Após uma volta gradual e com uma série de restrições a serem respeitadas, os parques passaram a abrigar convidados novamente, com algumas influências deste período perdurando por mais tempo, mesmo com o fim das restrições.

Finalmente, no atual ano de 2024, na *D23 Expo* e na *D23 Brasil* foram anunciados novos planos de expansão para diversos dos parques dos complexos Disney, explo-

rando ainda mais as áreas de *storytelling* e experiências imersivas.

É válido mencionar porém, que apesar dos diversos avanços tecnológicos sendo utilizados no desenvolvimento de novas atrações ou recursos para os parques, o foco do *Walt Disney Imagineering* mantém o mesmo valor fundamental de sua criação em 1952. Tal fato pode ser confirmado pelas falas de Jon Snoddy (executivo sênior do *Advanced Development Studio* no *Walt Disney Imagineering*) e Dave Crawford (executivo em engenharia de desenvolvimento de atrações no *Walt Disney Imagineering*) no quinto episódio da série *The Imagineering Story*.

Jon Snoddy afirma que:

“(No *Imagineering*) Você precisa construir a melhor tecnologia que você já construiu na sua vida e depois precisa torná-la invisível. Se um visitante sai de uma atração dizendo “Essa foi uma máquina incrível, um robô incrível, um simulador incrível” nós falhamos miseravelmente.”

Enquanto Dave Crawford menciona o autor de ficção científica Arthur C. Clarke:

Arthur C. Clarke uma vez disse “Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia”. Essa frase de Arthur C. Clarke é uma das declarações de visão do nosso departamento. Nosso trabalho não é sobre tecnologia, apesar disso ser o que trabalhamos quase todo dia, não é sobre a tecnologia, mas sobre a experiência.

2.3 *Experience Design* no campo do design

O objetivo deste trabalho é, até certo ponto, compreender os processos que existem no *Walt Disney Imagineering* e os recursos que permitem o sucesso da companhia na transformação do imaginário em material e tangível, que possa ser vivenciado. Como cita Cynthia Nojimoto em sua tese sobre design para experiência:

Um exemplo de empresa bem sucedida (ou pelo menos a mais famosa) na venda de experiências é a The Walt Disney Company. Promovendo experiências através de seus vários parques temáticos, a empresa ainda conseguiu associar serviços e produtos às experiências – de suvenires, vestuário e brinquedos a hotéis, restaurantes e apresentações musicais de teatro. (2009, p.35)

O entendimento do *Experience Design* nos leva a refletir sobre essa dimensão dos projetos nos parques e auxilia na compreensão das estratégias adotadas e criadas para promover as experiências de forma concreta e interativa, individual ou em grupo, em estruturas construídas, simuladas ou em apropriações de paisagens naturais. Neste capítulo falaremos brevemente sobre conceitos dessa área do design que podem ser relacionados aos trabalhos do *Walt Disney Imagineering* e que poderão ser revisitados nas análises realizadas nos capítulos seguintes.

No livro *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage* (1999), Joseph Pine e James Gilmore discorrem sobre a economia da experiência, afirmando que é cada vez mais evidente a necessidade de se focar em experiências para um

modelo econômico de sucesso; não sendo o suficiente focar em apenas produtos ou serviços. Enquanto o serviço foca em uma atividade, a experiência foca na memória gerada por ela; o objeto se torna uma ação. Uma experiência, além de ter início, meio e fim, como uma narrativa, também ativa as emoções e os sentidos, tendo maior impacto na percepção do usuário e em suas opiniões.

Alguns dos conceitos para que se obtenha sucesso na concepção de experiências, portanto, são um *storytelling* bem estruturado (conceito expandido no capítulo 2.4), envolvimento emocional e multissensorial, além de um ambiente imersivo, claro e coerente. Além disso, é necessário considerar o design centrado no usuário, dado que, ao valorizar as necessidades e particularidades do usuário, se permite não só uma boa usabilidade, mas uma superação das expectativas, gerando experiências positivas e gratificantes.

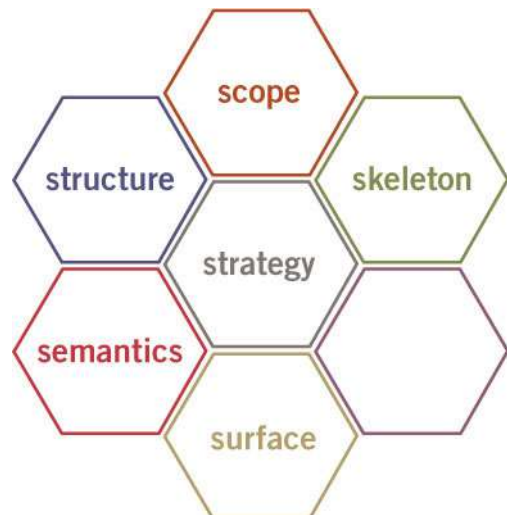
Neste capítulo base também é importante citar o trabalho de Peter Morville, que em seus estudos acerca da área de *User Experience*, conceito popularizado como UX, desenvolve dois diagramas, o *User Experience Honeycomb* (2004) e o *the User Experience Strategy Honeycomb* (2007). Neles, Morville busca mostrar as qualidades de um trabalho focado na experiência (figura 9) e estratégias a serem utilizadas no processo (figura 10).

Figura 9 - User Experience Honeycomb



Fonte: https://semanticstudios.com/user_experience_design/

Figura 10 - The User Experience Strategy Honeycomb



Fonte: https://semanticstudios.com/user_experience_strategy/

Quando se trata de qualidades, é necessário que uma experiência seja útil, usável, desejável, encontrável, acessível, crível, e principalmente valiosa, não só para o usuário, mas também para os objetivos da organização responsável pela mesma. Já no caso das estratégias, além dos pontos colocados no diagrama (estrutura, esco-

po, esqueleto, semântica e superfície) há um espaço vazio; segundo Morville (2007), assim como nosso entendimento de estratégias de UX, o diagrama se mantém incompleto, já que ainda não temos todas as respostas, havendo espaço para aprimoramento futuro.

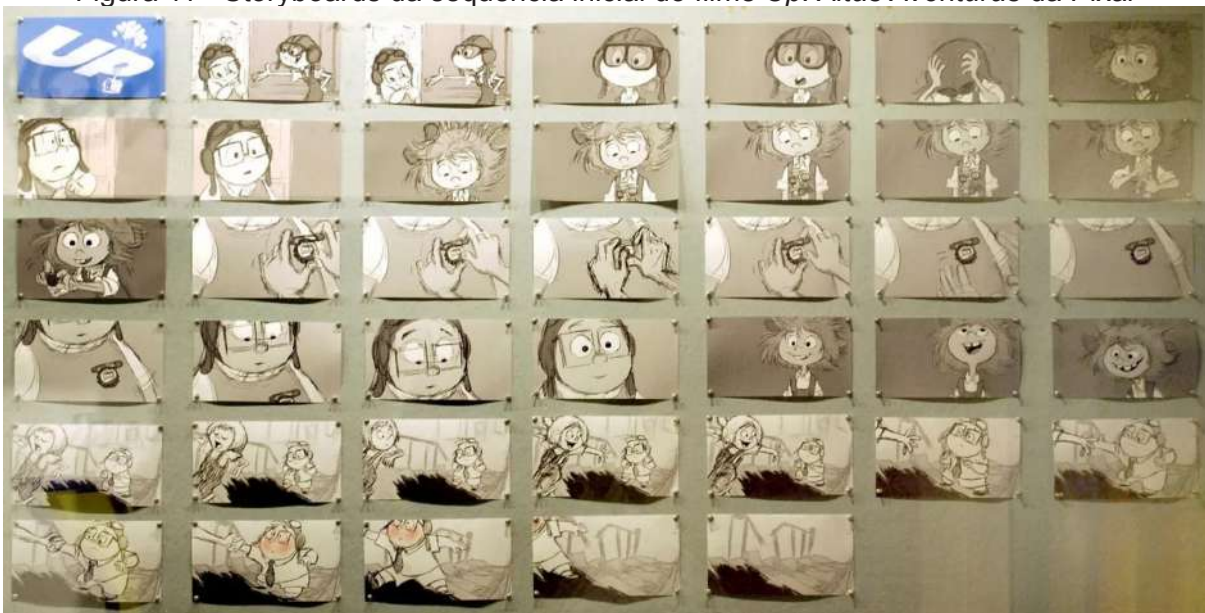
2.4 Storytelling no design

Storytelling é um termo em inglês que pode ser traduzido literalmente para o português como narrativa. Como um conceito, porém, vai além de uma simples narrativa; trata-se da arte de contar histórias, levando em consideração diferentes elementos, como o arco narrativo, a jornada do herói, e as emoções geradas por ela.

Neste Trabalho de Conclusão de Curso, interpretamos diferentes recursos presentes no *storytelling*, a partir do livro “O design como storytelling” de Ellen Lupton (2017), dando ênfase aos conceitos mais relevantes para a concepção e criação de atrações e outros ambientes nos parques da Disney.

Para que produza significados e resultados satisfatórios, como entretenimento ou como recurso para construção de imaginários, uma história precisa de alguns ingredientes mínimos: o arco narrativo, que representa uma ação com início meio e fim; uma mudança, ou seja, uma situação que leva à transformação de uma personagem ou de uma ação; um tema, que apresente um propósito ou princípio maior; coerência, ou seja, existem detalhes concretos e relevantes para suportar os desdobramentos das ações narradas; e finalmente verossimilhança, em relação às regras criadas dentro do universo em que a história acontece (Lupton, 2017).

Figura 11 - Storyboards da sequência inicial do filme *Up: Altas Aventuras* da Pixar



Fonte: <https://boards.com/blog/7-of-pixars-best-storyboard-examples-and-the-stories-behind-them>,
acessado em 06 de maio de 2024

Os **storytellers** ou contadores de histórias desenvolvem e se utilizam de ferramentas para facilitar a visualização da mesma e obter um resultado eficaz. Uma dessas ferramentas é parte importante do processo de criação de animações e é constantemente desenvolvida por estúdios como a Pixar: o *storyboard*. Trata-se de uma série concisa de imagens responsáveis por retratar uma ação específica (figura 11). Os **storyboards** permitem uma visão panorâmica e mais dinâmica da história, facilitando o entendimento de possíveis pontos de desafios ou problemas na sequência como um todo. Este recurso ou técnica apresenta-se também como uma forma rápida de desenvolver versões alternativas para momentos isolados dentro do contexto da história. A partir dessa visualização é possível conferir a presença de todos os ingredientes necessários para a narrativa, e criar uma história gratificante com mais facilidade.

Outro aspecto importante da narrativa é a **jornada emocional**, ou seja, os sentimentos que são desencadeados ao longo de uma trama. Ela é construída com pontos de maior e menor intensidade emocional e, assim como o arco narrativo, a curva emocional da narrativa muda com o desenrolar da própria narrativa. Estudos sobre o comportamento humano são fonte de informação para a criação de personagens críveis e identificáveis com o público, uma vez que ajudam os autores a conceber a forma ideal de evocar emoções, a partir das histórias construídas. Emoções afetam as ações humanas diariamente; muitas decisões são tomadas a partir de hábitos, instintos ou influências externas. Além disso, o estado emocional de uma pessoa também afeta sua forma de pensar como destaca a psicóloga estadunidense Martha Nussbaum: “Emoções não são apenas o combustível que alimenta o mecanismo psicológico de uma criatura racional, elas são parte altamente complexas e desordenadas do próprio raciocínio desta criatura” (2001, pp. 1-16)

O **storytelling**, além de utilizar uma série de ferramentas que podem auxiliar o processo projetual no design, pode por si só ser uma ferramenta valiosa. A partir dele podemos, por exemplo, mergulhar no âmbito do design ficcional e do design multisensorial. A abordagem pelo *storytelling* também auxilia no entendimento da economia da experiência, no **processo de co-criação** e no desenvolvimento de personas. Ele ainda pode ser uma ferramenta para a compreensão de como o olhar do usuário guia a forma como ele recebe as informações de um produto, serviço ou experiência.

O **design ficcional** se apropria do storytelling como forma de criar cenários futuros. É possível realizar previsões de situações mais ou menos plausíveis de acordo com tendências passadas ou acontecimentos presentes. Assim, o design ficcional também consegue assumir uma ideação ambiciosa, surrealista ou extremamente futurista, para problemas atuais, abrindo o olhar do autor e do receptor/usuário a partir do que poderia ser considerado impensável. Também podem ser imaginadas soluções a

partir de conexões forçadas entre funções, produtos ou conceitos inicialmente conflitantes, a partir do design ficcional, mas que potencialmente se transformam em ideias inovadoras, concretas e possíveis.

O design, como tradicionalmente se conhece, costuma focar muito mais na visão do que nos outros sentidos quando pretende ativar um tipo de comunicação (especialmente a voltada para provocar o consumo). O **design multissensorial**, por sua vez, defende que se deve incorporar à experiência vivenciada através do produto, a gama completa dos sentidos e da experiência corpórea como um todo. Tudo na vida envolve uma experiência, vivenciada e afetada por todos os sentidos, desde sons e aromas até texturas e formatos. Este viés também facilita a produção de um design mais empático. Ao se levar em consideração a influência de todos os sentidos quando se desenvolve uma experiência, torna-se mais natural no processo a inclusão de pessoas com diferentes tipos de deficiência (visual, auditiva, motora, mental, etc), e a consideração de como essas diferenças podem afetar as experiências quando enfrentadas com soluções muito restritas para um problema ou situação.

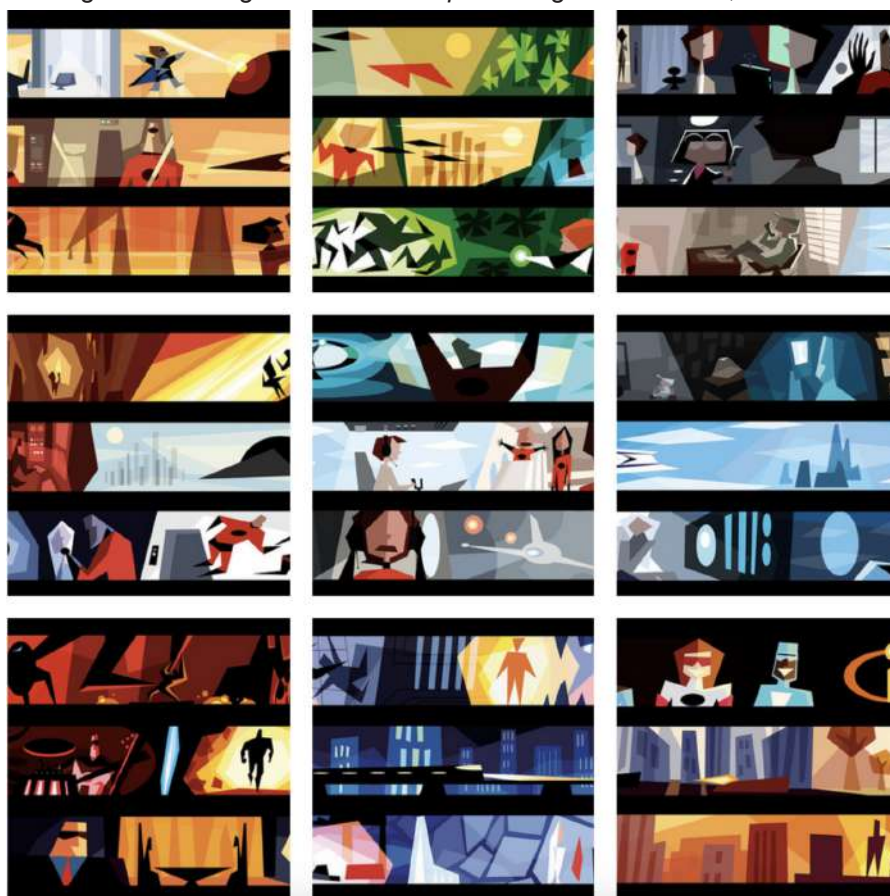
A economia da experiência, modelo econômico mais recente e que busca focar mais em experiências ao invés de apenas produtos ou serviços, é outro beneficiário do uso de *storytelling*. Enquanto o serviço foca em uma atividade, a experiência foca na memória gerada por ela; o objeto se torna uma ação. Uma experiência, além de possuir início, meio e fim como uma narrativa, também ativa as emoções e os sentidos. Foi descoberto que os dois momentos de maior influência na percepção de um usuário sobre uma experiência são o ponto de maior intensidade emocional e o final. Não é incomum que designers deem uma atenção maior ao final de uma experiência ou adicionem uma recompensa ou mimo emocional após algum momento de estresse durante a vivência, já que é inegável o quanto esses fatores influenciam a opinião final do usuário e sua probabilidade de repetir a experiência. É nesse contexto que surge o termo UX (user experience ou experiência do usuário), hoje tão presente e influente no campo do design.

Outras ferramentas que permitem um design centrado no usuário, além de resultar em um projeto mais empático, são a **co-criação** e o **desenvolvimento de personas**. Co-criação nada mais é do que inserir o próprio usuário no processo projetual. A partir de uma série de ferramentas e atividades, o usuário é colocado próximo ao designer, passando a ser visto como especialista no assunto e podendo participar ativamente do processo de ideação ou criação. Já o desenvolvimento de personas trata-se de uma forma mais indireta de se projetar com foco no usuário. Uma persona é um usuário arquétipo que utiliza algum produto ou participa de alguma experiência. A partir dela e do *storytelling* é possível estabelecer suas características e criar um cenário e a

história ao redor delas, imaginando como ela agiria em diferentes situações, quais seriam pontos altos em sua experiência e onde estariam suas dificuldades.

Para aprofundar a dimensão emocional do *storytelling*, também é imprescindível mencionar o uso de cores e a influência que estas exercem sobre o usuário ou espectador de uma história. Primeiramente, sabe-se que cores possuem significados simbólicos já conhecidos e aceitos culturalmente, porém dependendo de como são utilizadas, a mesma cor pode representar conceitos opostos; por exemplo, vermelho é uma cor que pode representar tanto o amor, como a violência. Levando esses fatores em consideração, a utilização de diferentes cores em produtos, ambientes, filmes, etc. pode induzir o usuário a experimentar ou sentir com maior intensidade aquilo que está sendo representado por elas. Uma mesma cena em um filme pode se tornar mais melancólica por exemplo, se for apresentada com tonalidades mais azuladas e frias. Um exemplo de como cores são utilizadas no *storytelling* pode ser percebida no próprio processo de criação de filmes na Pixar com os chamados *Color Scripts* (figura 12), roteiros de cor feitos a partir dos *storyboards*, nos quais os artistas e produtores da animação podem analisar se as emoções corretas estão sendo transmitidas em cada cena e se a sequência de esquemas de cor e de emoções está coesa.

Figura 12 - Imagens do *color script* do longa *Os Incríveis*, da Pixar.



Fonte: <https://boords.com/blog/7-of-pixars-best-storyboard-examples-and-the-stories-behind-them#pixar-and-disney-movie-storyboards>

Além disso, o uso de cores é um recurso valioso para guiar o olhar do observador. O olhar revela uma ação constante da atenção do usuário/receptor, e este é ativado em um percurso habitual (na sociedade ocidental normalmente se dá de cima para baixo e da esquerda para direita), mas pode ser desviado, por exemplo, por pontos de interesse inseridos neste percurso. Surpresas também costumam atrair o olhar humano, já que normalmente significam uma novidade positiva e gratificante, ou um perigo que exige atenção. Ademais, vale ressaltar que a forma como as informações são apresentadas e como as cores são utilizadas nessa apresentação pode não só criar pontos de atenção, mas também disfarçar informações que se quer esconder.

A maneira como o design expõe as informações, indicando o início, meio e fim da narrativa sendo mostrada, afeta a forma como as mesmas são apreendidas, o que, por sua vez, influencia a tomada de decisão do observador, afetando também sua percepção, suas ações e o consumo em relação ao projeto em questão. Como veremos posteriormente, estes recursos são muito explorados nas implantações das atrações nos parques Disney e no próprio projeto do parque como um todo, de tal forma que esta “narrativa não-verbal” possa ser “percebida/sentida”, ainda que não se tenha consciência plena de sua manifestação concreta.

É possível concluir, portanto, como cita Lupton (2022) no livro *O Design como Storytelling*, que qualquer projeto de design é um campo de atividade, que ganha vida com o movimento de olhares e de corpos, durante as interações que se estabelece com o usuário/receptor.

3. IMAGINEERING NO CAMPO DO DESIGN

O campo do design engloba projetos visuais, de produtos e principalmente de experiências. O *Walt Disney Imagineering* conta com profissionais de diversas áreas para poder materializar as ideias e histórias criadas para os parques da Disney. Apesar de teoricamente o design ser apenas uma de muitas disciplinas presentes dentro do *Imagineering*, a forma como os projetos são desenvolvidos e o foco inegável na experiência e no *storytelling* estão diretamente ligados à metodologia de projeto utilizada no design, principalmente quando consideramos o design centrado no usuário, ainda que este não seja a principal questão deste TCC.

3.1 Uma leitura dos projetos do *Walt Disney Imagineering* pelo ponto de vista do Design

O contexto da companhia e dos conceitos apresentados no capítulo anterior nos trazem finalmente à relação entre o design e os projetos realizados no *Walt Disney Imagineering*. Os parques Disney se constroem como um compilado de narrativas, que juntas constituem uma grande história na qual a “câmera” captando os acontecimentos é o próprio olhar do visitante que vivencia cada parte da experiência em sua visita. Na concepção dos ambientes e atrações para os parques Walt Disney se importava com cada detalhe, visando proporcionar aos visitantes a melhor experiência e portanto as melhores memórias possíveis. Tal atenção ao detalhe pode ser percebida na fala de Coulter Winn (*ex-Imagineer*) sobre o que John Hench lhe ensinou sobre os quatro níveis de detalhe em seu primeiro dia no departamento:

Primeiro nível de detalhe: você está no campo, observando pelas árvores e vê o campanário da igreja. Segundo nível de detalhe: você está entrando na cidade e se depara com a rua principal. Você pode ver a alameda, o canteiro central, as árvores, os bancos. Terceiro nível de detalhe: você está de pé na calçada, observando uma bela casa. Você pode notar a cor, a textura, os materiais, a escala, o estilo arquitetônico. Quarto nível de detalhe: você está de fato indo até a porta da casa, pegando a aldrava, batendo na porta, e pode sentir a temperatura do metal, a textura do metal, se ela está deformada, se há tinta nela, se está levemente lascada. No *Imagineering*, sempre precisamos chegar ao quarto nível de detalhe pois precisamos imergir nossos visitantes nas histórias e torná-las muito críveis, aquela aldrava precisa ser completamente real. (2019)

Nos capítulos exploratórios e de análise a seguir, há então uma busca pela compreensão desses desenvolvimentos que consideram do geral ao particular, que sobrepõem a imagem vista à experiência sentida. Há inicialmente a categorização e o

estabelecimento de relações entre as diferentes atrações presentes nos 4 parques temáticos do complexo *Walt Disney World* na Flórida. Uma seleção dessas atrações passa então por análises individuais, por meio de sketches e de considerações sobre o contexto e história das mesmas. Posteriormente os parques são vistos como um todo, sendo explorados os fluxos e a organização espacial dentro deles, além de um estudo iconográfico das relações entre as diferentes categorizações de atrações e a disposição delas no espaço.

A seguir faremos uma breve menção aos 10 mandamentos dos *imagineers*, pois, embora não se pretenda discorrer sobre eles, citá-los resumidamente faz-se necessário pois, de certa forma, quando se propõe compreender o que define e caracteriza o “conceito de parque Disney”, observa-se que os mandamentos se relacionam com conceitos do campo do Design já citados neste trabalho, como o Design de experiências e o próprio *storytelling*.

Os 10 mandamentos que guiam o trabalho dos *imagineers* são conceitos reunidos no livro *One Little Spark*, ou *Uma Faísca de Imaginação* na edição em português. O livro foi escrito por Marty Sklar, um *imagineer* que trabalhou na Disney por mais de 50 anos, sendo o único a estar presente na inauguração de todos os parques desde a *Disneyland* da Califórnia em 1955 até a *Shanghai Disneyland* em 2016. Durante sua trajetória na companhia, Sklar trabalhou com diferentes gerações de *imagineers*, e acompanhou a evolução do departamento, o que contribuiu para a síntese de seus aprendizados em sua obra literária citada.

O primeiro mandamento do *Imagineering* é também um dos pilares principais de um projeto em design: conhecer o público alvo. Se consideramos o público alvo e suas especificidades para projetar um produto ou serviço com êxito, o mesmo ocorre nos projetos para os parques Disney. Cada projeto novo identifica um grupo como público alvo em mente, como por um tipo de atração ou tema especial, e são os detalhes a respeito deste público alvo que guiam as decisões tomadas no projeto.

O segundo mandamento se relaciona diretamente com o design centrado no usuário e o design empático. É essencial para a construção das atrações que os funcionários do departamento se coloquem no lugar do visitante para não só tornar projetos mais inclusivos, mas também pensar em possíveis dores em determinados momentos da experiência. A partir desse conceito foram implementados elementos temáticos e interativos nas filas, transformando um ambiente entediante e cansativo em uma diversão e um recurso ativo no *storytelling* das atrações.

Diretamente relacionados aos estudos realizados a partir dos mapas de fluxos (capítulo 6.1) estão os mandamentos três e quatro do *imagineering*: organizar o fluxo de

pessoas e ideias e criar ímãs visuais. Os caminhos presentes nos parques possuem uma lógica que visa facilitar a experiência e a recepção de informações por parte dos visitantes. Os caminhos e contextos claros permitem uma narrativa coerente, com momentos de transição e referências visuais para uma fácil localização dentro do parque; a comunicação das ideias se faz de forma mais eficaz e gratificante.

Já o quinto mandamento nos leva a pensar nos quatro níveis de detalhe comentados por Coulter Winn. Apesar da valorização do design multissensorial, a linguagem visual é essencial; *imagineers* se utilizam com frequência de recursos não verbais para contarem suas histórias. Tudo que está presente no campo visual do visitante está sendo assimilado por ele, portanto cores, formas e texturas devem ser utilizadas de forma que auxiliem na construção da narrativa. É importante lembrar que nada em um parque temático é visto sozinho (Sklar, 2018).

Assim como em qualquer projeto, um dos maiores desafios, mas também uma das etapas mais importantes, é a edição. Portanto, como afirma o sexto mandamento, para criar uma nova atração é necessário que os *imagineers* aprendam todas as informações possíveis sobre o tema que a rodeia, para poder criar o ambiente mais imersivo o possível, porém não é tudo que deve ser apresentado para os espectadores. O objetivo é despertar o interesse do público e não deixá-lo sobrecarregado com novas informações.

E da mesma forma que é indesejável sobrecarregar o usuário com muitas informações de uma única história, contar muitas histórias ao mesmo tempo pode causar o mesmo resultado, perdendo-se a história principal. O sétimo mandamento reforça essa ideia, além de podermos lembrar o *storyboard*, ferramenta do *storytelling* que resume as ações no percurso da atração, permitindo a compreensão dos pontos de contato com a narrativa, sem perder o essencial da narrativa.

Além disso, assim como citado no capítulo 2.4, uma boa narrativa deve conter coerência e verossimilhança. Isso reforça a importância do do oitavo mandamento, deve-se evitar contradições e manter a identidade, assim é possível garantir que todos os elementos estão contribuindo para o sucesso da narrativa, mantendo sua credibilidade e a “magia Disney”.

Também é possível notar que, nas histórias Disney, em filmes e séries ou nas atrações, muitas vezes há um ensinamento a ser apreendido. Os parques, porém, são parques de diversão, portanto indo ao local os visitantes estão buscando oportunidades para se divertir e até certo ponto de se desconectar do “mundo real”. É neste contexto que se faz importante o nono mandamento; é possível trazer ensinamentos através das atrações e outras experiências, porém isso deve ser feito de tal forma que a diversão

seja o principal objetivo, e muitas vezes nem se percebe que está aprendendo algo.

Finalmente, o décimo e último mandamento diz respeito à constante manutenção dos parques. Esta manutenção se dá inicialmente em escala local e diária, na limpeza e manutenção dos ambientes. Já em maior escala há também a manutenção relacionada à constante atualização dos parques para que suas histórias se mantenham contemporâneas e relevantes. Assim como Morville (2007) comenta que as estratégias de UX possuem um espaço em branco para futuras melhorias, Walt Disney fala sobre seus parques: “A Disneyland nunca estará completa. Ela vai continuar a crescer enquanto houver imaginação restante no mundo” (tradução da autora). Essa frase apenas reforça que sempre haverá espaço para a adição de novas experiências e a atualização das já existentes.

4. OS PARQUES: CARACTERÍSTICAS, ANÁLISES E RELAÇÕES

Para que fossem analisadas as atrações dos parques do *Walt Disney World* na Flórida, a autora criou uma planilha, e definiu diferentes parâmetros que pudessem criar categorias para classificá-las, e possibilitar a comparação entre elas. As escolhas de categorias a serem analisadas nesta parte da pesquisa foram baseadas inicialmente nas próprias informações fornecidas pelo site do complexo de parques. Foi percebido, porém, durante esse processo, que apenas essas informações não seriam suficientes para uma compreensão suficiente da diversidade de ambientes dos parques. Além disso, as informações disponíveis no site nem sempre eram consistentes entre atrações, ou seja, algumas atrações contam com mais informações que outras. Foram então criadas novas categorias de classificação e informações foram buscadas em novas fontes além do site oficial. Finalmente vale ressaltar que parte das informações contidas na tabela também vieram da própria memória e de fotos pessoais da autora tiradas durante suas idas aos parques.

4.1 As classificações originais

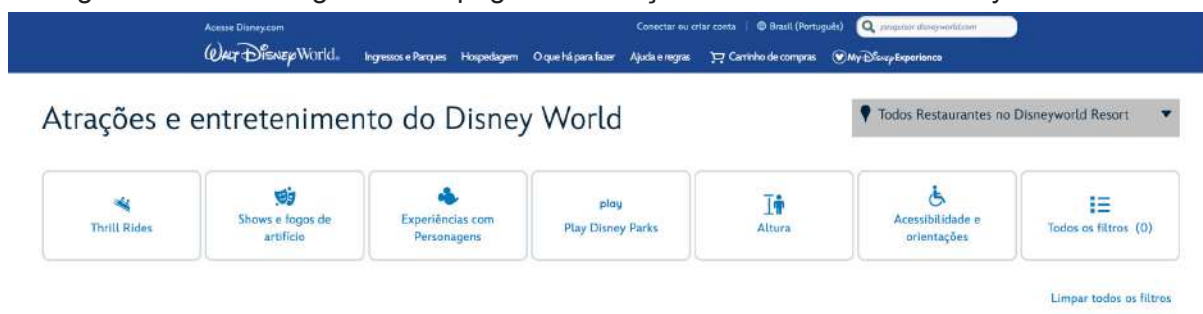
No site oficial do *Walt Disney World* é possível acessar uma lista de atrações, que podem ser filtradas não só por parque, mas de diversas outras maneiras. Na página inicial dessa lista há algumas sugestões iniciais de filtros (figura 13) :

- **Thrill Rides** (no site em português não há tradução): são atrações consideradas como emocionantes, que podem estimular a liberação de adrenalina, como montanhas russas; ao clicar nesse filtro são mostradas apenas as atrações que se enquadram nessa categoria
- **Shows e fogos de artifício**: ao clicar nessa opção de filtro são mostrados tanto espetáculos a céu aberto, que ocorrem em momentos específicos do dia no ambiente do parque, como espetáculos em teatros específicos para isso. Ou seja, este filtro inclui atrações que consistem em alguma forma de espetáculo, e que podem ser vistas como um único grupo, mas pode-se excluir uma das duas separadamente
- **Experiências com personagens**: esse filtro disponibiliza ao visitante uma lista que inclui tanto as atrações específicas de encontros com personagens, como

locais e horários onde é possível encontrar personagens disponíveis para fotografia e autógrafos pelo parque.

- **Play Disney Parks:** trata-se de um aplicativo de jogos que, a partir da localização em tempo real, permite atividades e interações exclusivas em algumas atrações; esse filtro, portanto, mostra uma lista de quais locais possuem essa possibilidade de conexão com o aplicativo
- **Altura** (figura 14): com esse filtro é possível deslizar uma barra para definir a altura a ser consultada, sendo possível excluir os filtros de alturas específicas caso queira consultar apenas uma delas. Neste caso são então mostradas todas as atrações com a altura mínima selecionada
- **Acessibilidade e orientações** (figura 15): esse filtro abre uma aba de seleção múltipla, que permite que sejam consultadas quais experiências se enquadram em padrões específicos de acessibilidade, sendo estes divididos entre deficiências motoras, deficiências de visão e audição, animais de serviço e considerações físicas

Figura 13 - filtros sugeridos na página de atrações do site do Walt Disney World Brasil



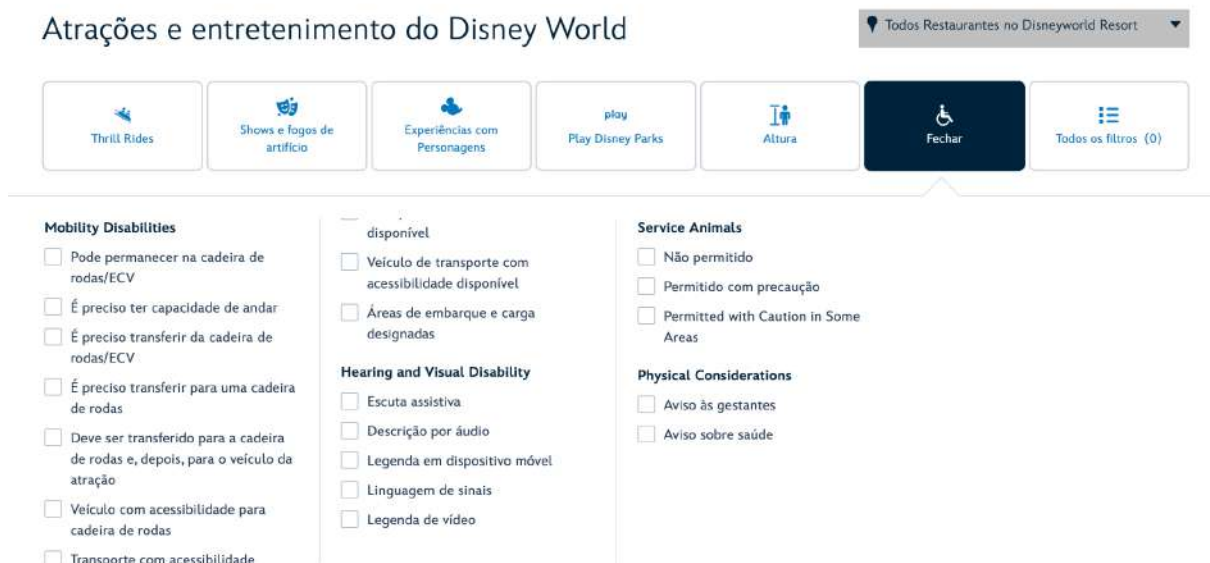
Fonte: <https://disneyworld.disney.go.com/pt-br/attractions/#/sort=alpha/>

Figura 14 - visualização do filtro de altura no site do Walt Disney World Brasil



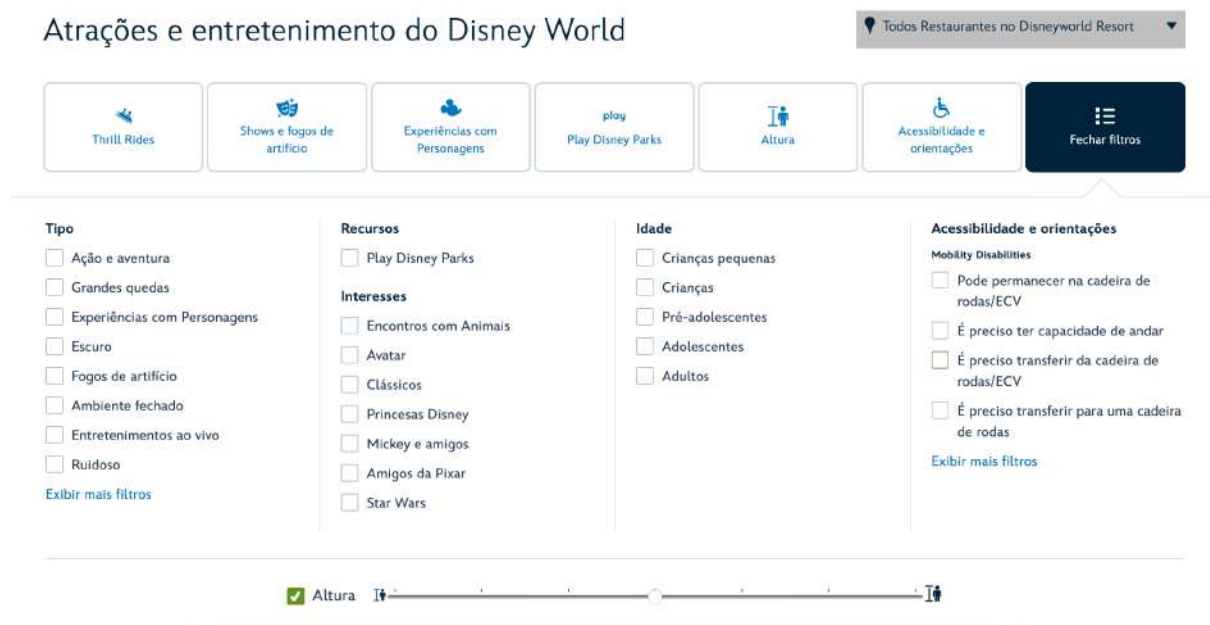
Fonte: <https://disneyworld.disney.go.com/pt-br/attractions/#/sort=alpha/>

Figura 15 - visualização dos filtros de acessibilidade no site do Walt Disney World Brasil



Fonte: <https://disneyworld.disney.go.com/pt-br/attractions/#/sort=alpha/>

Figura 16 - visualização da opção “todos os filtros” no site do Walt Disney World Brasil



Fonte: <https://disneyworld.disney.go.com/pt-br/attractions/#/sort=alpha/>

Há também a opção de **“todos os filtros”** (figura 16), que disponibiliza um menu de seleção múltipla com as categorias: tipo, recursos, interesses, idade, altura, acessibilidade e orientações. É possível ao mesmo tempo selecionar opções de diferentes categorias, porém tanto em “Tipo” quanto em “acessibilidade e orientações” é necessário clicar em “ver mais” para acessar todas as opções. Além dos filtros já mencionados anteriormente, é válido expandir sobre as opções de tipo, interesse e idade.

A lista completa da categoria **“Tipo”** permite as seguintes seleções: ação e aventu-

ra; grandes quedas; experiências com personagens; escuro; fogos de artifício, ambiente fechado; entretenimentos ao vivo; ruidoso; desfiles; assustador; percurso lento; pequenas quedas; giros; shows no palco; artistas de rua; thrill rides; atração aquática. É possível perceber que existem filtros de aspectos das experiências agrupados em uma única categoria e foi observado pela autora que há uma variação considerável entre experiências que são classificadas a partir de mais de um desses parâmetros, até aquelas que possuem apenas um ou nenhum deles.

Já a categoria “**Interesses**” trata da temática e/ou contexto das atrações, sendo as opções: encontros com animais; Avatar; clássicos; princesas Disney; Mickey e amigos; amigos da Pixar; Star Wars. É um filtro muito utilizado, permitindo uma pesquisa por temas mais relevantes, para que um visitante possa por exemplo consultar as experiências disponíveis relacionadas a seu filme e/ou personagem favorito. As opções disponíveis, porém, não dão conta de classificar todas as atrações, portanto algumas não estão contidas em nenhuma delas quando o filtro é utilizado.

Finalmente o **filtro de idade** indica a faixa etária indicada para cada atração, podendo conter um ou mais dos seguintes: crianças pequenas; crianças; pré -adolescentes; adolescentes; adultos. Apesar de não ser uma das opções no menu de filtros, quando uma experiência se enquadra como indicada para qualquer idade, ao invés de mencionar todos os grupos o site a categoriza como “Todas as idades”.

Considerando os pontos mencionados como diferentes filtros relacionados a características diferentes em uma mesma categoria e diferenças na quantidade de informação disponível entre as atrações, foi necessário realizar uma adaptação dos critérios a serem considerados para a realização da tabela de categorização de atrações. Grande parte das informações ainda foi provida pelo próprio site do *Walt Disney World*, porém também foram utilizadas fontes complementares. Além disso as categorias foram alteradas; algumas foram separadas em categorias diferentes, algumas foram complementadas com mais critérios e outras novas foram criadas.

4.2 As classificações finais

A tabela passou por algumas alterações durante o processo de produção deste trabalho, como atualizações de nomes de critérios ou junções e separações de categorias de classificação. Estas foram realizadas de acordo com a necessidade, percebida conforme a realização das análises e criação de mapas presentes nos próximos capítulos. Apesar disso, as mudanças foram mais significativas no quesito de organização e nomeação, havendo poucas mudanças de informações.

Há três abas na planilha anexada: a primeira conta com a versão final e mais atualiza-

da da mesma; a segunda conta com a primeira versão após a adaptação dos critérios iniciais disponíveis; a terceira foi constantemente alterada, pois trata-se de uma versão da tabela final com filtros editáveis, sendo utilizada para facilitar a elaboração dos mapas do capítulo 6.

Os campos finais utilizados na tabela para as classificações foram:

Tempo

- Duração apenas da atração, sem contar a fila, ou possíveis pré-shows
- Classificação entre:
 - < 5 minutos
 - 5-15 minutos
 - > 15 minutos
 - Não se aplica

Fila: foram classificados ritmo, ambiente e presença ou não de pré-show

- Ritmo: foi considerado se a atração é de lotação contínua ou pausada em levas, com a possibilidade de fila alternativa para o caso da fila da atração *Dumbo the Flying Elephant*, que conta com um espaço de espera com atividades interativas e grupos sendo chamados, ao invés de seguir o padrão conhecido de filas
- Ambiente da fila:
 - Simples: pouca ou nenhuma temática presente no ambiente da fila
 - Temática: cenários construídos para contextualizar e introduzir a atração, trazer o visitante para o “universo” dela e apaziguar a sensação de cansaço provocada pelos longos tempos de espera
 - Interativa: Algumas atrações possuem atividades interativas nas filas, podendo ser interações físicas com o ambiente ou jogos desbloqueados no aplicativo “Disney Play” com base na localização do dispositivo.
 - Pré Show: além do tipo de fila, algumas atrações possuem o que é chamado de pré show, uma experiência introdutória antes da principal

Temática: temas e interesses em que se enquadram a atração

- Clássicas: nessa categoria estão apenas as atrações consideradas como clássicas pela própria companhia
- Mickey e amigos
- Pixar
- Princesas Disney
- Star Wars

- Marvel
- Avatar
- Animais: atrações com temática relacionada à animais ou encontros com animais
- Culturais/países: atrações que além do entretenimento possuem alguma forma de ensinamento ou compartilha destaques da cultura de um país
- Originais de parques Disney : nessa categoria foram colocadas as atrações com temáticas criadas especificamente para uma atração de parque, sem usar um filme ou personagem como base para o projeto, mas que não são considerados pela companhia como clássicos
- Outros Filmes e/ou Personagens Disney: nesta categoria estão todas as atrações relacionadas a algum filme e/ou personagem Disney, desde que não se enquadrem nas categorias anteriores: Mickey e amigos, Pixar, Princesas Disney, Star Wars, Marvel, Avatar

Público alvo: idade recomendada pela companhia

- Todos
- Crianças Pequenas + Crianças
- Crianças → Adolescentes
- Crianças → Adultos
- Pré Adolescentes → Adultos
- Adolescentes → Adultos

Altura (cm): mínima necessária para vivenciar a atração

- sem mínimo
- 82
- 89
- 102
- 107
- 113
- 122

Ambiente da atração

- Interno Aberto: atrações que possuem parte da experiência em um local interno, mas que em algum momento o visitante passa pelo ambiente externo e descoberto, ficando exposto à atmosfera
- Interno Fechado: atrações em que a experiência por completo acontece em um

ambiente interno, sem indícios do ambiente externo

- Externo Aberto: atrações em que a experiência por completo acontece em um local externo, sem nenhum tipo de cobertura ou proteção
- Externo Fechado: atrações que acontecem em um ambiente externo, mas que possuem cobertura, portanto há uma exposição ao clima, porém consideravelmente menor que nas atrações externas abertas
- Escuro: nesta coluna foram marcadas apenas as atrações que o site oficial do WDW sinaliza como atrações escuras

Movimentos: foram observados em diferentes aspectos

- Velocidade
- Rápido
- Lento
- Variável
- Movimento horizontal
- Giro
- Linear
- Circuito
- Movimento vertical
- Quedas Grandes
- Quedas pequenas
- Entrada e saída da atração
- Juntas: quando ocorrem no mesmo ambiente, portanto é possível ver as pessoas saindo antes de entrar na atração
- Separadas
- Teatro: entradas e saídas de teatros possuem uma lógica própria, entrando por uma lateral das fileiras e saindo pela outra
- Atrações estáticas ou com ritmo controlado pelo próprio visitante (atrações a pé)

Categorias: tipos de atração

- Espetáculos: apresentações de teatro, música ou filmes com a diferenciação do espaço entre palco/tela e plateia
- Emocionantes: presentes apenas nos conhecidos como “thrill rides”, destinados a provocar a sensação de adrenalina; são sempre consideradas subcategorias, pois precisam relacionar-se a outra.

- Exibições: atrações em que há algo exposto, podendo ou não ser interativo, em que o visitante segue seu curso a pé e em seu próprio ritmo
- Condutores: atrações em que o visitante se encontra em algum meio de movimentação, como barcos, carros, conchas motorizadas, sendo estes os responsáveis por conduzir a pessoa pelo espaço
- Simuladores: atrações que se utilizam da tecnologia, diferentes formatos de tela, apresentação de conteúdo e movimento para simular uma experiência artificial, como um voo de asa delta ou de foguete
- Personagens: locais predeterminados e com cenário e temática determinada para encontros com personagens específicos, fotos, autógrafos

Nível de interatividade

- Classificado entre: nenhum, baixo e alto
- Coluna de observações para detalhes relevantes sobre a interatividade em questão

4.3 A tabela

É possível acessar a tabela pelo link: <https://bit.ly/TabelaDesignCulturaDisney>

A seguir há uma captura de parte da tabela final (figura 17), porém por conta do tamanho da mesma não é possível inseri-la por completo e manter uma visualização legível, portanto convidamos o leitor a abrir o link para consultá-la.

Figura 17 - captura de parte da tabela final, realizada pela autora

Atrações por parque por área	Temática	Público Alvo						Altura mínima (cm)						Ambiente da atração						
		Todos	C.peq	Crianças	Pré-adol.	Adolesc.	Adultos	—	82	89	97	102	107	113	122	Escuro	Int. A	Int. F	Ext. A	Ext. F
Magic Kingdom																				
Wait Disney World Railroad	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Town Square Theater	Mickey & amigos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Swiss Family Treehouse	parques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
The Magic Carpets of Aladdin	Princesas da Dis ...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jungle Cruise	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Wait Disney's Enchanted Tiki Room	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pirates of The Caribbean	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiana's Bayou Adventure	Princesas da Dis ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wait Disney World Railroad	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Big Thunder Mountain Railroad	Clássicos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Tom Sawyer Island	parques	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Country Bear Musical Jamboree	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Hall of Presidents	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liberty Square Riverboat	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Haunted Mansion	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prince Charming Regal Carousel	Clássicos - Princ ...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Mickey's PhilharMagic	Clássicos - Mick ...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peter Pan's Flight	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
"It's a small world"	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enchanted Tales with Belle	Princesas da Dis ...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Under the Sea - Journey of the Little Mermaid	Princesas da Disney	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conheça Ariel na caverna dela	Princesas da Dis ...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pete's Silly Side Show	Mickey & amigos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wait Disney World Railroad	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
The Barnstormer	Mickey & amigos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dumbo the Flying Elephant	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Smilephants on Parade	parques	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mad Tea Party	Clássicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Conheça a Mirabel no Fairytale Garden	Princesas da Dis ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
The Many Adventures of Winnie the Pooh	personagens dis ...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seven Dwarfs Mine Train	Princesas da Dis ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

5. SKETCHES

Para realizar uma análise mais detalhada do projeto e da lógica de atrações, algumas delas foram escolhidas para que fossem feitos sketches, contendo na maioria das vezes plantas simplificadas dessas atrações e, quando necessário, cortes ou outros desenhos auxiliares.

Com um tempo limitado para detalhar em esquemas, e uma quantidade muito extensa de atrações, foi necessário realizar uma filtragem de quais seriam desenhadas e para essa escolha foram considerados os dados da tabela comentada no capítulo anterior. Alguns fatores específicos serão comentados com a própria análise da atração, porém os principais critérios para a seleção foram: uma mínima diversidade entre categorias de atração, público, ambiente, altura mínima e tipo de fila; atrações mais antigas nos parques; atrações que costumam formar filas longas; atrações com maior nível de imersão do visitante.

Todos os sketches foram feitos inicialmente no papel, com grafites azul e vermelho, sendo posteriormente digitalizados e tratados para uma melhor visualização. É válido mencionar que, apesar de todos os sketches serem da própria autora, em outubro, durante parte da pesquisa encontramos uma coleção de desenhos técnicos de atrações dos parques da Disney, disponibilizados na plataforma Flickr, pelo usuário EdFilms, que permitiu a utilização e publicação dos mesmos neste trabalho. Esses desenhos foram utilizados para confirmar dúvidas e auxiliar na esquematização de alguns ambientes com mais detalhes, e se encontram no anexo A deste trabalho. Finalmente, também foram consultadas ilustrações disponíveis no site *ParkLore* e se encontram no anexo B, que mostram de uma maneira diferente o funcionamento das atrações.

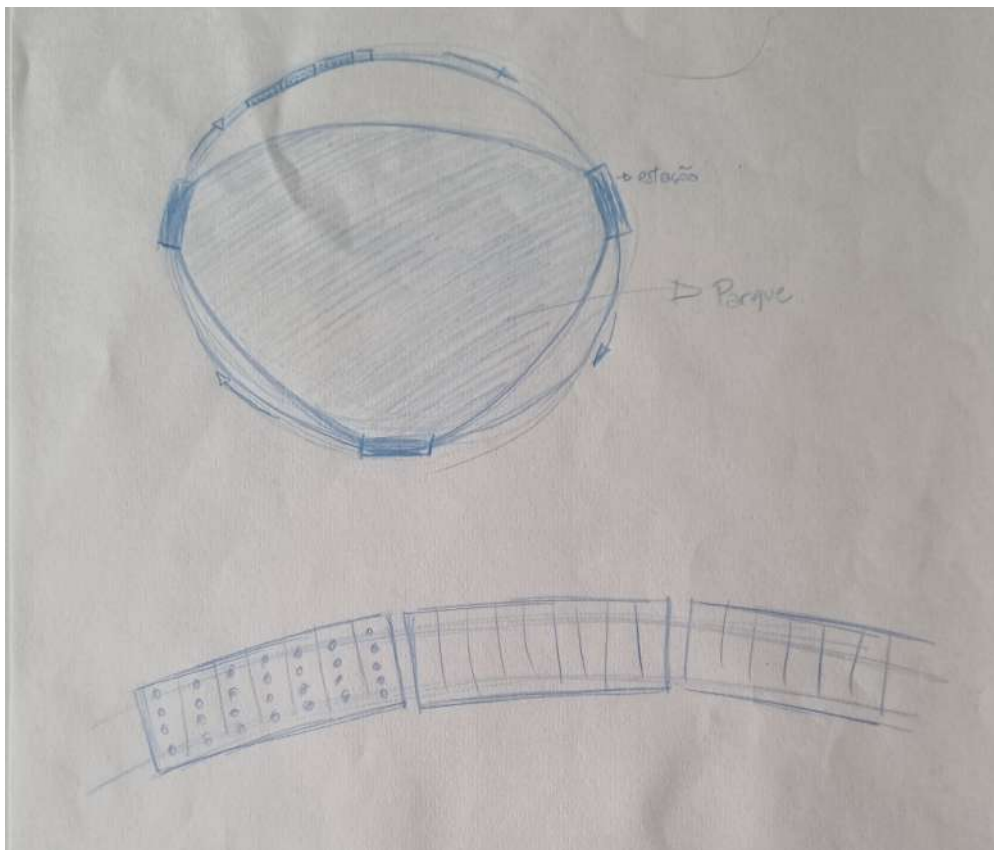
As atrações escolhidas para os sketches foram: *Walt Disney World Railroad + Wildlife Express*; *Haunted Mansion*; *Peter Pan's Flight*; *Tomorrowland Speedway*; *Astro Orbiter*; *Walt Disney's Carousel of Progress*; *Buzz Lightyear's Space Ranger Spin*; *Guardians of The Galaxy: Cosmic Rewind*; *Soarin'*; *Star Tours — The Adventure Continues*; *Star Wars: Rise of the Resistance*; *Millennium Falcon: Smugglers Run*; *Toy Story Mania!*; *The Twilight Zone Tower of Terror*; *Avatar Flight of Passage*.

5.1 Walt Disney World Railroad e Wildlife Express

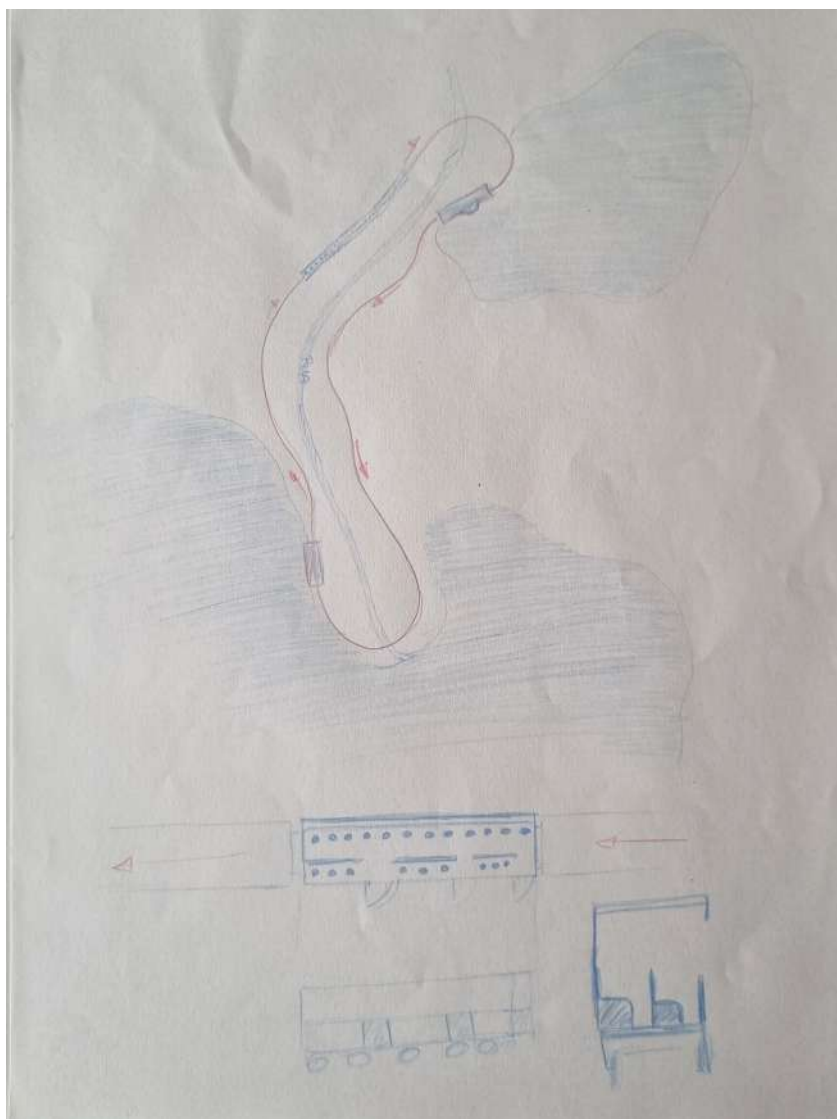
Como citado na introdução deste trabalho, Walt Disney possuía um afinco por trens, portanto sua concepção da *Disneyland* desde o início incluía uma ferrovia, elemento que foi repetido no *Magic Kingdom*, com a *Walt Disney World Railroad* (figura 18). Além de ser um meio de locomoção entre áreas distantes do parque, a estação principal da ferrovia é um ponto icônico na entrada do parque e a ferrovia é uma atração por si só, mostrando cenários ao redor do parque.

Há diversas outras ferrovias espalhadas nos complexos Disney, porém é interessante destacar uma delas, a *Wildlife Express* (figura 19). Trata-se do meio de locomoção disponível no parque *Disney's Animal Kingdom* para acessar um anexo, o *Rafiki's Planet Watch*, onde o visitante pode encontrar outras atrações. O diferencial deste trem está no fato de ter os assentos virados em 90°, ou seja, os viajantes estão voltados para uma das laterais do vagão, com a vista na outra lateral (costas do visitante) completamente bloqueada. Isso serve como um recurso para levar a atenção dos passageiros às áreas que se quer destacar como instalações de conservação que se encontram entre o parque e o anexo, além de ocultar partes indesejadas do caminho como a rua que deve ser cruzada, mantendo assim a distância entre o ambiente do parque e o “mundo exterior”

Figura 18 - sketch esquemático da atração Walt Disney World Railroad



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Figura 19 - sketch esquemático da atração *Wildlife Express*

Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

5.2 Haunted Mansion

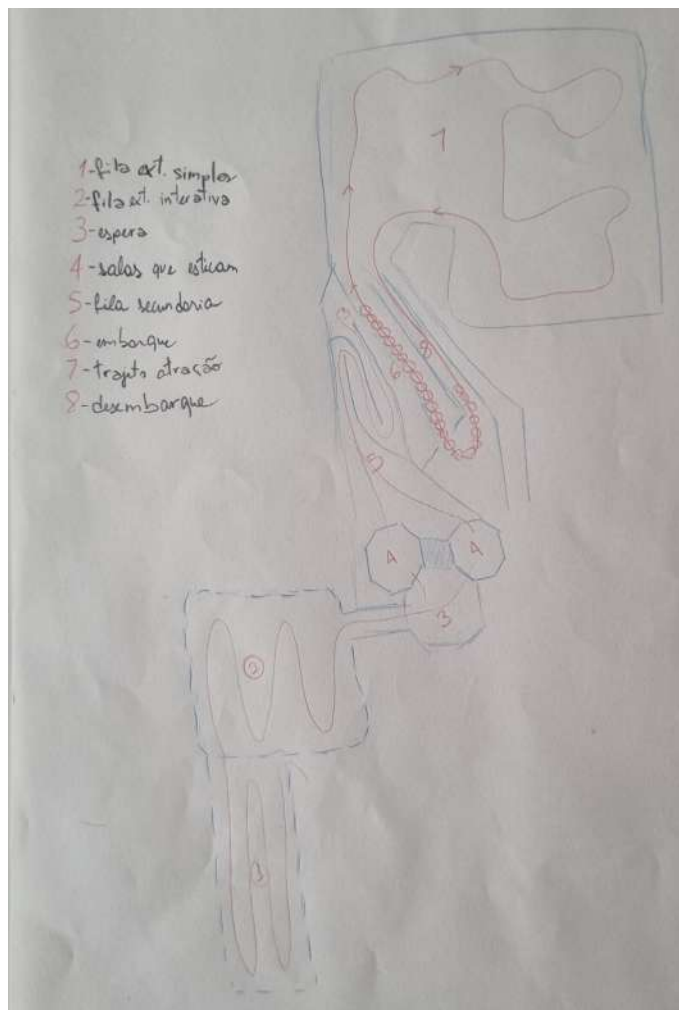
A *Haunted Mansion* é uma atração clássica, presente em diversos parques Disney. A primeira a ser construída foi a atração da Califórnia em 1969, seguida pela da Flórida na abertura do *Magic Kingdom* em 1971. Posteriormente foram abertas as versões em Tokyo, Paris e Hong Kong. Cada atração possui uma fachada coesa em relação a seu entorno no parque e uma narrativa que coincide com as crenças e culturas gerais do local em que se encontram.

Apesar do atual sucesso a atração passou por diversas reformulações de projeto antes de ser construída. A versão final conta com uma série de veículos em um trilho em movimento constante, com subidas e descidas e a possibilidade de giro independente dos veículos em torno de seu próprio eixo (figura xxx e xxx). O espectador faz

um tour da mansão mal assombrada, passando por diversos cômodos até chegar no cemitério. A narrativa da atração busca encontrar um equilíbrio entre o cômico e o assustador e são utilizados recursos de ilusão de ótica para atingir os diversos efeitos fantasmagóricos.

É também importante trazer atenção à fila desta atração (figura 20). O início da fila externa é simples, apenas com uma vista para a fachada da construção, porém mais à frente há cenários temáticos e elementos interativos, já contribuindo para a construção da narrativa e distração do tempo de espera. Após a fila principal os visitantes passam pelo “*stretching room*” ou sala que estica, onde os visitantes são recebidos por um anfitrião fantasma e passam a vivenciar a experiência. Há ainda uma próxima fila, antes de chegarem aos veículos da atração, porém, por terem passado por parte da experiência esta fila é menos cansativa. Por fim, como um extra na experiência de conhecedores da atração, é possível encontrar diversos “*easter eggs*” como o número 13 no indicador de espera quando não há fila e nomes de *imagineers* que trabalharam na atração nas lápides do cemitério.

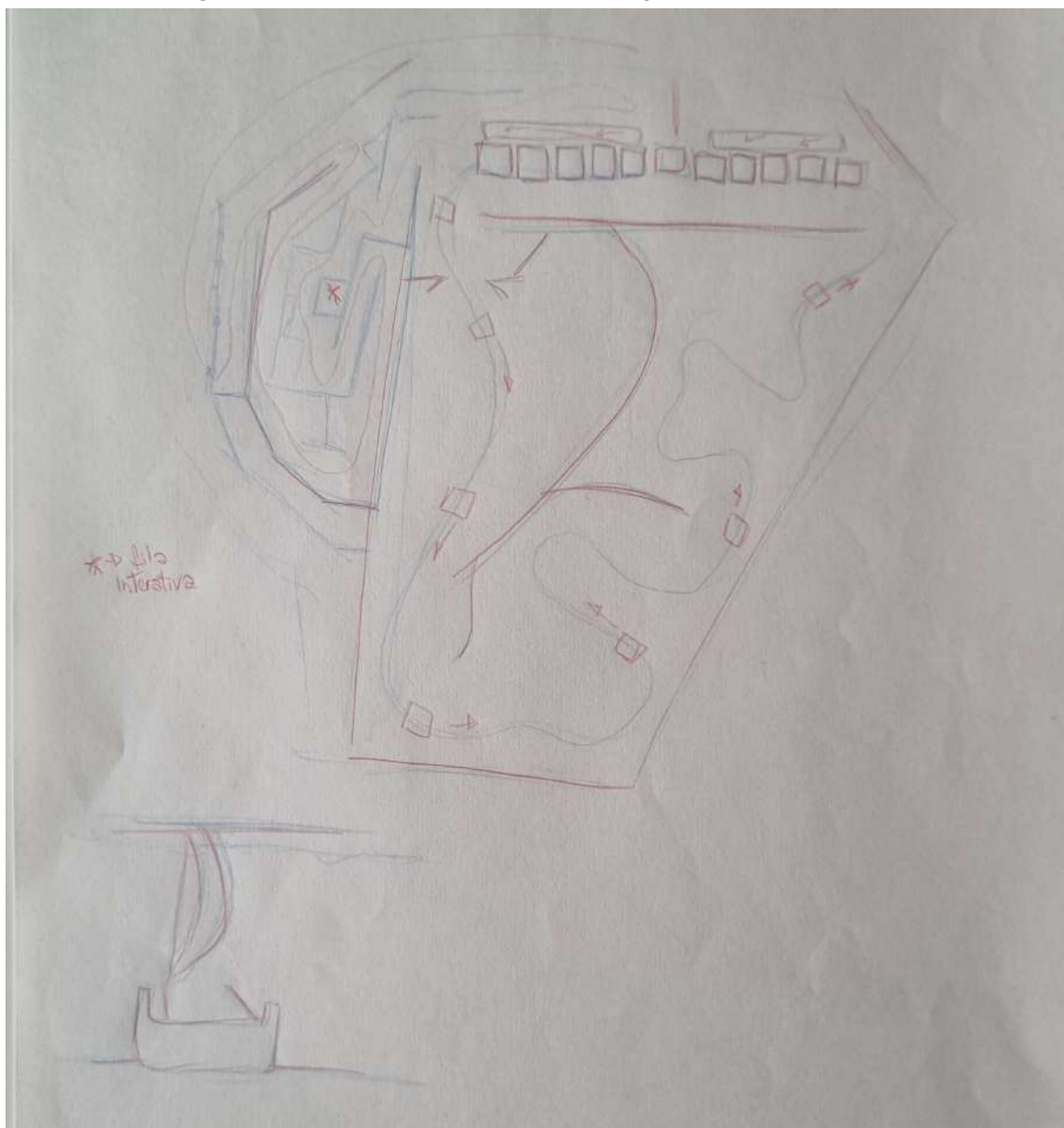
Figura 20 - sketch esquemático da atração *Haunted Mansion*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

5.3 Peter Pan's Flight

Figura 21 - sketch esquemático da atração *Peter Pan's Flight*



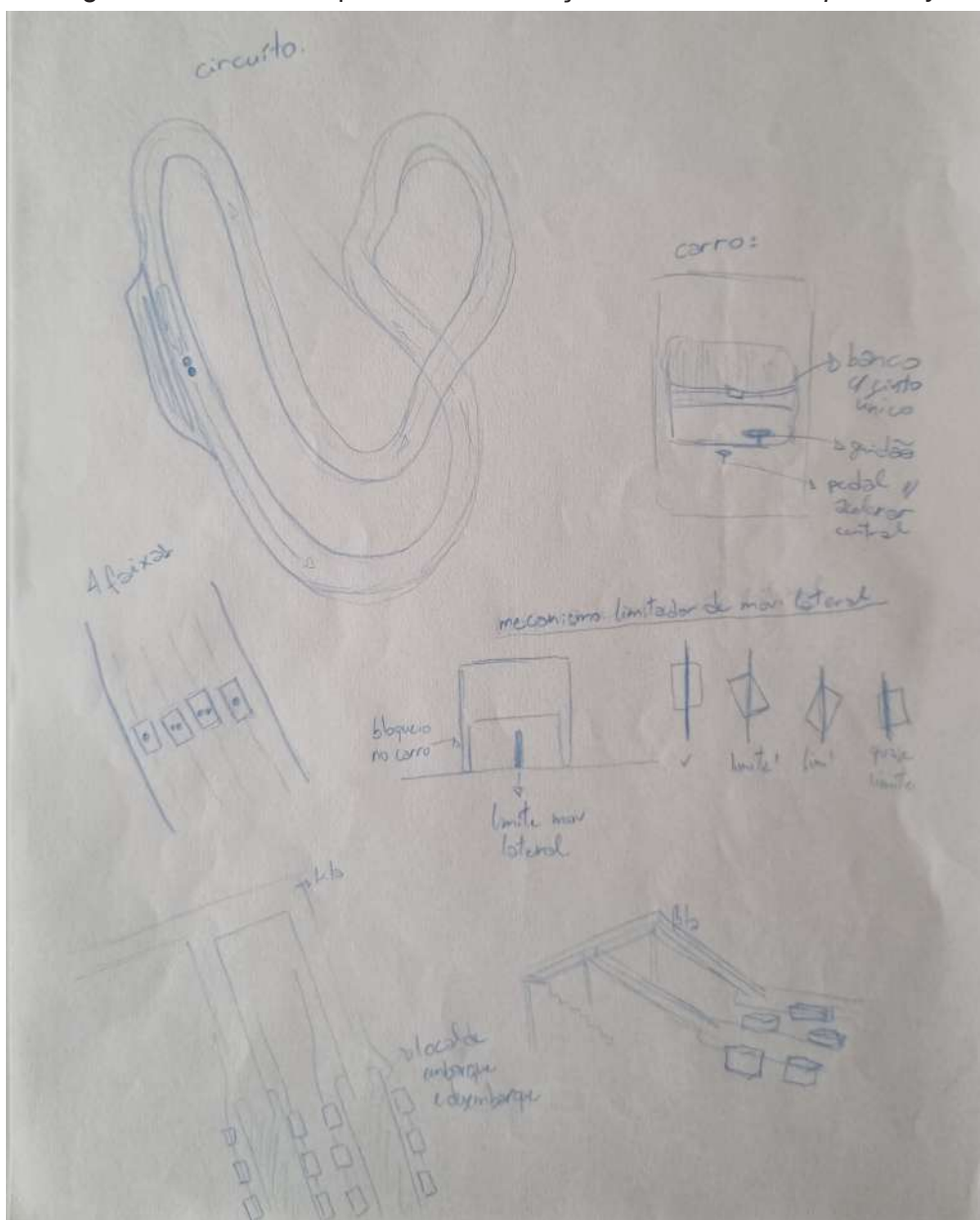
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Peter Pan's Flight (figura 21) é uma das atrações originais da *Disneyland*, presente desde sua inauguração em 1955, abriu no *Magic Kingdom* apenas dois dias após a inauguração do parque e está presente em 5 dos 6 complexos de parques Disney ao redor do mundo. O passeio encanta os visitantes ao proporcionar a mágica sensação de “voar” quando os trilhos inferiores acabam. A experiência começa com os participantes embarcando em um “barco” sobre uma esteira, que parte pela janela aberta do quarto da Wendy e seus irmãos. O trajeto oferece uma vista aérea de Londres e leva os visitantes a cenas detalhadas e imersivas da Terra do Nunca. Considerada uma atração clássica, continua formando longas filas, mesmo sem tecnologias extrema-

mente avançadas, graças ao seu nível de detalhe e narrativa envolvente. Em 2014, a atração da Flórida passou por uma reforma que expandiu a fila interna e adicionou partes interativas. Em 2024, recebeu melhorias nos efeitos e nas cores, além de uma reformulação na cena com personagens indígenas para remover conteúdos considerados ofensivos.

5.4 Tomorrowland Speedway

Figura 22 - sketch esquemático da atração *Tomorrowland Speedway*



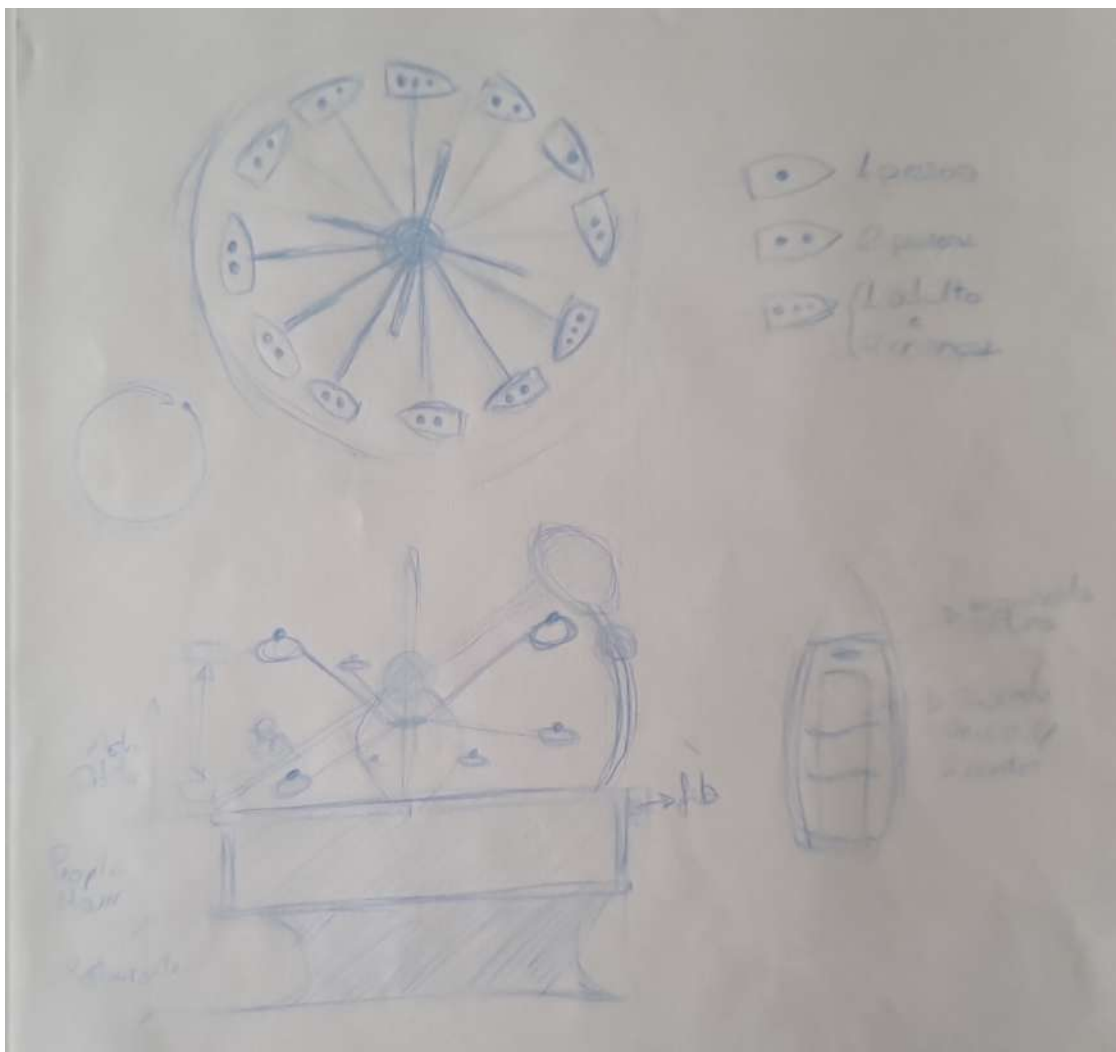
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

A *Tomorrowland Speedway* é uma atração que encanta pela interatividade, permitindo que crianças dirijam seus próprios carros (figura 22). A tecnologia implementada limita a movimentação lateral de cada veículo dentro de sua faixa, possibilitando corridas

lado a lado sem risco de colisões. A atração é uma versão do *Autopia*, presente na Disneyland desde sua inauguração em 1955, e está presente no *Magic Kingdom* desde seu dia de abertura, trazendo um toque nostálgico e emocionante para os fãs de longa data.

5.5 Astro Orbiter

Figura 23 - sketch esquemático da atração *Wildlife Express*

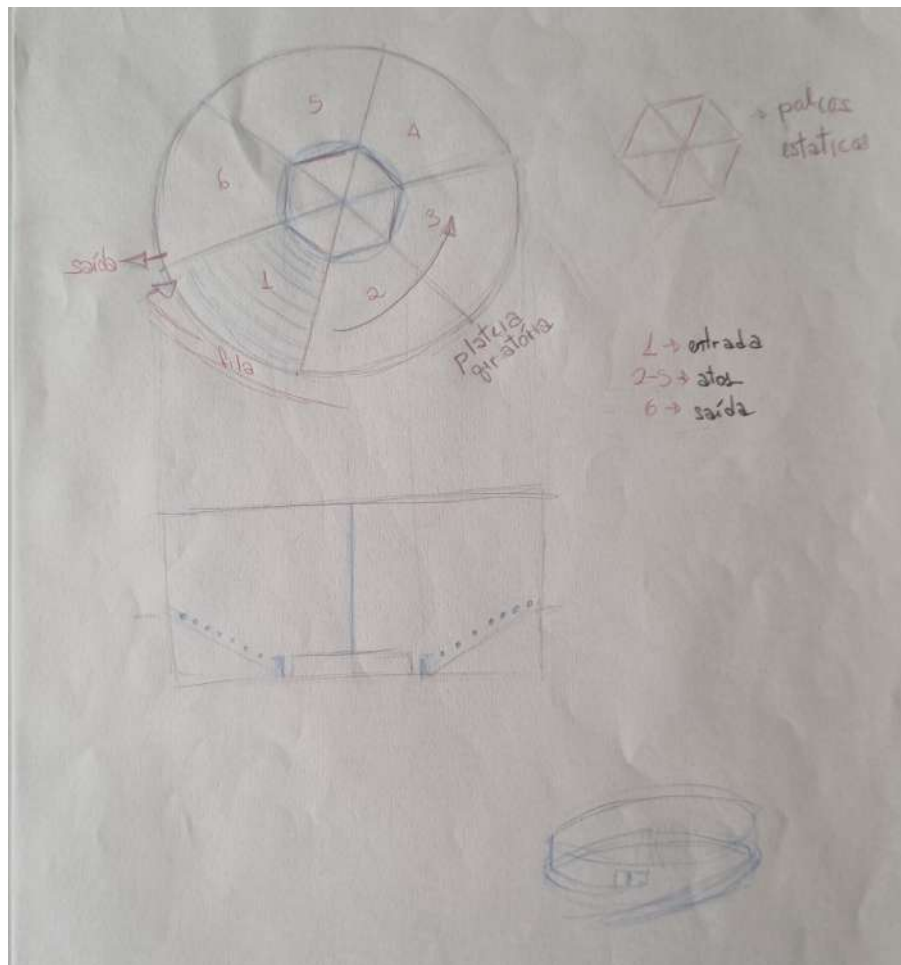


Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

O *Astro Orbiter* foi escolhido como exemplo de um tipo de atração icônica encontrada em diversos parques, caracterizada pelo movimento giratório ao redor de um eixo central e a possibilidade de os participantes controlarem a altura de seus veículos e, em algumas situações, outros tipos de controle como inclinação (figura 23). Apesar de ser uma experiência comum, cada parque apresenta variações temáticas e visuais. No *Astro Orbiter* do *Magic Kingdom*, a atração se destaca por sua posição elevada, que proporciona uma vista privilegiada de partes do parque, tornando o passeio ainda mais especial.

5.6 Walt Disney's Carousel of Progress

Figura 24 - sketch esquemático da atração *Walt Disney's Carousel of Progress*



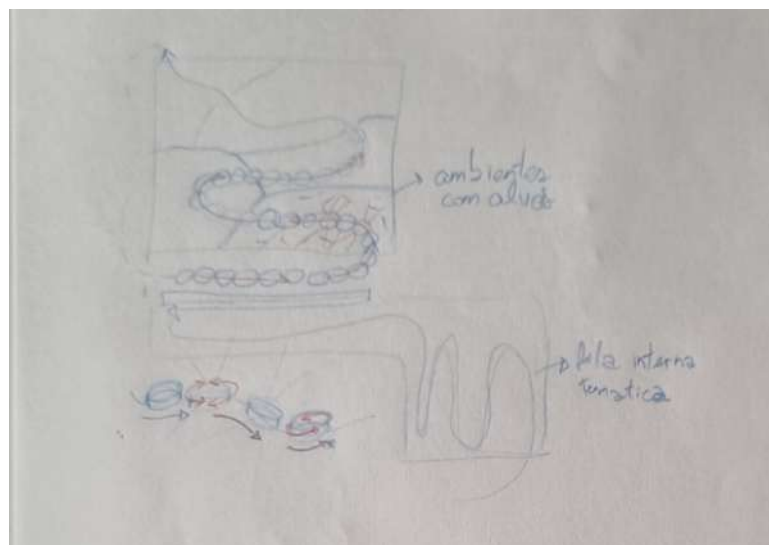
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Criada originalmente para a Feira Mundial de Nova York, o *Walt Disney's Carousel of Progress* é uma atração que já passou pela *Disneyland* antes de se estabelecer no *Magic Kingdom*. A inovação está no formato de teatro, onde a plateia gira em torno de palcos em vez de as cenas mudarem (figura 24). Cada ato apresenta uma nova etapa da história, oferecendo uma experiência única e nostálgica, celebrando o progresso ao longo das décadas. O funcionamento da atração permite que diferentes cenas sejam apresentadas simultaneamente para grupos diferentes de espectadores.

5.7 Buzz Lightyear's Space Ranger Spin

O *Buzz Lightyear's Space Ranger Spin* é uma atração interativa que transforma os visitantes em recrutas espaciais, permitindo que eles controlem o giro de suas cabines enquanto utilizam pistolas laser para acertar alvos ao longo do percurso (figura 25). Com uma pontuação registrada, o passeio adiciona um elemento competitivo que aumenta a diversão e convida os participantes a voltarem para melhorar seu desempenho.

Figura 25 - sketch esquemático da atração *Buzz Lightyear's Space Ranger Spin*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Os veículos (cabines) se deslocam através de um trilho com todos eles dispostos em forma de corrente e em movimento constante pelo circuito da atração, sendo necessário embarcar por esteiras, semelhante ao mecanismo *Haunted Mansion*. Este caminho percorrido inclui algumas subidas e descidas, mas consiste principalmente em curvas direcionando os veículos de ambiente em ambiente.

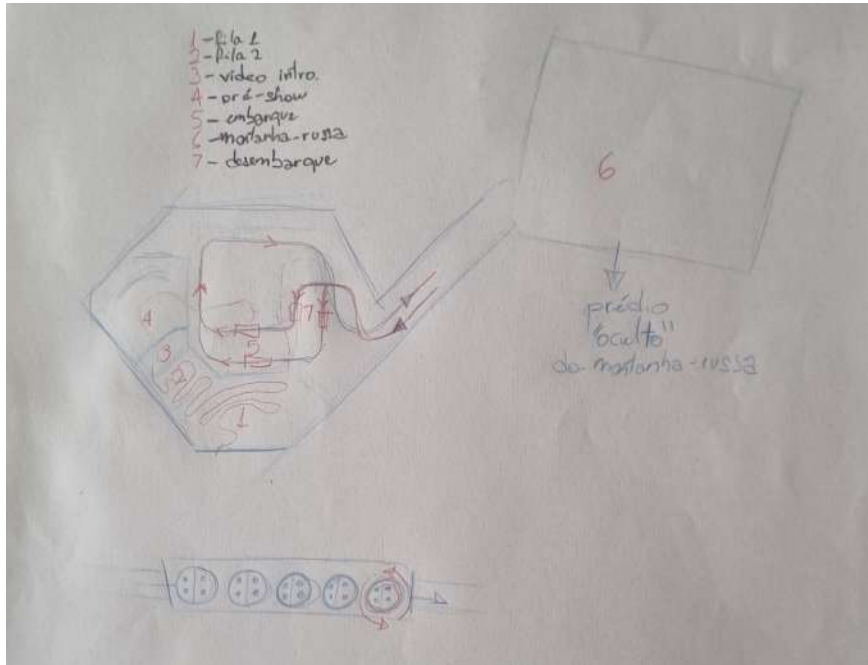
A fila da atração, apesar de não ser interativa, é temática, envolvendo os visitantes na história para já se sentirem como “recrutas espaciais” ao entrarem nos veículos.

5.8 *Guardians of The Galaxy: Cosmic Rewind*

Guardians of the Galaxy: Cosmic Rewind é uma montanha-russa que combina narrativa imersiva e tecnologia de ponta. Desde a fila, os visitantes são inseridos na história por meio de ambientes detalhados, informações contextuais, um vídeo introdutório e um pré-show com efeitos surpreendentes (figura 26). Um diferencial sobre a narrativa criada para esta atração é o fato dela girar em torno de um pavilhão expositivo sobre o planeta *Xandar*. Este contexto conversa diretamente com a temática do parque *EPCOT* que possui pavilhões expositivos das culturas de diferentes países. Ao reconhecer que os visitantes são realmente humanos em um dia no parque *EPCOT* conhecendo esse pavilhão de cultura *Xandariana*, a narrativa se torna ainda mais crível e imersiva, trazendo a história para a realidade dos visitantes ao invés de levá-los a ela. A atração, inteiramente indoor, apresenta estruturas enormes que não são facilmente percebidas de fora, aumentando o fator de surpresa. Os vagões da montanha-russa possuem módulos que giram 360° de forma independente, em sincronia com os trilhos, a música e os elementos visuais, permitindo também que seja a primeira montanha-russa Disney com um lançamento reverso. Cada passeio é acompanhado por

uma das seis músicas aleatórias da trilha sonora, o que modifica a experiência, incentivando os visitantes a repetirem a atração. A combinação de storytelling, trilha sonora e movimento cria uma experiência única e emocionante.

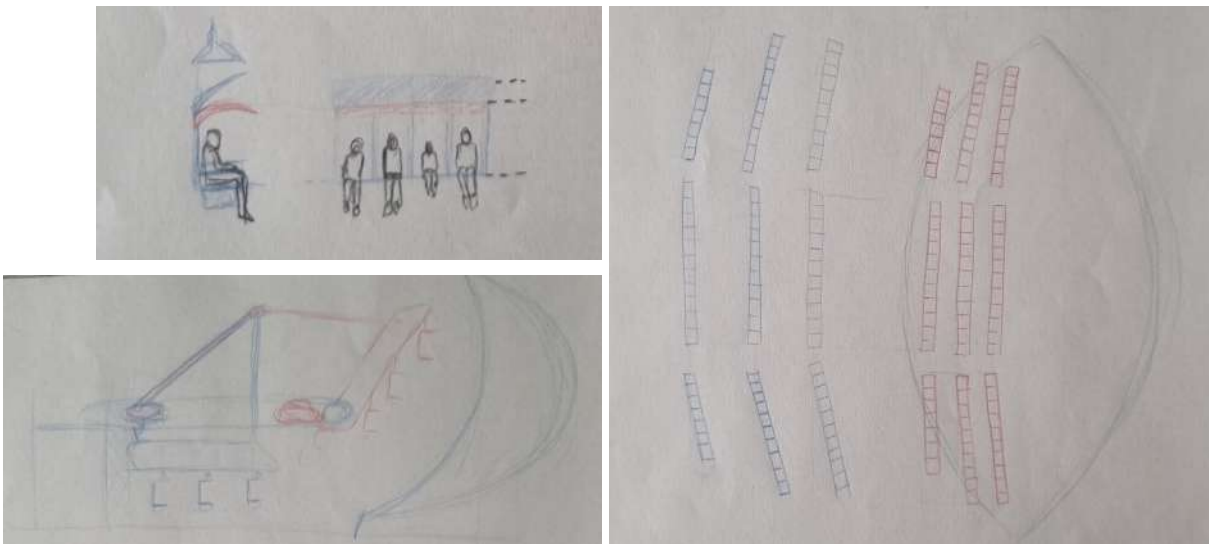
Figura 26 - sketch esquemático da atração *Guardians of The Galaxy: Cosmic Rewind*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

5.9 Soarin'

Figura 27 - sketch esquemático da atração *Soarin'*



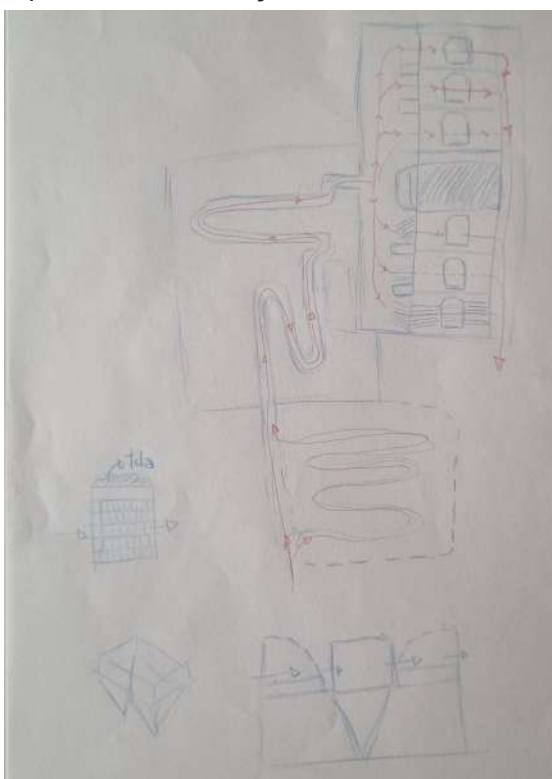
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Soarin' é uma atração que simula a sensação de voar de asa-delta, em uma espécie de teatro que eleva os visitantes em fileiras até uma tela curvada para criar uma perspectiva imersiva (figura 27). Desenvolvida com uma tecnologia patenteada, também

utiliza elementos como aromas para intensificar a experiência e tornar o voo mais realista. O filme projetado já foi atualizado, garantindo que a atração continue a surpreender com paisagens deslumbrantes e renovadas.

5.10 *Star Tours — The Adventure Continues*

Figura 28 - sketch esquemático da atração *Star Tours — The Adventure Continues*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Star Tours é uma atração clássica da Disney e é a primeira a ser desenvolvida a partir de uma história que não era originalmente de propriedade da *Walt Disney Company*. Aberta em 1987 na Califórnia, foi seguida pela inauguração em Tokyo e na Flórida em 1989 e finalmente em Paris no ano de 1992. A partir de 2010 as atrações foram fechadas temporariamente para receberem melhorias tecnológicas. No *Disney's Hollywood Studios* a atração reimaginada foi inaugurada em 2011, com uma participação maior de personagens amados das franquias de *Star Wars* como C-3PO e R2-D2. Além disso, o novo sistema conta com uma sequência de locais a serem visitados e personagens a serem encontrados durante o voo, com diferentes possibilidades de combinações entre as cenas disponíveis. Já mais de uma vez foram adicionadas novas cenas às possibilidades para conectar a atração com os filmes e séries mais novos da saga. Além disso, há um momento da viagem que mostra a foto de um dos passageiros presente na cabine, aumentando o nível de imersividade da atração. Essa variabilidade nas combinações torna cada passeio único, incentivando fãs a experimentarem a atração mais de uma vez.

Assim como em outras atrações mencionadas, a área da fila de *Star Tours* não possui elementos interativos, porém contam com cenas extremamente detalhadas que garantem que, desde a entrada até a cabine de simulação do voo, os visitantes tenham certeza da narrativa em que se encontram (figura 28). Na fila externa há uma vila *Ewok* e um enorme *AT-AT*; é curioso perceber porém que a parte externa se relaciona ainda com a temática do parque, de um estúdio de gravação, portanto os cenários desse ambiente possuem cortes na altura das árvores, e estruturas de iluminação na parte traseira do *AT-AT*, recursos que poderiam ser vistos em um real set de filmagem. Após a entrada no edifício fechado se está dentro da história e não mais em um set de filmagem. A primeira cena apresenta um terminal espacial com um monitor apresentando informações sobre locais que podem ser visitados e “avisos de viagem”, além de uma cena de interação entre os droids C-3PO e R2-D2 no preparo da nave a ser embarcada pelos visitantes. As cenas seguintes apresentam uma esteira de bagagens e um droid falante conferindo os conteúdos das mesmas no scanner, seguido de um droid realizando uma última conferência de segurança escaneando as pessoas passando pela fila, que aparecem em uma tela de reconhecimento térmico. Finalmente os visitantes chegam à área de embarque, onde são direcionados para sua fileira em uma das cabines.

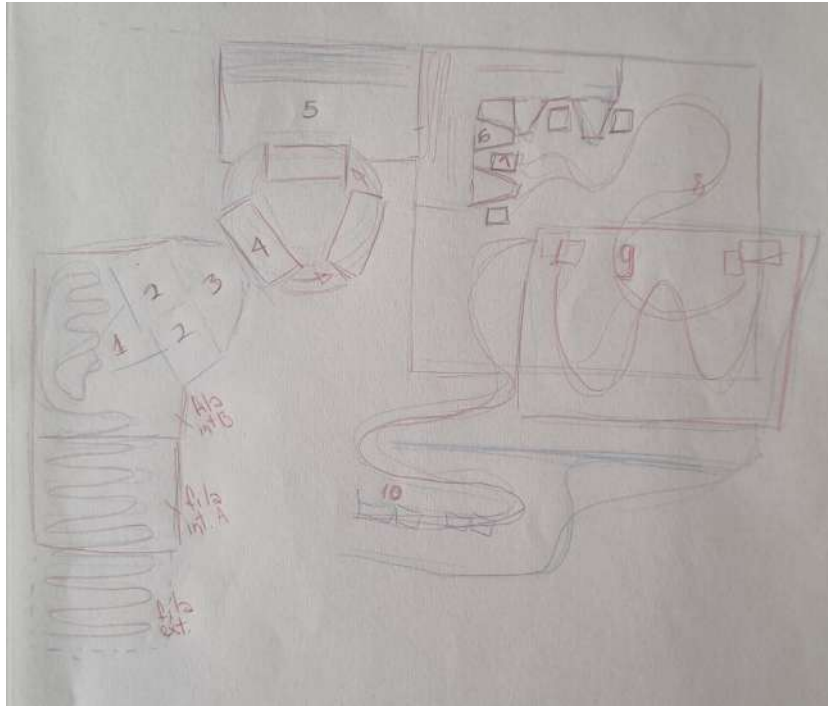
5.11 *Star Wars: Rise of the Resistance*

A *Star Wars: Rise of the Resistance* faz parte do *Galaxy's Edge*, uma área extremamente imersiva, que busca inserir os *guests* no planeta Batuu, diretamente do universo de *Star Wars*. Em Batuu todos os *cast members* passam por um treinamento extra, a ideia é que todos estejam atuando, pois ali não se está apenas em atrações dentro de um parque, mas realmente em um outro planeta. *Star Wars: Rise of the Resistance* é uma experiência revolucionária que combina storytelling imersivo, tecnologia de ponta e uma narrativa épica. O percurso é dividido em várias etapas (figura 29), cuidadosamente projetadas, para transportar os visitantes ao universo de *Star Wars*.

Ainda na fila, elementos como mapas holográficos, caixas de suprimentos e mensagens interceptadas criam o ambiente de uma operação rebelde prestes a entrar em ação em uma base da Resistência escondida entre rochas e cavernas. O pré show conta com uma mensagem por holograma, diretamente da Resistência, convidando os visitantes a participarem de uma missão contra a Primeira Ordem. Os “novos rebeldes” são então direcionados para o embarque em uma nave comandada por um animatrônico e com telas para auxiliar na criação da simulação de voo. A viagem porém é interrompida ao ser capturado por um *Star Destroyer*. Pela mesma porta que entraram na nave os visitantes agora saem em um ambiente dentro do *Star Destroyer*, com um exército de *Stormtroopers* em formação. Os rebeldes agora detidos pela *Primeira*

Ordem são então encaminhados para celas de interrogação, de onde são resgatados por outros rebeldes. Os visitantes embarcam em transportes de fuga sem trilho, operados por um droid da *Resistência*, sendo guiados pelos ambientes do *Star Destroyer*. O percurso conta com um encontro com Kylo Ren, perseguição de *stormtroopers* e canhões a laser. O veículo também passa por uma queda ao entrar em uma plataforma que simula uma cápsula de fuga e funciona como elevador e simulador, para que os visitantes possam retornar para o planeta *Batuu*.

Figura 29 - sketch esquemático da atração *Star Wars: Rise of the Resistance*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

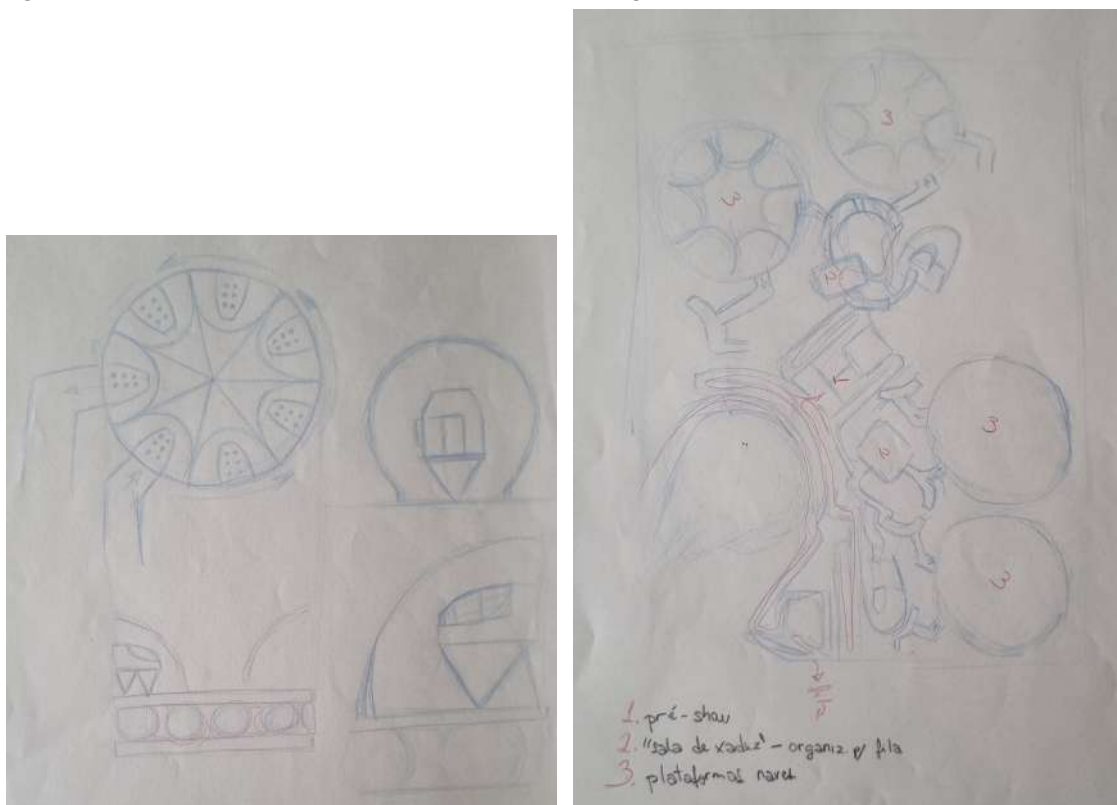
Ainda na fila, elementos como mapas holográficos, caixas de suprimentos e mensagens interceptadas criam o ambiente de uma operação rebelde prestes a entrar em ação em uma base da Resistência escondida entre rochas e cavernas. O pré show conta com uma mensagem por holograma, diretamente da Resistência, convidando os visitantes a participarem de uma missão contra a Primeira Ordem. Os “novos rebeldes” são então direcionados para o embarque em uma nave comandada por um animatrônico e com telas para auxiliar na criação da simulação de voo. A viagem porém é interrompida ao ser capturado por um *Star Destroyer*. Pela mesma porta que entraram na nave os visitantes agora saem em um ambiente dentro do *Star Destroyer*, com um exército de *Stormtroopers* em formação. Os rebeldes agora detidos pela *Primeira Ordem* são então encaminhados para celas de interrogação, de onde são resgatados por outros rebeldes. Os visitantes embarcam em transportes de fuga sem trilho, operados por um droid da *Resistência*, sendo guiados pelos ambientes do *Star Destroyer*. O percurso conta com um encontro com Kylo Ren, perseguição de *stormtroopers* e canhões a laser. O veículo também passa por uma queda ao entrar em uma platafor-

ma que simula uma cápsula de fuga e funciona como elevador e simulador, para que os visitantes possam retornar para o planeta *Batuu*.

Com a combinação de narrativa, tecnologia e efeitos práticos e digitais, *Rise of the Resistance* redefine o conceito de atração temática imersiva, oferecendo uma aventura épica que vai além de um simples passeio e coloca os visitantes no coração do confronto entre a *Resistência* e a *Primeira Ordem*.

5.12 Millennium Falcon: Smugglers Run

Figuras 30 e 31 - sketches esquemáticos da atração *Millennium Falcon: Smugglers Run*



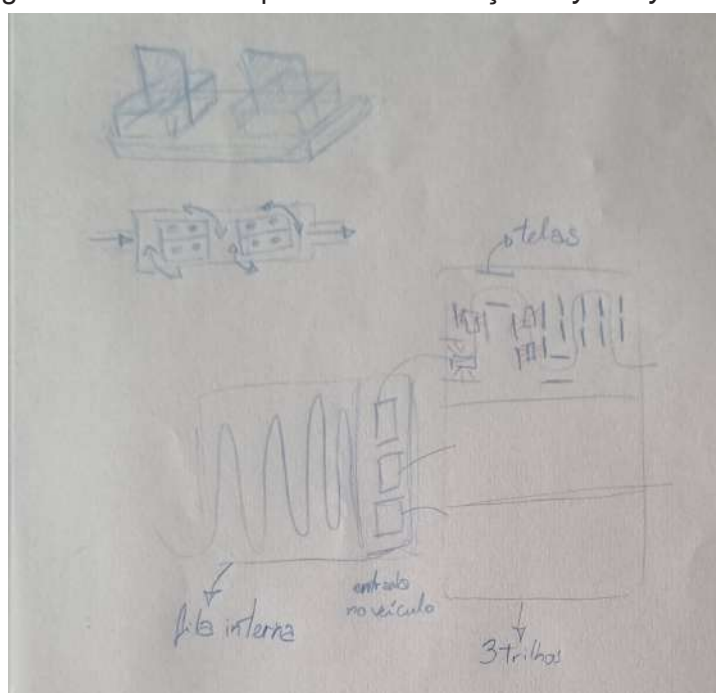
Fonte: diagramas desenvolvidos pela autora; acervo pessoal

A *Millennium Falcon: Smugglers Run*, assim como a *Star Wars: Rise of the Resistance*, faz parte do *Galaxy's Edge*. A atração leva os visitantes a viajarem na famosa *Millennium Falcon*, podendo ocupar a posição de pilotos, atiradores ou engenheiros e participando ativamente de uma missão, com suas ações afetando o que é mostrado na tela. O nível de detalhamento dos ambientes é extremamente minucioso, com detalhes que convencem o espectador desde a parte externa e a fila até a parte interativa em si de que aquela é realmente a mesma *Millennium Falcon* vista nos filmes. Um dos desafios enfrentados ao projetar a atração foi o de ter uma capacidade alta (para que a o tempo de espera fosse razoável) sem prejudicar a narrativa, ou seja, os *guests* precisavam acreditar que eles eram os escolhidos para aquela missão.

A solução encontrada para isso foi a união do conceito de duas atrações mais antigas: a plataforma giratória da plateia do *Carousel of Progress*; e as cabines de simulação de voo, controladas por pistões que possibilitam os diferentes movimentos necessários do *Star Tours* (figura 30). A partir destes princípios e equipados de tecnologias atuais, os *imagineers* puderam criar um percurso que permite que os viajantes sejam encontrados por uma cabine de voo vazia e saiam dela sem encontrar com as próximas pessoas a vivenciarem a atração, aumentando o sentimento de que são os únicos protagonistas de sua história. Além disso, os movimentos realizados pelos pistões para simular o voo também são calculados para que o movimento em círculo seja imperceptível para quem está dentro da cabine. Para maximizar ainda mais a capacidade, a atração conta com quatro plataformas giratórias (figura 31) com sete cabines de voo em cada, além de cabines separadas das plataformas para oferecer uma experiência confortável para visitantes com alguma forma de redução de movimento e que precise ser transferido de uma cadeira de rodas, sem que esse processo atrapalhe o andamento das cabines nas plataformas giratórias. Apesar disso, há um sistema para que, em caso de demoras inesperadas enquanto as cabines estão em movimento, uma cena extra seja mostrada, sem que os passageiros percebam o suposto erro. E, em casos de falhas inesperadas que causem a interrupção do movimento e das cenas do simulador, existe um vídeo mostrado na tela de controle da nave, mantendo a continuidade da narrativa apesar do problema.

5.13 Toy Story Mania!

Figura 32 - sketch esquemático da atração *Toy Story Mania!*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Toy Story Mania! é uma atração interativa semelhante a *Buzz Lightyear's Space Ranger Spin*, mas com um diferencial importante: a tecnologia 3D, que torna a experiência ainda mais imersiva. Originalmente projetada com capacidade limitada, a atração se tornou tão popular que foi expandida, contando atualmente com três trilhos e levando à criação de uma área temática completa de *Toy Story* ao seu redor.

O cenário da atração já começa na área externa, onde os visitantes são transportados para o mundo de Andy. Brinquedos em proporções gigantescas criam a sensação de que os visitantes estão na mesma escala dos brinquedos, reforçando a imersão. A fila também segue o clima vibrante e alegre, com cores fortes, músicas animadas e réplicas de brinquedos icônicos que remetem à infância.

Um destaque da fila é o *Senhor Cabeça de Batata*, um animatrônico interativo que se movimenta e conversa com os visitantes. Nos bastidores, uma pessoa controla suas ações com o auxílio de uma câmera, escolhendo frases pré-programadas para responder diretamente ao público, tornando a espera mais divertida e única.

A atração em si (figura 32) conta com veículos que acomodam até 8 pessoas, divididos em dois módulos. Diferentemente de *Buzz Lightyear's Space Ranger Spin*, onde os veículos são interconectados e compartilham o mesmo ambiente de alvos simultaneamente, os veículos de *Toy Story Mania!* se movem de forma independente. Isso significa que menos pessoas interagem com cada tela simultaneamente, proporcionando uma experiência mais pessoal e imersiva para cada participante. Durante o trajeto, os visitantes utilizam seus “lançadores” para competir em uma série de jogos virtuais em 3D inspirados nos brinquedos e personagens de *Toy Story*. A combinação de interatividade, tecnologia e narrativa envolvente torna *Toy Story Mania!* um passeio indispensável para visitantes de todas as idades.

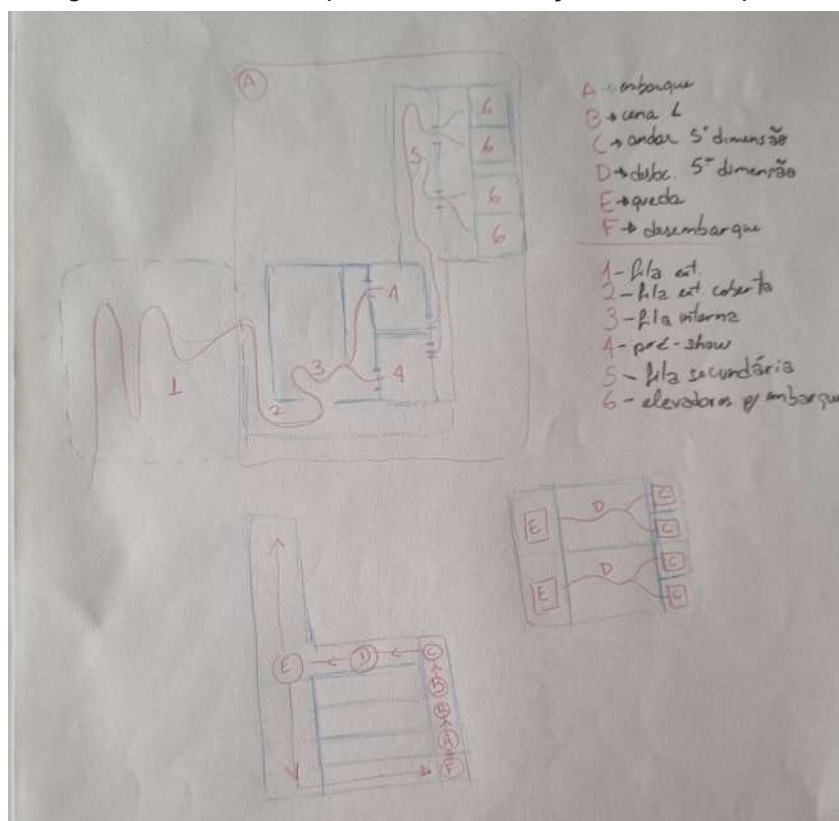
5.14 *The Twilight Zone Tower of Terror*

A *The Twilight Zone Tower of Terror*TM, ou simplesmente *Tower of Terror*, é uma das atrações mais antigas do *Disney's Hollywood Studios*, inaugurada em 1994, apenas 5 anos após a inauguração do parque. Apesar de ter sido idealizada a mais tempo conta com um storytelling excepcional, desde os cenários que rodeiam a atração, a ambientação da fila, as *costumes* e a atuação dos *cast members*, o “pré-show”, a atração em si e a ambientação da loja e da saída, todos contribuem para que o visitante realmente acredite que aquele espaço foi congelado no tempo em 1939 (figura 33). Como foi idealizada e construída décadas atrás, muitas das tecnologias utilizadas hoje ainda não existiam, portanto os truques e efeitos em grande parte são realizados com o auxílio de ilusões de ótica e espelhos. Todos os elementos possuem o nível mais alto de detalhamento, mesmo quando não são claramente visíveis pelos *guests*, e muito

do mobiliário e decoração do lobby e dos outros ambientes do hotel são realmente das décadas de 30 e 40, comprados em locais variados e apenas adaptados às necessidades dos *imagineers*. Todas as decisões na concepção da atração são tomadas para que a história contada seja mais autêntica e realista. Além disso trata-se de uma atração que já existia na Disneyland na Califórnia antes de ser construída em Orlando, portanto, sabendo das dificuldades enfrentadas na original, algumas mudanças foram realizadas no projeto do edifício, para que a atração pudesse carregar o dobro da capacidade de sua antecessora californiana, melhorando a experiência dos *guests*, com um tempo de espera consideravelmente mais curto.

Apesar de estarmos analisando a atração do *Walt Disney World* na Flórida, é interessante mencionar que, a atração original, na *Disneyland*, foi retematizada em 2017, passando a oferecer uma missão de escape com os personagens de *Guardiões da Galáxia*. A nova torre seria futuramente incorporada à área *Avengers Campus*, dedicada exclusivamente aos personagens da *Marvel*. Para modificar a atração, além da mudança de cenários e vídeos apresentados, também houve uma regulagem do mecanismo da atração, para que o momento de suspensão no ar fosse mais longo que o original. Assim os visitantes têm a impressão de estarem flutuando por um breve momento e a sensação de medo provocada pela *Tower of Terror* é substituída por um movimento harmônico com a história alegre e cômica de *Guardiões da Galáxia*.

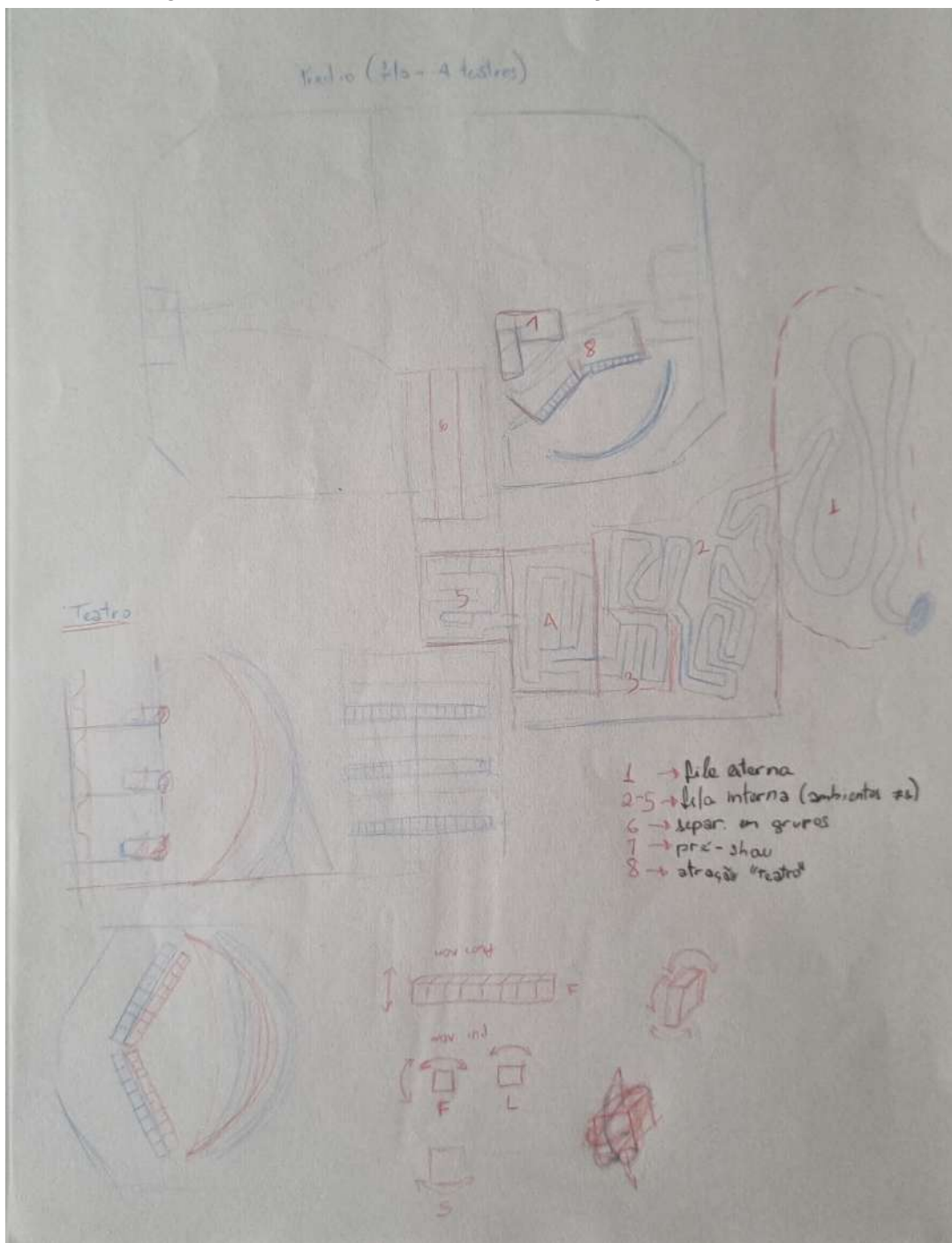
Figura 33 - sketch esquemático da atração *Wildlife Express*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

5.15 Avatar Flight of Passage

Figura 34 - sketch esquemático da atração *Wildlife Express*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

A *Avatar Flight of Passage*, atração localizada na área de *Pandora*, no *Disney's Animal Kingdom*, é um simulador de voo, mas diferente do *Star Tours* ou da *Millennium Falcon: Smuggler's Run*, pois não é um voo dentro de uma nave. A atração pode de certa forma ser comparada ao *Soarin'*, no EPCOT, que simula um voo de asa delta. Na *Flight of Passage*, por sua vez, o *guest* se encontra em um laboratório de pesquisa

sobre Pandora, inspirado nos filmes de Avatar, e se depara com a oportunidade de estabelecer um *link* neurológico com um avatar, para participar do voo de *banshee* (animal voador), um rito de passagem para os na'vi, habitantes de Pandora. Trata-se de uma atração com algumas semelhanças com *Soarin'* como uma tela arredondada e fileiras horizontais de espectadores dispostas umas sobre as outras de frente para a tela (figura 34). Porém, por ser mais recente possui também mais avanços tecnológicos em relação a seu antecessor que aperfeiçoam a experiência. Em seu voo de *banshee* o visitante se sente em uma experiência única em seu próprio *banshee*, e tem uma visão muito menor das fileiras acima ou abaixo da sua, enquanto em *Soarin'* é possível ver os pés daqueles que estão nas fileiras acima. Além disso, os assentos foram desenvolvidos especialmente para a nova atração, com efeitos olfativos e de vento e com um movimento próximo das pernas dos *guests*, que simulam a respiração do *banshee* que o estaria levando em um voo. Além disso, os movimentos são realizados tanto pelas fileiras de assentos em conjunto, como individualmente entre os assentos, ambos com uma sincronia admirável com os movimentos mostrados na tela. E por fim, vale ressaltar que a tecnologia utilizada na tela curva da atração foi criada especificamente para ela.

6. A ORGANIZAÇÃO ESPACIAL NOS PARQUES DO WALT DISNEY WORLD

Além das análises de atrações individuais, neste trabalho também buscou-se um entendimento dos parques como um todo e da organização espacial dentro deles. Para que isso fosse possível foram inicialmente criados mapas dos caminhos presentes em cada parque, inspirados pelos mapas de caminhos do site *ParkLore*. A partir dos mapas disponíveis no site oficial do *Walt Disney World*, imagens do *google earth* e *google maps* e de conhecimentos da autora. Os mapas (inicialmente em pdf) foram convertidos em imagens e passados para o aplicativo *procreate*, onde a autora pode traçar os caminhos, fazendo pequenas adaptações quando necessário, e foram posteriormente transferidos para o Adobe Illustrator, para serem vetorizados e editados de acordo com a necessidade. O mapa original mostra as construções do parque em perspectiva, o que é feito para auxiliar os visitantes a identificarem as fachadas dos lugares que pretende encontrar no parque, mas, conseqüentemente, algumas partes do mapa que seriam de circulação ficam cobertas pelas ilustrações dos prédios perspectivados.

Os mapas de caminhos criados foram então complementados com outras informações, para a análise e compreensão dos mesmos através de diferentes pontos de vista. Estes mapas foram separados a seguir entre mapas de fluxos, que tomam como ponto de partida os caminhos desenhados, e mapas de atração, que utilizam os caminhos como suporte para dispor de forma visual os dados da tabela explicada no capítulo 4 deste trabalho.

6.1 Mapas de fluxos

Estes são os mapas criados para a compreensão de forma geral dos fluxos existentes nos parques do WDW e como estes se relacionam com o planejamento dos parques tendo em vista a intenção de oferecer a melhor experiência aos visitantes e propiciar uma narrativa coerente durante os passeios.

Para essas análises foram criados novos elementos visuais que foram sobrepostos aos mapas iniciais, permitindo relacioná-los entre si, em diferentes combinações. As camadas de informação utilizadas nessa etapa do processo e que serão analisadas em conjunto a seguir são: esquemas simplificados dos fluxos; segmentação dos parques em áreas pré definidas; atrações; espaços de alimentação (restaurantes, lanchonetes

e quiosques fixos); representações da localização dos banheiros, fotógrafos e *Guest Relations* (espaço para atendimento ao visitante e informações).

6.1.1 Principais fluxos e a praça central

Durante o processo do desenho das vias nos mapas de caminhos foi possível compreender melhor a lógica da organização dos espaços em cada um dos parques. Foram realizados também desenhos simplificados, sobre estes mapas de caminhos, esquematizando essa lógica de organização do espaço, além de uma camada de elipses mostrando a divisão do parque nas áreas já definidas pelo mesmo e como elas se conectam.

Todos os parques possuem uma praça central, algo considerado como importante por Walt Disney, já que essa praça serve como auxílio para que os visitantes não se sintam perdidos em um local tão grande quanto os parques; sempre que necessário é possível retornar para a praça central para se localizar e encontrar o caminho até o destino. Um outro importante elemento dos parques a ser mencionado é o imã visual, sempre de alguma forma relacionado com a praça central dos parques e também algo incentivado por Walt Disney desde a criação da Disneyland na Califórnia. Apesar da praça e do imã estarem presentes nos quatro parques analisados, a interação no espaço entre eles, os caminhos e outros elementos dos parques não acontece sempre da mesma maneira.

Nos parques *Magic Kingdom* e *Animal Kingdom* a praça central é um local de observação do imã visual; em ambos há um claro caminho da entrada do parque até a praça, em que os imãs de cada parque (o castelo da Cinderela no *Magic Kingdom* e a árvore da vida no *Animal Kingdom*) funcionam como um convite para que os visitantes caminhem até ela. Os imãs não chegam a tangenciar a praça, apesar de serem altos o suficiente e estarem perto o suficiente dela para servirem como ponto de referência para que os visitantes encontrem a praça com maior facilidade de qualquer ponto no parque.

Já nos outros dois parques, o *Hollywood Studios* e o *EPCOT*, o imã visual faz parte da praça, além de ser um possível ponto de referência para encontrá-la. Nesses dois parques o caminho da entrada do parque até a praça, apesar de também não se apresentar em uma linha reta, não é um caminho tão claro quanto nos outros parques mencionados anteriormente. No parque *Hollywood Studios*, há um quiosque logo após a entrada, que pode atrair a atenção dos visitantes de imediato; após o quiosque há uma via principal que leva ao imã e conseqüentemente à praça principal, porém essa via é interrompida por caminhos secundários algumas vezes, podendo levar ao desvio da praça principal antes mesmo que se chegue até ela. Uma das vias secundárias que

interrompe o caminho até a praça é a chamada *Sunset Ave*, que leva até o segundo ímã visual do parque, a atração *Hollywood Tower Hotel*, que para muitos é ainda mais memorável que o Teatro Chinês, ímã presente na praça central. Essas interrupções no caminho até a o centro causam uma dispersão do público a partir da entrada, o que pode ser algo positivo quando se tem um fluxo muito alto de pessoas entrando no parque ao mesmo tempo, mas também pode dificultar a localização das pessoas uma vez que estejam dentro do parque, já que a chegada até o centro para então seguir até o local desejado não se dá de uma forma tão simples como no *Magic Kingdom*.

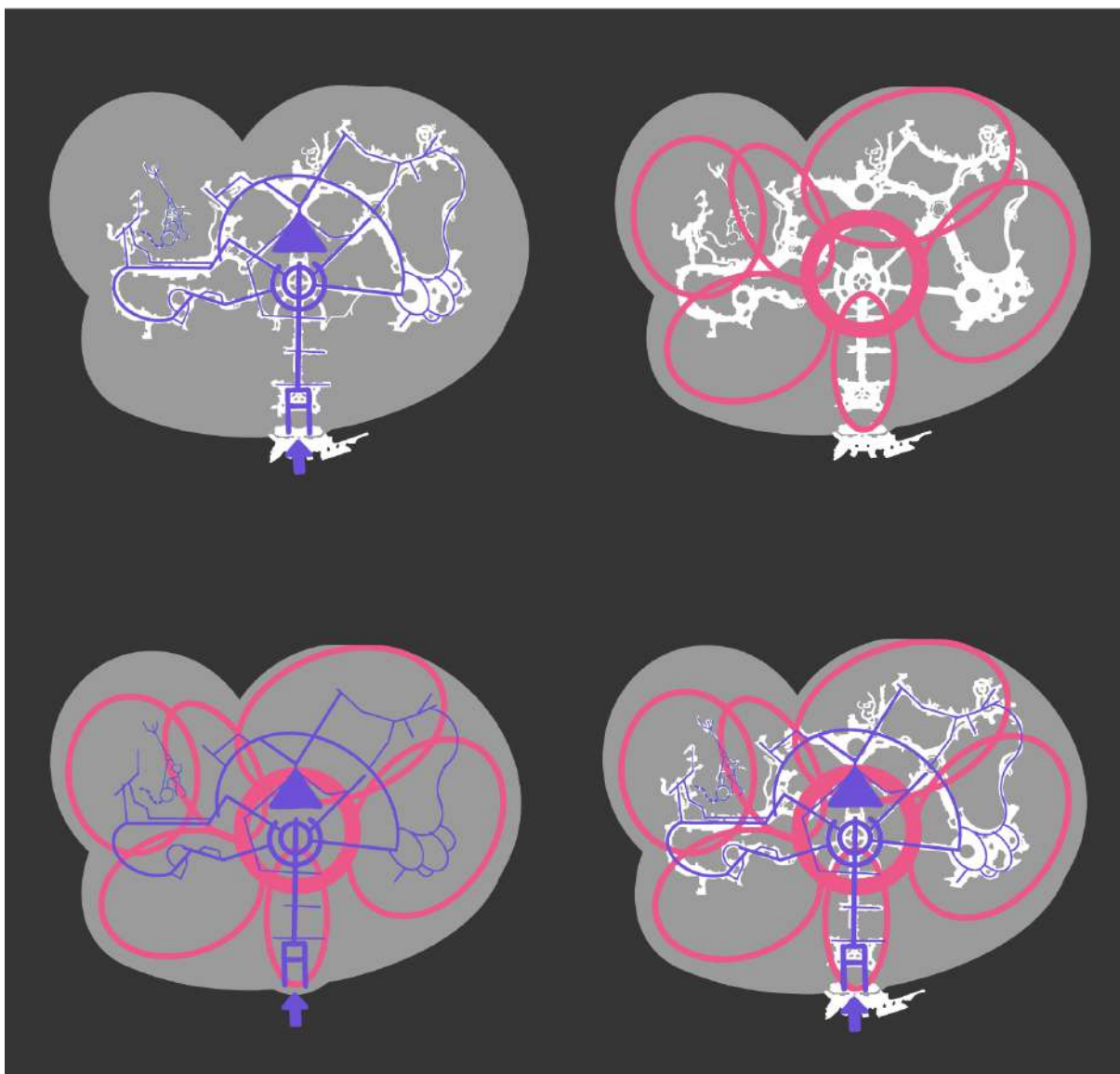
No EPCOT, como mencionado acima, o ímã tangencia a praça, assim como no *Hollywood Studios*. A principal diferença que se dá nesse parque é que, a partir da entrada principal, o ímã está localizado antes da praça central. Apesar disso, há poucas interrupções no caminho até esse ímã (atração *Spaceship Earth*) e passando pelas laterais dele, independente do caminho tomado, se chegará na praça central, de onde facilmente se pode encontrar o caminho para as outras áreas do parque. Outro diferencial desse parque é a presença de uma entrada secundária, que permite um acesso facilitado aos visitantes que estiverem em alguns hotéis específicos, além de dar acesso ao *SkyLiner*, um bondinho que conecta o parque ao *Hollywood Studios* e ainda mais hotéis do complexo. O caminho dessa entrada secundária até a *Spaceship Earth* não é uma reta como a partir da entrada principal, porém como se trata de um ímã visual alto e facilmente observado à distância, ainda é um caminho fácil de se seguir. Além disso a entrada secundária se encontra mais próxima da área do parque chamada de *World Showcase*, em volta de um grande lago e apesar de contar com atrações, é principalmente visitada pelos restaurantes, lojas e cenários de diferentes países ao redor do mundo, portanto a entrada secundária também pode ser beneficiária para visitantes que tem como objetivo principal conhecer essa parte do parque.

Os caminhos a partir da praça principal até os diversos pontos de interesse de cada parque também possuem semelhanças e diferenças entre eles. A seguir, os mapas desta categoria, agrupados por parque, sempre seguindo as mesmas posições:

- acima e à esquerda: mapas de caminhos e esquemas simplificados
- acima e à direita: mapas de caminhos e áreas dos parques
- abaixo e à esquerda: áreas dos parques e esquemas simplificados
- abaixo e à direita: mapas de caminhos, áreas dos parques e esquemas simplificados

Magic Kingdom:

Figura 35 - mapas de fluxos do parque *Magic Kingdom*

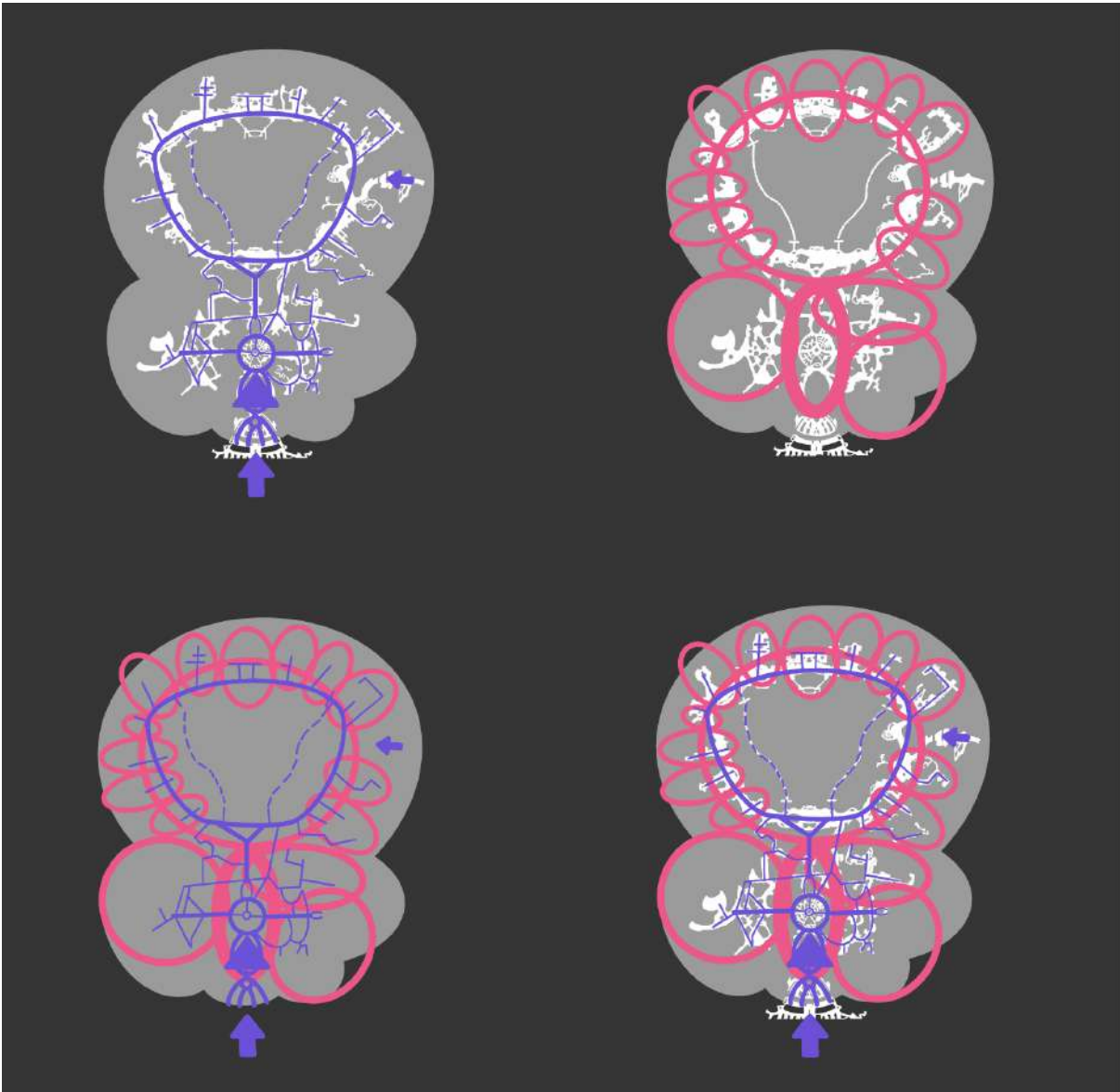


Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

A partir dos mapas (figura 35) é possível compreender visualmente o que foi comentado, há uma via reta principal desde a entrada do parque até a praça principal; esta praça funciona como ponto de observação para o ímã visual principal do parque, que por sua vez facilita a localização da praça estando em outras áreas do parque. A partir da praça central saem vias radiais secundárias em direção às outras áreas. É possível ainda a partir do centro perceber ímãs visuais secundários que despertam o interesse pelas áreas secundárias, além de facilitar a localização dentro do parque. Finalmente, há um caminho externo em arco, ligando as diferentes áreas periféricas entre si, mas sem uma conexão direta com a entrada e saída do parque, ou seja, é sempre necessário passar pela via principal e praça central após entrar no parque, e o caminho reverso também é a única opção para chegar à saída.

EPCOT:

Figura 36 - mapas de fluxos do parque EPCOT



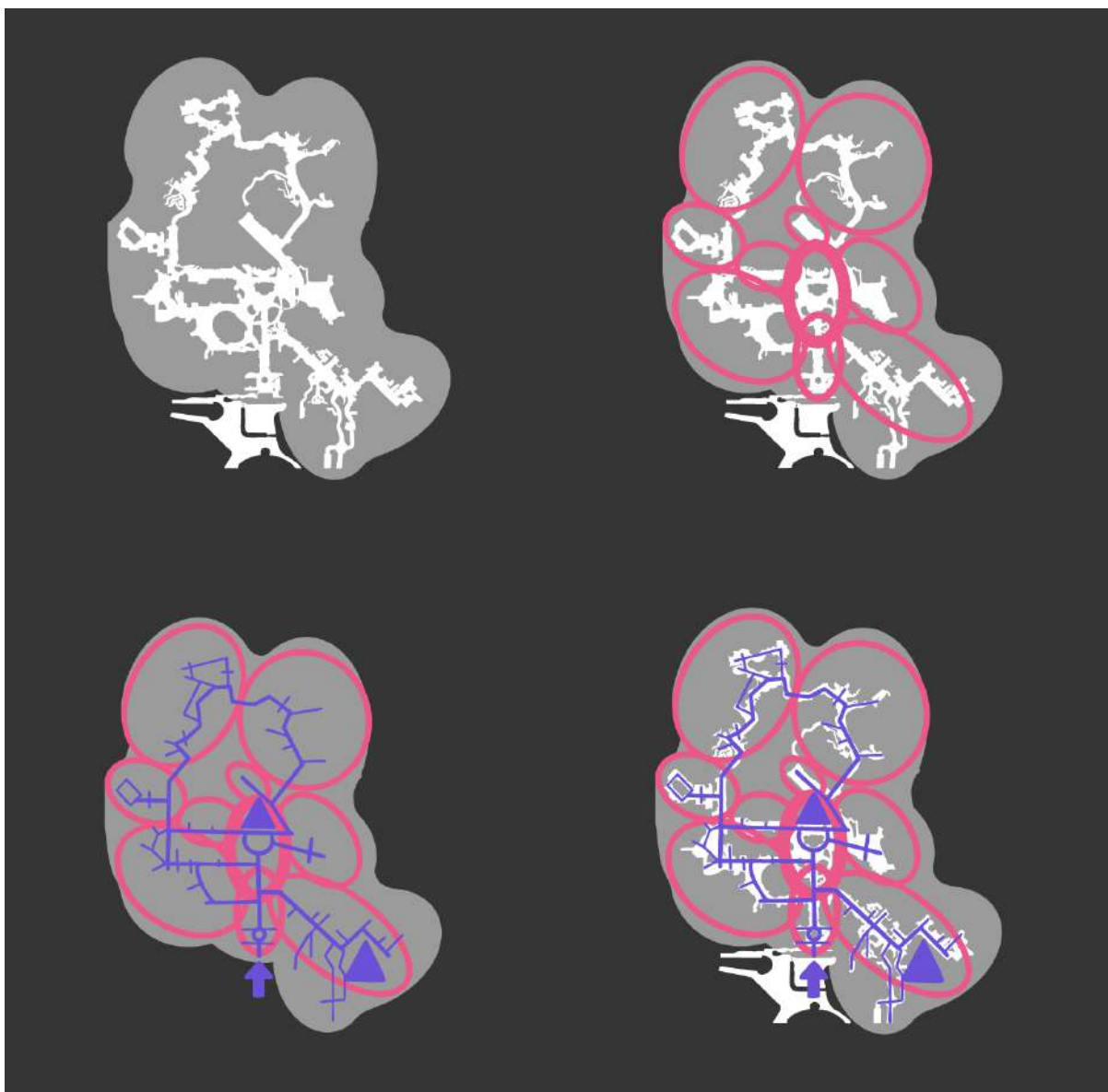
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Pelos mapas (figura 36) percebemos que, diferente dos outros parques do complexo (e da maioria dos parques da Disney), o EPCOT possui duas entradas: além da entrada principal há uma entrada secundária, mais próxima da área chamada de *World Showcase*. Há um caminho direto da entrada principal ao ímã, sendo necessário passar pelas laterais dele para chegar na praça central. Essa praça é tangenciada pelo ímã e divide o parque em quadrantes: Ao chegar na praça, o visitante poderá encontrar duas áreas de atrações, à direita, uma área à esquerda, e à frente o acesso à orla do lago, que é rodeado pelo *World Showcase*. Apesar de contar com algumas vias secundárias, há pouca interligação entre as diferentes áreas do parque, na área dos países por exemplo, além da via principal em torno do lago, há apenas dois camin-

hos secundários para voltar à praça principal, sendo ambos opções de barcos que atravessam o lago próximo às laterais do mesmo.

Disney's Hollywood Studios:

Figura 37 - mapas de fluxos do parque *Disney's Hollywood Studios*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

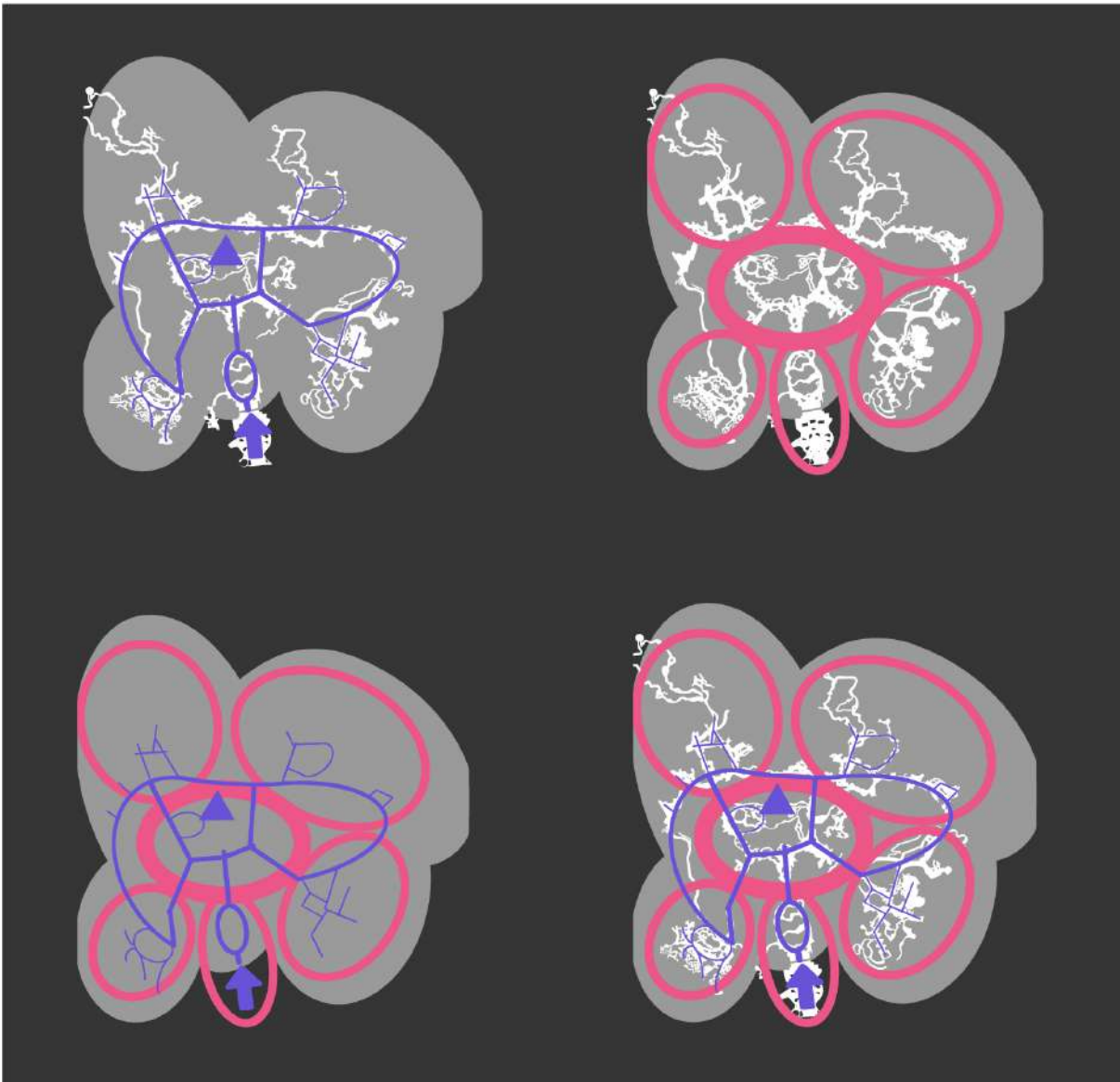
No *Disney's Hollywood Studios* (figura 37), percebe-se que há uma via reta principal, que leva até a praça principal, tangenciada pelo ímã principal. Porém é possível notar, como mencionado anteriormente, que esse caminho principal é interrompido mais de uma vez entre a entrada e a praça central. Além das vias à esquerda, levando para outras áreas do parque, há também a *Sunset Ave*, à direita, que leva o visitante até a atração *Hollywood Tower Hotel*, que por seu tamanho e fama, acaba funcionando como um segundo ímã importante no parque, desviando parte do fluxo de pessoas para essa lateral. Quando se trata da organização espacial do parque, este é muitas

vezes considerado como o mais confuso ou menos intuitivo. Apesar de conter uma praça principal e vias a partir dela, há também áreas do parque mais isoladas, que só podem ser acessadas a partir de outras áreas do parque.

O *Hollywood Studios* sofreu muitas modificações desde sua concepção, passando não só por reformas, mas também por expansões. Em partes, os caminhos menos óbvios e centralizados se dão por essa natureza de constante expansão. O isolamento de certas áreas, porém, também funciona como um recurso para que sejam mais imersivas, visto que é mais fácil de acreditar que se está em um “universo” diferente quando não há visão para as outras áreas não relacionadas do parque. Isso pode ser observado tanto no *Galaxy’s Edge*, como no *Toy Story Land*.

Disney’s Animal Kingdom:

Figura 38 - mapas de fluxos do parque *Disney’s Animal Kingdom*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

No *Disney's Animal Kingdom* é possível perceber uma lógica espacial próxima àquela do *Magic Kingdom*: há uma via principal que segue até a praça principal, que funciona como ponto de observação do ímã (figura 38). A partir dela é possível tomar vias secundárias para chegar nas outras áreas do parque e há também um caminho em arco ligando essas áreas periféricas umas às outras, sem chegar à praça central ou à entrada do parque. A principal diferença é que, ao invés de caminhos radiais a partir da praça central, o *Animal Kingdom* conta com vias mais largas que se bifurcam em duas vias menores; a via principal, ao chegar na praça central se bifurca em duas, sendo essas duas divididas mais uma vez nas vias secundárias que levam os visitantes para as diferentes áreas. Além disso, apesar de haver uma conexão entre elas, as áreas são mais isoladas entre si do que no *Magic Kingdom*, com ambientes de transição entre uma e outra, mas uma divisão mais clara de qual espaço se está visitando.

6.1.2 Localização de banheiros e outros pontos de interesse no espaço

A partir dos mapas de caminhos, além da análise dos fluxos, também foram analisados outros pontos que influenciam ou são influenciados por eles. Foram então colocados nos mapas camadas com os banheiros, pontos de fotógrafos oficiais, setor de atendimento ao cliente, localização das atrações e localização de espaços de alimentação, incluindo restaurantes, lanchonetes e quiosques fixos.

Os banheiros fazem parte da infraestrutura mínima para um local de permanência longa e de grande circulação de visitantes como os parques da Disney e eles são na grande maioria acompanhados de bebedouros. E foram diferenciados entre os não acessíveis, acessíveis e acessíveis para acesso com acompanhante. É válido notar também que no caso de restaurantes fechados e que exigem reserva, os banheiros internos não são mostrados nos mapas oficiais dos parques, portanto estes também não foram sinalizados nos mapas criados pela autora. Além de banheiros, os mapas oficiais contam com indicação de outros locais de infraestrutura como prontos socorros, área sanitária para animais de serviços, centro de cuidado ao bebê, aluguel de cadeiras de rodas e carrinhos de bebê. Estes não foram considerados na análise no momento, houve uma preferência pelos banheiros visto que são necessários para qualquer pessoa que esteja no parque, enquanto os outros mencionados são para públicos e necessidades mais específicas, exercendo menos influência no fluxo como um todo.

Os pontos de fotografia sinalizados no mapa também são fornecidos pela companhia. Foram adicionados nessa análise pois tratam de pontos que a própria empresa já considera como propícios para fotos, portanto contam são os locais com maior probabilidade de interrupção de um percurso, seja para uma foto profissional ou para uma selfie. São também boas referências para a compreensão de quais locais nor-

malmente são utilizados para observar os ímãs visuais do parque, seja o principal ou os secundários.

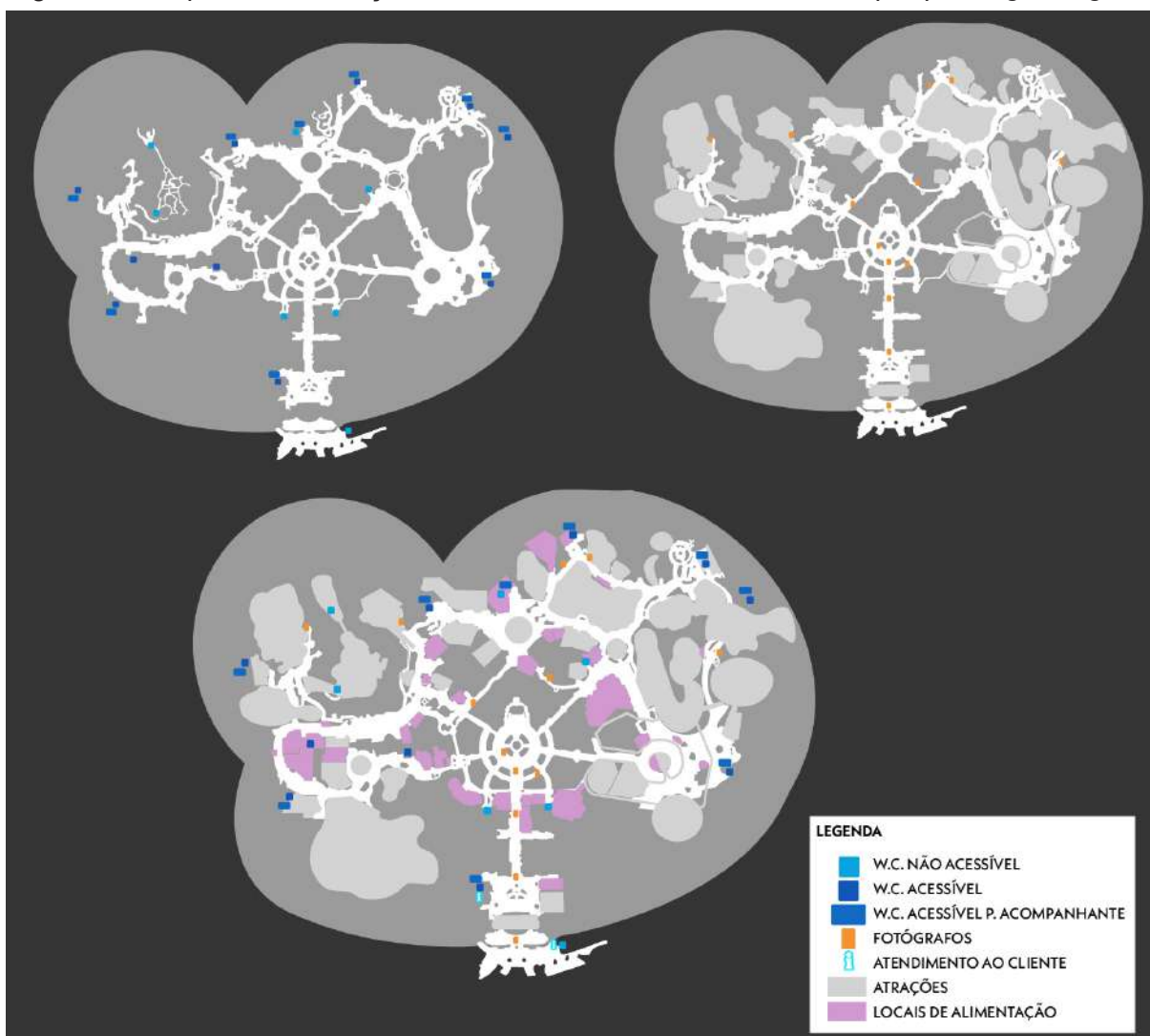
Os pontos de atendimento ao cliente se encontram sempre próximos à entrada dos parques. Como o *EPCOT* é o único parque com duas entradas, também é o único com dois pontos de atendimento, cada um próximo a uma das entradas.

A seguir estão os mapas desta categoria que, assim como na anterior, estão agrupados por parque e seguem a posição por tipo de mapa. São eles:

- acima e à esquerda: mapas de caminhos, áreas e banheiros
- acima e à direita: mapas de caminhos, atrações e fotografos
- abaixo: mapas de caminhos, atrações, locais de alimentação, banheiros, fotografos e atendimento ao cliente

Magic Kingdom

Figura 39 - mapas com indicações de banheiros e outras estruturas no parque *Magic Kingdom*



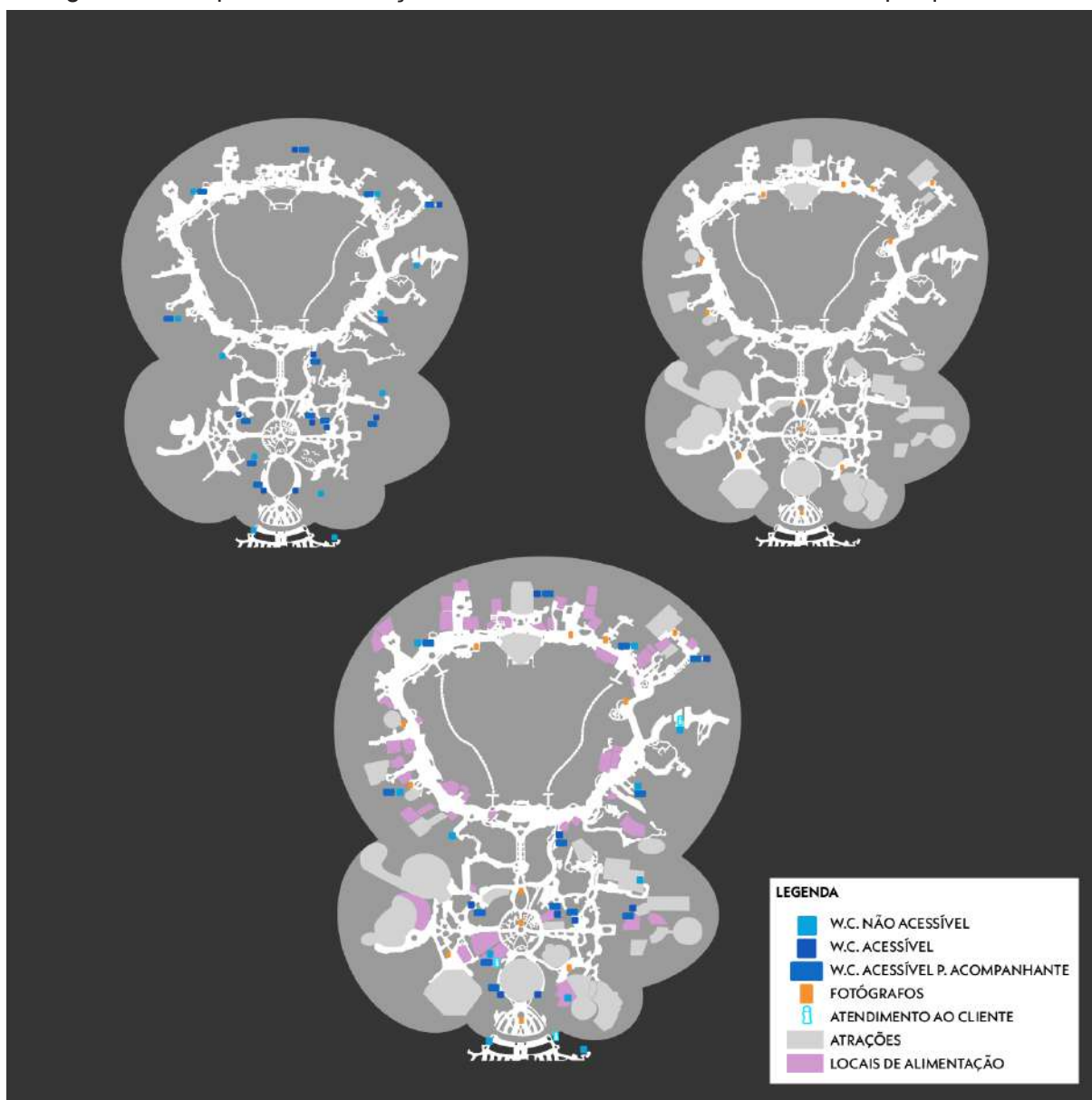
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Ao observarmos os mapas do Magic Kingdom (figura 39) percebemos que, com exceção dos localizados próximos à entrada e ao final da via principal, os banheiros se concentram nas periferias do parque. Há uma certa distribuição entre as áreas, porém com distância entre áreas com maior e menor dispersão de banheiros.

EPCOT

Os mapas a seguir do *EPCOT* (figura 40), mostram uma concentração de banheiros na região da praça central, principalmente nas proximidades de espaços para a alimentação. Ao redor do lago, no *World Showcase*, os banheiros se dispõem de forma intervalada a cada um ou dois pavilhões de países.

Figura 40 - mapas com indicações de banheiros e outras estruturas no parque *EPCOT*

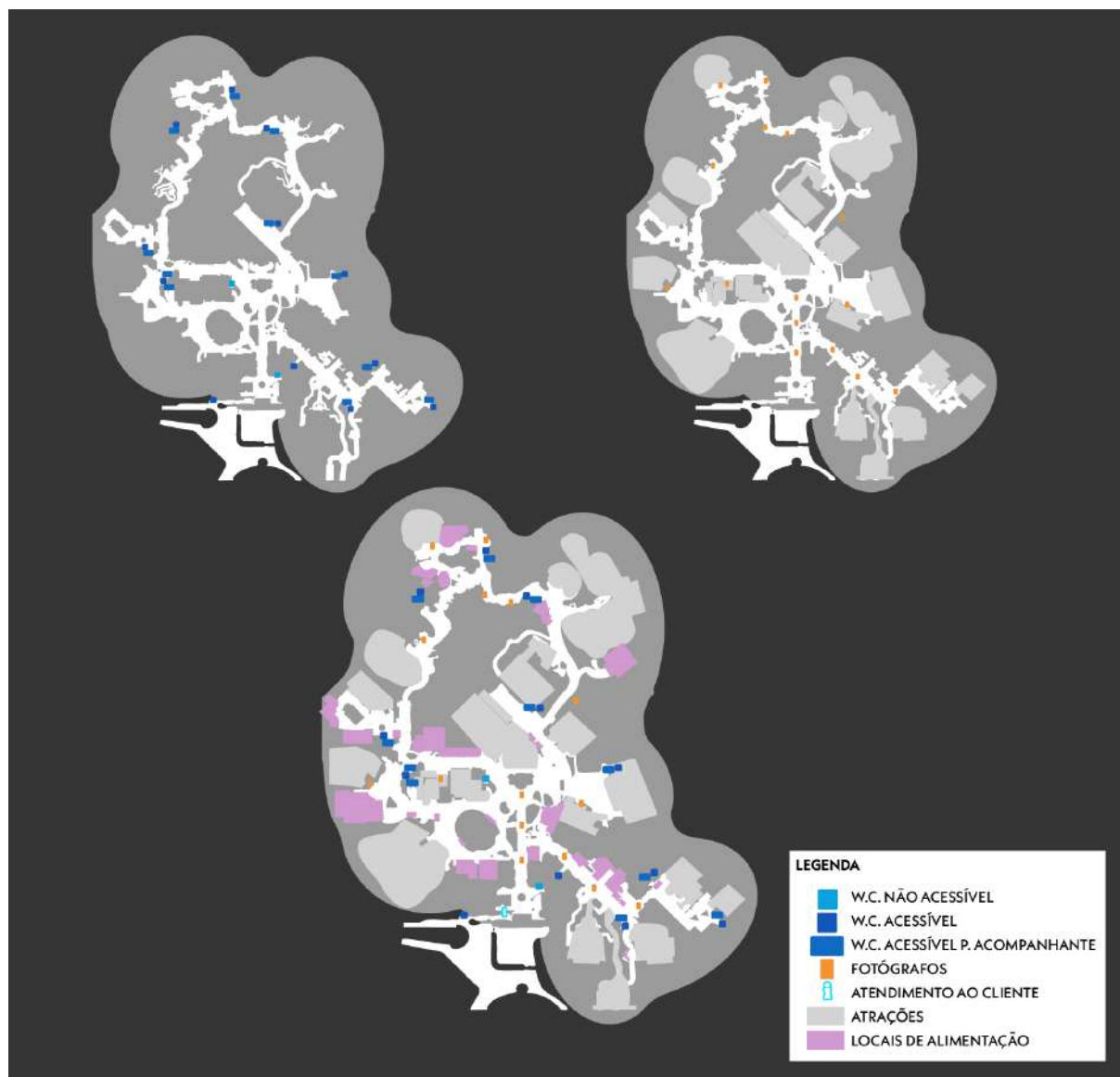


Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Disney's Hollywood Studios

Os mapas do *Disney's Hollywood Studios* (figura 41) apresentam uma escassez de banheiros próximos à entrada do parque e à praça central. Essa situação, porém, parece revertida quando observadas as outras áreas: os banheiros se localizam com certa equidistância das atrações e espaços para alimentação de cada uma

Figura 41 - mapas com indicações de banheiros e outras estruturas no parque *Disney's Hollywood Studios*



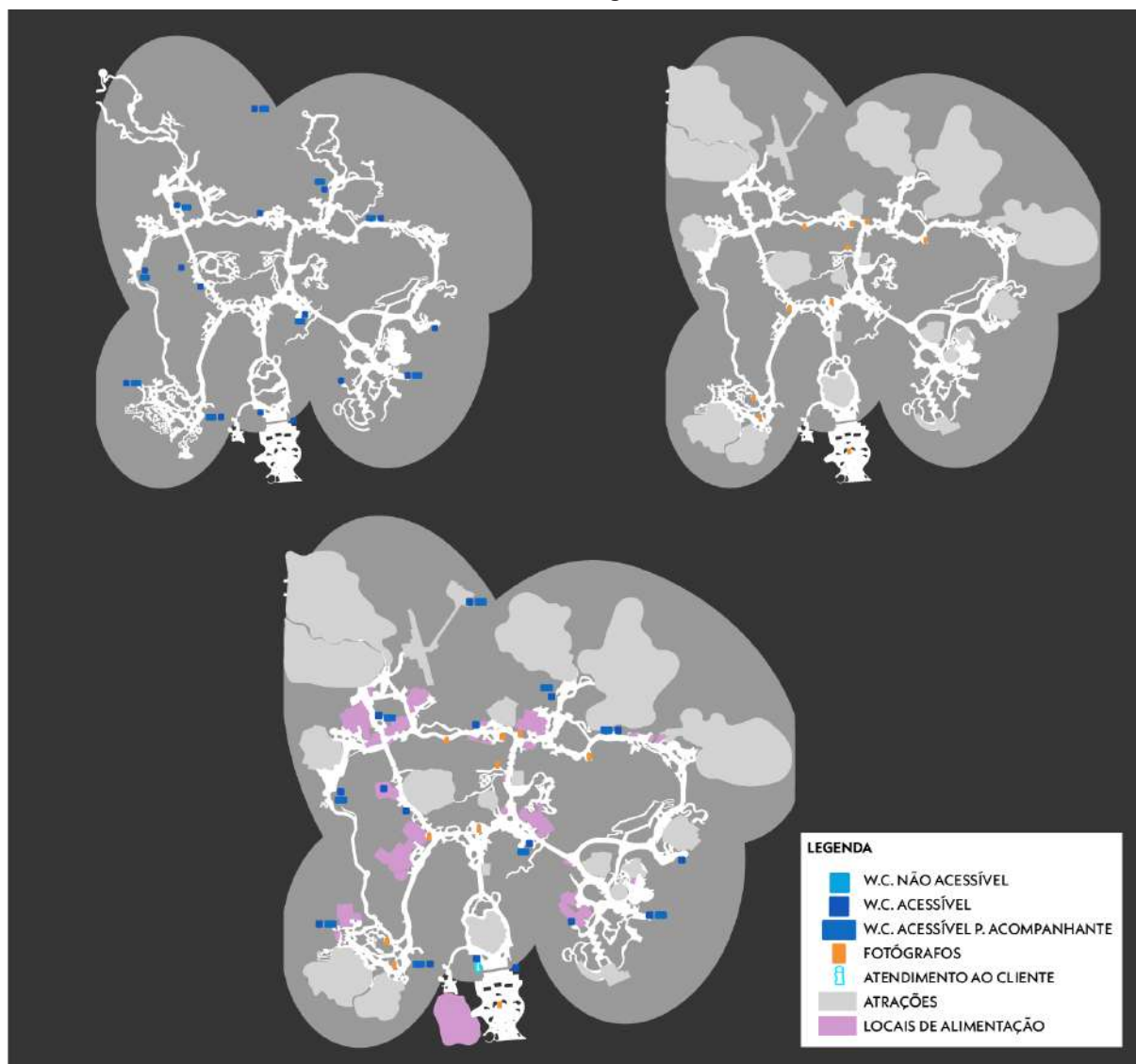
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Disney's Animal Kingdom

Os mapas a seguir do *Disney's Animal Kingdom* (figura 42) mostram uma disposição de banheiros mais próxima da observada no *Disney's Hollywood Studios*. Após o banheiro próximo à entrada do parque, há dois locais com banheiros próximos às bordas da área central do parque. Nas outras áreas do parque há de dois a três locais com

banheiros, normalmente próximos de atrações, mas também em caminhos que levam às outras áreas do parque.

Figura 42 - mapas com indicações de banheiros e outras estruturas no parque *Disney's Animal Kingdom*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

6.2 Mapas de atrações

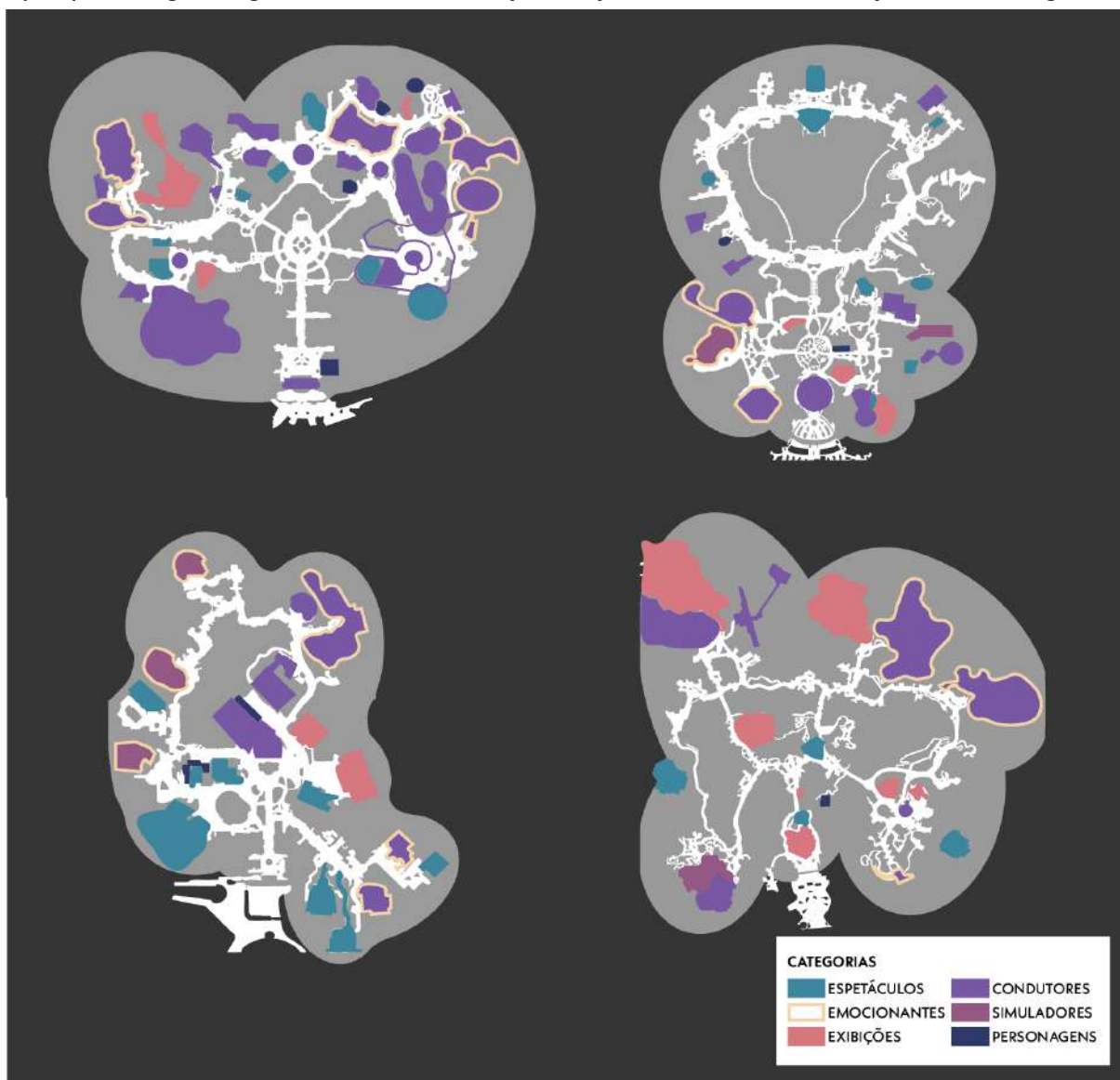
Além da leitura das vias e caminhos que organizam o espaço de cada parque, para entender de forma mais profunda o funcionamento e a organização dos mesmos foi necessária uma visualização de como as atrações se dispõem nesse espaço e possíveis estratégias utilizadas dentro dos parques ou entre eles para um melhor funcionamento do complexo e uma melhor experiência do visitante.

Para isso foram utilizados os vetores criados na etapa anterior com a localização das atrações, sendo que trata-se apenas de apenas uma aproximação da área ocupada

por cada uma delas. Os dados mais relevantes da tabela explicada no capítulo 4 foram então traduzidas para uma escala de cores e aplicadas nos vetores das respectivas atrações.

6.2.1 Categorias

Figura 43 - mapas com indicações de diferentes categorias de atrações presentes nos parques *Magic Kingdom*, *EPCOT*, *Disney's Hollywood Studios* e *Disney's Animal Kingdom*



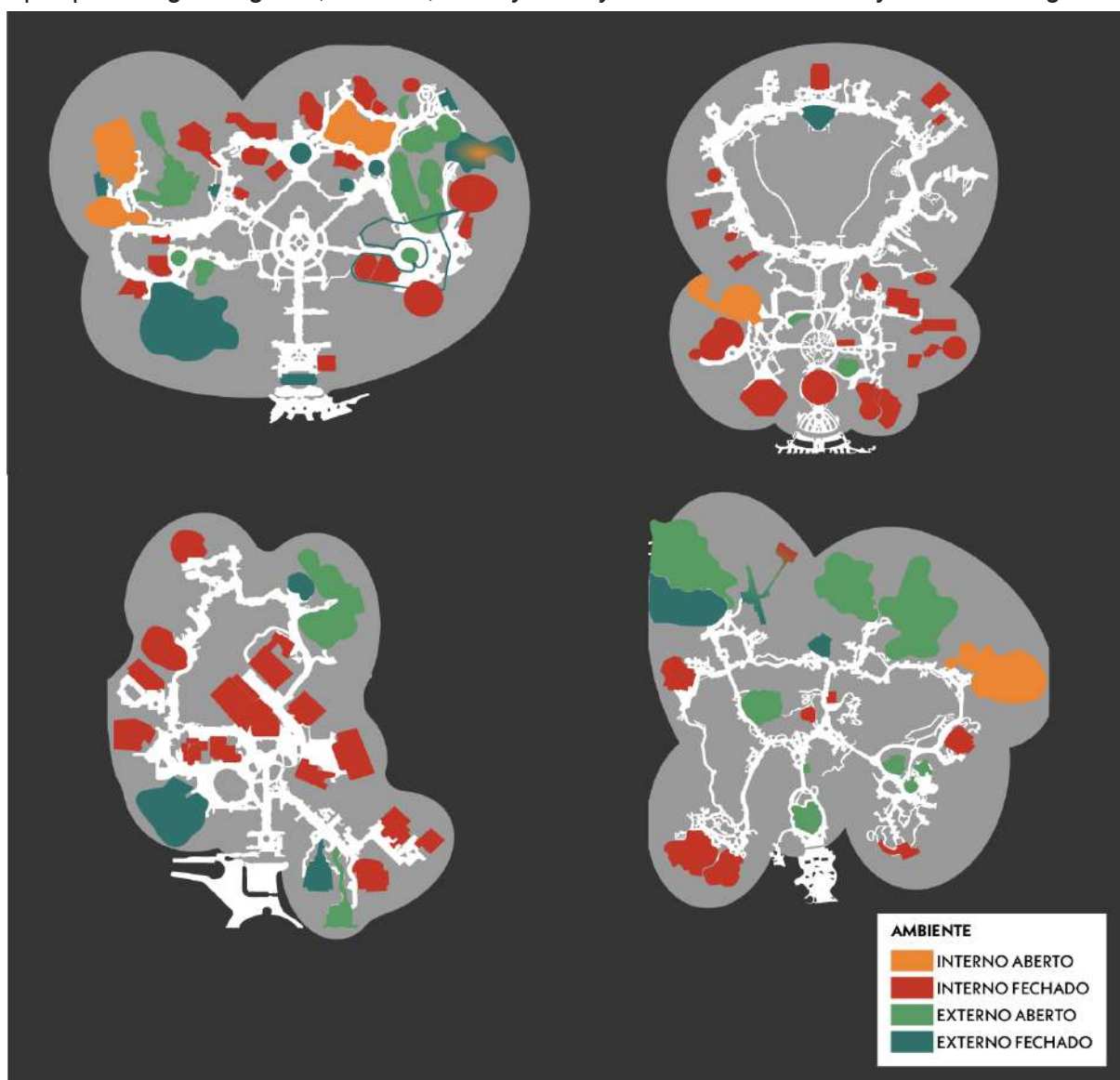
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

A maioria das atrações nos parques do *Walt Disney World* é composta por condutores ou simuladores (figura 43). Teatros e encontros com personagens estão distribuídos entre essas categorias principais, proporcionando diversidade na oferta de experiências. As exibições, por sua vez, são especialmente presentes no *Disney's Animal Kingdom (DAK)*, com espaços dedicados à observação de animais. O próprio DAK pode ser visto como uma grande exposição ao ar livre, onde o ambiente desempenha um papel essencial na experiência dos visitantes. Já as atrações emocionantes, como

montanhas-russas e outros passeios de alta adrenalina, estão distribuídas entre todos os parques. Elas geralmente são localizadas próximas umas das outras, mas representam uma minoria em relação ao total de atrações.

6.2.2 Ambiente

Figura 44 - mapas com indicações de diferentes ambientes nas atrações presentes nos parques *Magic Kingdom*, *EPCOT*, *Disney's Hollywood Studios* e *Disney's Animal Kingdom*



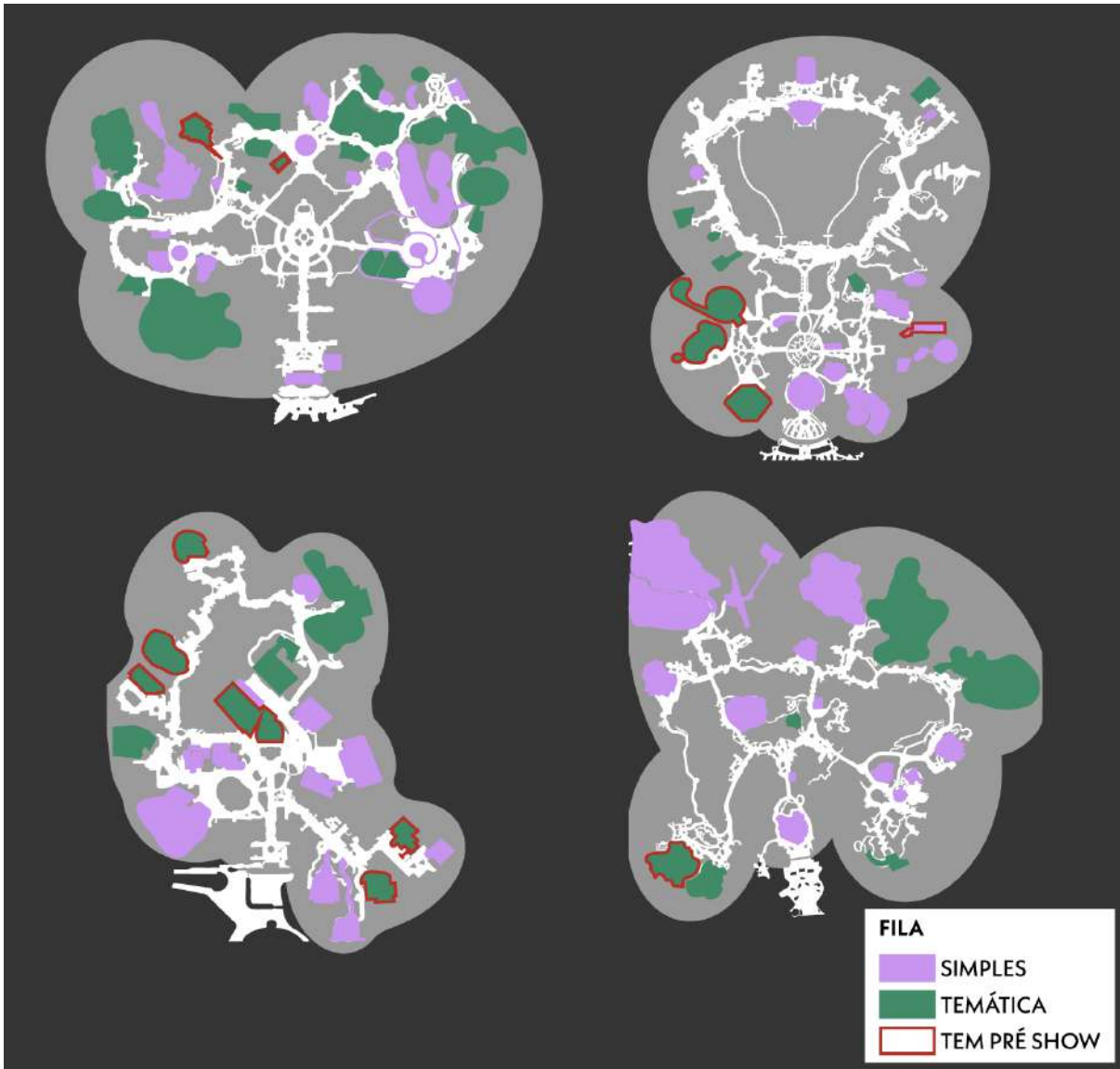
Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Os ambientes das atrações variam significativamente, com diferenças marcantes entre os parques (figura 44). A maioria das atrações é protegida contra o clima, exceto no *DAK*, onde algumas experiências se aproveitam do espaço ao ar livre para reforçar o tema da natureza. No *EPCOT* e no *Disney's Hollywood Studios (DHS)*, observa-se uma predominância de atrações internas, reflexo de serem parques mais novos e, no caso do *DHS*, de sua temática mais voltada para filmes e tecnologia. Essa proporção de atrações internas permite maior controle sobre a narrativa e a ambientação, algo

que também tem sido adotado nas atrações mais recentes do *DAK*.

6.2.3 Fila

Figura 45 - mapas com indicações de diferentes tipos de fila nas atrações presentes nos parques *Magic Kingdom*, *EPCOT*, *Disney's Hollywood Studios* e *Disney's Animal Kingdom*

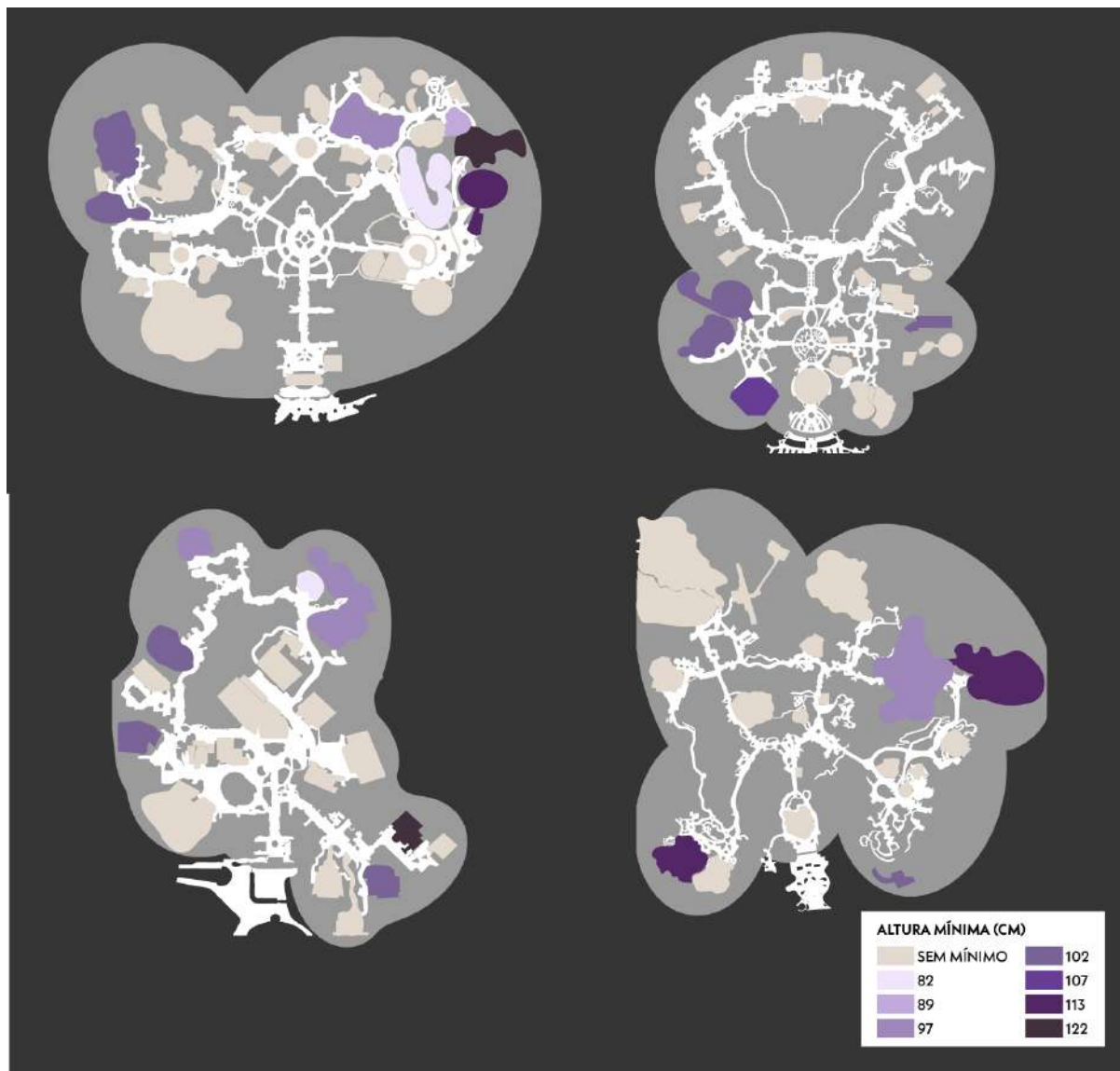


Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

A experiência de espera nas atrações também tem evoluído ao longo dos anos. Apesar de muitas filas ainda serem simples (figura 45), as atrações mais recentes se destacam pela tematização mais elaborada e às vezes pela presença de elementos interativos. Em muitos casos, há a inclusão de pré-shows que enriquecem a experiência e ajudam a contar a história da atração antes mesmo de ela começar. Esses elementos também contribuem para reduzir a sensação de espera longa, ao tornar a fila um lugar mais agradável e interessante e ao dividi-la em duas partes: uma inicial e outra, geralmente menor, que começa após a introdução narrativa.

6.2.4 Altura mínima

Figura 46 - mapas com indicações de altura mínima necessária para a entrada nas atrações presentes nos parques *Magic Kingdom*, *EPCOT*, *Disney's Hollywood Studios* e *Disney's Animal Kingdom*

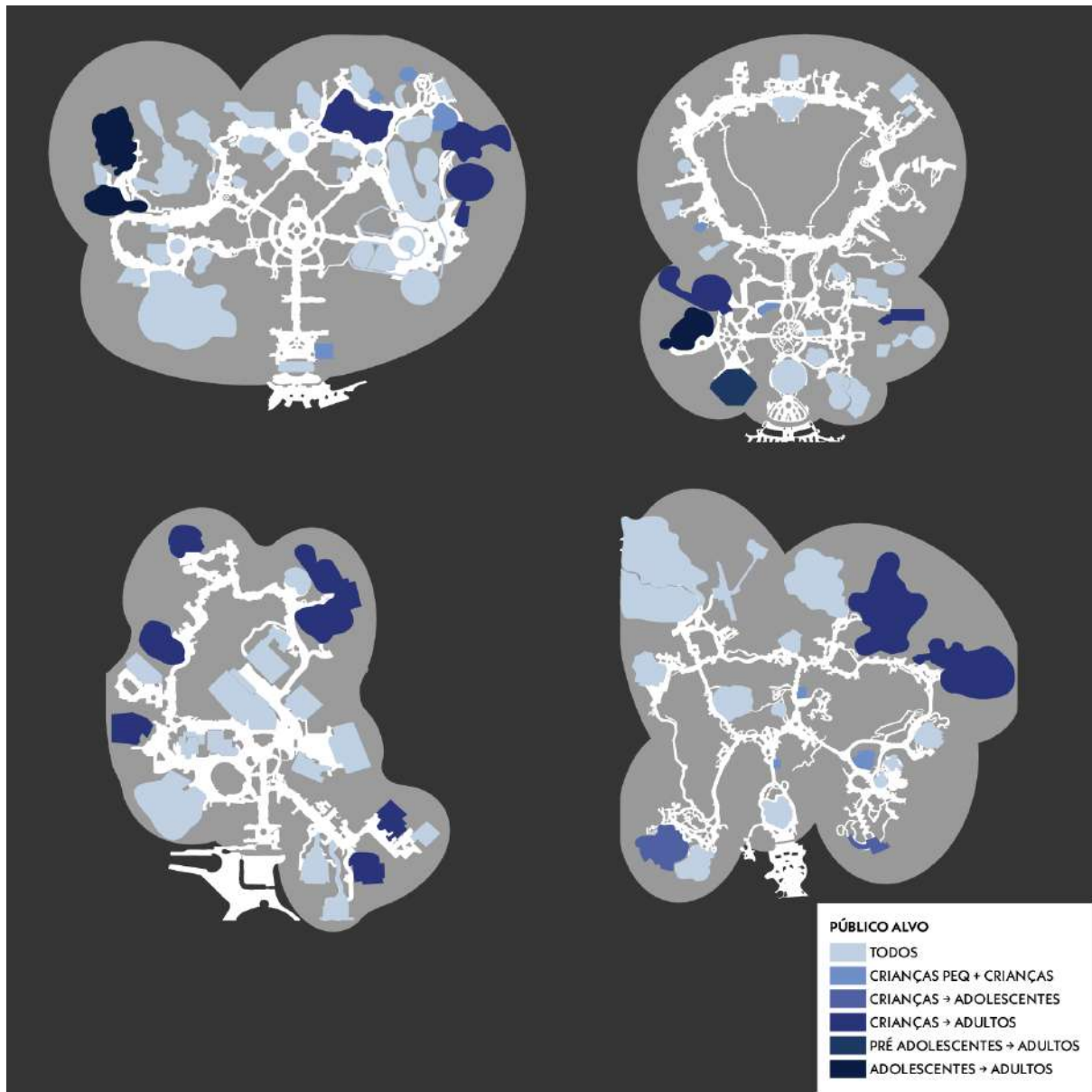


Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

Uma característica marcante das atrações é que muitas não possuem exigências de altura mínima, o que as torna acessíveis a um público mais amplo, especialmente famílias com crianças pequenas. A organização espacial dos parques permite que essas atrações também estejam localizadas em pontos de mais rápido acesso, mais próximas à entrada ou à praça central (figura 46). Por outro lado, as atrações que exigem altura mínima costumam estar localizadas próximas umas das outras, por vezes agrupadas como é o caso das atrações *Guardians of the Galaxy Cosmic Rewind*, *Mission Space* e *Test Track*, no *EPCOT*, facilitando o acesso e promovendo uma melhor experiência para grupos que atendem a essas restrições e pretendem vivenciar todas as atrações.

6.2.5 Público Alvo

Figura 47 - mapas com indicações de público alvo por idade indicado para a experiência das diferentes atrações presentes nos parques *Magic Kingdom*, *EPCOT*, *Disney's Hollywood Studios* e *Disney's Animal Kingdom*

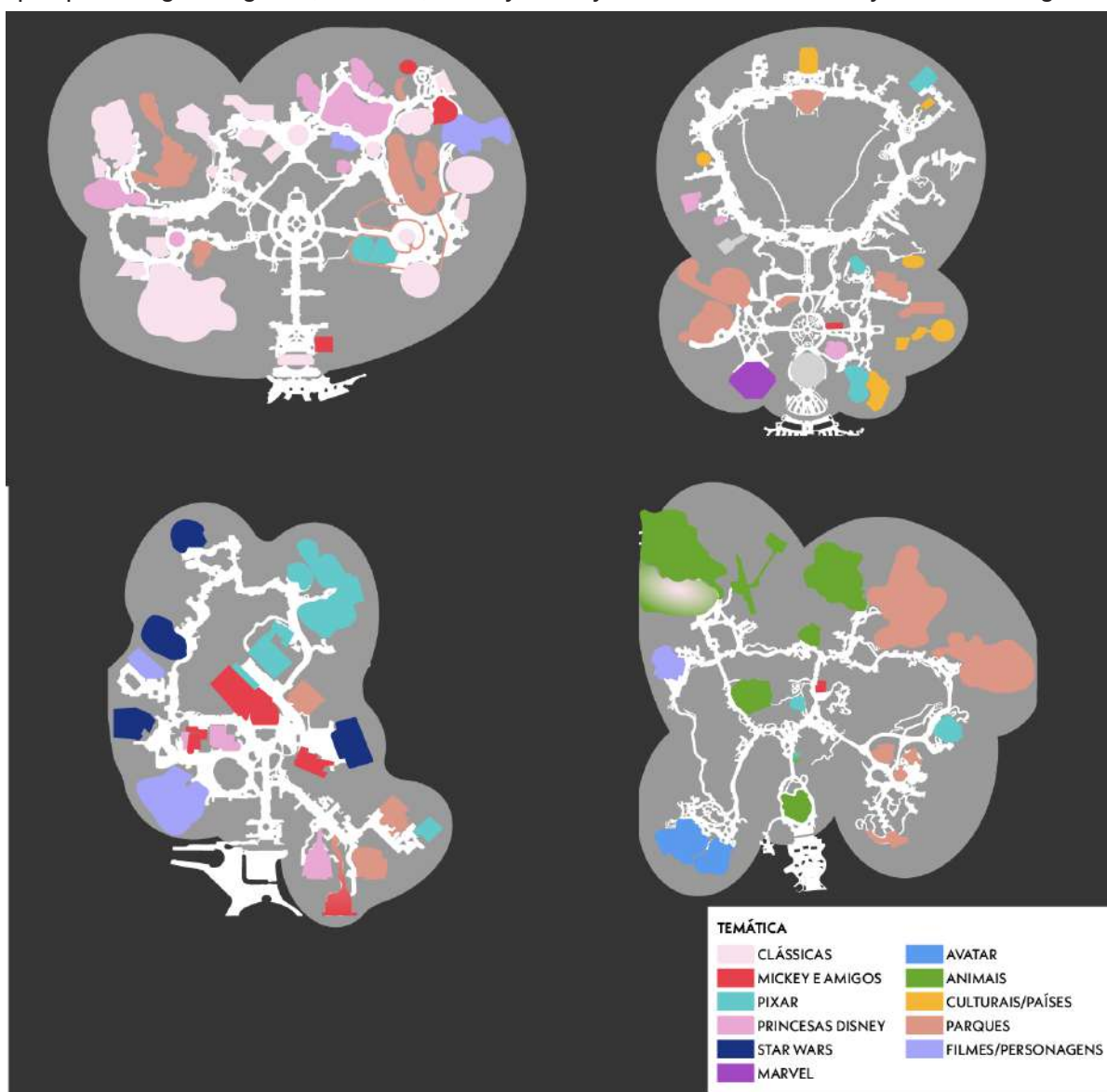


Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

As atrações seguem uma lógica de organização espacial relacionada ao público-alvo (figura 47) bastante alinhada com a organização observada em relação à altura mínima, o que ocorre pela coincidência das atrações para “todos os públicos” ou para crianças com aquelas sem altura mínima. Embora existam atrações projetadas exclusivamente para crianças, não há atrações voltadas unicamente para adultos, permitindo que a experiência seja inclusiva para todas as idades. Essa abordagem reflete a filosofia dos parques em atender a famílias e grupos diversos.

6.2.6 Temática

Figura 48 - mapas com indicações de diferentes temáticas de atrações presentes nos parques *Magic Kingdom*, *EPCOT*, *Disney's Hollywood Studios* e *Disney's Animal Kingdom*



Fonte: diagrama desenvolvido pela autora; acervo pessoal

A organização das atrações reflete a lógica temática de cada parque (figura 48). Antes mesmo de serem divididas internamente por áreas, as atrações seguem um conceito geral que orienta sua localização. No Magic Kingdom, por exemplo, predominam as atrações clássicas e relacionadas às princesas. Já o EPCOT destaca-se por atrações com temáticas culturais, enquanto o Disney's Hollywood Studios oferece principalmente experiências inspiradas em filmes e produções cinematográficas. O Disney's Animal Kingdom, por sua vez, prioriza atrações focadas em animais e na natureza. As temáticas já estabelecidas nos parques influenciam diretamente o design e a escolha das novas atrações, que são projetadas para complementar e expandir as áreas existentes, ou no caso de novas áreas para expandir os conceitos existentes nos parques.

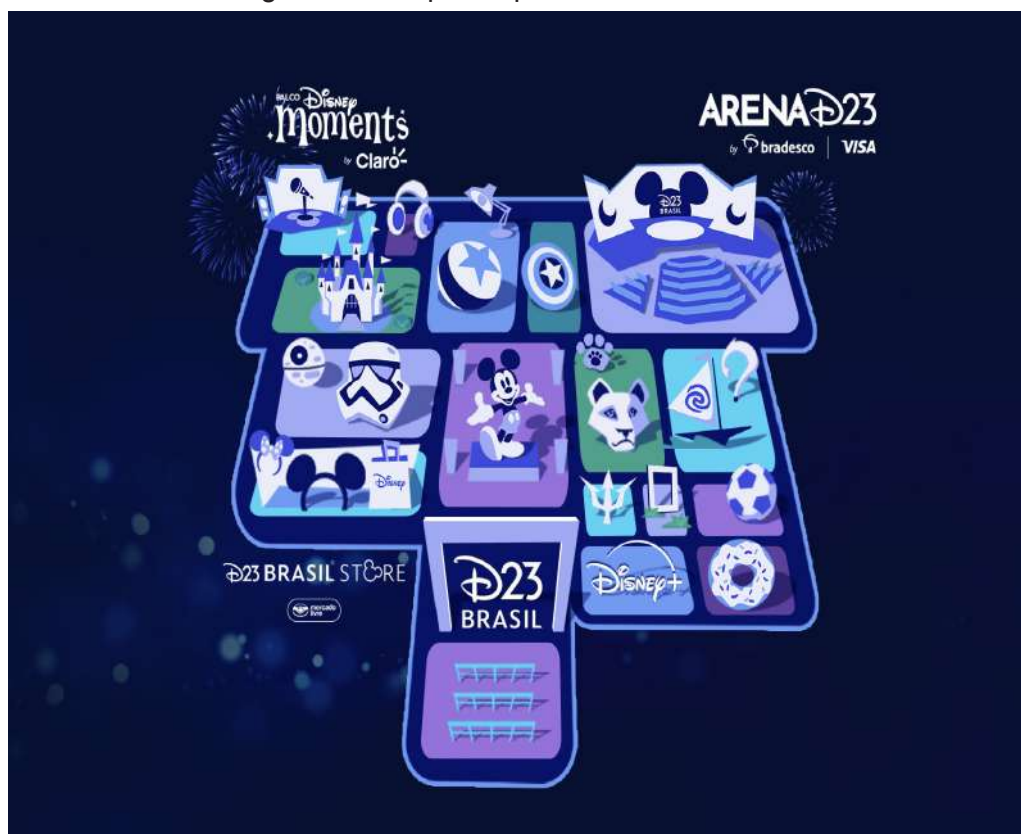
7. A D23 EXPO, A D23 BRASIL E O FUTURO DOS PARQUES DISNEY

A D23 Expo é um evento oficial da Disney, criado pela D23 (fã clube oficial da Disney), e ocorre sempre na Califórnia, desde 2013 até o ano presente. O evento traz painéis e ativações para promover lançamentos próximos e anunciar novidades, na área de entretenimento (mídia e conteúdos), de experiências (parques e resorts, experiências de viagem e produtos de consumo) e até mesmo da ESPN (esportes).

Em 2024 ocorreu, pela primeira vez, a D23 Brasil, nos dias 8, 9 e 10 de novembro a D23 Brasil, em São Paulo, única edição do evento fora da Califórnia, além de algumas edições que ocorreram no Japão.

A autora participou do evento nos 3 dias para atualizar informações relacionadas ao TCC. O evento contou com ativações, cenários para fotos, um palco com shows periódicos, encontros com personagens e uma arena onde foram apresentados os painéis. (Figura 49)

Figura 49 - Mapa simplificado da D23 Brasil



Fonte: <https://www.disney.com.br/d23-brasil>

Algumas das atrações interativas do evento tiveram muito sucesso, como foi o caso da ativação da série *O Urso* do *Disney+*. Foi possível perceber que os locais que atraíam o público eram os que promoviam maior interação ou onde havia a possibilidade de adquirir brindes. A movimentação dos visitantes para as ativações com mais detalhes e recompensas – sejam essas por meio de brindes materiais ou experiências – confirma o que foi analisado neste trabalho e suas conclusões: quando estão em um “evento Disney” as pessoas esperam *storytelling*, imersão e interatividade, sendo atraídas às experiências que proporcionam estas vivências.

7.2 Os painéis

Os painéis que ocorreram na Arena foram palestras com trailers promocionais, prévias de futuros conteúdos a serem lançados pela companhia, entrevistas ao vivo e gravadas com atores, produtores e criadores de algum produto ou experiência Disney. A autora assistiu dois dos painéis: o de *Disney Experiences*, com novidades dos parques, cruzeiros e resorts, e o do *Disney Institute*, com alguns dos ensinamentos e valores da companhia.

A palestra *Disney Experiences* revelou que as mudanças e atualizações aos parques estão diretamente relacionadas ao conteúdo analisado no TCC. A apresentação foi feita por Josh D’Amaro, presidente da área de experiências da companhia, sendo acompanhado por Michael Hundgen, vice-presidente criativo da área responsável pelo *Walt Disney World* dentro do *Walt Disney Imagineering*, e Kevin Feige, diretor da *Marvel Studios*.

D’Amaro iniciou o painel comentando a visita de Walt Disney ao Brasil em 1941, e como ele criou o personagem Zé Carioca com base na cultura brasileira. Segundo D’Amaro é sempre possível identificar facilmente grupos de visitantes brasileiros nos parques Disney, visto que estão muitas vezes em grupos grandes, com camisetas identificatórias e muita energia. Para o presidente do *Disney Experiences*, os parques são locais para que se criem conexões, com as atrações e entre as pessoas, e são essas conexões que duram para sempre; as experiências são feitas de momentos e estes são passados por meio de memórias entre gerações.

Sobre o *Walt Disney World* mencionou-se como os parques têm como objetivo de trazer para as viagens a ilusão de sonhos se transformando em realidade, de um “mundo diferente”, sem problemas, onde é possível relaxar, se divertir e criar memórias. Estes espaços, portanto, passam por constantes reformas e atualizações, para continuar conquistando o público e contribuindo para essa ilusão. Há como perspectiva para 2025 atualizações para os 4 parques do WDW:

- *Magic Kingdom*: terá uma taverna de Piratas do Caribe, destinada aos usuários, e ainda comemorando os 50 anos da *Disney's Main Street Electrical Parade*, haverá uma nova versão, noturna, a *Disney Starlight*, com carros alegóricos com novas tecnologias, histórias mais recentes de filmes como *Moana*, *Frozen* e *Encanto*, e uma homenagem aos shows noturnos dos parques Disney;
- *EPCOT*: a atração *Test Track* será atualizada, buscando mostrar o futuro do movimento e como os veículos de hoje e amanhã veem o mundo externo;
- *Disney's Hollywood Studios*: contará com um novo espetáculo, com temática centrada nos vilões, e a história de um “espelho mágico se quebrando” ;
- *Disney's Animal Kingdom*: estreará um novo espetáculo de projeções na árvore da vida, com uma história no universo de *Zootopia*.

Outras expansões para os parques de Orlando encontram-se atualmente em fase final de projeto ou de início de produção.

- *Magic Kingdom*: serão construídas duas novas áreas, uma delas a expansão da *Frontierland* com temática em torno do universo de *Carros*, e a outra a primeira área já criada em um parque da Disney centrada em torno dos vilões de diversas franquias, com narrativa inovadora. O conceito se baseia na ideia de um feitiço que atinge a região, concentrando vilões de diferentes mundos no mesmo lugar.
- *Disney's Hollywood Studios*: será construída uma nova área da franquia *Monstros S.A.*, permitindo pela primeira vez que humanos visitem *Monstrópolis*.
- *Disney's Animal Kingdom*: a antiga área chamada *DinoLand U.S.A.* será substituída pela nova *Tropical America*, onde será possível visitar uma pequena cidade, *Pueblo Esperanza*, em meio a florestas tropicais, com *haciendas* oferecendo comidas tradicionais latinas e novas atrações.

Foram também mencionados os projetos futuros para os parques de outros complexos Disney ao redor do mundo:

- Paris: o segundo parque europeu, atualmente chamado *Walt Disney Studios Park* passará por uma completa reestruturação, com a adição de uma área inteira dedicada a *Frozen*, além de ser renomeado como *Disney Adventure World*
- *Disneyland* (Califórnia): inaugurou a atração *Tiana's Bayou Adventure*, e, em 2025, comemorando os 70 anos do parque, terá um novo espetáculo teatral com o primeiro animatrônico do próprio Walt Disney no seu escritório.

Disney's California Adventure: além de atrações novas de *Avatar* e *Coco*, o *Avengers Campus* receberá uma expansão duplicando seu tamanho, com atuação ativa do presidente da *Marvel*, Kevin Feige. A expansão conta com duas novas atrações, a *Stark Flight Lab*, que será um simulador de voo em braços robóticos na oficina de

Tony Stark, e o *Avengers Infinity Defense*, uma aventura em que os visitantes estarão ao lado dos vingadores,

Finalmente foi mencionado o projeto em andamento com a Epic Games, empresa responsável pelo jogo Fortnite. A Marvel já é parceira da desenvolvedora de jogos desde 2018, portanto o contato com a Walt Disney Company foi natural. O projeto em desenvolvimento pretende criar um universo completamente novo dentro do jogo, um enorme *playground* digital, repleto de narrativas detalhadas.

Josh D'Amaro concluiu a palestra afirmando que o objetivo do departamento de experiências da Disney não se limita à criação de atrações, áreas, espetáculos e jogos. Há na verdade uma busca por compartilhar as histórias Disney com o público, gerando novas memórias para o público que já é fiel, para que a Disney faça parte da história desse público.

8. O SEGREDO DA NARRATIVA DISNEY: A AVENTURA INFINITA

Ernest Gombrich, renomado historiador de arte austríaco, na introdução da sua obra *Arte e Ilusão* (1995), explica o poder e a magia da construção de imagens, através de um truque apresentado em um livro escolar da sua infância. O truque mostrava como um círculo, representando o formato tradicional do pão comum em Viena, ia aos poucos ganhando outros significados, com a adição de traços e figuras: transformava-se em sacola, em bolsa, e por fim, em um gato (Figura 50).

Figura 50 - Evolução do desenho do pão até o gato, citado por Gombrich (1995, p._)

Fonte: Gombrich (1995, p.7)

Esse exemplo, segundo o historiador, ensina-nos que, para “incorporarmos” a metamorfose da imagem anterior em outra, precisamos “esquecer” a imagem original. Ou seja, o “truque da ilusão” depende de uma contínua disposição a perceber as mudanças e deixar-se levar por elas. O estado de “encantamento”, provocado pelas atrações e pelos parques, frequentemente mencionado neste trabalho, atinge-se levando o receptor/espectador/usuário para um estágio evoluído daquilo que ele já conhece ou já experimentou.

Lembrando a origem profissional de Walt Disney, desenhista de personagens e histórias infantis nos primórdios do desenho animado, observamos como, aos poucos, este “visionário” projetou um futuro que transgrediu suas produções gráficas e ganhou uma dimensão “tridimensional”. No cinema, as produções Disney exploram os recursos do “movimento”, do “tempo”, e, atualmente, dos inúmeros efeitos especiais. Nos parques, por sua vez, encontrados no mundo todo, projetam-se estruturas, atrações, personagens representados “em carne e osso”, ambientes e entretenimentos que simulam este estado mágico. Os parques são compilados de experiências anteriores, cenas e ambientações de filmes e universos de “faz de conta”, que, reunidos, geram experiências mais complexas, plenas de convites corpóreos e interações, que convocam o público a participar como protagonista da narrativa.

No mundo contemporâneo, em que se dá muito valor para avanços tecnológicos, IA e experiências mediadas por recursos virtuais, os parques Disney se apresentam como eventos que marcam a presença dos indivíduos de uma forma muito particular: enaltecem experiências físicas, experiências com e através do contato com materiais, que

exploram o sistema sensorial e provocam sinestésias. Esse tipo de experiência só se vive estando nos parques; o que importa é o que se vivenciou e que não se repete da mesma forma, por dois motivos: primeiro porque os parques estão em contínuo aprimoramento e atualização, gerando outras possibilidades de interação; e, segundo, porque seduzidos pela metamorfose que as atrações sofrem, esquecemos as anteriores e as substituímos pelas novas emoções.

Como nos lembraram os depoimentos citados na página X deste TCC , as tecnologias aplicadas nos parques são um mero recurso para atingir essas emoções e sensações únicas e amparadas por um encantamento do imaginário.

Desde o trenzinho que percorre um túnel curvo, a aventura infinita, repleta de surpresas, é a essência das narrativas que trazem a assinatura Disney.

REFERÊNCIAS

A PLACE Where Everyone is Welcome. [S. l.], 13 abr. 2021. Disponível em: <https://disneyparksblog.com/disney-experiences/a-place-where-everyone-is-welcome/>. Acesso em: 5 maio 2024.

CODE of Conduct - The Five Keys (Tokyo Disney Resort). [S. l.], [2022]. Disponível em: <https://www.olc.co.jp/en/sustainability/social/safety/scse.html#:~:text=The%20Five%20Keys—Safety%2C%20Courtesy,Oriental%20Land%20Co.%2C%20Ltd.> Acesso em: 5 maio 2024.

GOMBRICH, Ernest. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995. 473 p.

IWERKS, Leslie. **The Imagineering Story**: The Official Biography of Walt Disney Imagineering. 1. ed. [S. l.]: Disney Editions, 2022. 752 p. ISBN 1368049362.

LUPTON, Eillen. **O design como storytelling**. 1. ed. [S. l.]: Olhares, 2022. 160 p. ISBN 6588280343.

MORVILLE, Peter. User Experience Design. Semantic Studios, [s. l.], 21 jun. 2004. Disponível em: https://semanticstudios.com/user_experience_design/. Acesso em: 10 out. 2024.

MORVILLE, Peter. User Experience Strategy. Semantic Studios, [s. l.], 23 jul. 2007. Disponível em: https://semanticstudios.com/user_experience_strategy/. Acesso em: 10 out. 2024.

NOJIMOTO, Cynthia. Design para experiência: processos e sistemas digitais. 2009. Dissertação (Mestrado em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo) - Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2009. doi:10.11606/D.18.2009.tde-10092009-154626.

POR TRÁS da diversão. [S. l.]: Seven Bucks Productions e The Nacelle Company, 2019. Disponível em: Disney +. Acesso em: 15 abr. 2024.

SAKURAI, Tatiana. Memorabilia: critérios para o design de mobiliário doméstico para a experiência. 2012. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. doi:10.11606/T.16.2012.

tde-24072012-153550.

SKLAR, Marty. **Uma faísca de imaginação**: Os 10 mandamentos da Disney e os segredos dos Imagineers. 1. ed. [S. l.]: Saraiva Uni., 2018. 275 p. *E-book* Kindle.

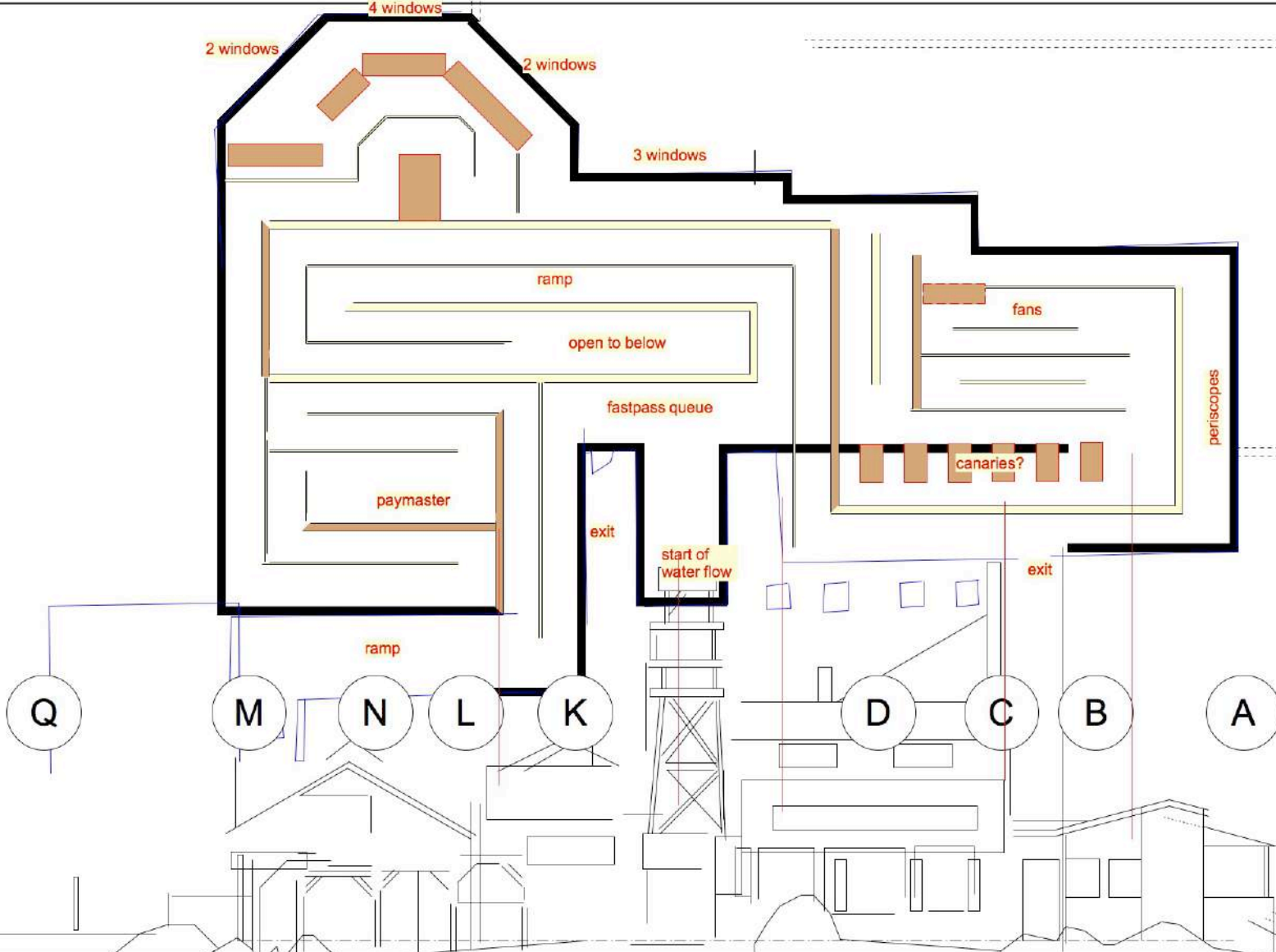
THE IMAGINEERING Story. Direção: Leslie Iwerks. [S. l.]: Disney+, 2019. Disponível em: Disney +. Acesso em: 15 abr. 2024.

THE WALT Disney Company home page. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://thewalt-disneycompany.com/about/>. Acesso em: 5 maio 2024.

THE WALT Disney Company timeline. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://d23.com/disney-history/#timeline>. Acesso em: 5 maio 2024.

WALT Disney Imagineers Talk Immersive Storytelling at Disney Parks. [S. l.], 26 abr. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sF9cbcWswHQ&t=114s>. Acesso em: 5 maio 2024.

Anexo A - Diagramas EdFilms

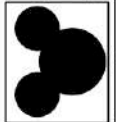


Scale: 1/16" = 1'-0"

Date: 8/2/12

Florida/Magic Kingdom/ Frontierland
Splash Mountain/ Upper levels Plan

<http://www.flickr.com/photos/6363187@N00/sets/>

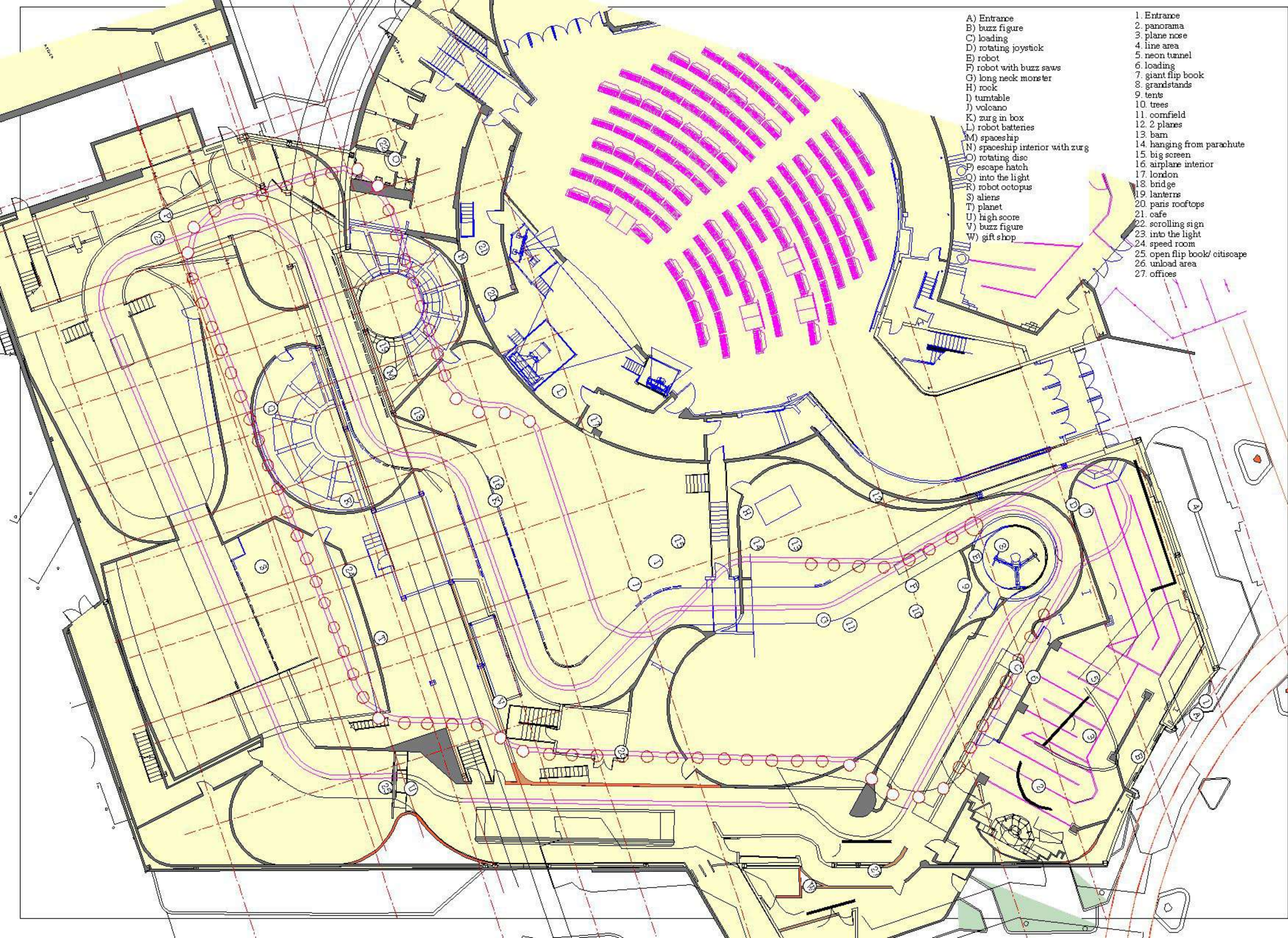


M-44



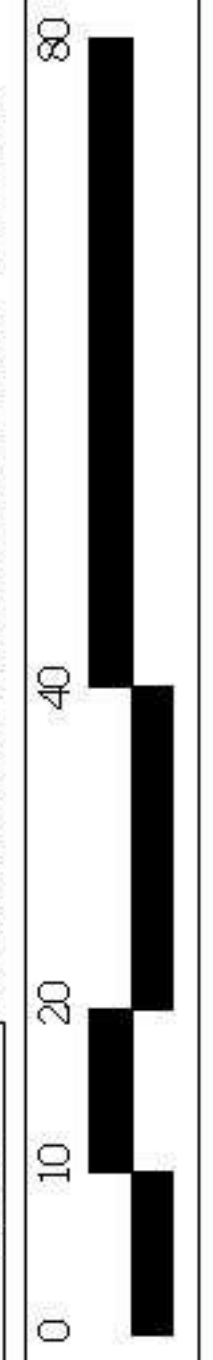
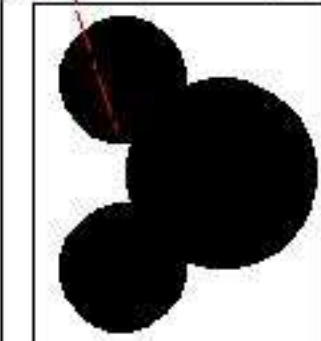
The Disney Blueprint page

- A) Entrance
 - B) buzz figure
 - C) loading
 - D) rotating joystick
 - E) robot
 - F) robot with buzz saws
 - G) long neck monster
 - H) rock
 - I) turntable
 - J) volcano
 - K) zurg in box
 - L) robot batteries
 - M) spaceship
 - N) spaceship interior with zurg
 - O) rotating disc
 - P) escape hatch
 - Q) into the light
 - R) robot octopus
 - S) aliens
 - T) planet
 - U) high score
 - V) buzz figure
 - W) gift shop
- 1. Entrance
 - 2. panorama
 - 3. plane nose
 - 4. line area
 - 5. neon tunnel
 - 6. loading
 - 7. giant flip book
 - 8. grandstands
 - 9. tents
 - 10. trees
 - 11. cornfield
 - 12. 2 planes
 - 13. bam
 - 14. hanging from parachute
 - 15. big screen
 - 16. airplane interior
 - 17. london
 - 18. bridge
 - 19. lanterns
 - 20. paris rooftops
 - 21. cafe
 - 22. scrolling sign
 - 23. into the light
 - 24. speed room
 - 25. open flip book/ citisoape
 - 26. unload area
 - 27. offices



Date: 8/2/12 Scale: 1" = 20'-0"

Florida/Magic Kingdom/Tomorrowland
 Dreamflight/Buzz Lightyear/ Plan
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



M-83

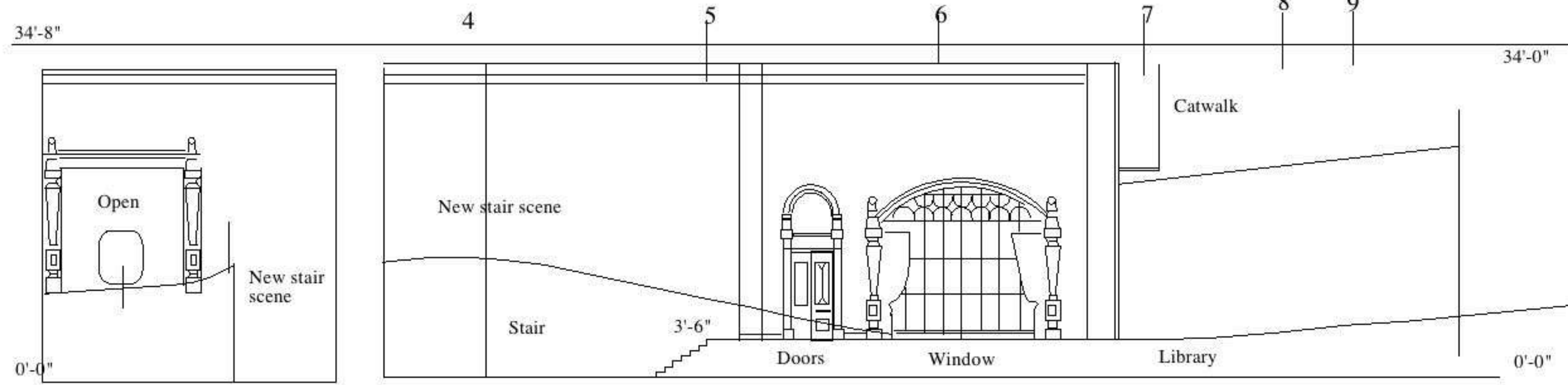


FANTASYLAND

NOV'S AREAS

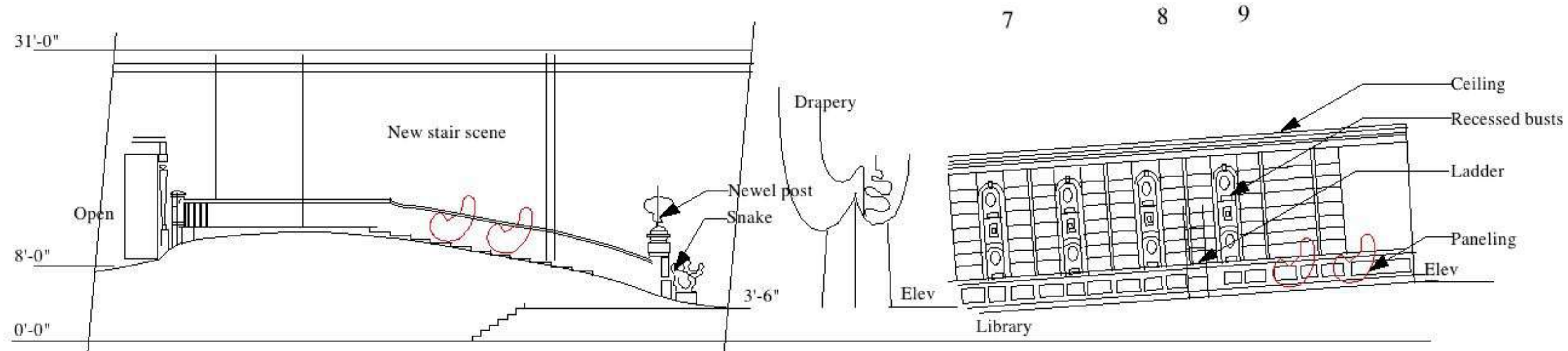
- 1. Mickey's room
- 2. Mickey's store
- 3. Public telephone
- 4. Entrance to Fantasyland
- 5. Fantasyland parking area
- 6. Entrance
- 7. Dining area
- 8. L-Line Area
- 9. Exit
- 10. Exit
- 11. Exit
- 12. Exit

- 13. Skyway station (interior)
- 14. Photo post See sheet M-51
- 15. In a small world! See sheet M-57
- 16. Pinocchio's village barn
- 17. Fantasyland Entrance (new outdoor dining)
- 18. Mickey mouse statue (reserved to Tokyo)
- 19. Magic journey (reserved)
- 20. Lion King (reserved)
- 21. Pinocchio
- 22. Ticket/lost item shop
- 23. Chamber to castle See sheet M-57
- 24. Snow White's Story Adventure See sheet M-57
- 25. Mt. Hood (reserved) See sheet M-57
- 26. Wishes for pools See sheet M-57
- 27. 20,000 leagues (reserved)
- 28. Dumbo
- 29. Pinocchio
- 30. Pizza restaurant
- 31. Store area
- 32. Closed restaurant
- 33. Pinocchio
- 34. Snow white pond
- 35. reserved restaurant
- 36. Castle stage
- 37. Walt stag well
- 38. Pinocchio trail
- 39. Ariel's grotto



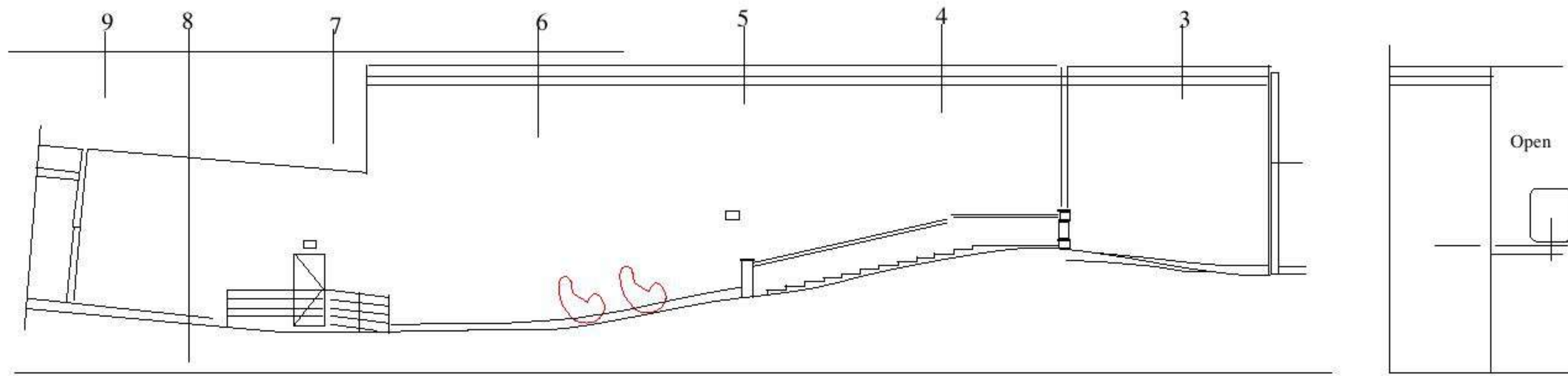
① Elev A
Scale: 1/8" = 1'-0"

② Elev B
Scale: 1/8" = 1'-0"



③ Elev C
Scale: 1/8" = 1'-0"

④ Elev D
Scale: 1/8" = 1'-0"



⑤ Elev E
Scale: 1/8" = 1'-0"

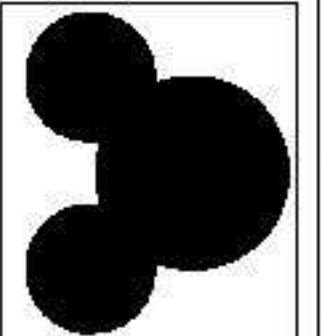
⑥ Elev F
Scale: 1/8" = 1'-0"

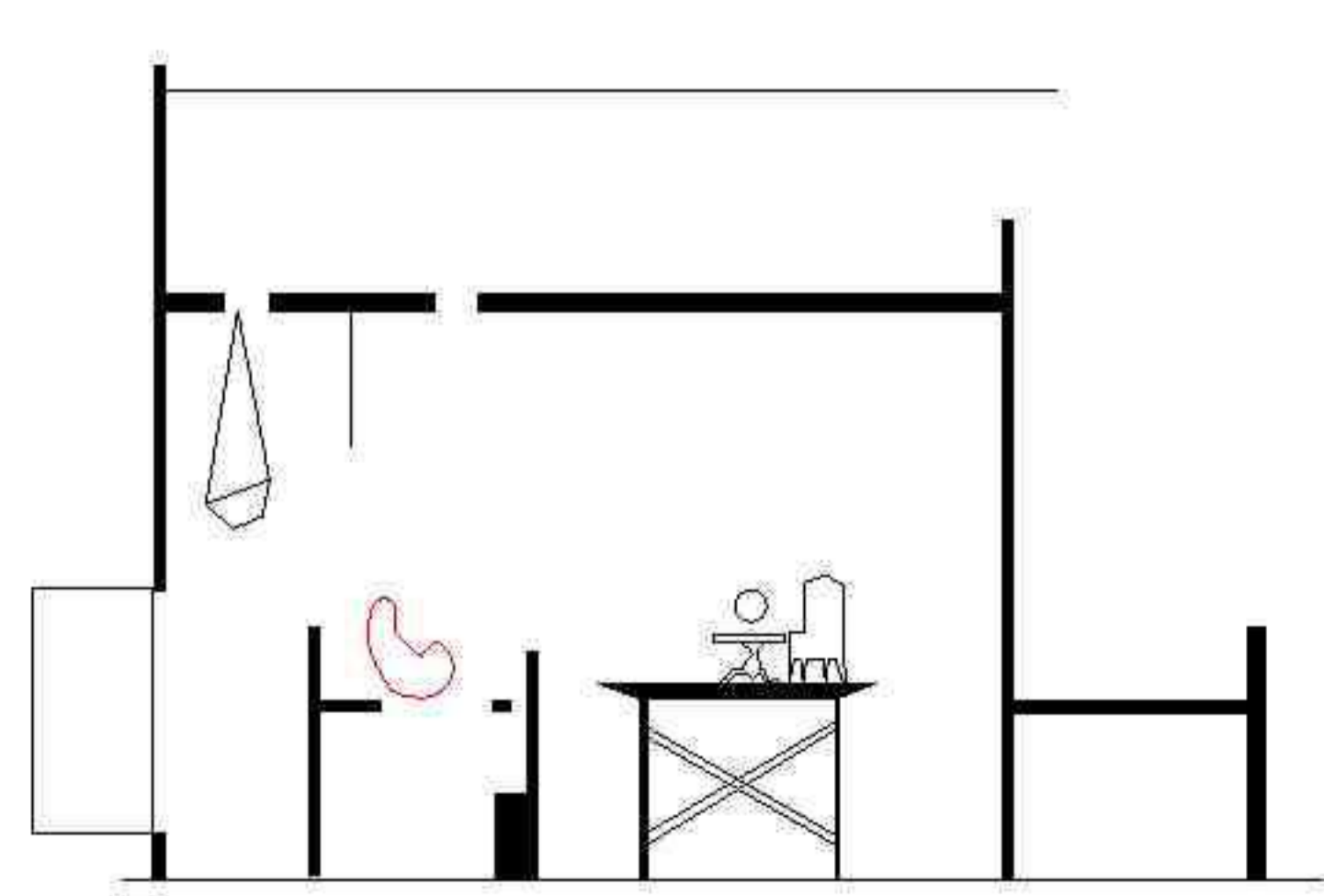
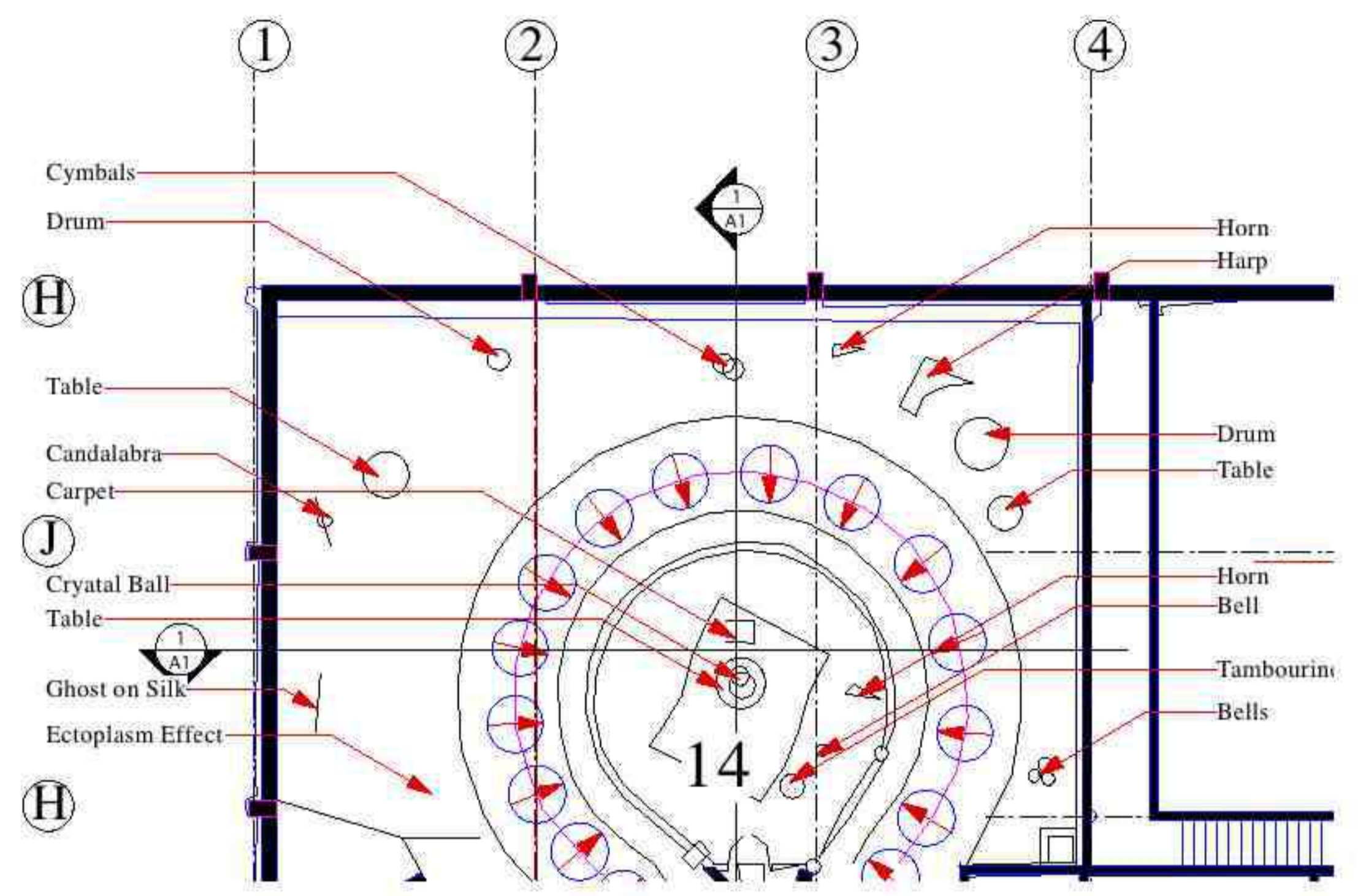
Scale: 1" = 16'-0"

Date: 8/25/05

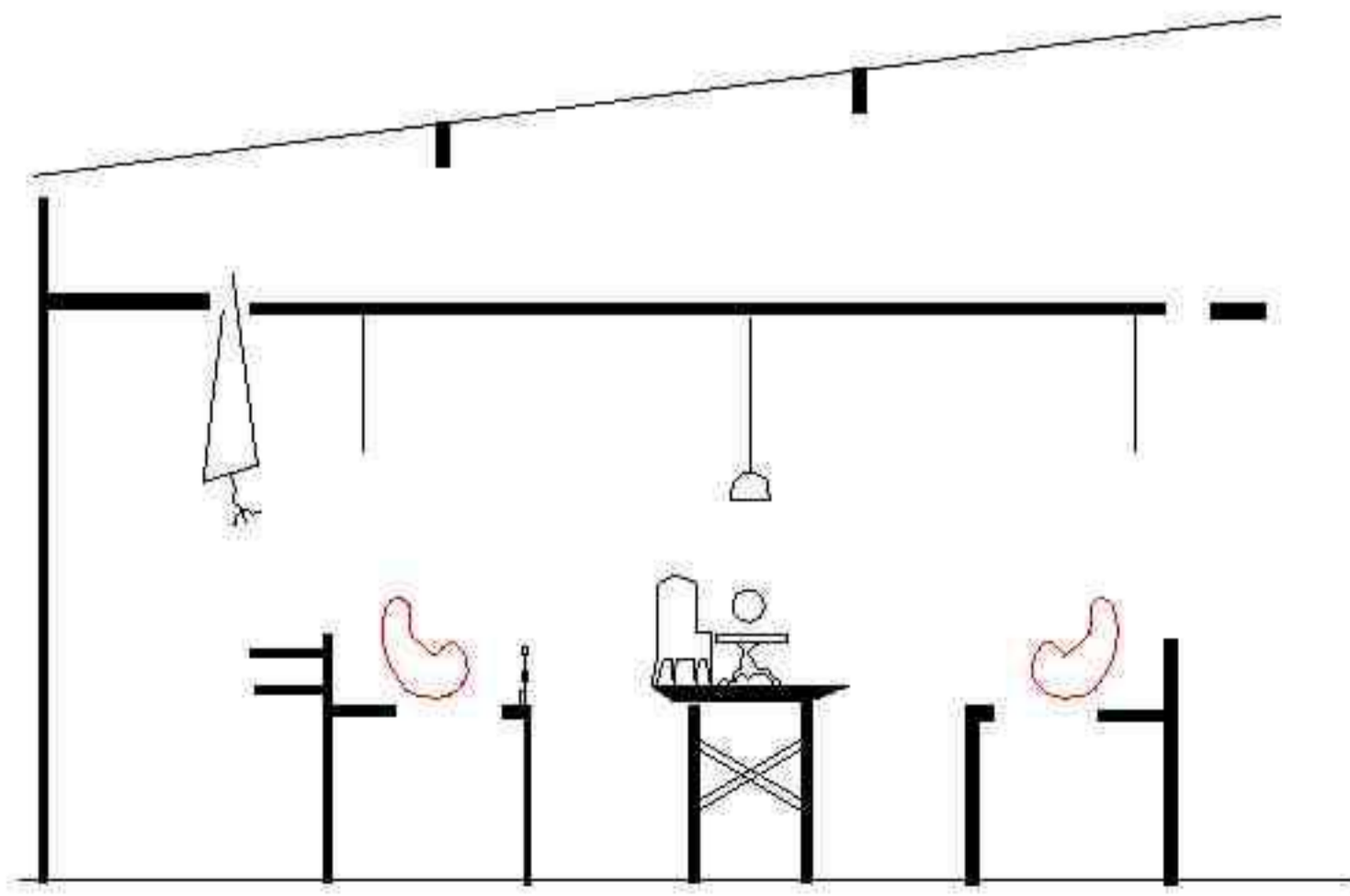
Haunted Mansion/Florida version/ Library and staircase

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/





1 Seance Section
Scale: 1/8" = 1'-0"



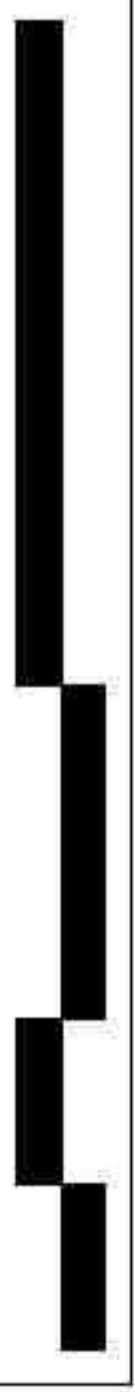
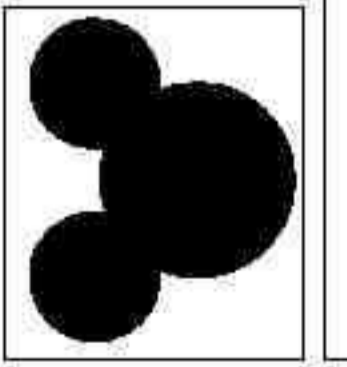
2 Seance Section
Scale: 1/8" = 1'-0"

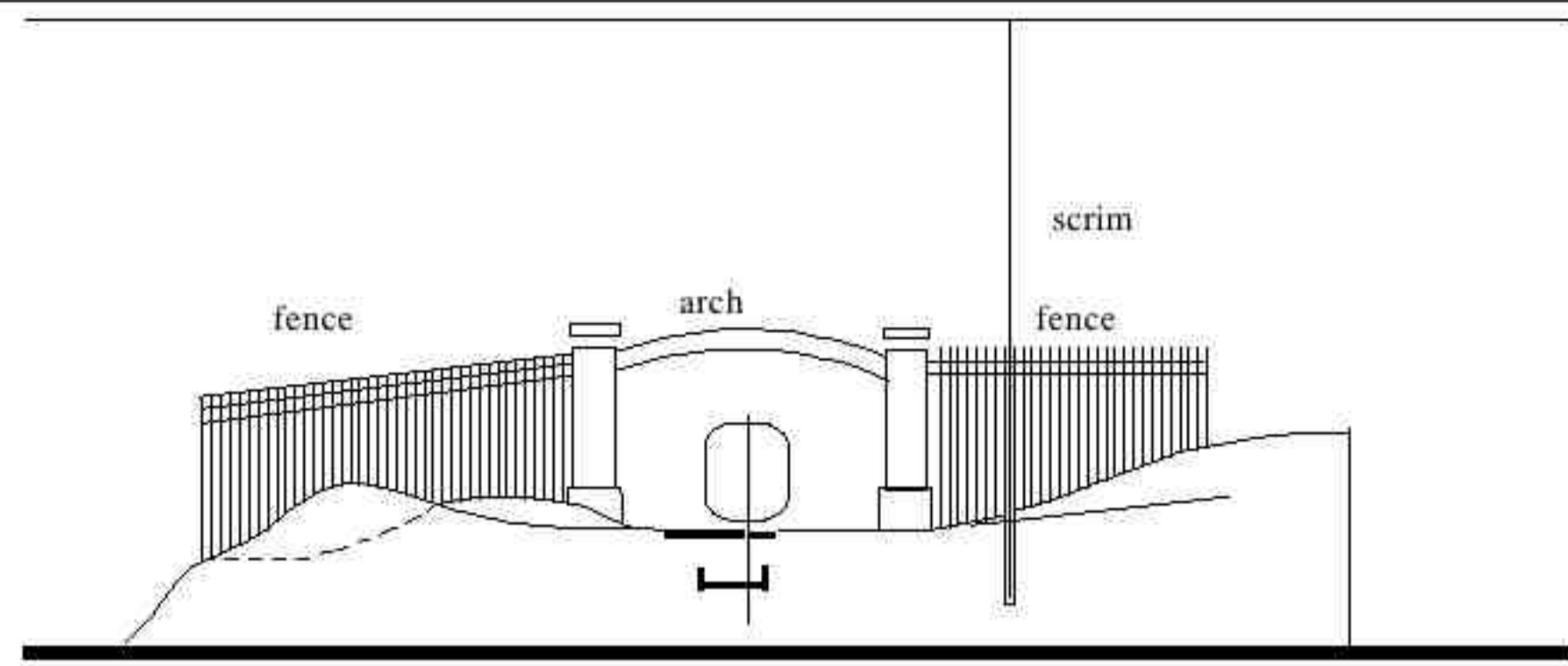
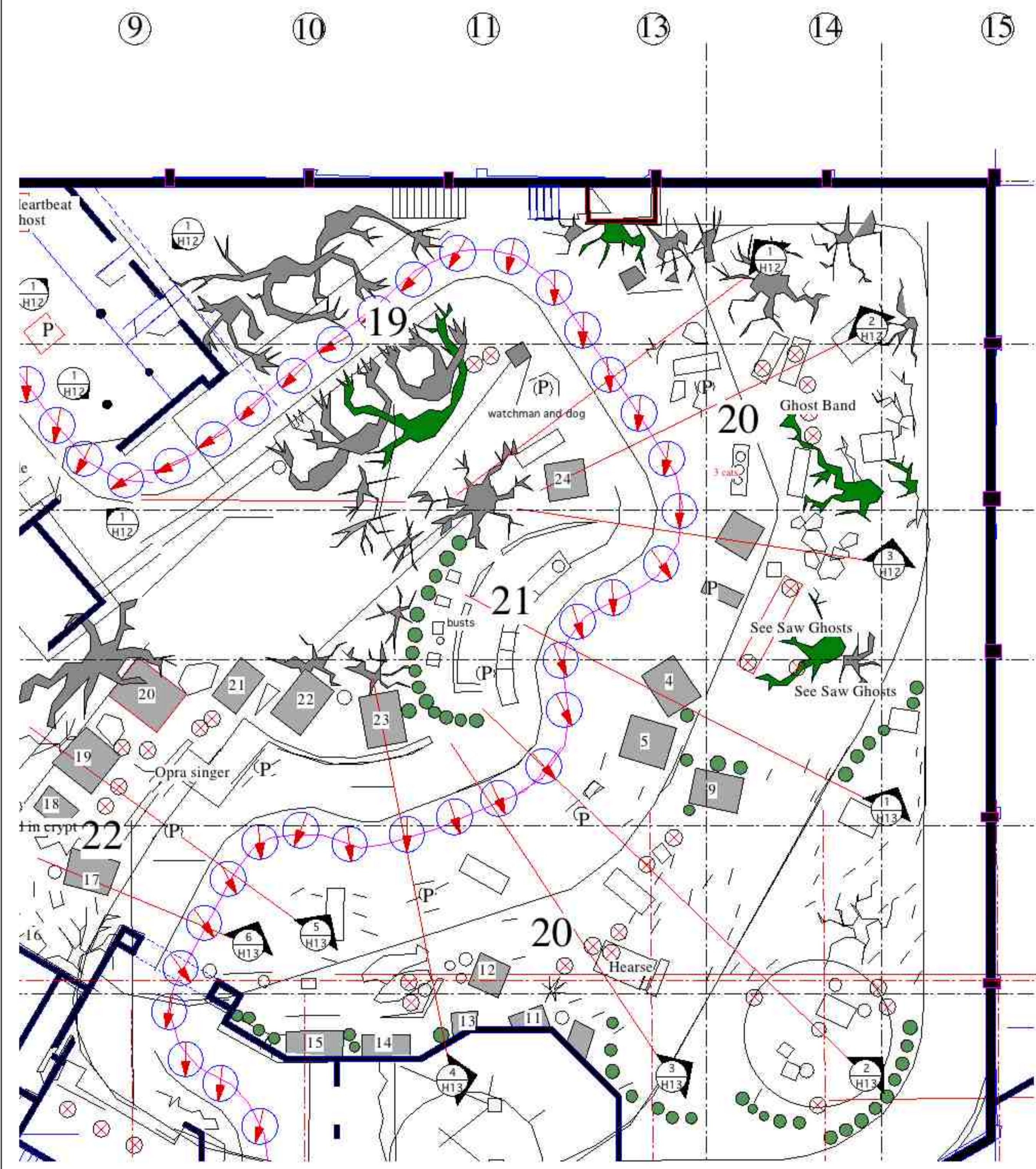
Scale:

Date: 8/25/05

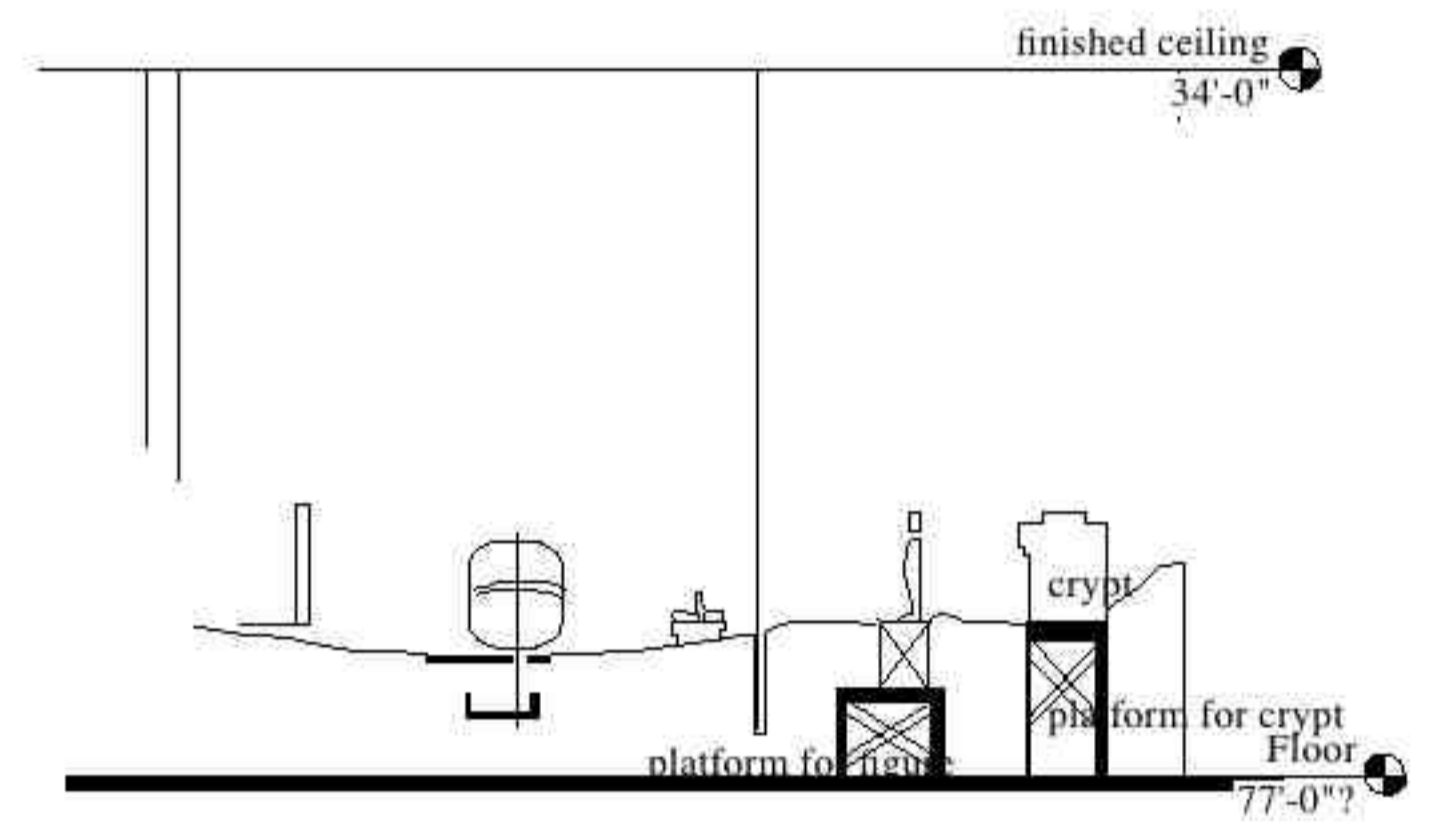
Paris/

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

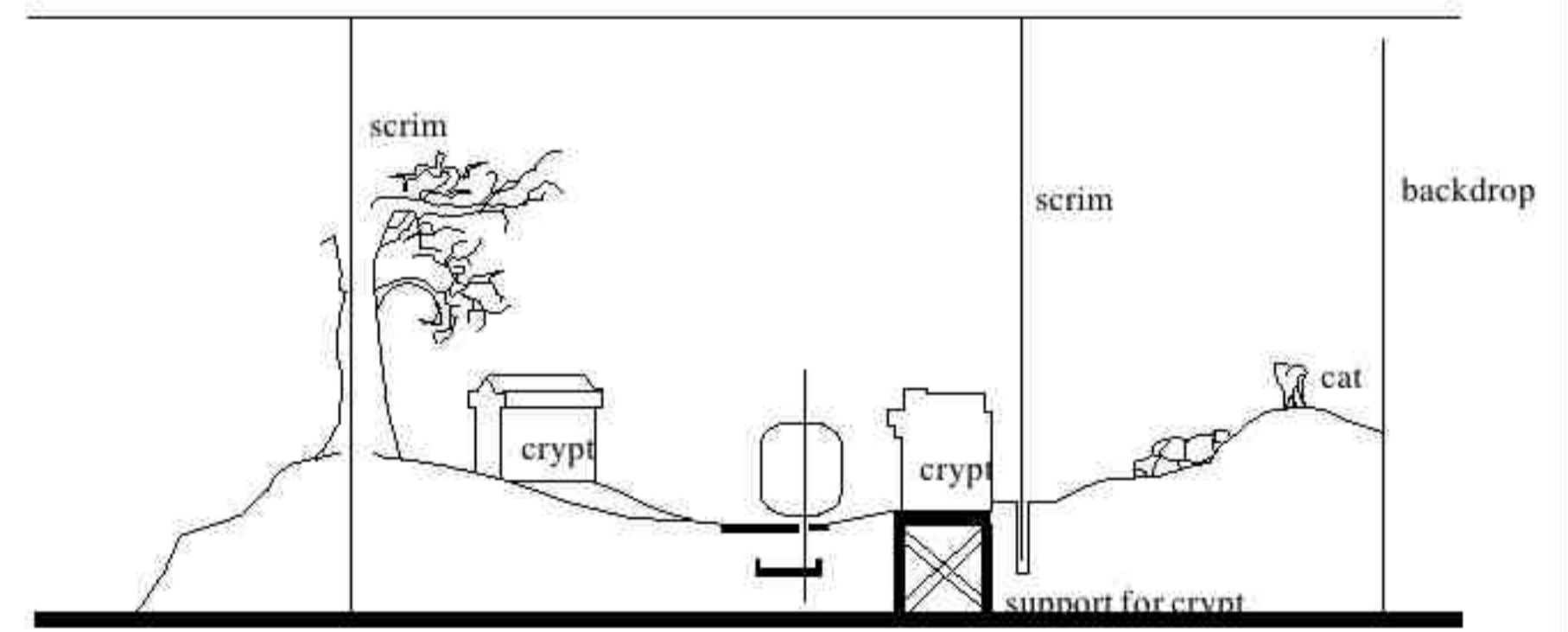




1 Section
Scale: 1/8" = 1'-0"



2 Section
Scale: 1/8" = 1'-0"

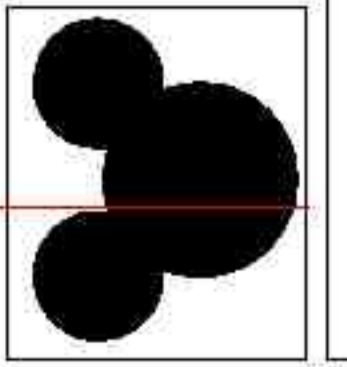


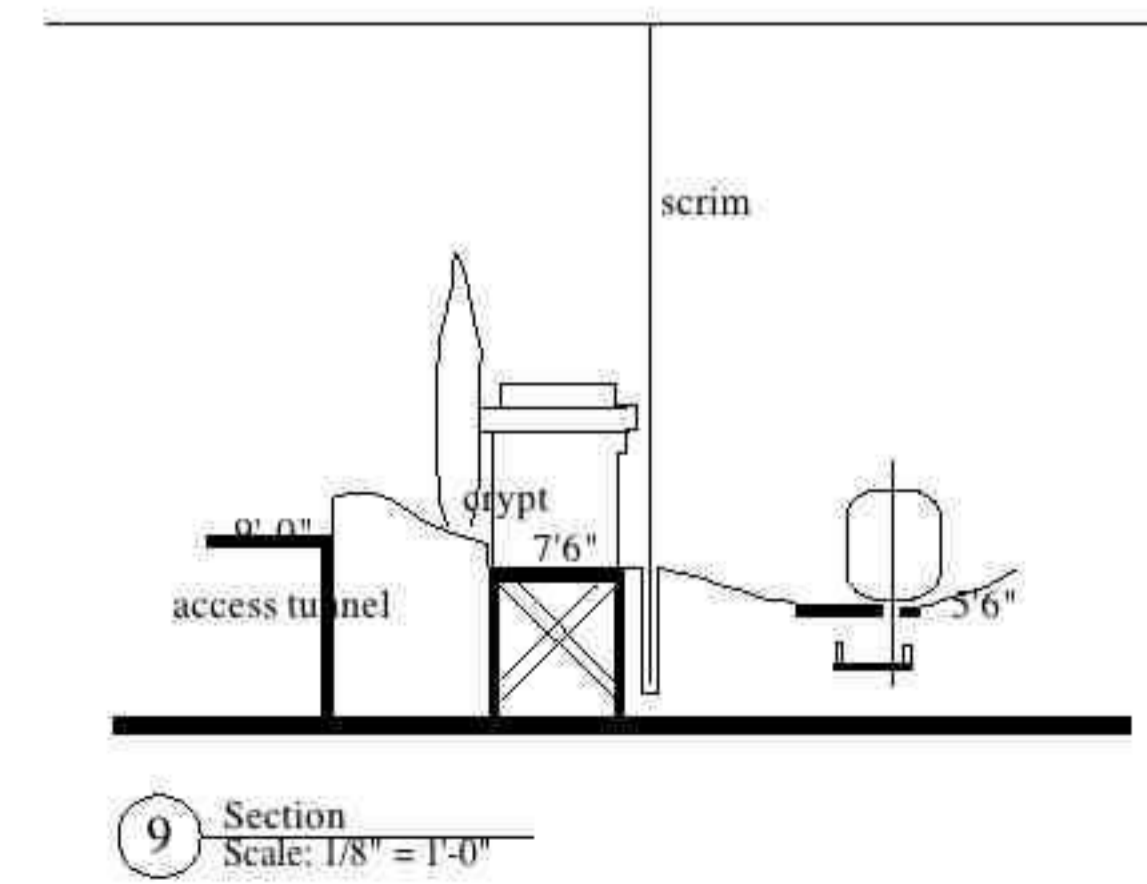
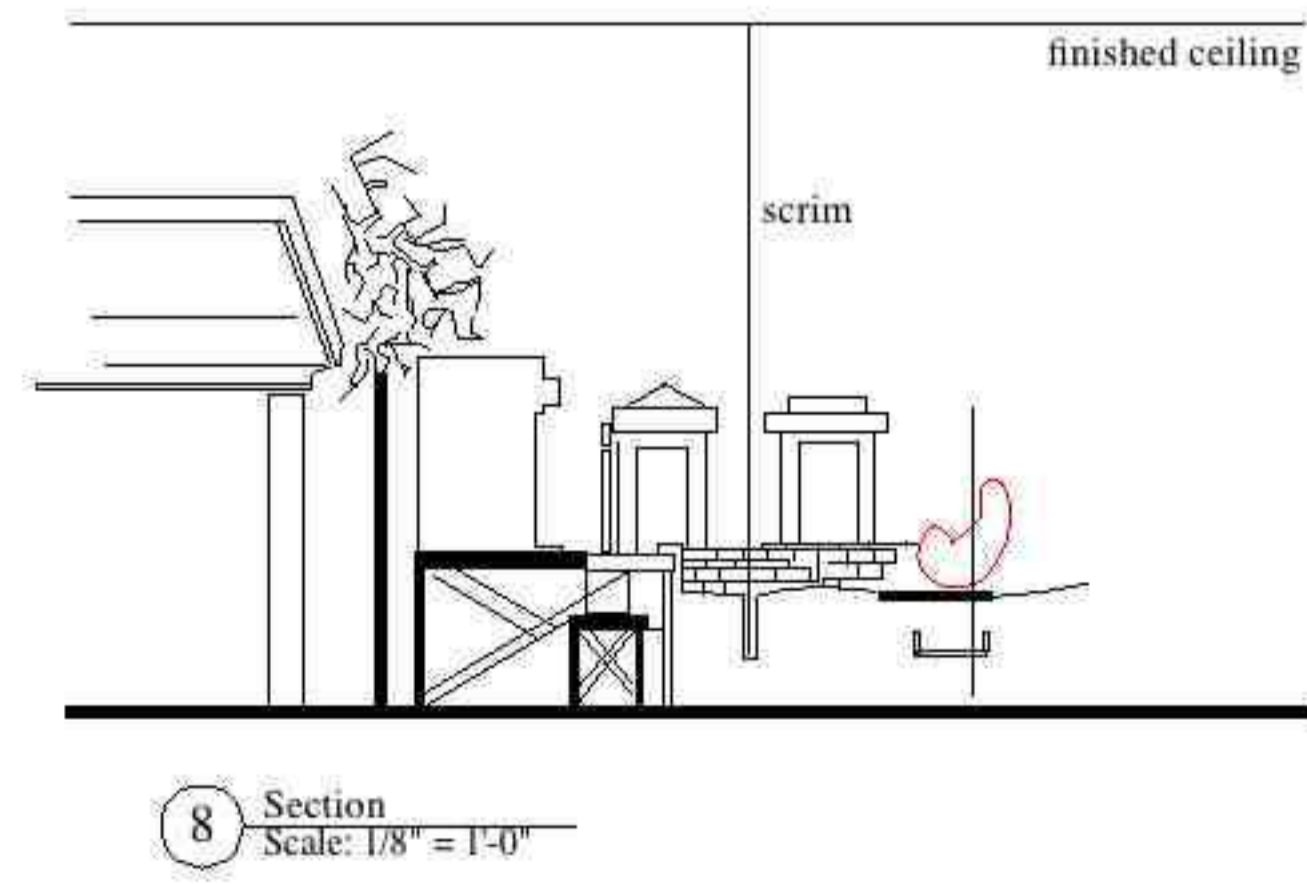
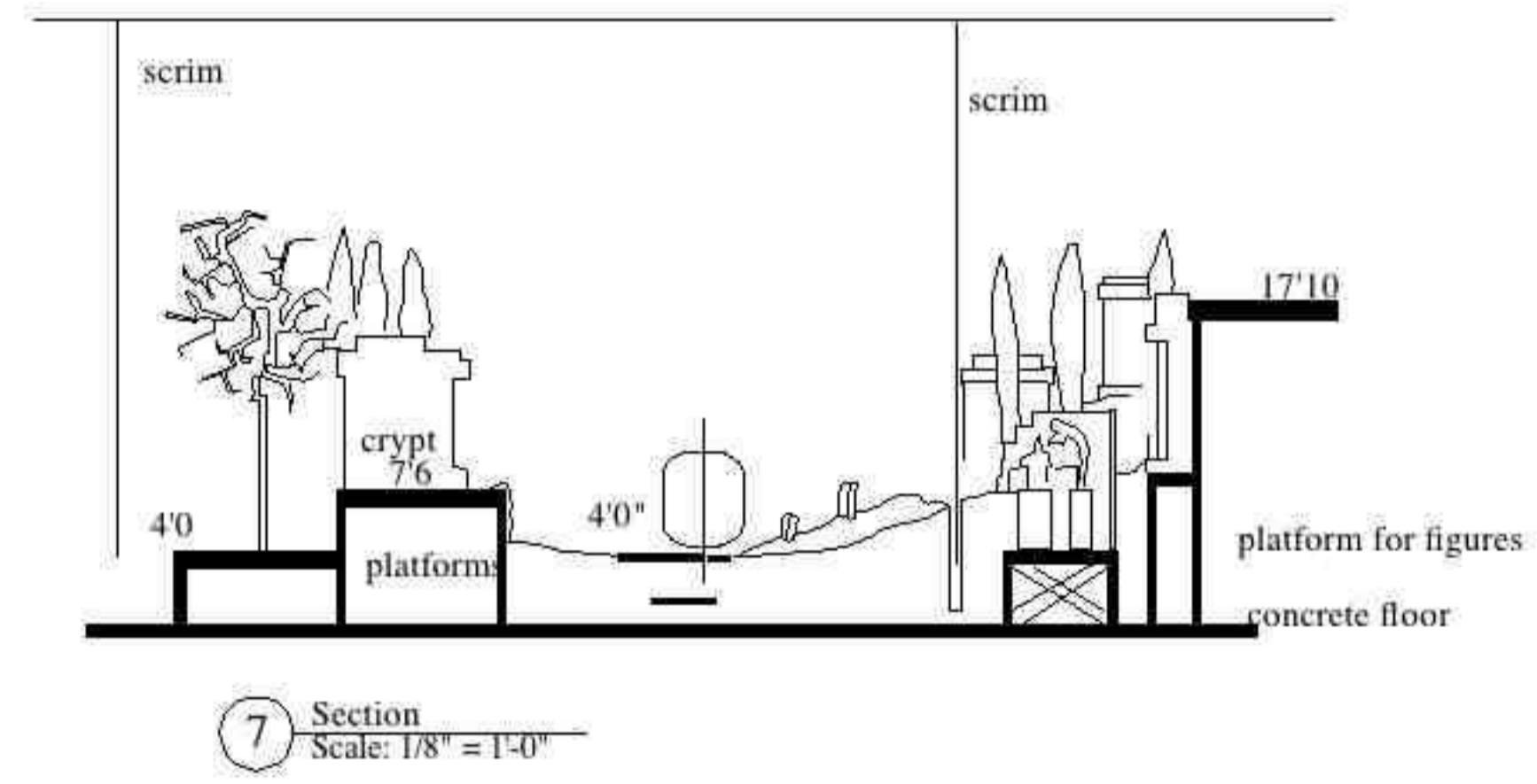
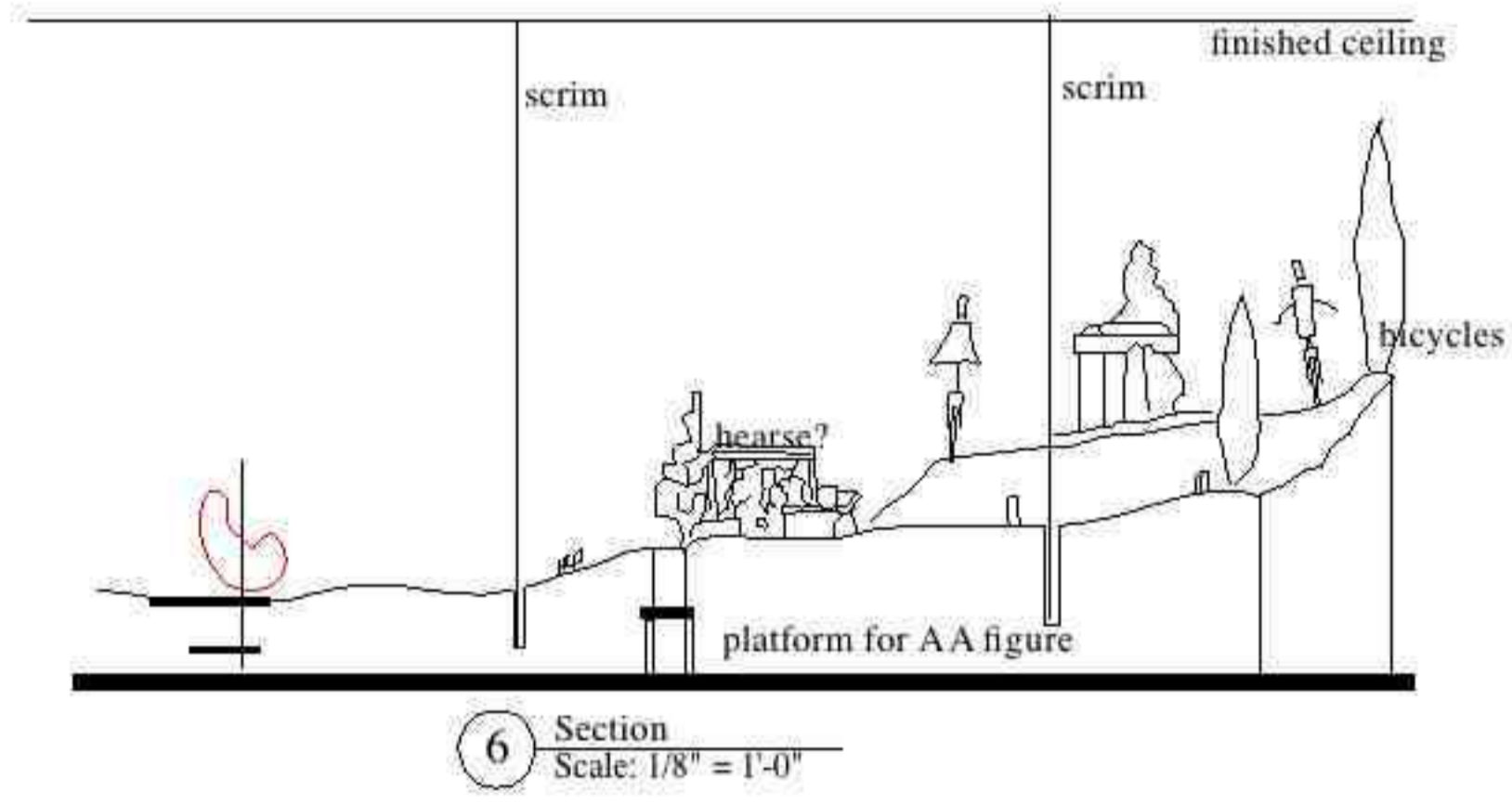
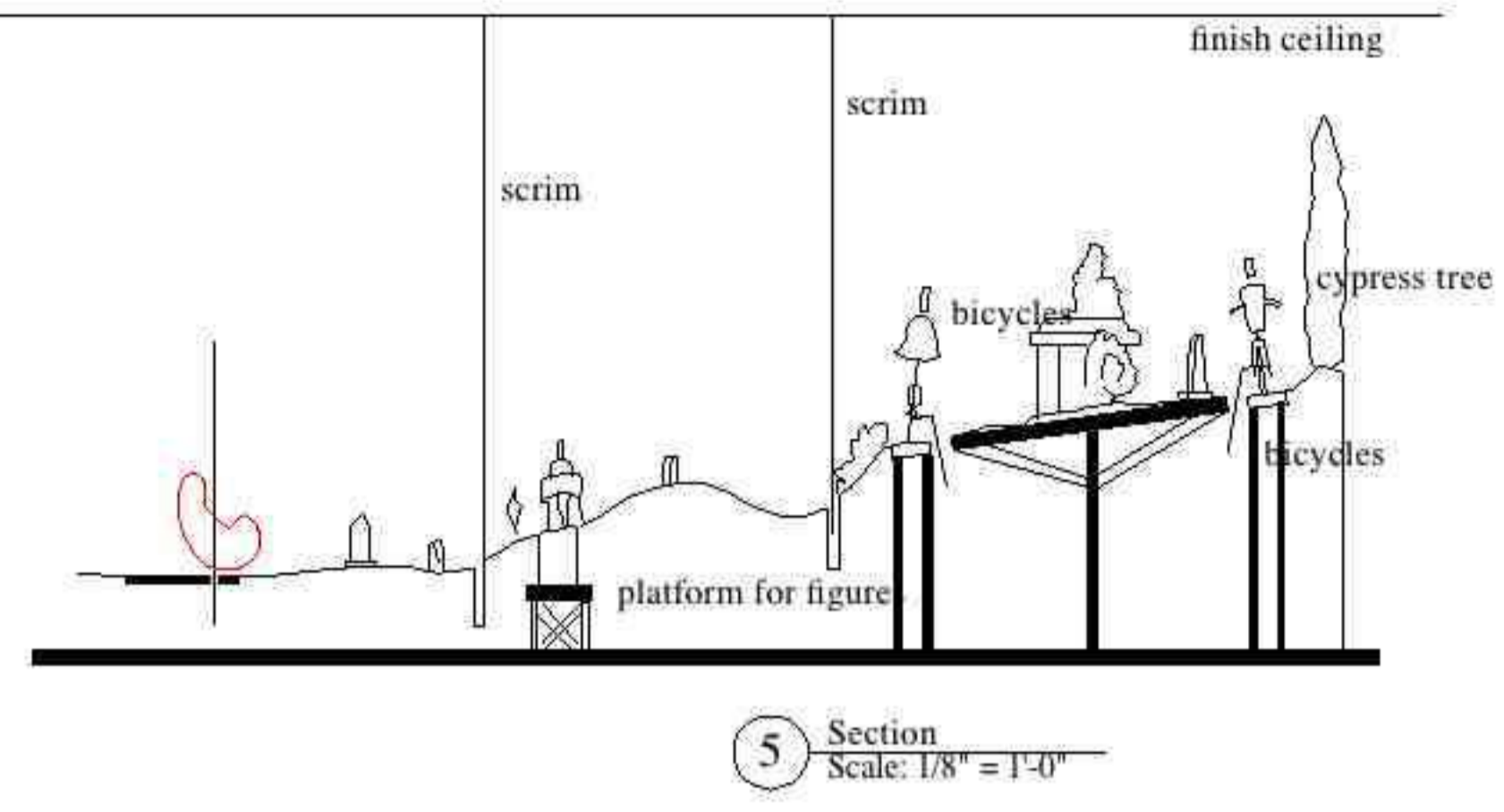
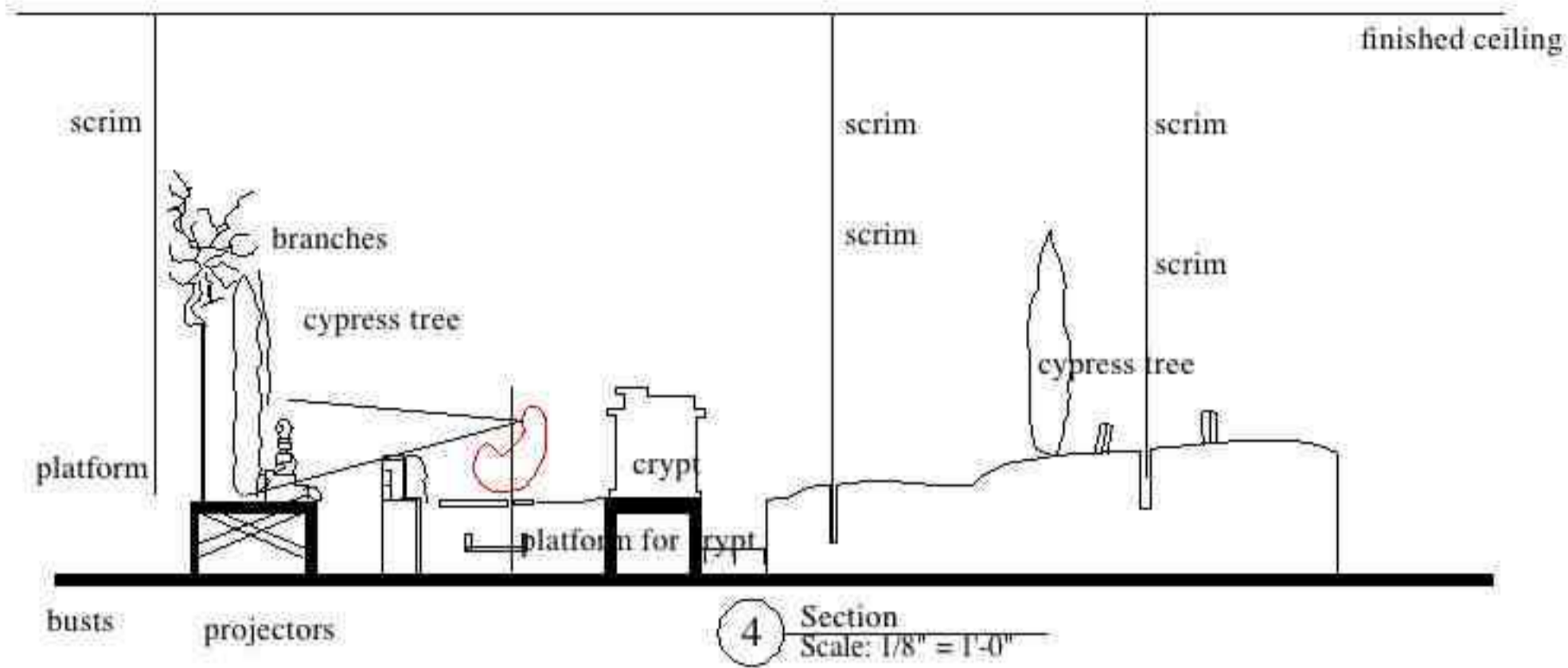
3 Section
Scale: 1/8" = 1'-0"

Date: 8/25/05
Paris/

Scale:

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmode/tersclub/

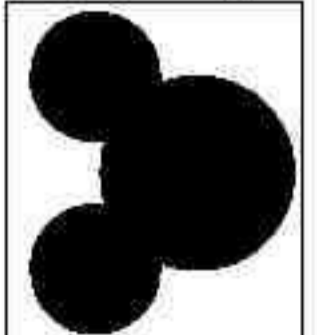


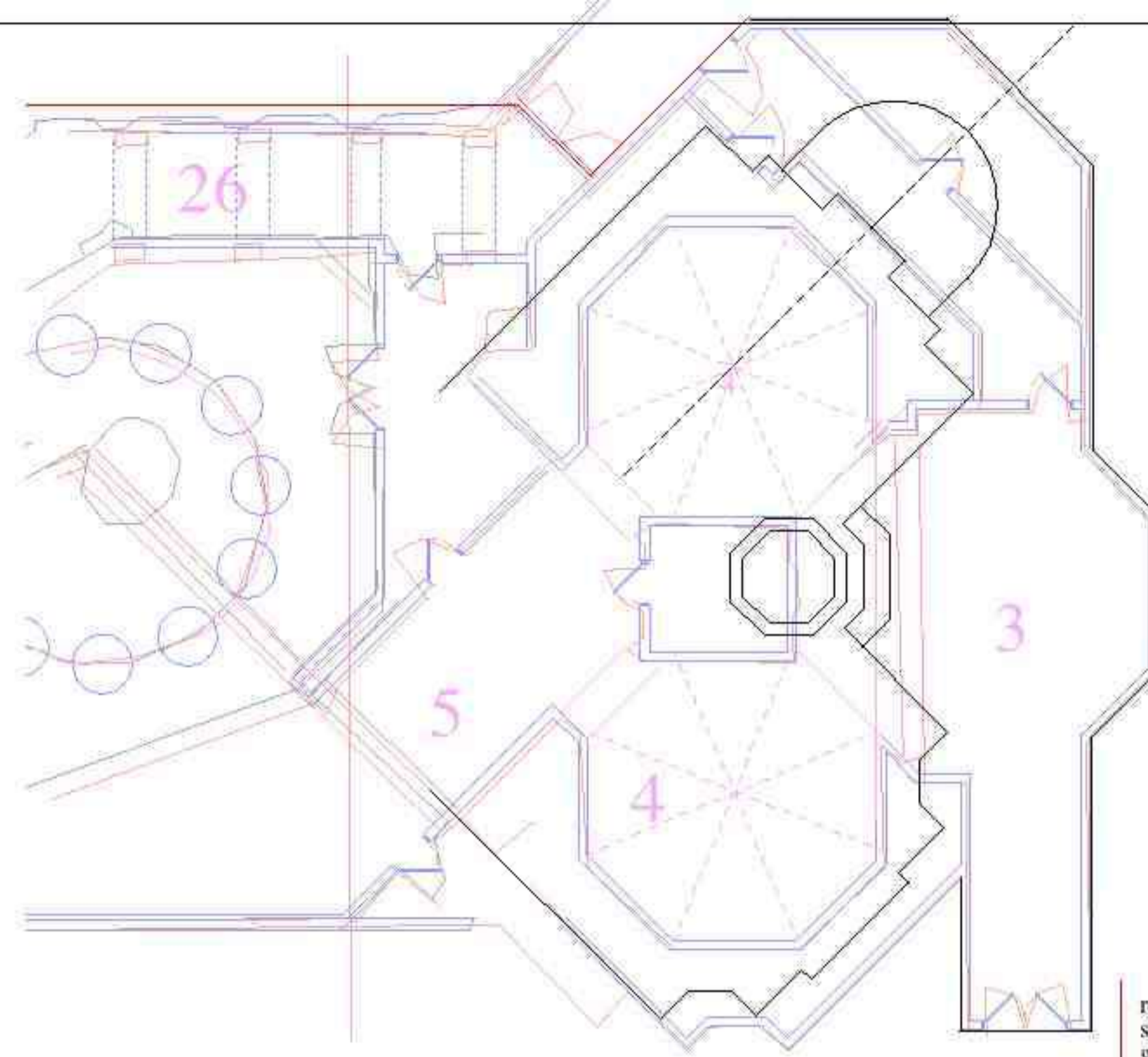


Scale:

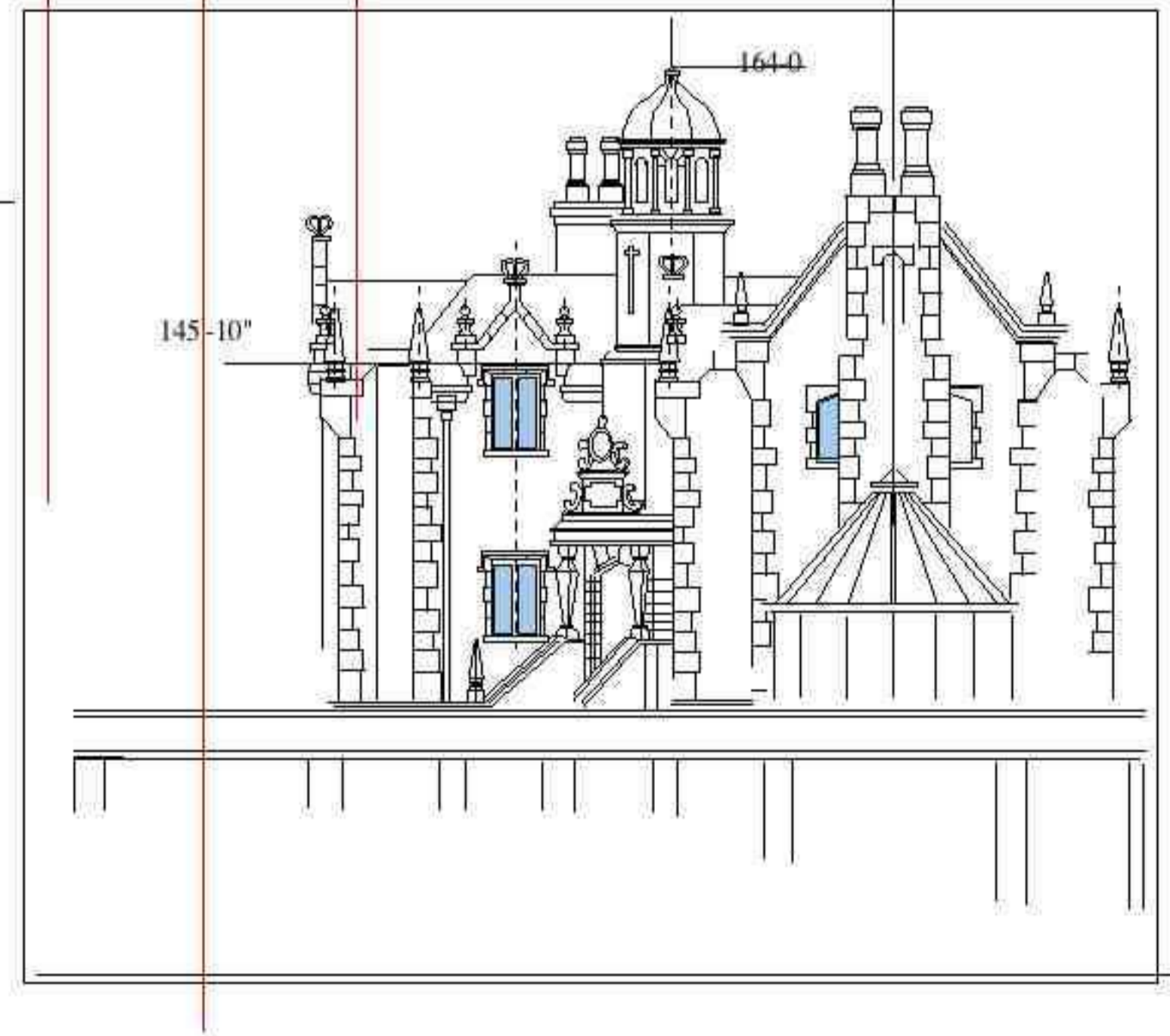
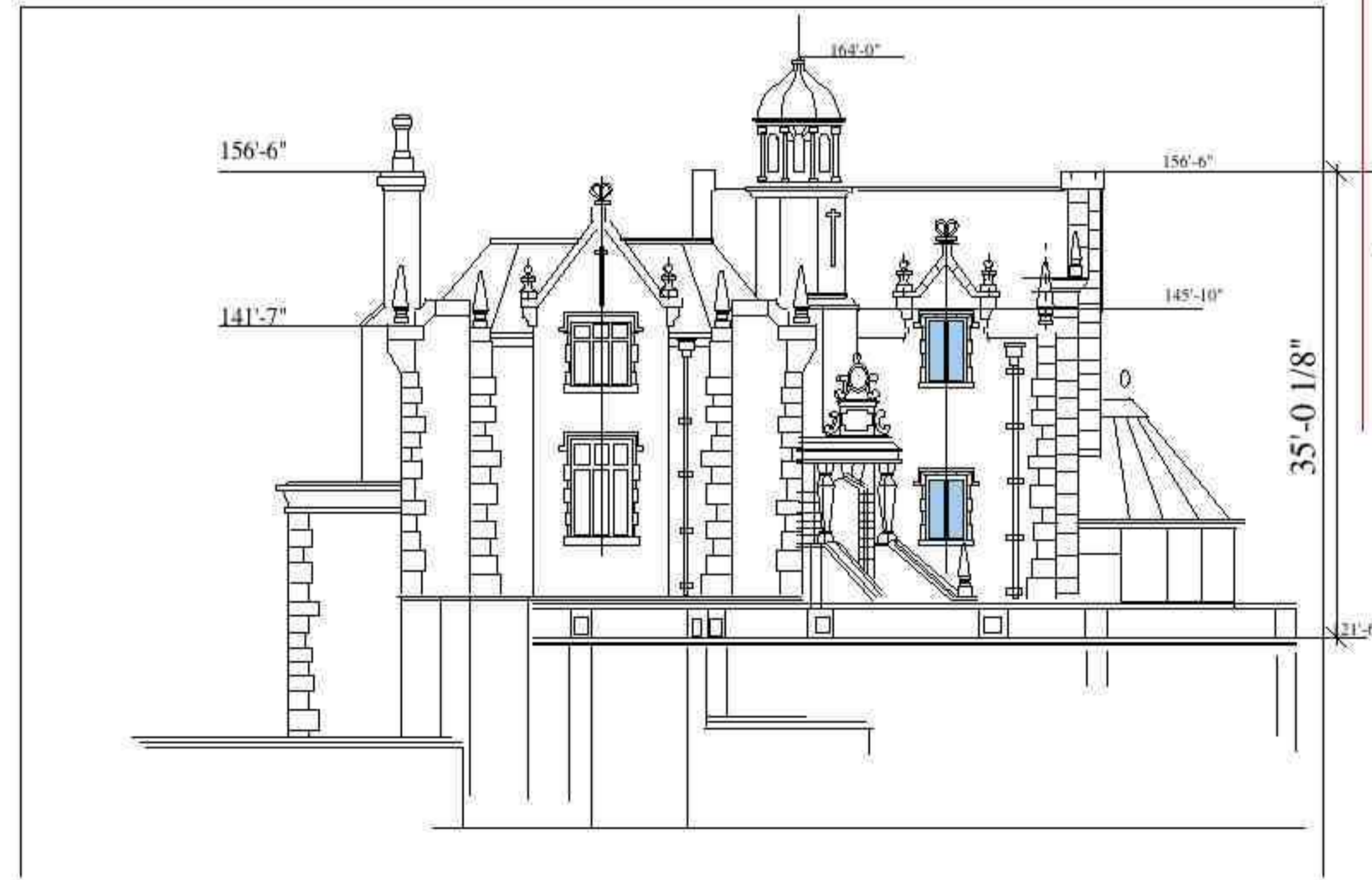
Date: 8/25/05
Paris/

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmode/ersclub/





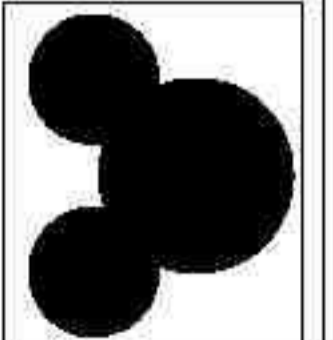
roof of main building 125'-0"
 side floor sill 110'-0"
 ground level at side door 109'-0"
 roof of connection building 131'-6"
 first fl 107'-11"

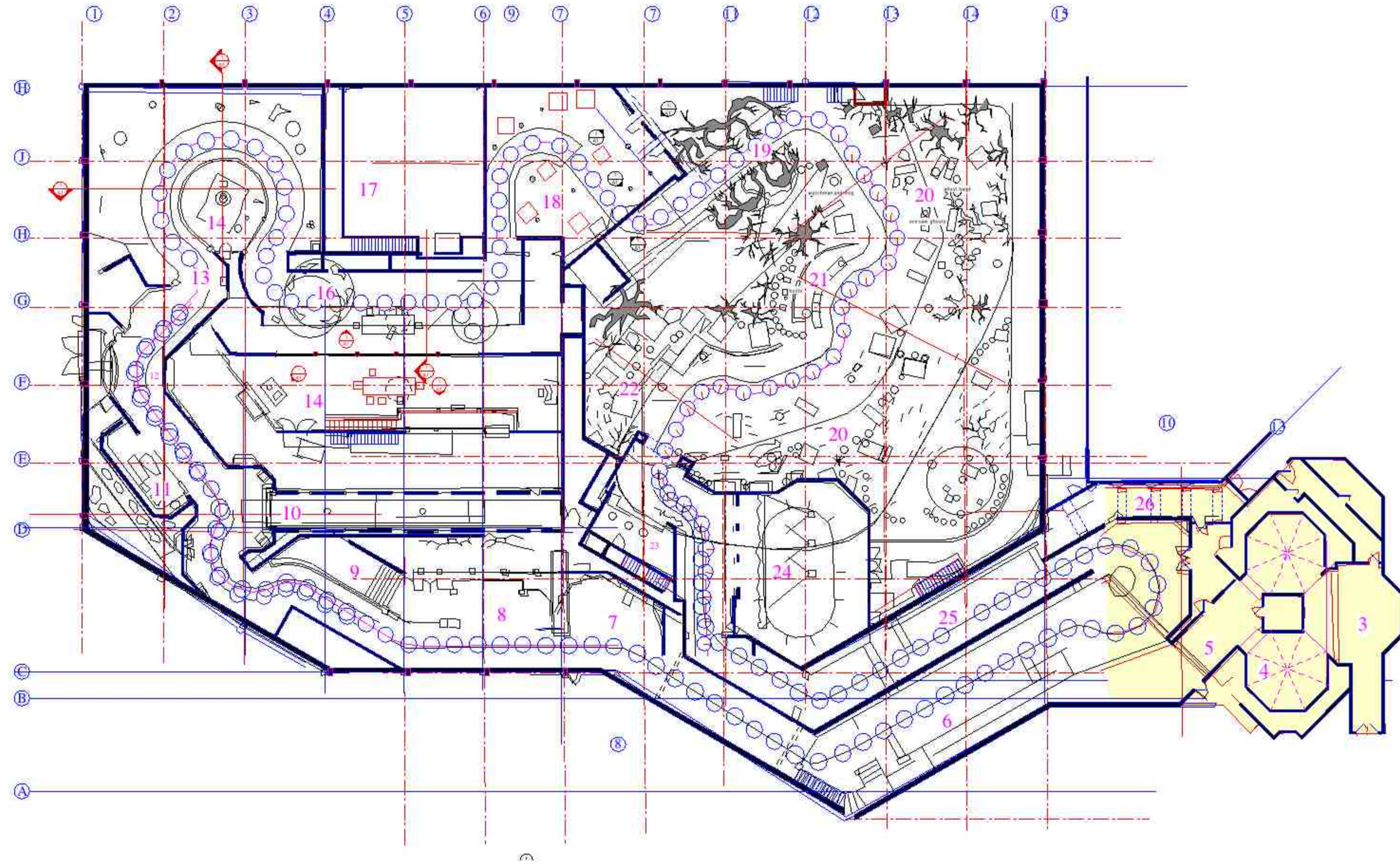


Scale:

Date: 8/25/05
 Paris'

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmode/ersclub/

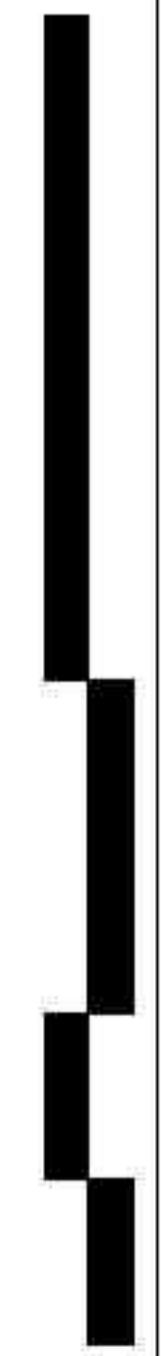
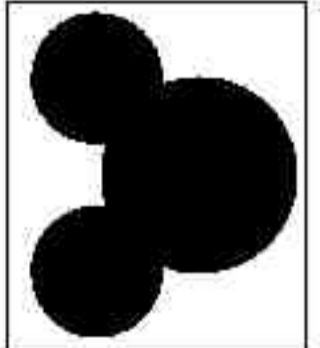


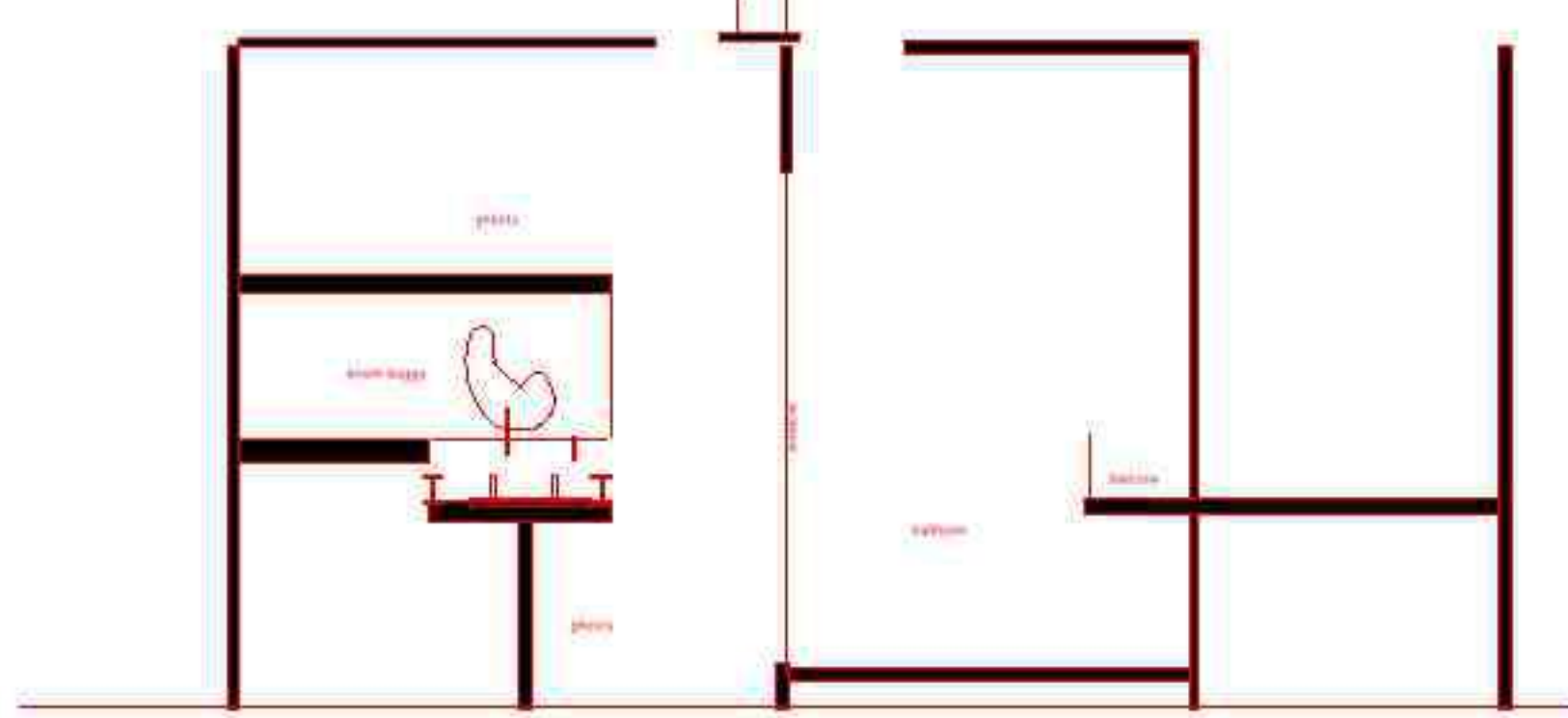
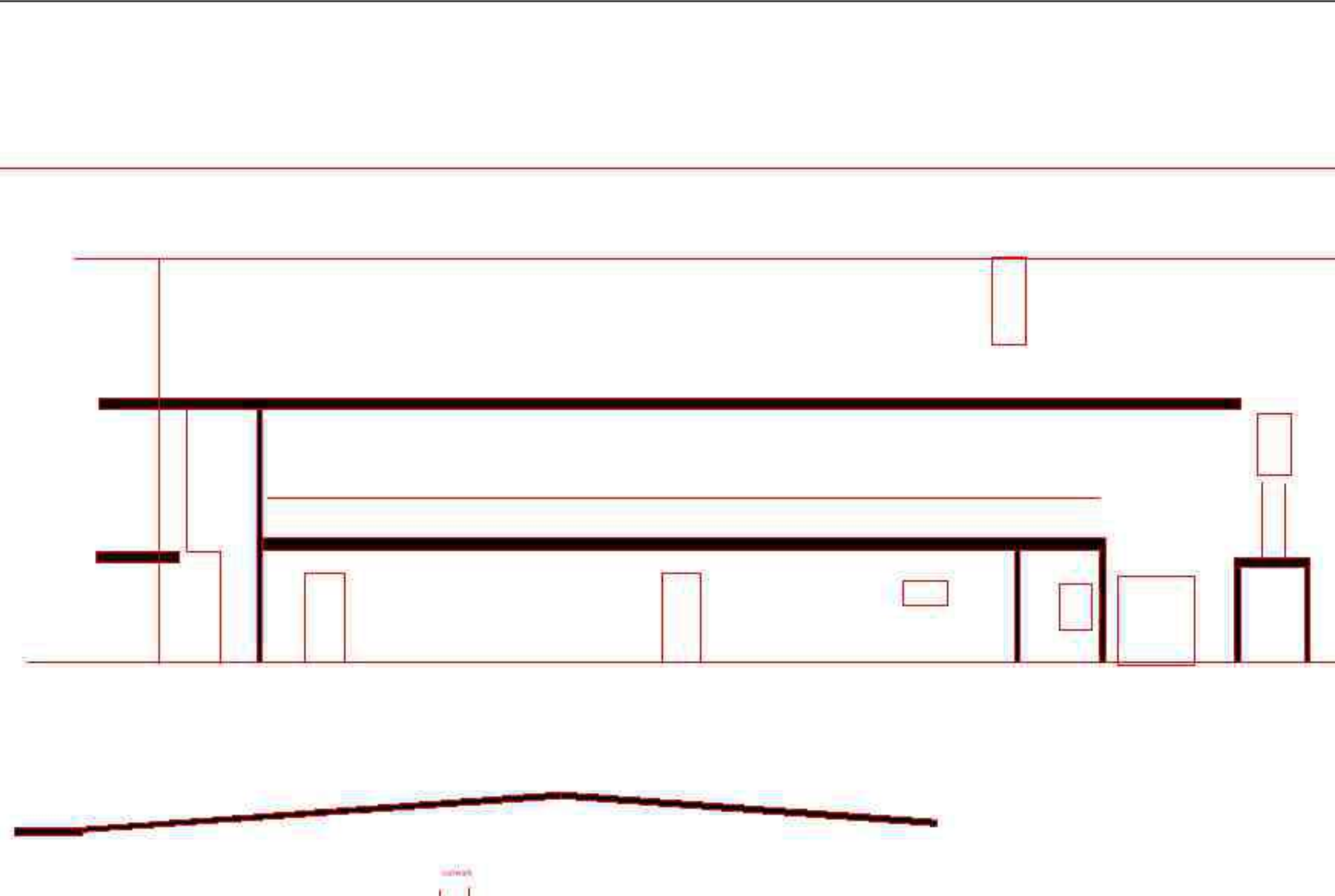
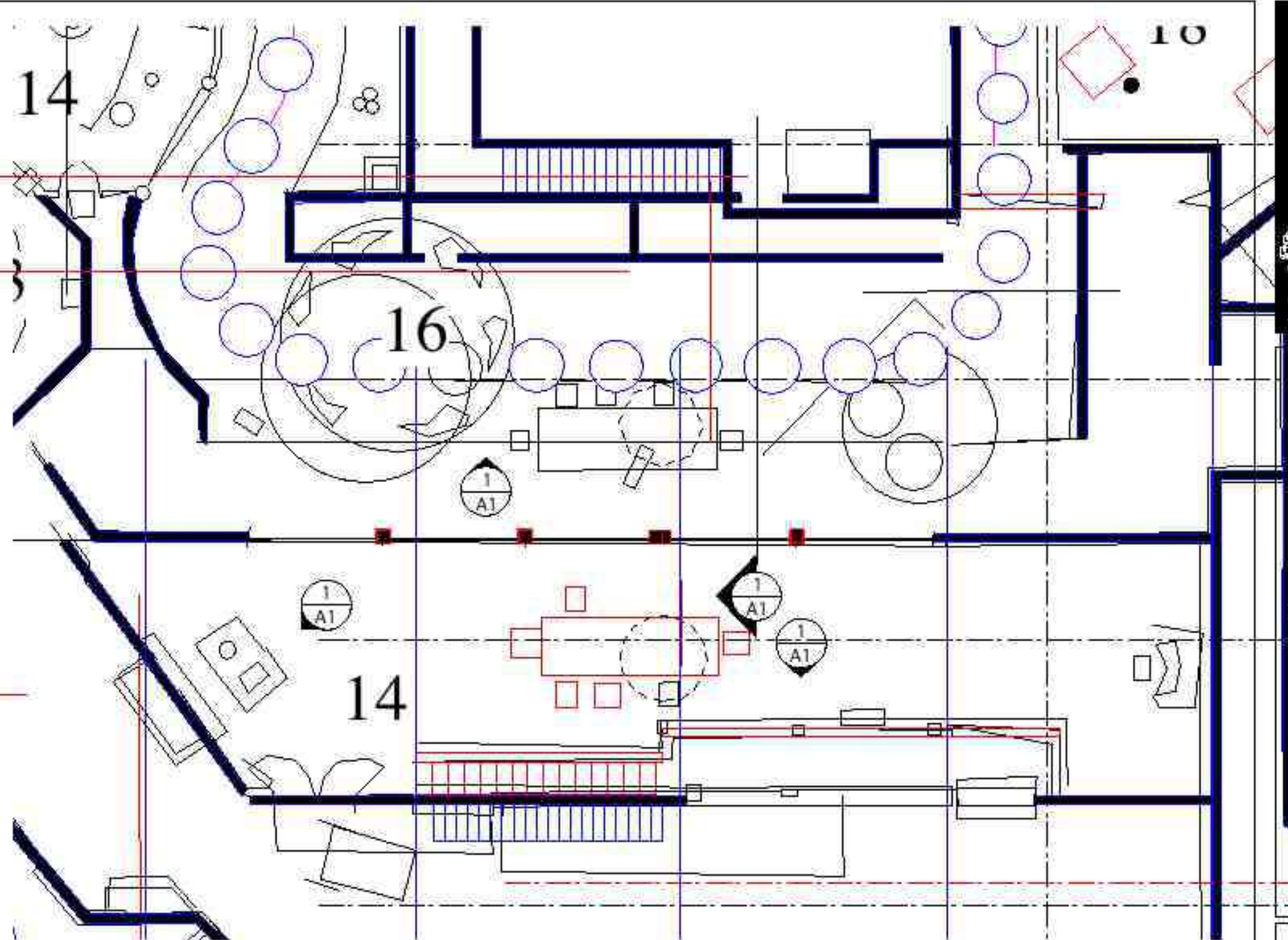


Date: 8/25/05

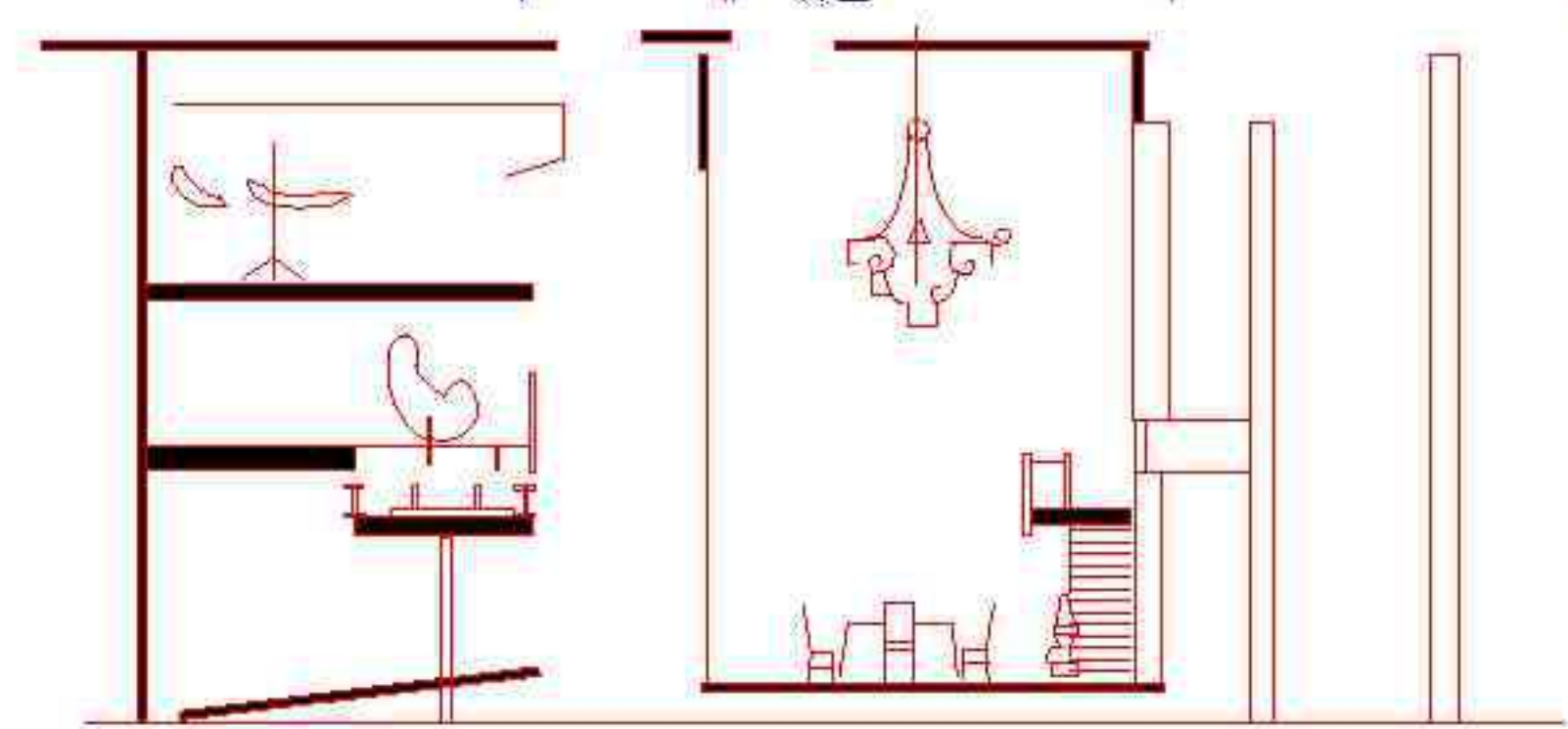
Paris/

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

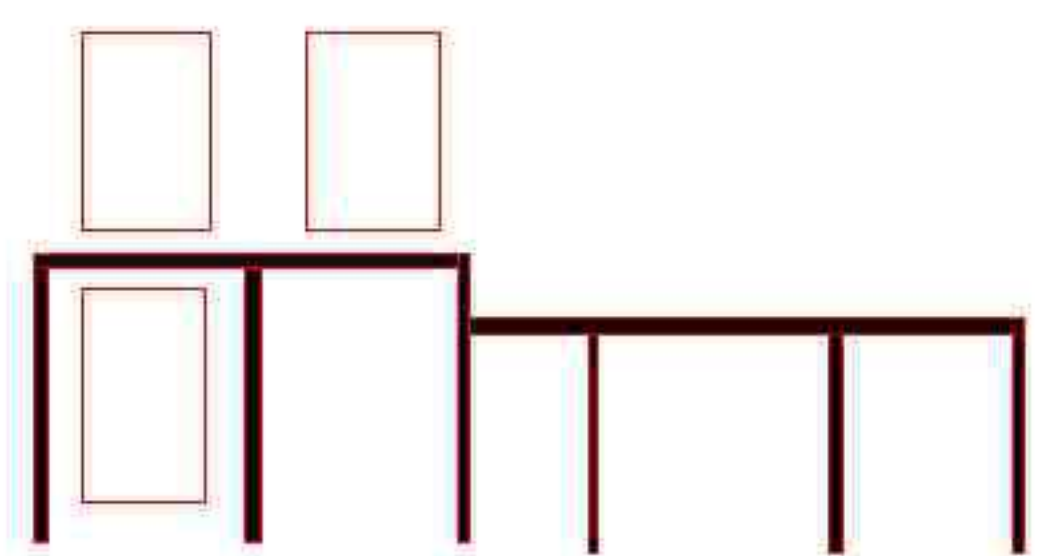
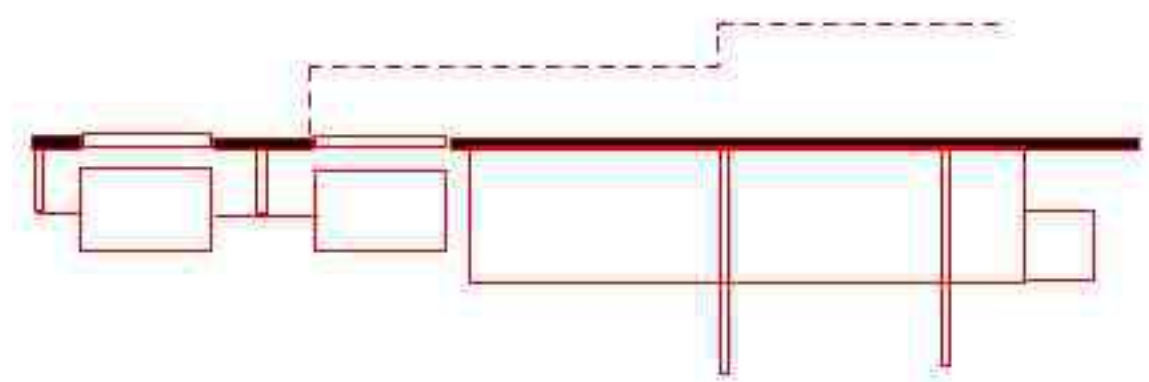




1 Ballroom Section
Scale: 1/8" = 1'-0"



2 Ballroom Section
Scale: 1/8" = 1'-0"



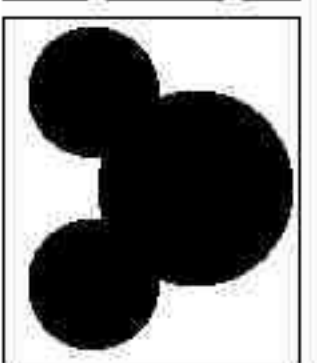
3 Ballroom Elevation
Scale: 1/8" = 1'-0"

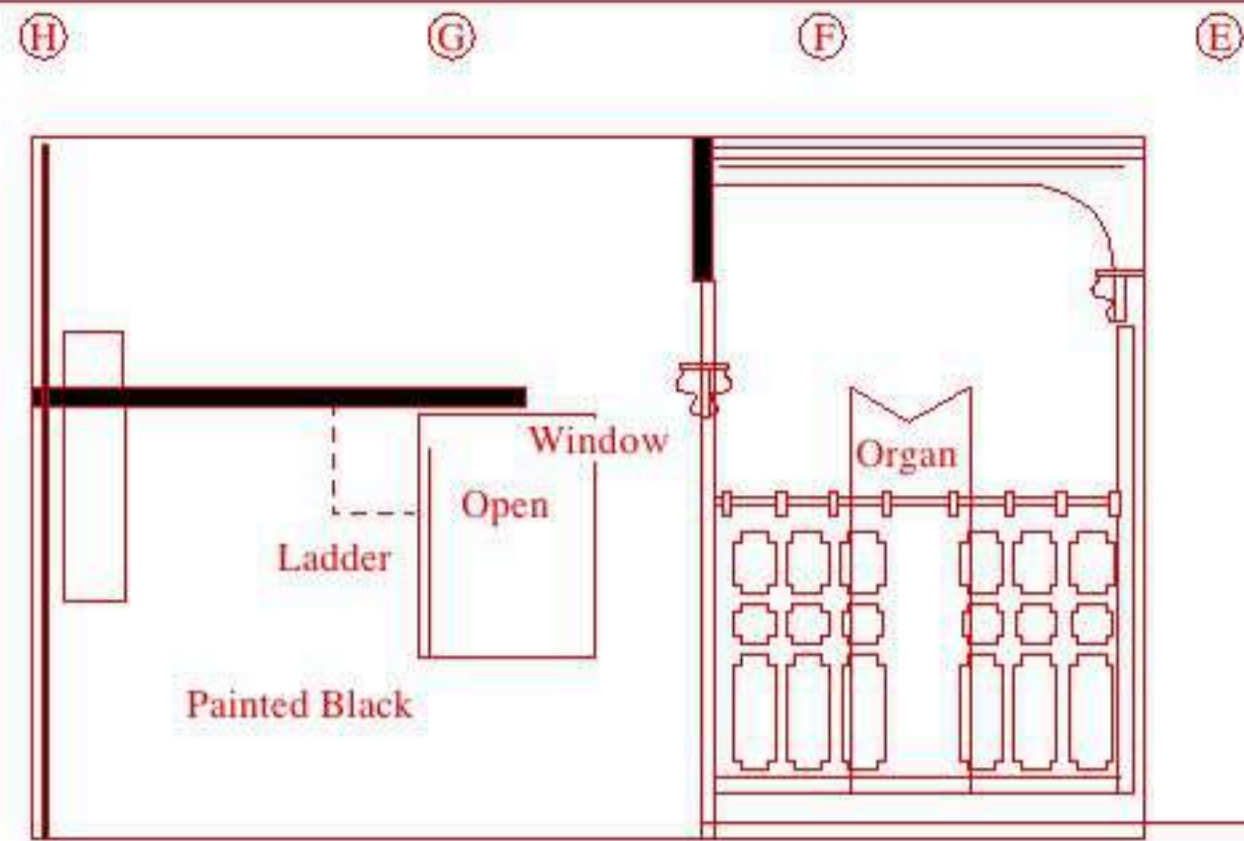
Scale:

Date: 8/25/05

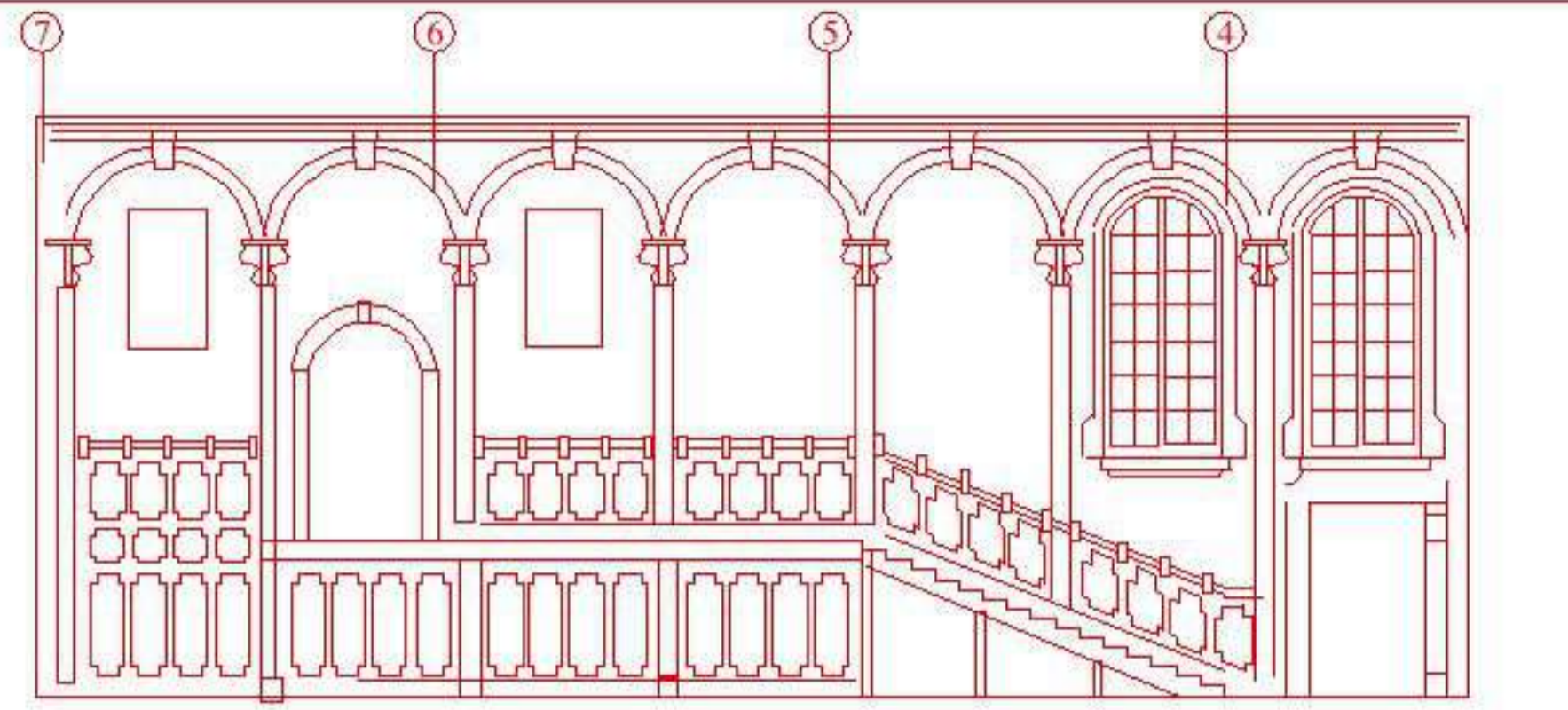
Paris/

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelclub/

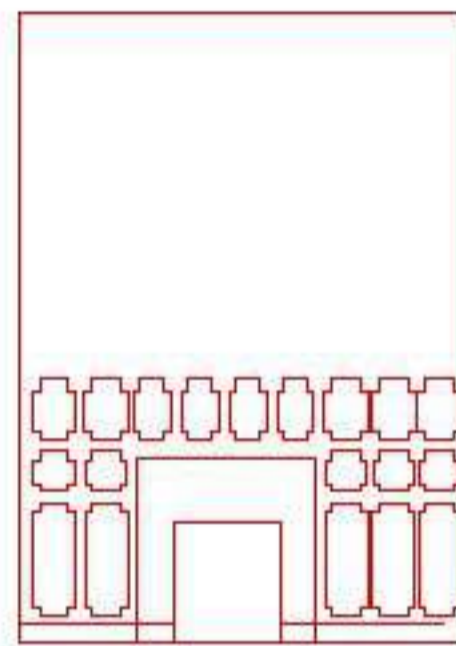




1 Elevation
Scale: 1/8" = 1'-0"



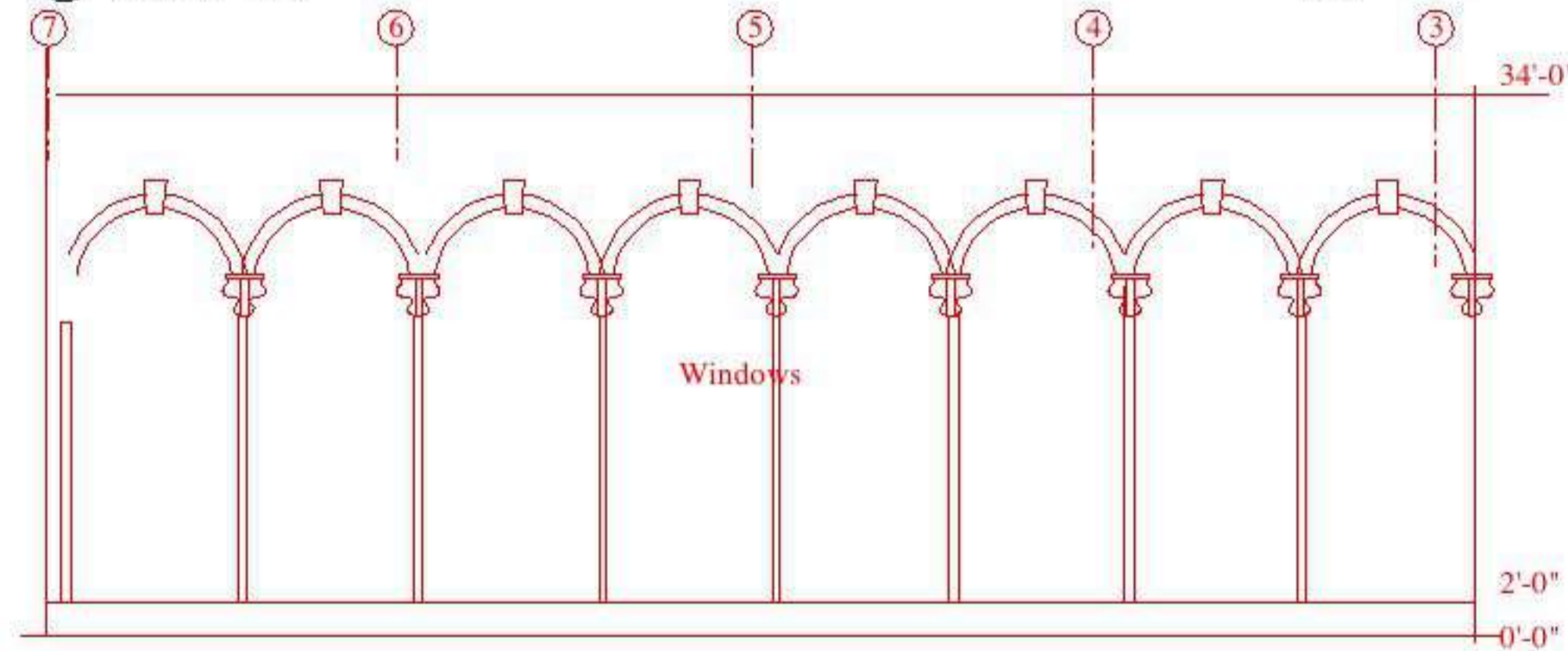
2 Elevation
Scale: 1/8" = 1'-0"



3 Elevation
Scale: 1/8" = 1'-0"



4 Elevation
Scale: 1/8" = 1'-0"

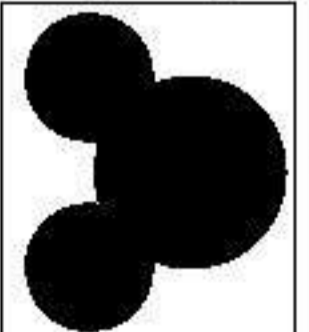


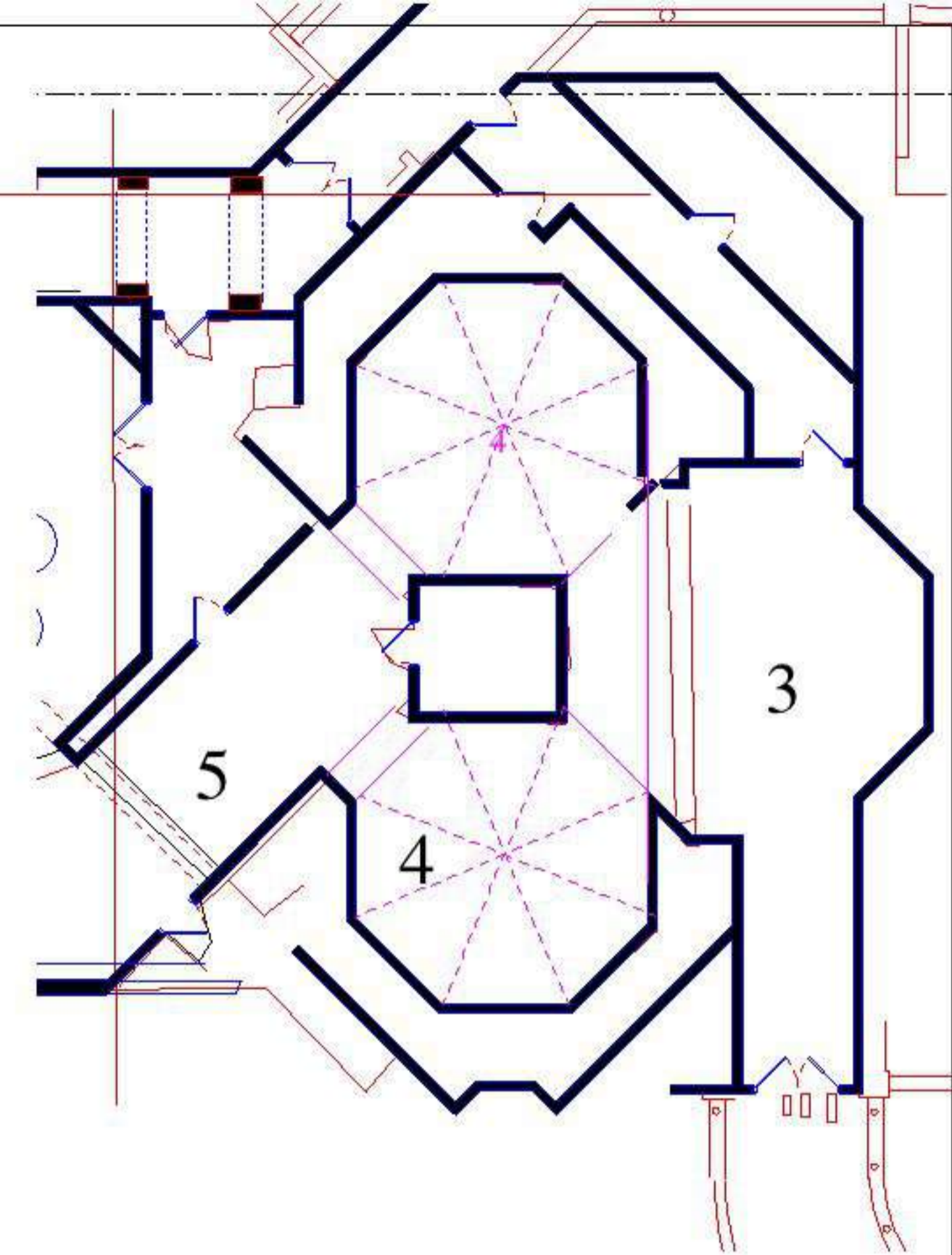
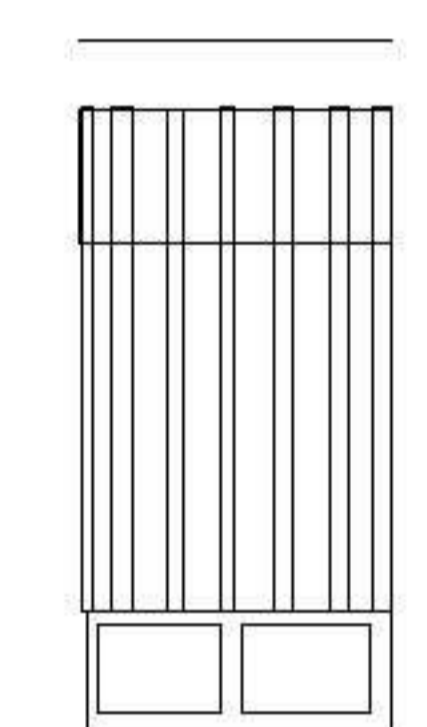
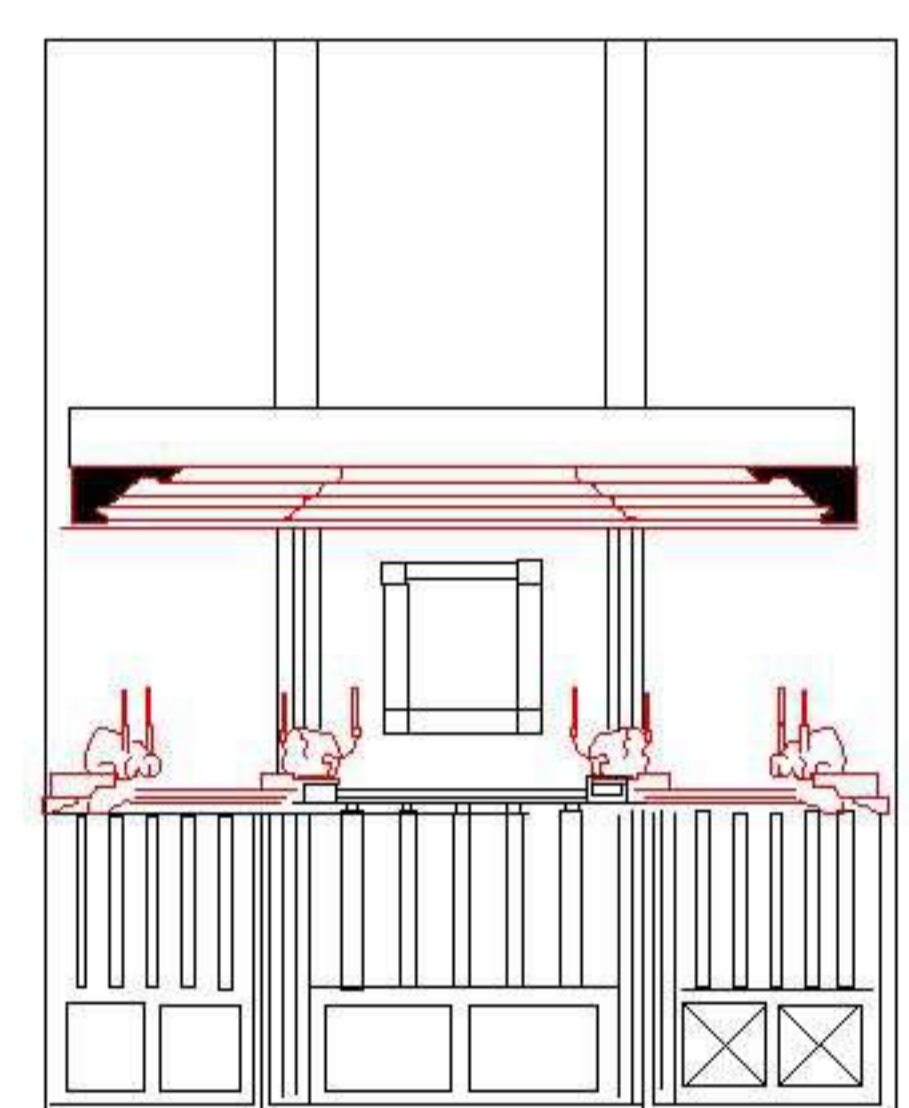
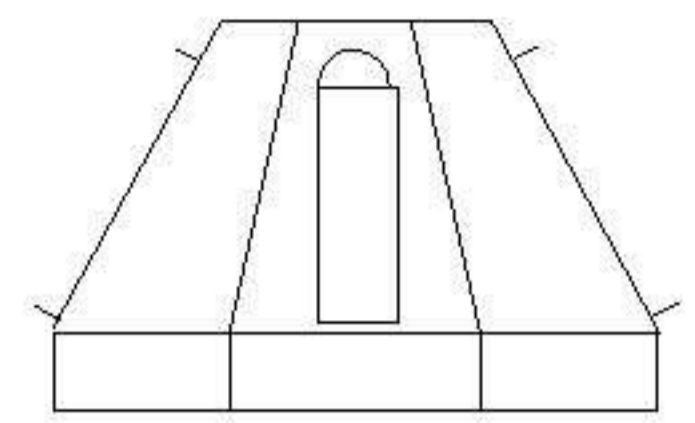
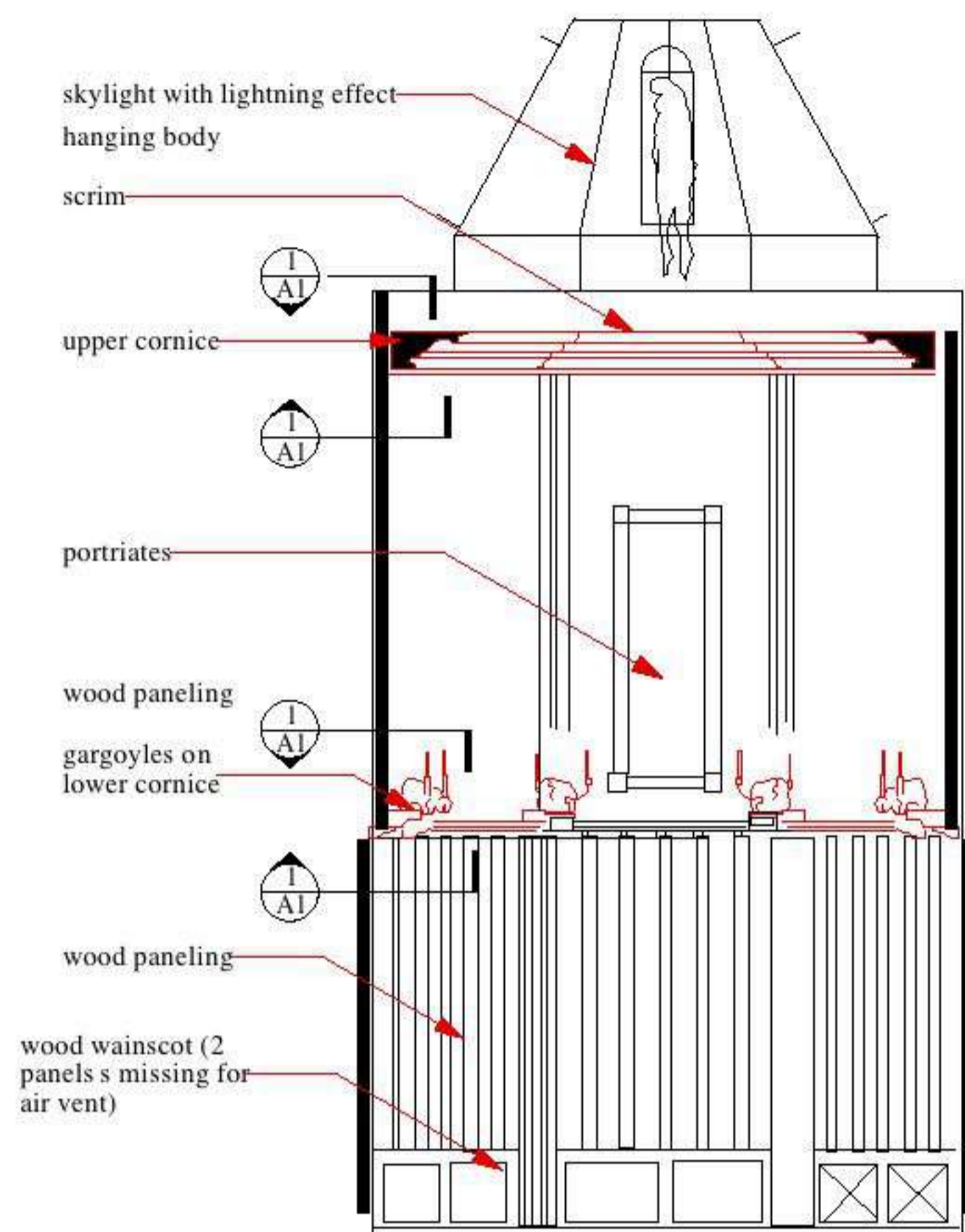
5 Elevation
Scale: 1/8" = 1'-0"

Date: 8/25/05
Scale: 1" = 16'-0"

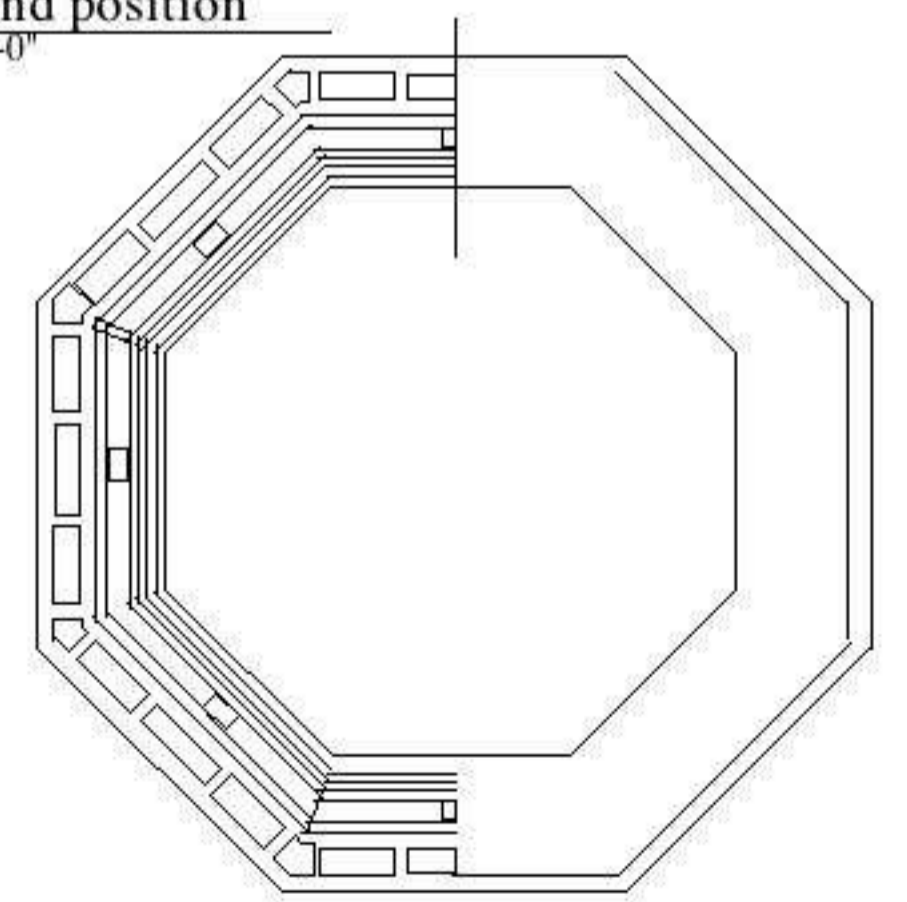
Haunted Mansion/ Ballroom Elevations

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

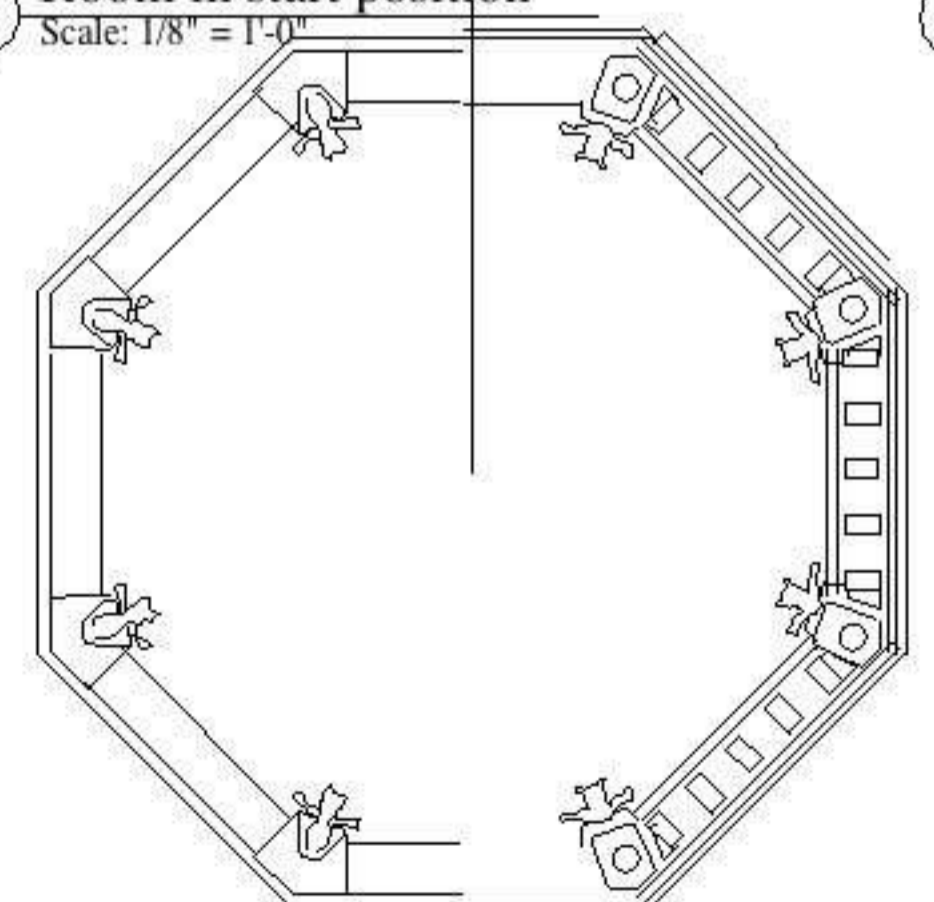




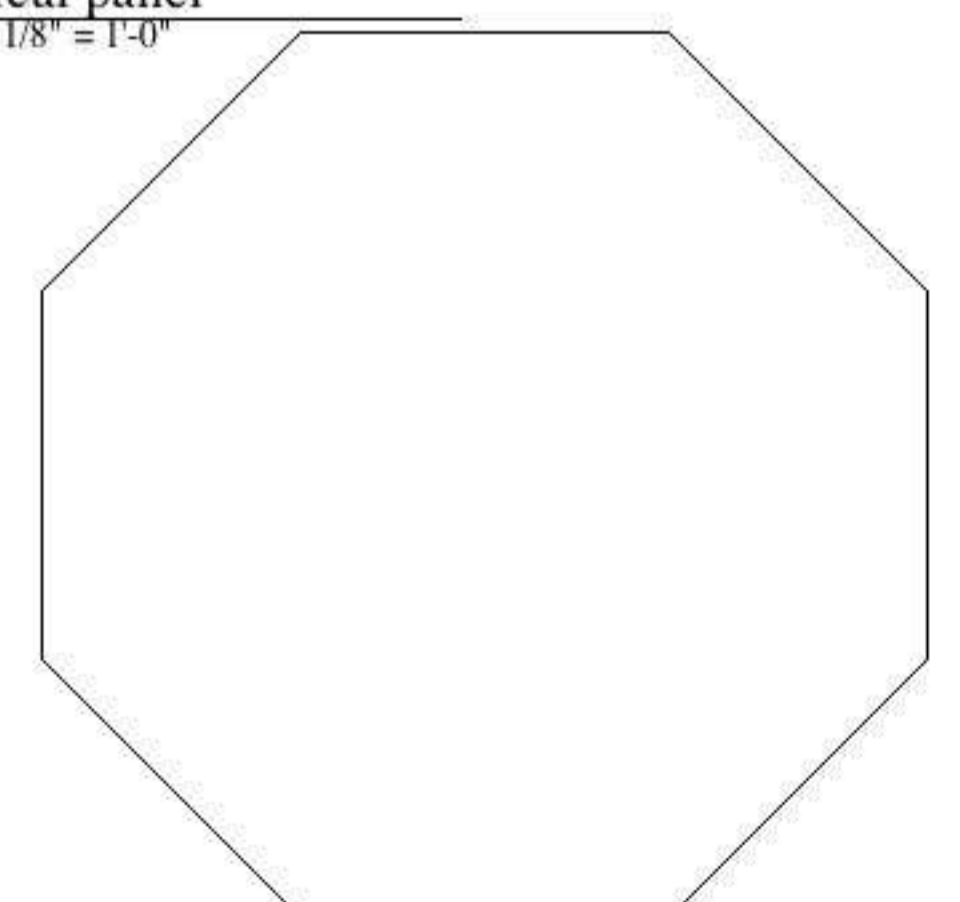
1 Room in end position
Scale: 1/8" = 1'-0"



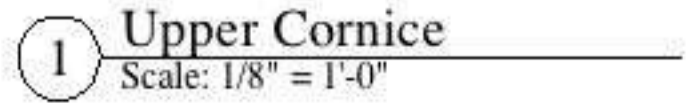
2 Room in start position
Scale: 1/8" = 1'-0"



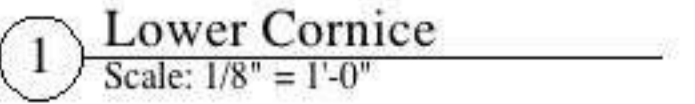
3 Typical panel
Scale: 1/8" = 1'-0"



1 Upper Cornice
Scale: 1/8" = 1'-0"



1 Lower Cornice
Scale: 1/8" = 1'-0"

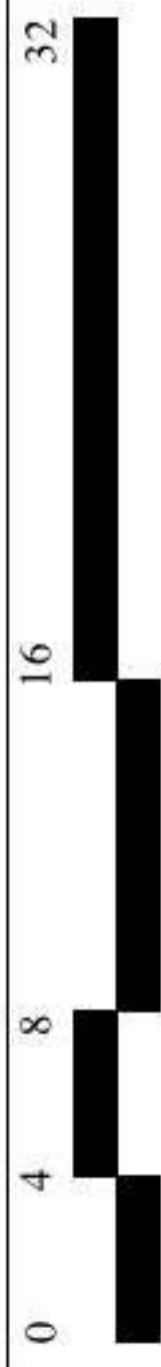
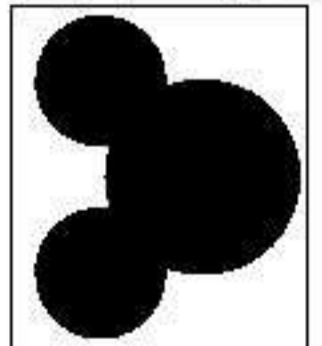


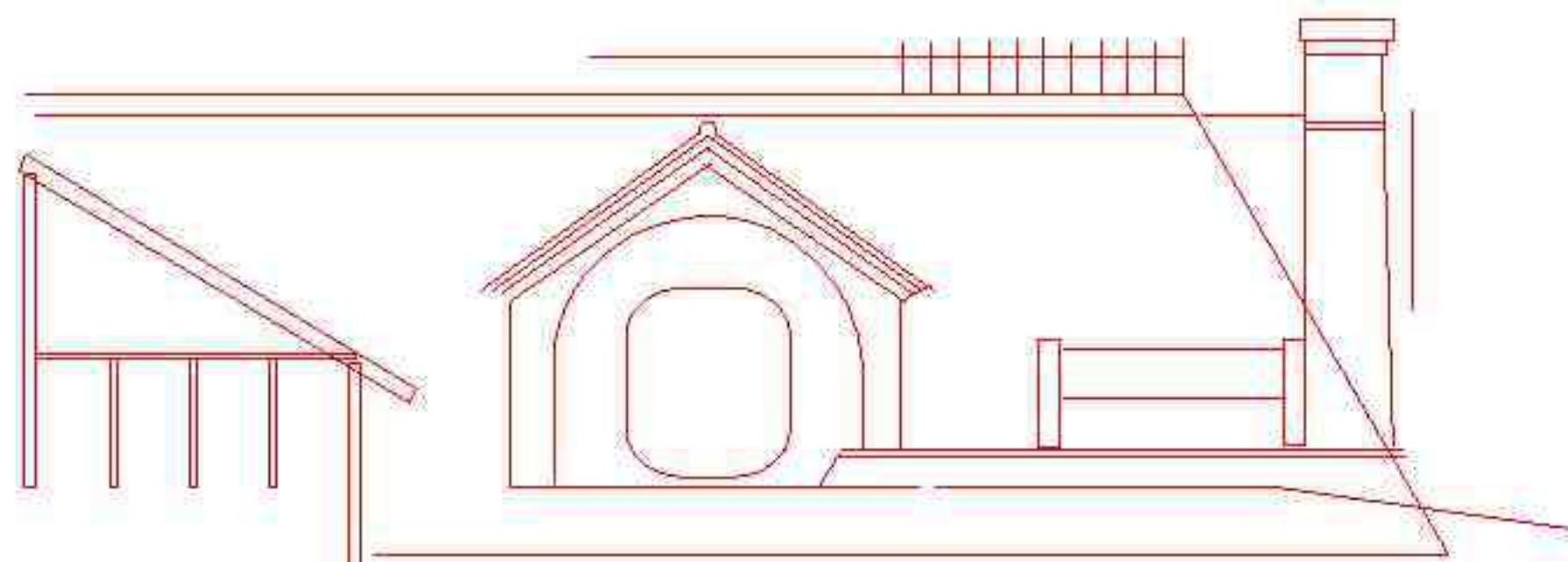
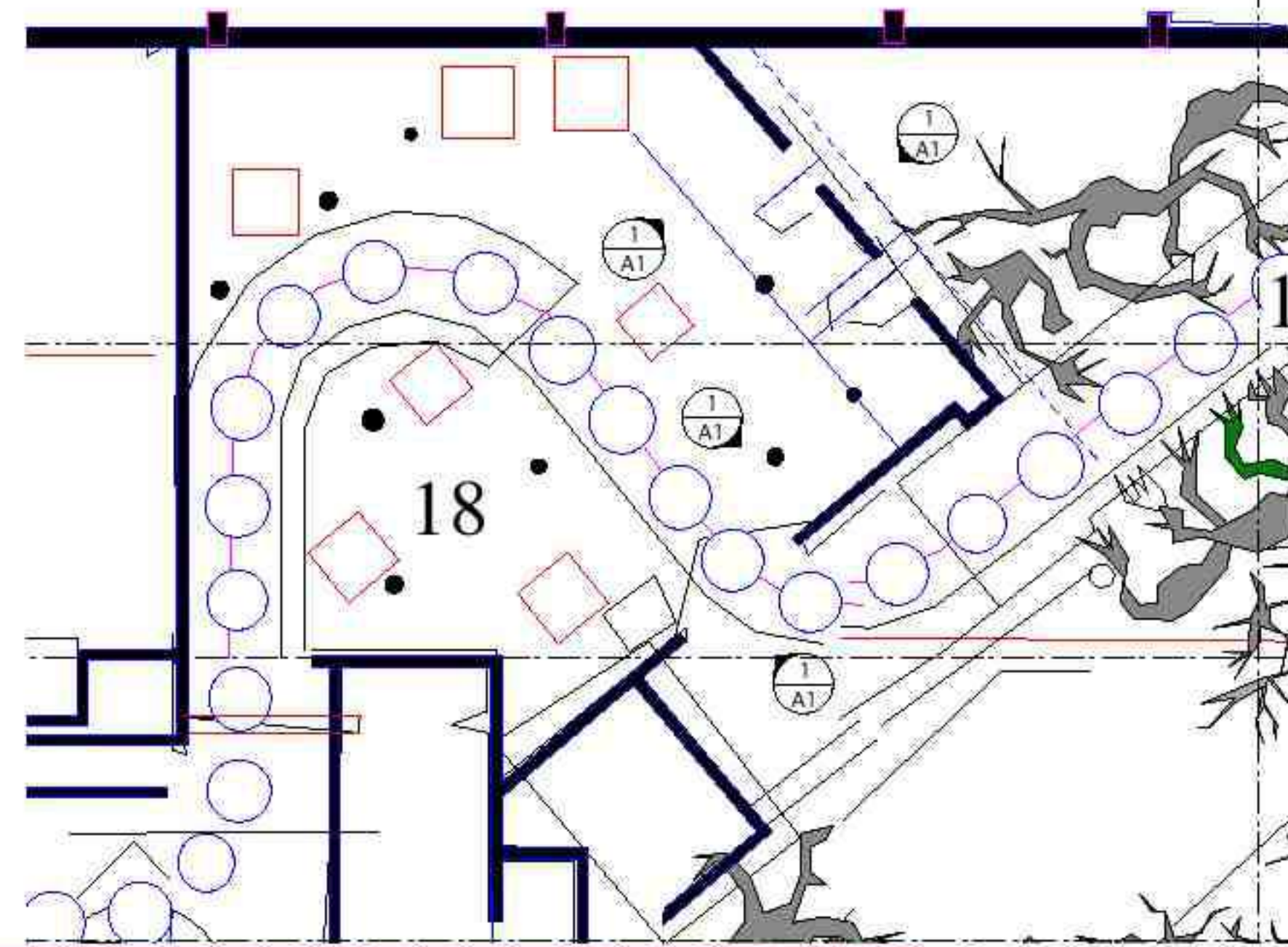
Scale: 1" = 8'-0"

Date: 8/25/05

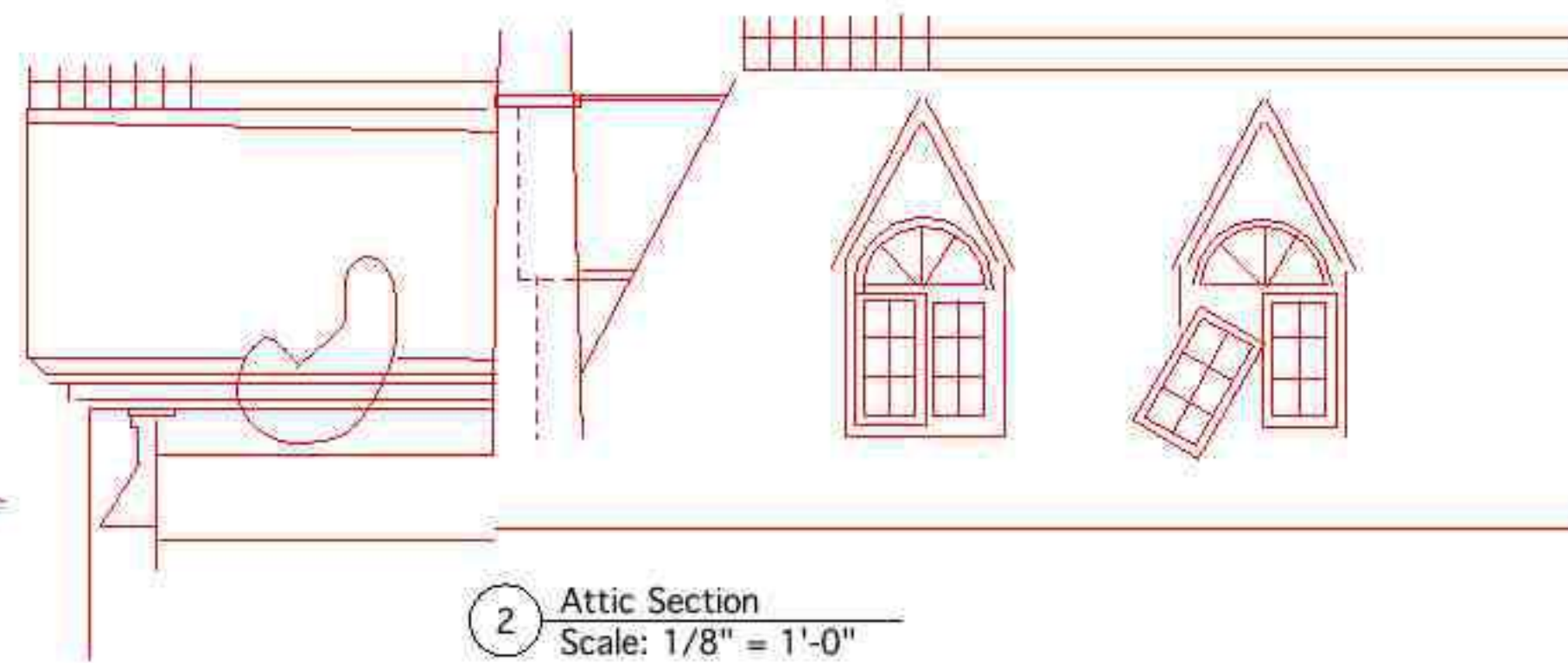
Haunted Mansion/ Florida version/ Stretch Room

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

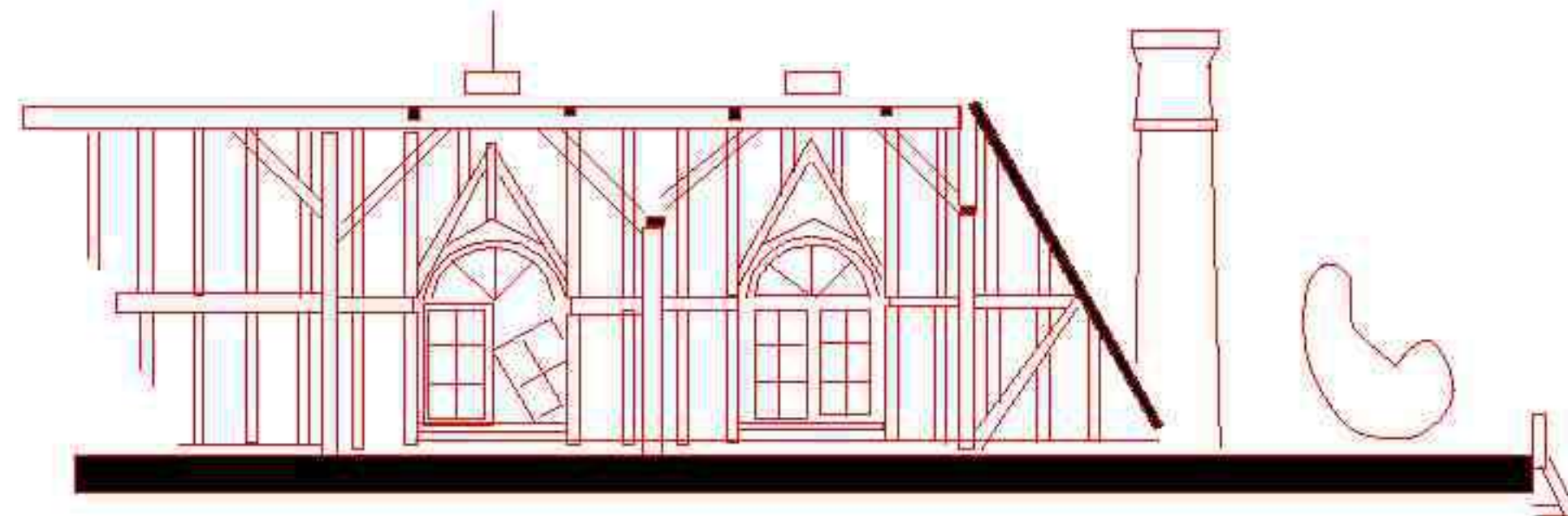




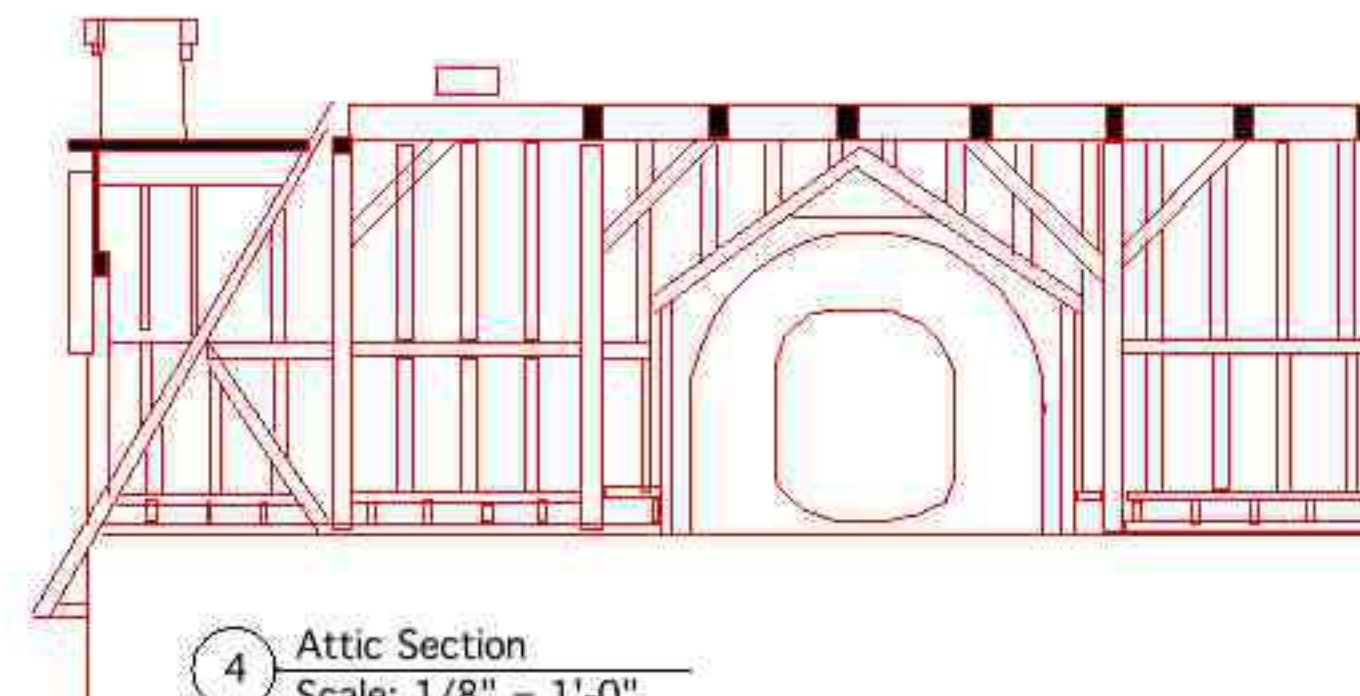
1 Attic Section
Scale: 1/8" = 1'-0"



2 Attic Section
Scale: 1/8" = 1'-0"



3 Attic Section
Scale: 1/8" = 1'-0"



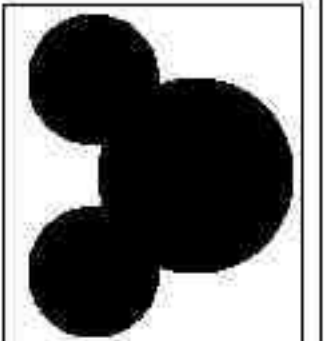
4 Attic Section
Scale: 1/8" = 1'-0"

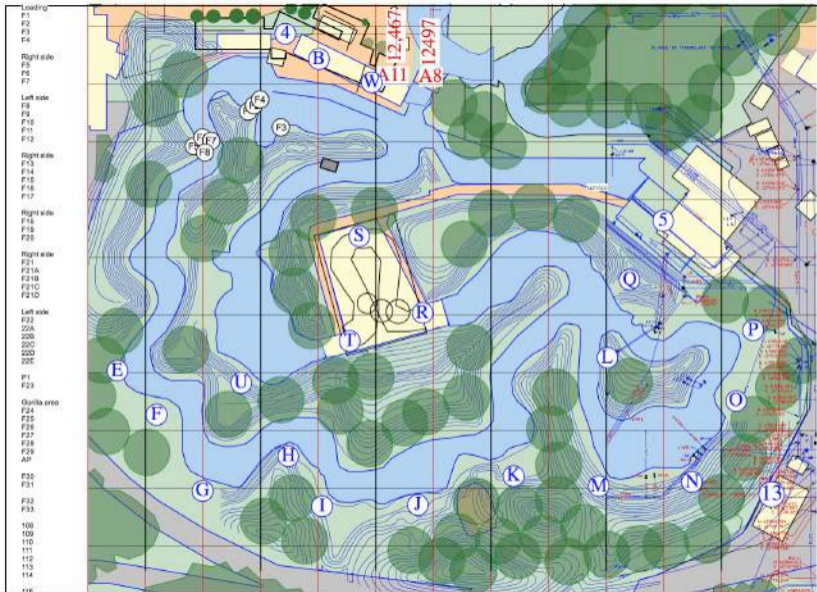
Scale:

Date: 8/25/05

Paris/

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/





Leading
 F1
 F2
 F3
 F4
 Right side
 F5
 F6
 F7
 Left side
 F8
 F9
 F10
 F11
 F12
 Right side
 F13
 F14
 F15
 F16
 F17
 Right side
 F18
 F20
 Right side
 F21
 F21A
 F21B
 F21C
 F21D
 Left side
 F22
 25A
 25B
 20C
 20D
 20E
 F1
 F2
 Garbils area
 F24
 F25
 F26
 F27
 F28
 F29
 AP
 F30
 F31
 F32
 F33
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116

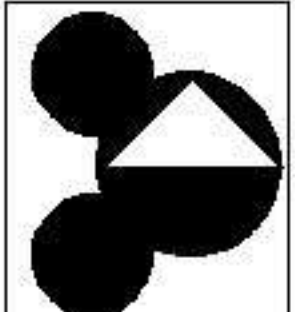
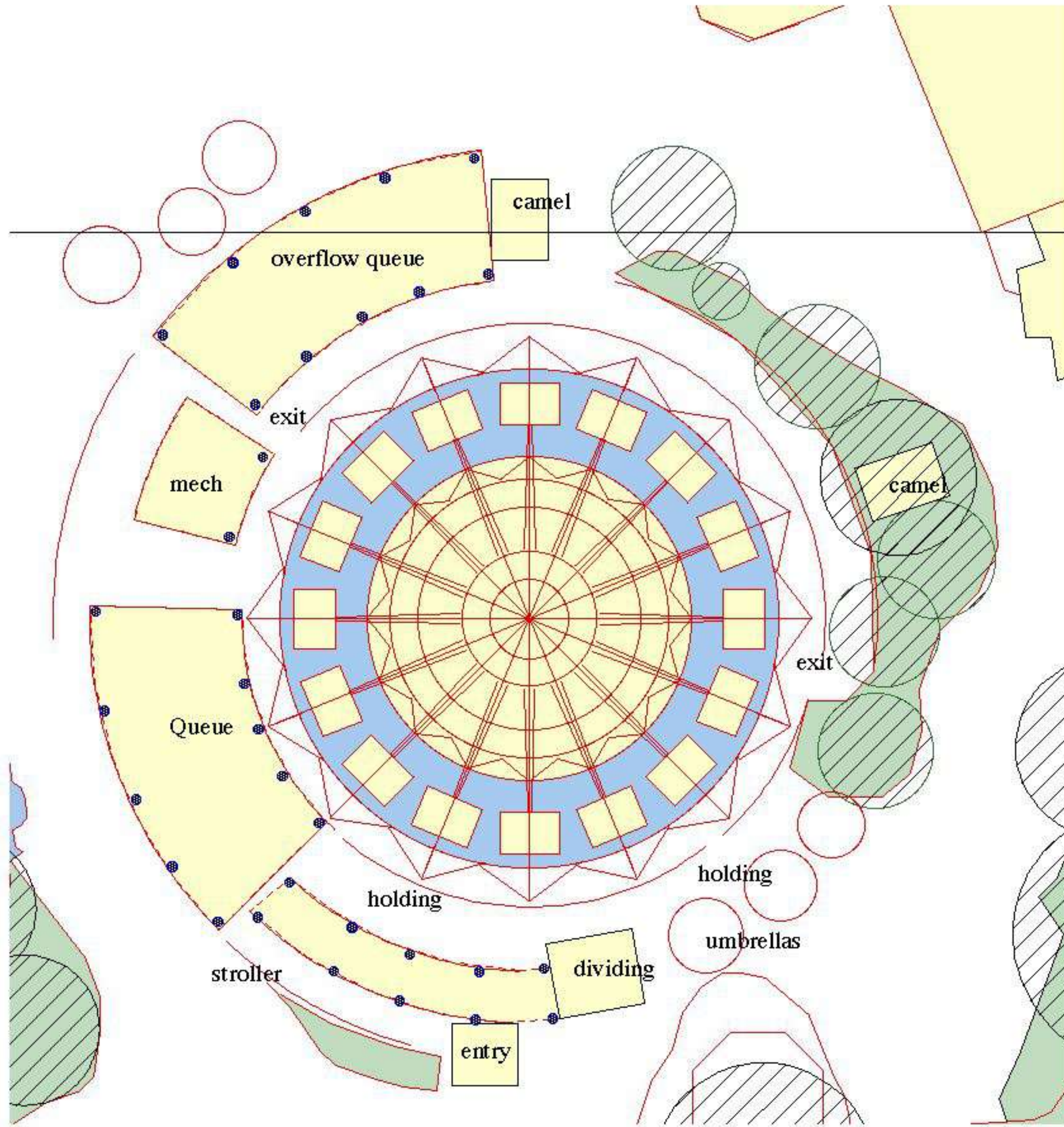


Blank area for notes or additional information.

Date: 8/25/05
 Scale: 1"=100'-0"
 Project: Magic Kingdom Adventureland Site Plan
 www.garbis.com/comp/plan/ark11000000.pdf



M-20

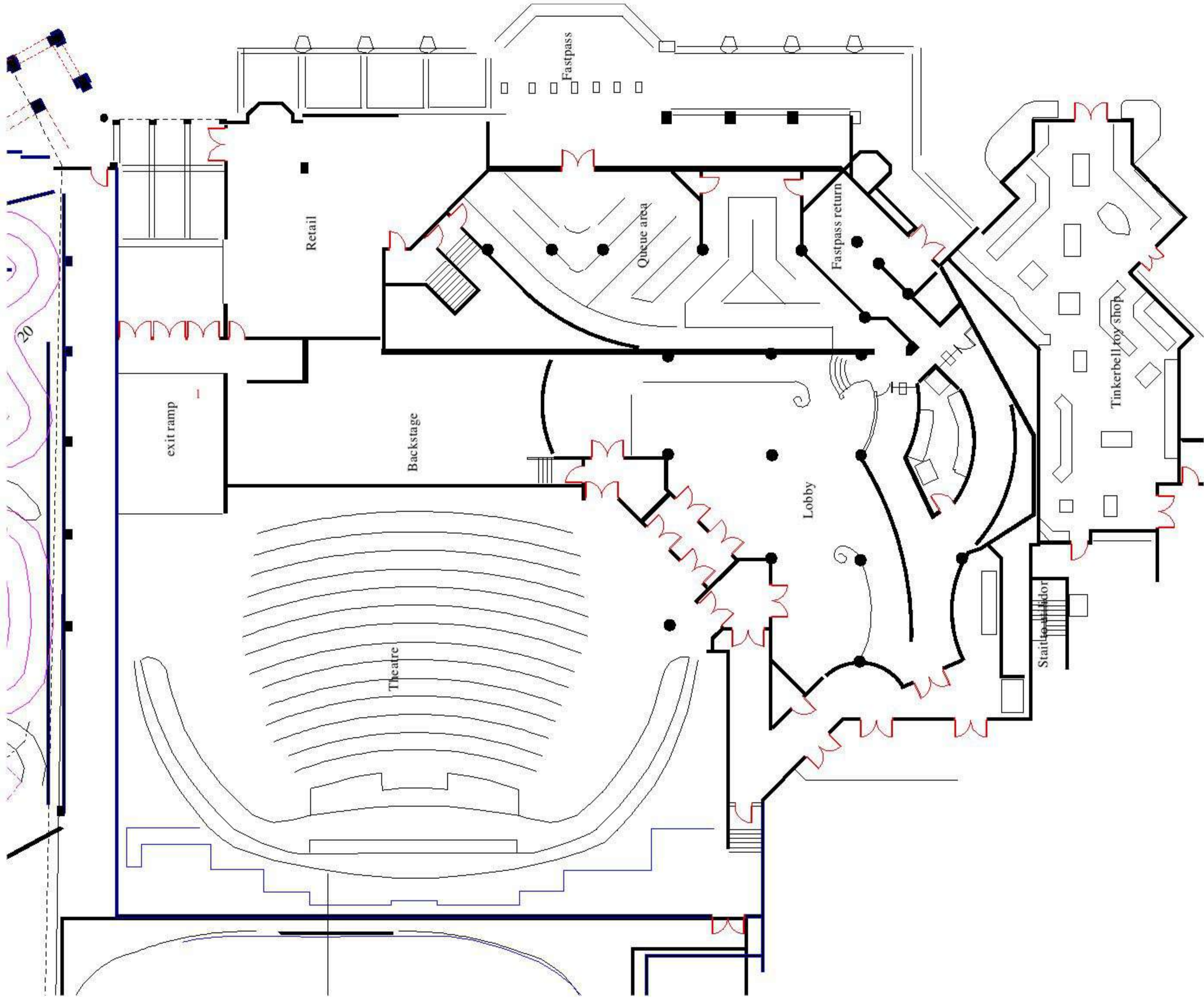


Date: 8/2/12
Florida/Magic Kingdom/ Adventureland/ Frontierland
Tiki room/ country bears/ Plan
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>

Scale: 1/32"=1'-0"



M-30

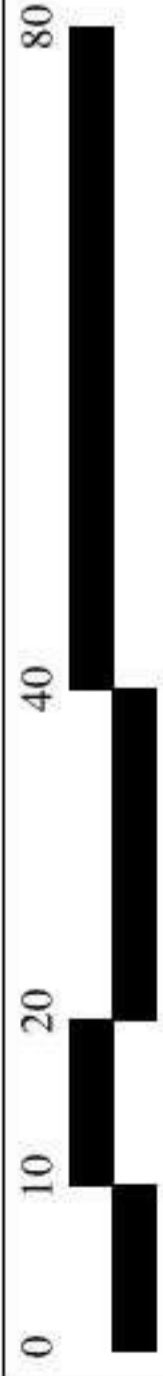
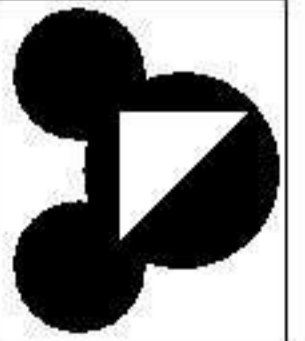


Date: 4/25/11

Scale: 1"=20'-0"

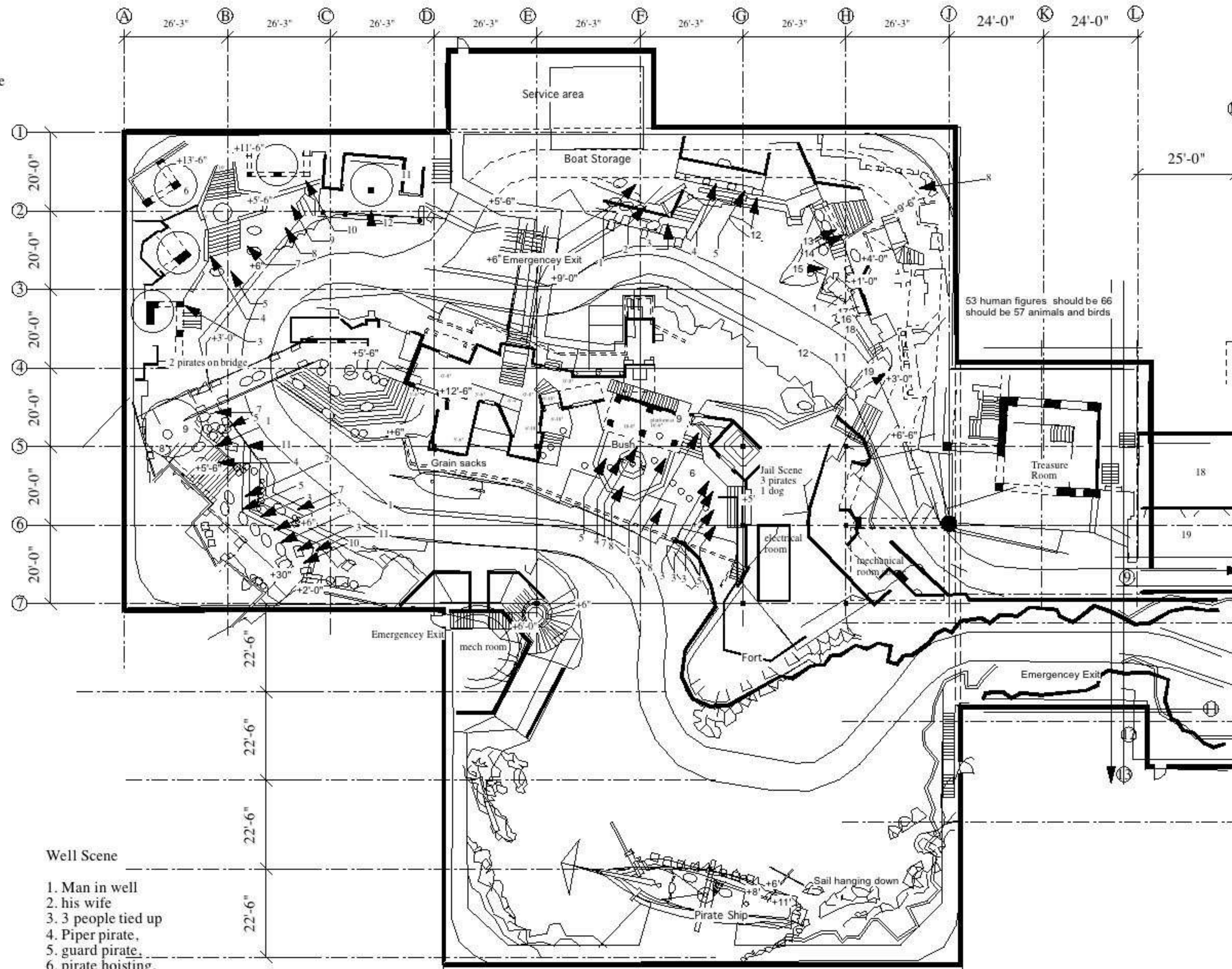
Florida/Magic Kingdom/Fantasyland
Philharmagic/ Plan

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



M-64

- 3 pirate chasing woman
- 4 pirate chasing woman
- 5 Fountain
- 6 Chickens chasing
- 7 Dog
- 8 Pirate
- 9 Woman in barell
- 10 Door below
- 11 Woman chasing Pirate
- 12 window boxes



- 1. Donkey
- 2. pirate trio (with donkey)
- 3. Dog
- 4. Big arches
- 5. pair of drunken pirates
- 6. Pirate getting in boat
- 7. Forced perspective street with fire
- 8. drunken pirate with lamppost
- 9. drunken guy on bridge
- 10. Drunken pirate with pigs
- 11. Entrance from service area
- 1. Treasure
- 2. Arch into sewer
- 3. Drunken Pirates
- 5. Balcony
- 6. Broken Wagon
- 7. High wall
- 8. Low Garden wall

Auction Scene

- 1. auctioneer
- 2. redhead
- 3. 4 ladies waiting
- 4. chubby woman
- 5. 3 pirates
- 6. catcaller
- 7. Goat
- 8. Wood fence
- 9. tree
- 10. guard with gun
- 11. chickens

Well Scene

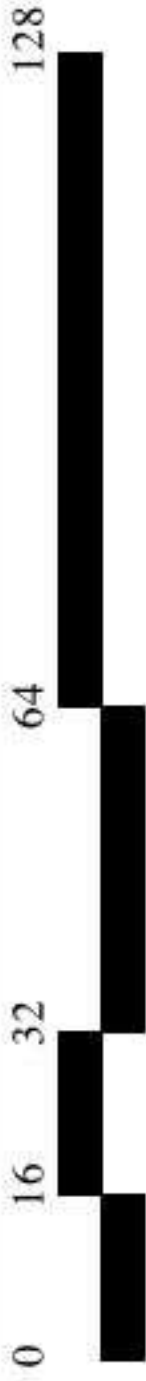
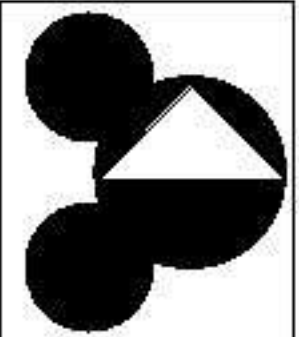
- 1. Man in well
- 2. his wife
- 3. 3 people tied up
- 4. Piper pirate,
- 5. guard pirate,
- 6. pirate hoisting,
- 7. in charge pirate
- 8. Pile of treasure
- 9. door under platform



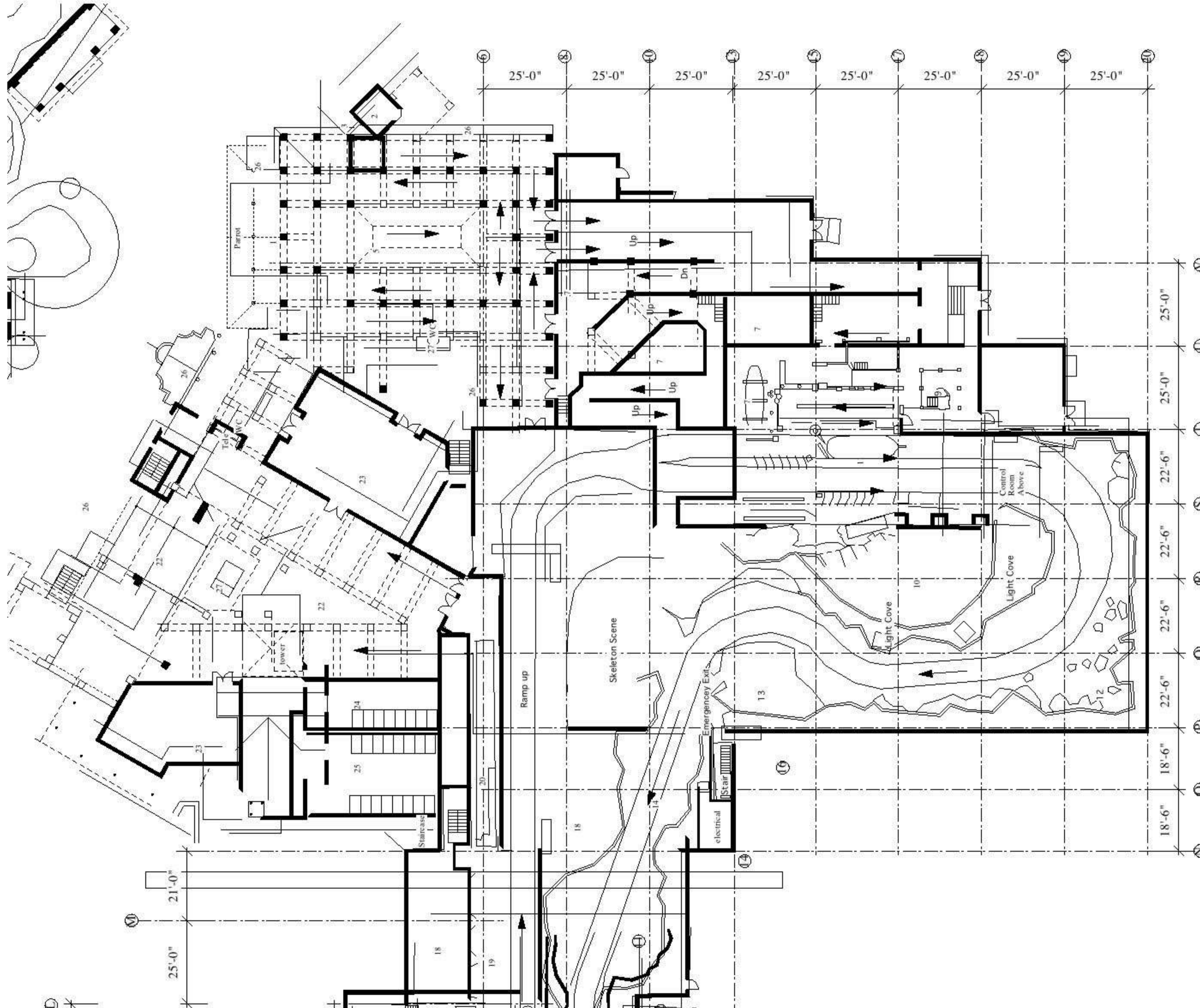
Date: 8/25/05

Scale: 1/32"=1'-0"

Florida/Magic Kingdom/Adventureland
 Pirates Of the Caribbean/ Show Building Plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



M-23

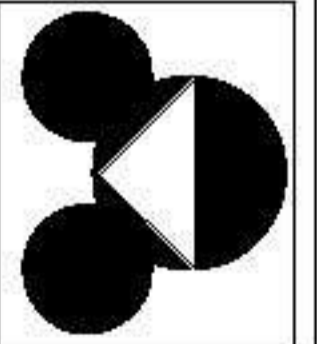


- 1.Pirates entrance
 - 2.Trellis/ smoking area
 - 3.Tower
 - 4.Outdoor covered line area
 - 5.courtyard
 - 6.Indoor line
 - 7.Scenic area
 - 8.Scenic boat
 - 9.Interior courtyard/ stair up ro control room
 - 10.Nighttime panorama
 - 11.Loading area closed
 - 12.Grotto
 - 13.Burried treasure scene
 - 14.Drop
 - 15.Mechanical
 - 16.Emergency exit
 - 17.Treasure room
 - 18.Mechanical
 - 19.Unload
 - 20.Ramp up
 - 21.Corridor
 - 22.Retail area
 - 23.Closed store
 - 24. Men's room
 - 25. Women's room
 - 26. planter
 - 27. fountain
- Control room above
Light cove
courtyard
staircase to upstairs

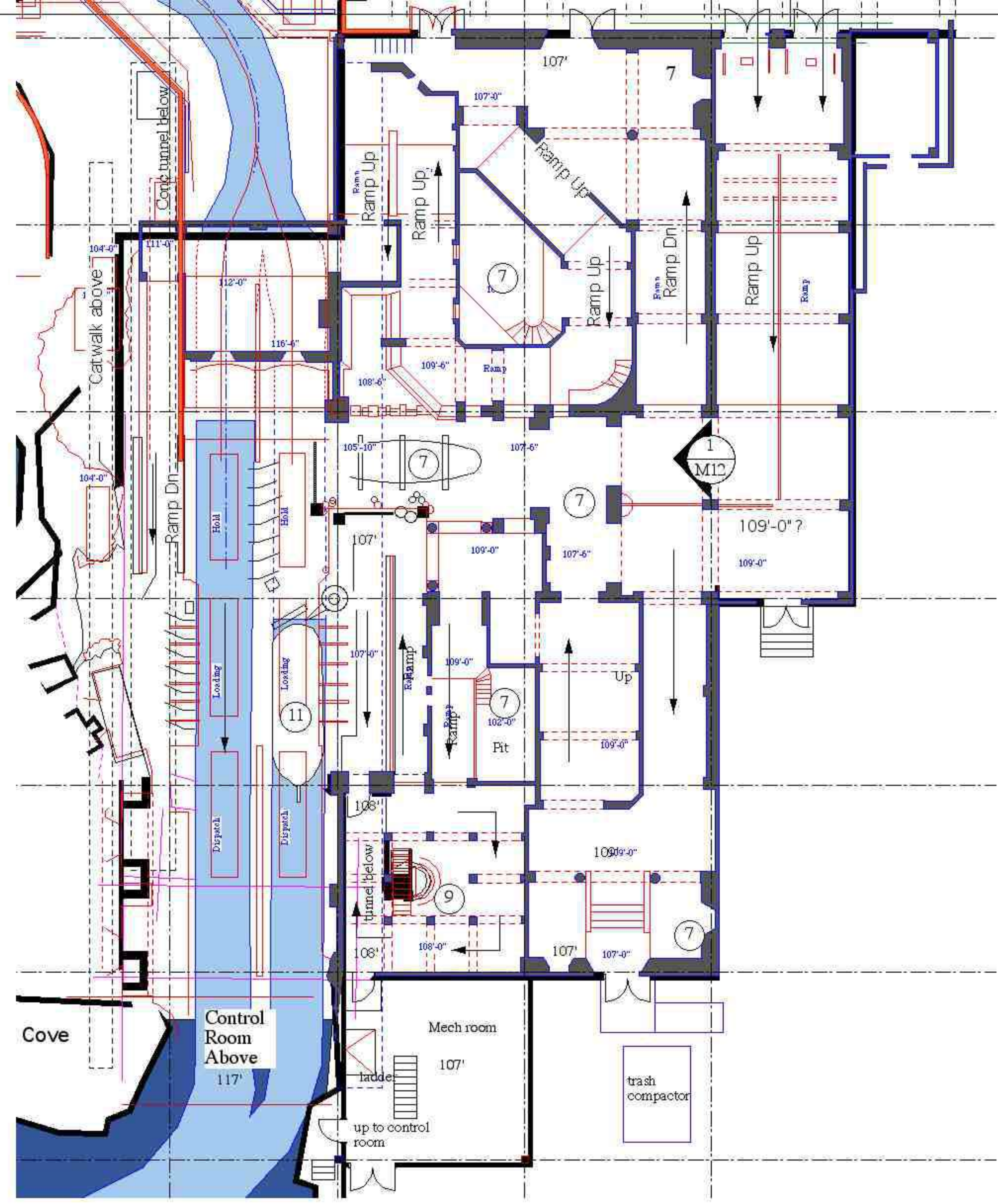
Date: 8/25/05

Scale: 1/32"=1'-0"

Florida/Magic Kingdom/ Adventureland
Pirates of the Caribbean/ Entry building Plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmode/ersclub/

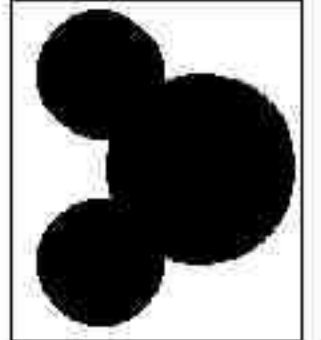


- 6. Indoor line
 - 7. Scenic area
 - 8. Scenic boat
 - 9. Interior courtyard/ stair up to control room
 - 10. Nighttime panorama
 - 11. Loading area closed
- Control room above
Light cove
courtyard
staircase to upstairs



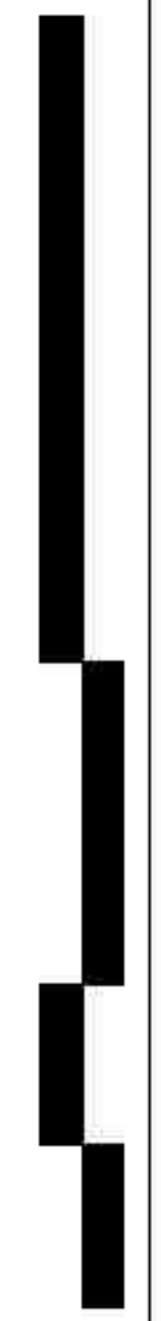
Scale:

Date: 8/2/12



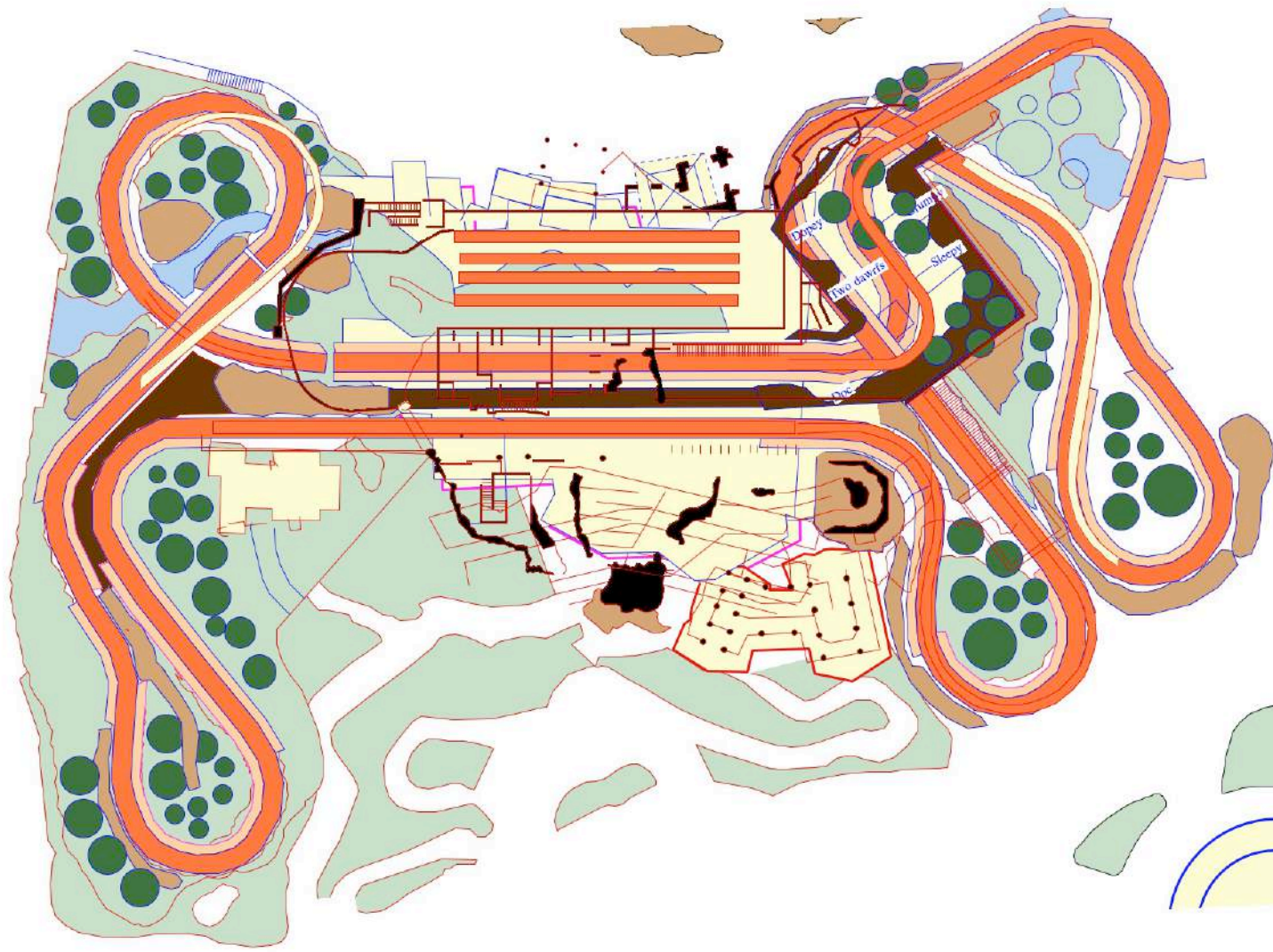
Florida/Magic Kingdom

<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>







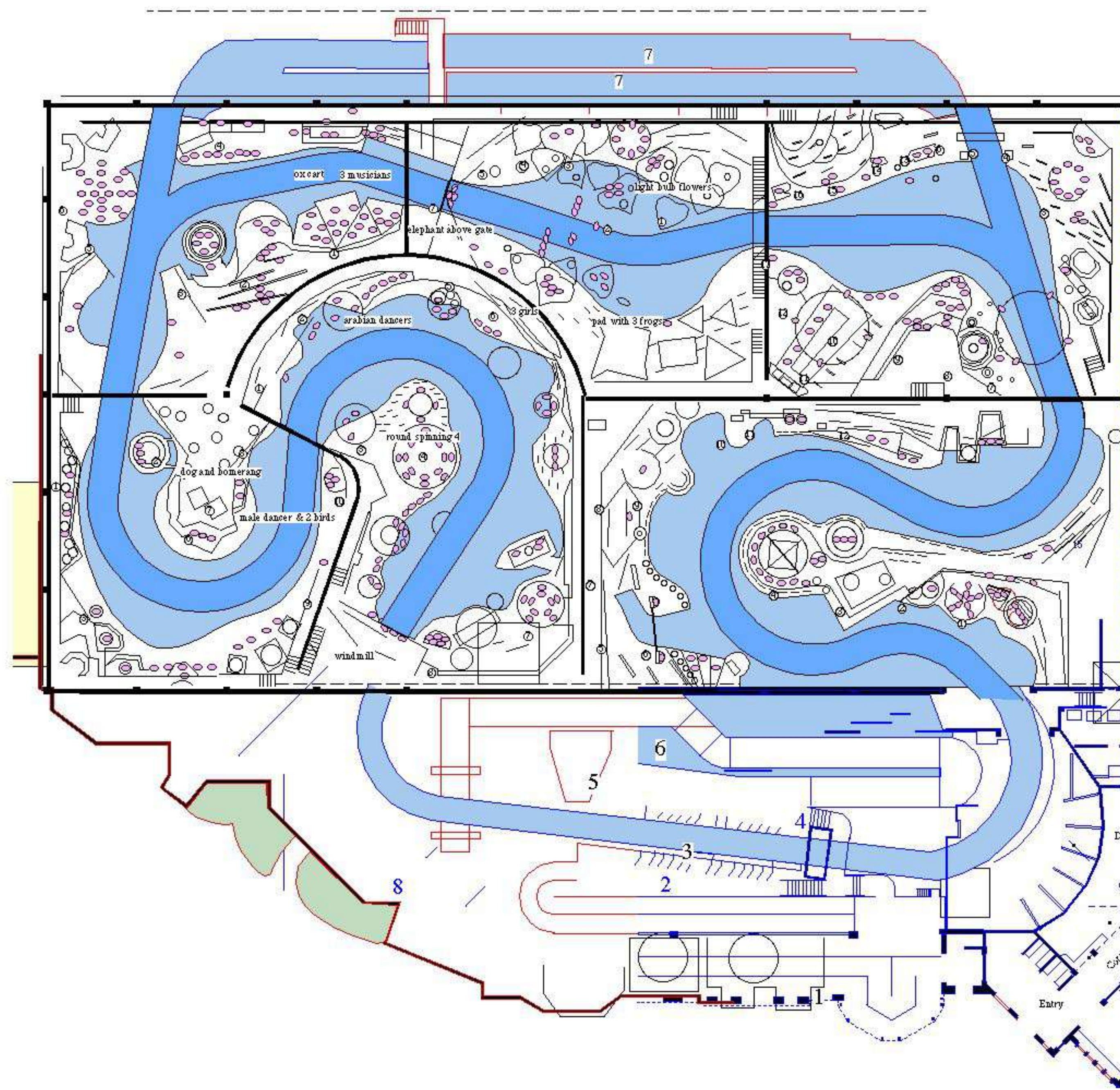
The Disney
Blueprint page



8/2/12
 Florida/Magic Kingdom
 Beauty and the Beast/ Plan
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>

M-67



- 1. Entrance
- 2. Ramp Down
- 3. Loading
- 4. Control Room
- 5. Unloading
- 6. Exit Ramp
- 7. Service Area
- 8. exit ramp

Europe room

- 1. Dancers
- 2. Ice skaters
- 3. 9 Toy soldiers
- 4. Eiffel tower with canan dancers
- 5. Big Ben
- 6. tower bridge
- 7. plaid hills
- 8. rainbow with pot of gold
- 9. 2 Irish dancers
- 10. windmill
- 11. geese
- 12. tulips
- 12. 2 windmill
- 13. sancho panza & don Quiote
- 14. venice
- 15. coccio clocks

Asia room

- 1. Greece
- 2. band
- 3. round of dancers
- 4. parida
- 5. acrobats
- 6. 3 figures above gate
- 7. jewish huppa
- 6. veiled girls & elephant
- 11. taj mahal
- 12. band
- 13. panda
- 14. yoyo
- 15. kite flyers
- 16. fans
- 17. pagoda gate

Africa room

- 1. lilly pads
- 2. hippo
- 3. round of dancers
- 4. hyeras
- 5. rhinos
- 6. m. crocco
- 7. ginafes

South America

- 1. Penguins
- 2. donkey
- 3. 2 level tower
- 4. market
- 5. round of dancers
- 6. big sun
- 7. rain forest

South Pacific

- 1. Flowers
- 2. hula dancers
- 3. flowers w/ children in them
- 4. kicking feet
- 5. totem poles
- 6. kangaroo
- 7. koala
- 8. polynesian gate

Finale

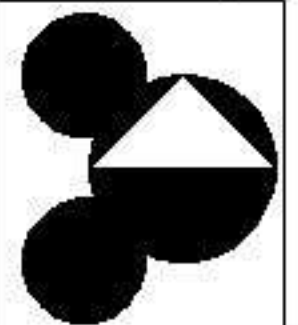
- 1. swing
- 2. round canopy w/ band
- 3. band
- 4. round of dancers
- 5. roller coaster
- 6. merry go round
- 7. riverboat
- 8. ferris wheel
- 9. geese
- 10. can can dancers

Scale: 1/32" = 1'-0"

Date: 8/2/12

Florida/Magic Kingdom/ Fantasyland
It's a small world/ Plan

<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>

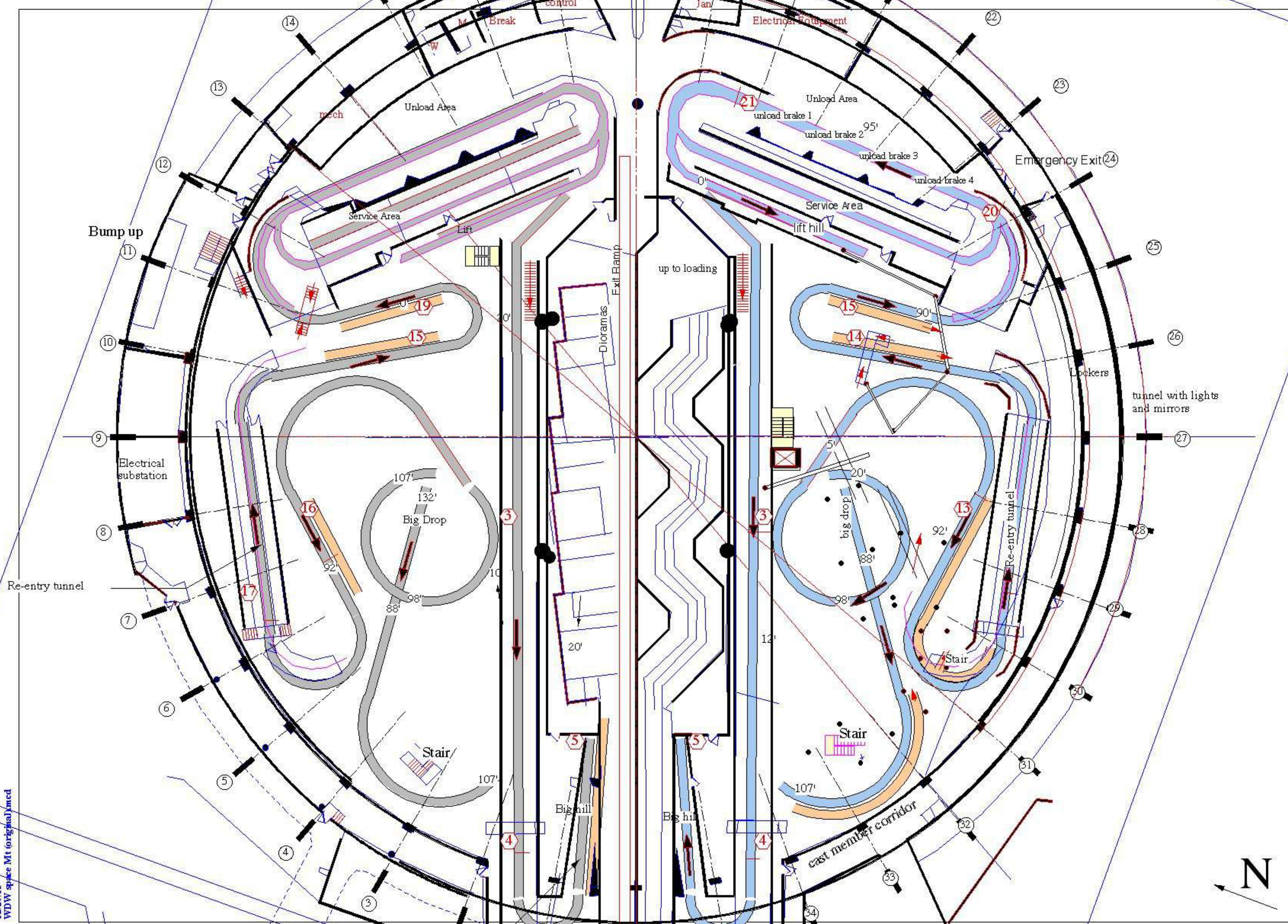


M-65

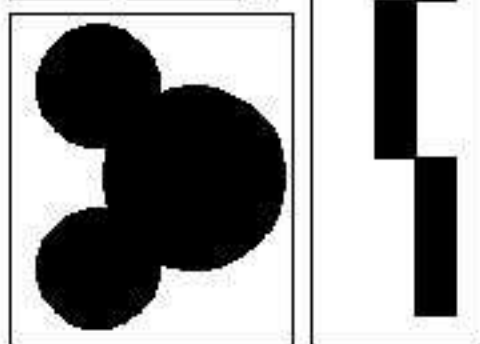


The Disney
Blueprint page

12/20/15
WDW space Mt (original) unced

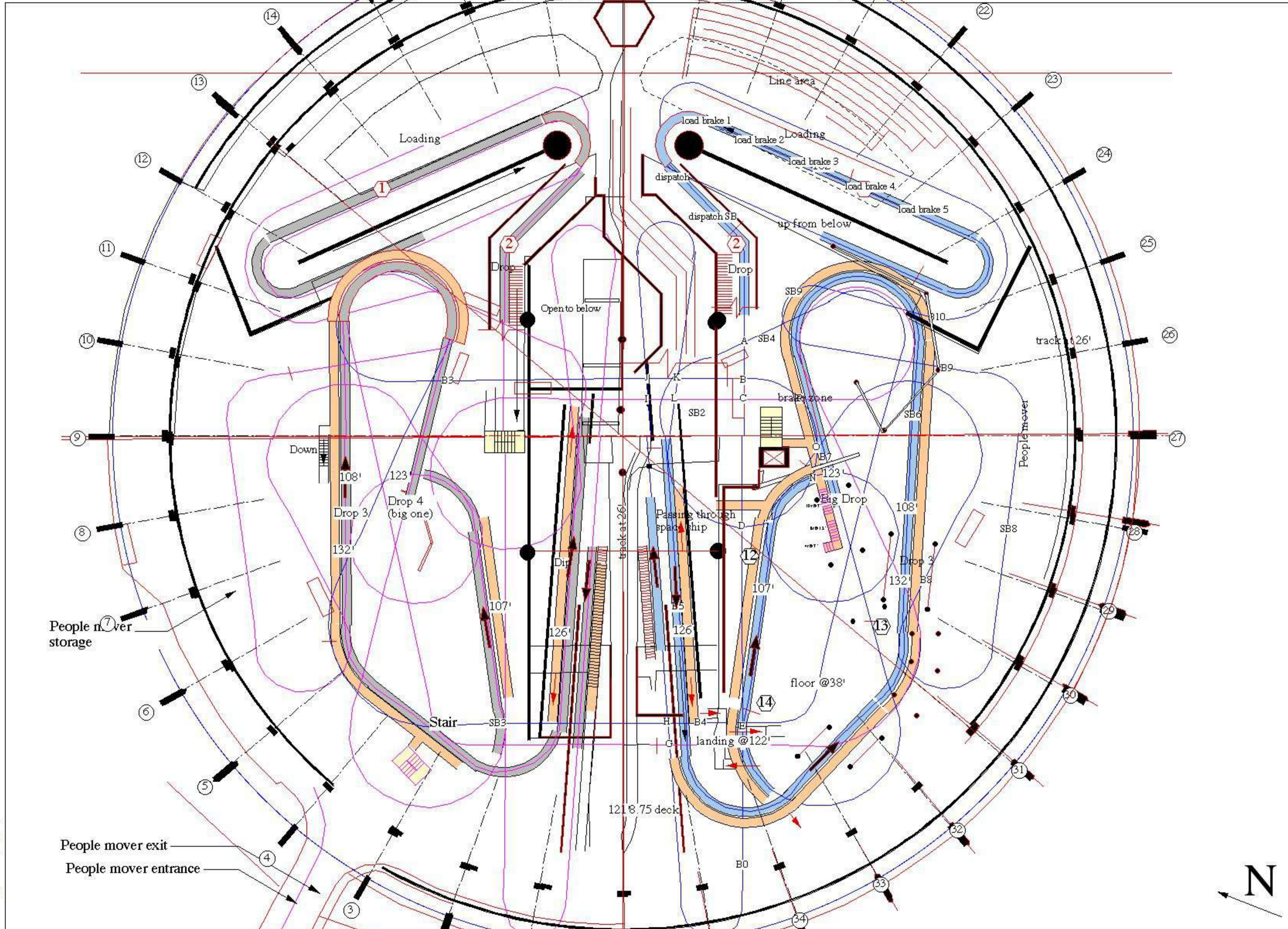


Date: 5/10/05
Scale:
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

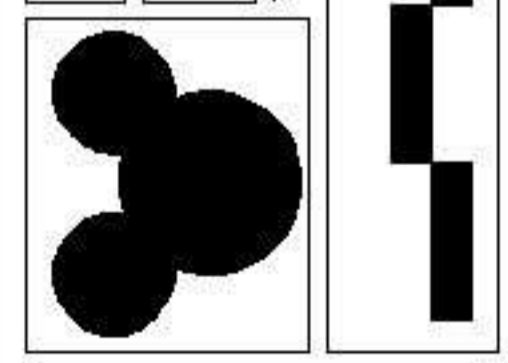


M-40





Date: 5/10/05
Scale:
Florida/ Magic Kingdom/ Tomorrowland
Space Mountain/ Middle Level
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

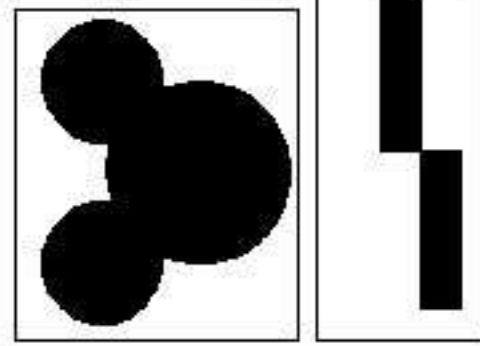


M-41

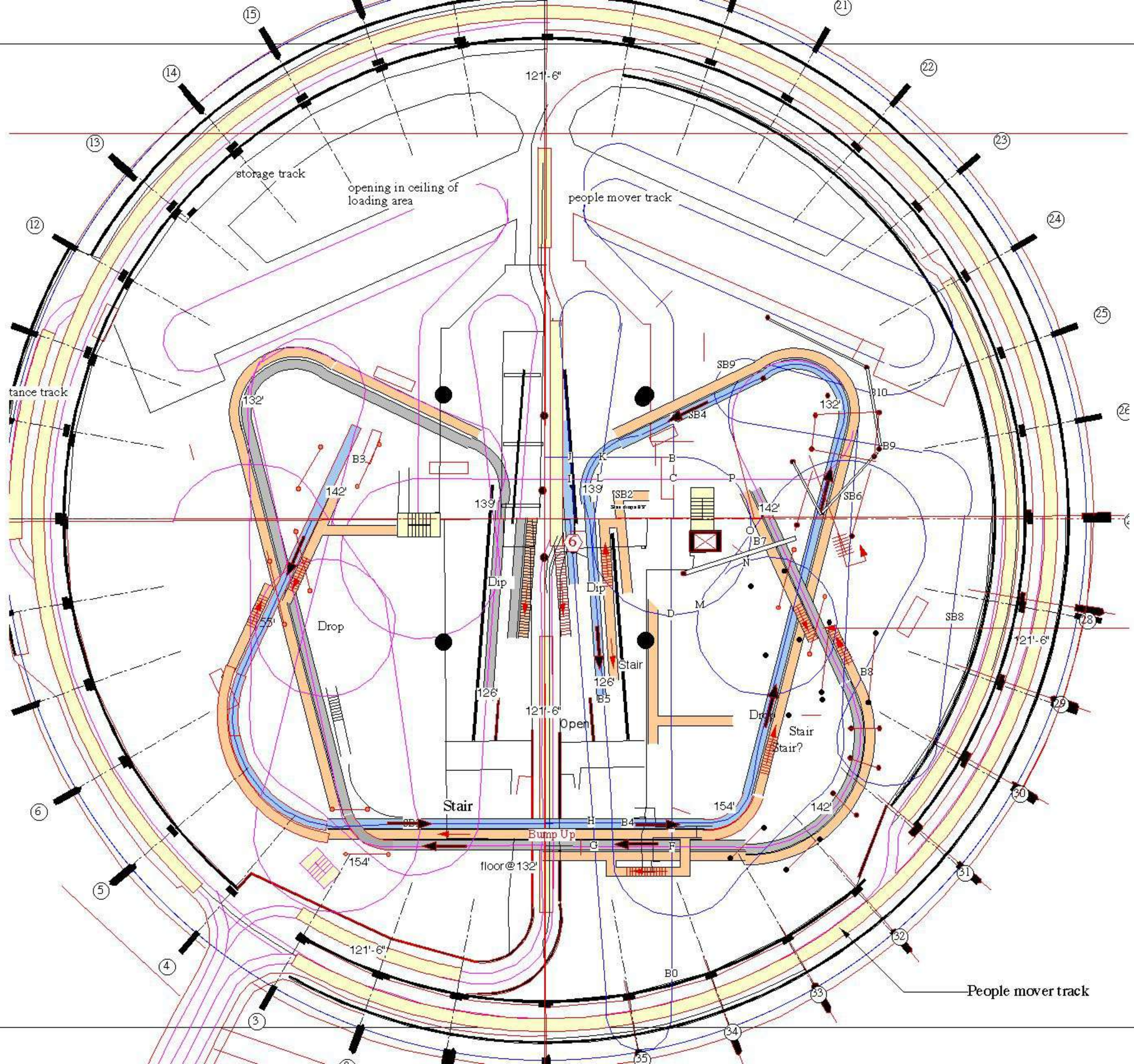


The Disney
Blueprint page

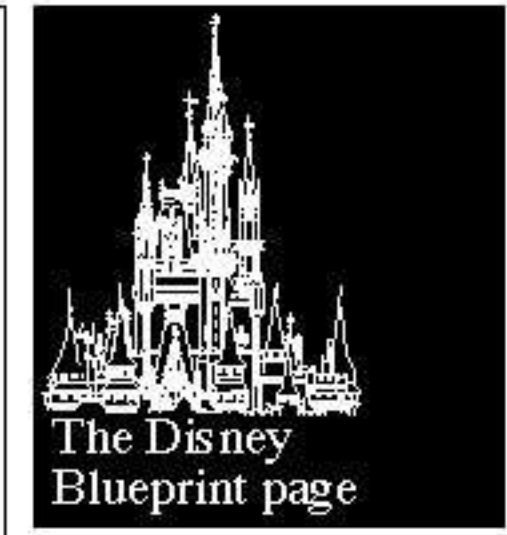
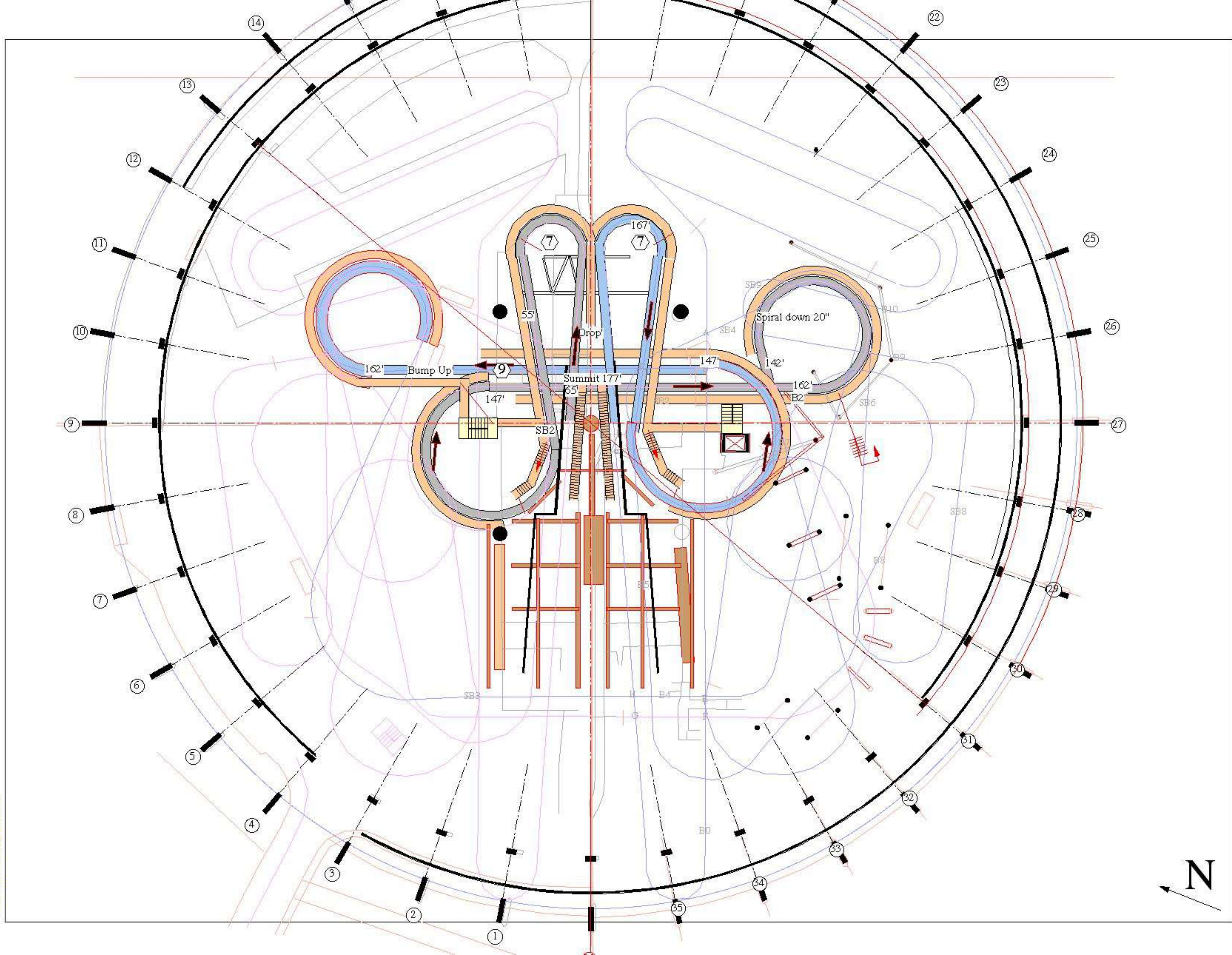
Date: 5/10/05
Scale:
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelsclub/



M-42

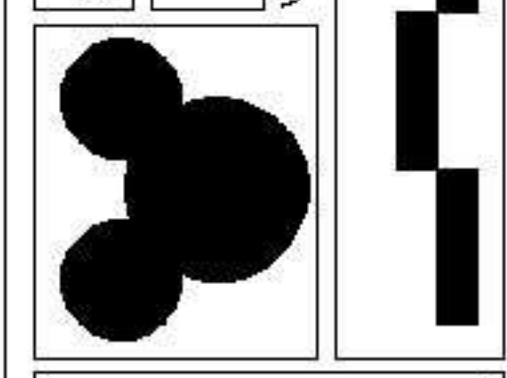


12/20/15
WDW space Mt (original).mcd

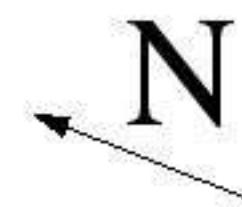


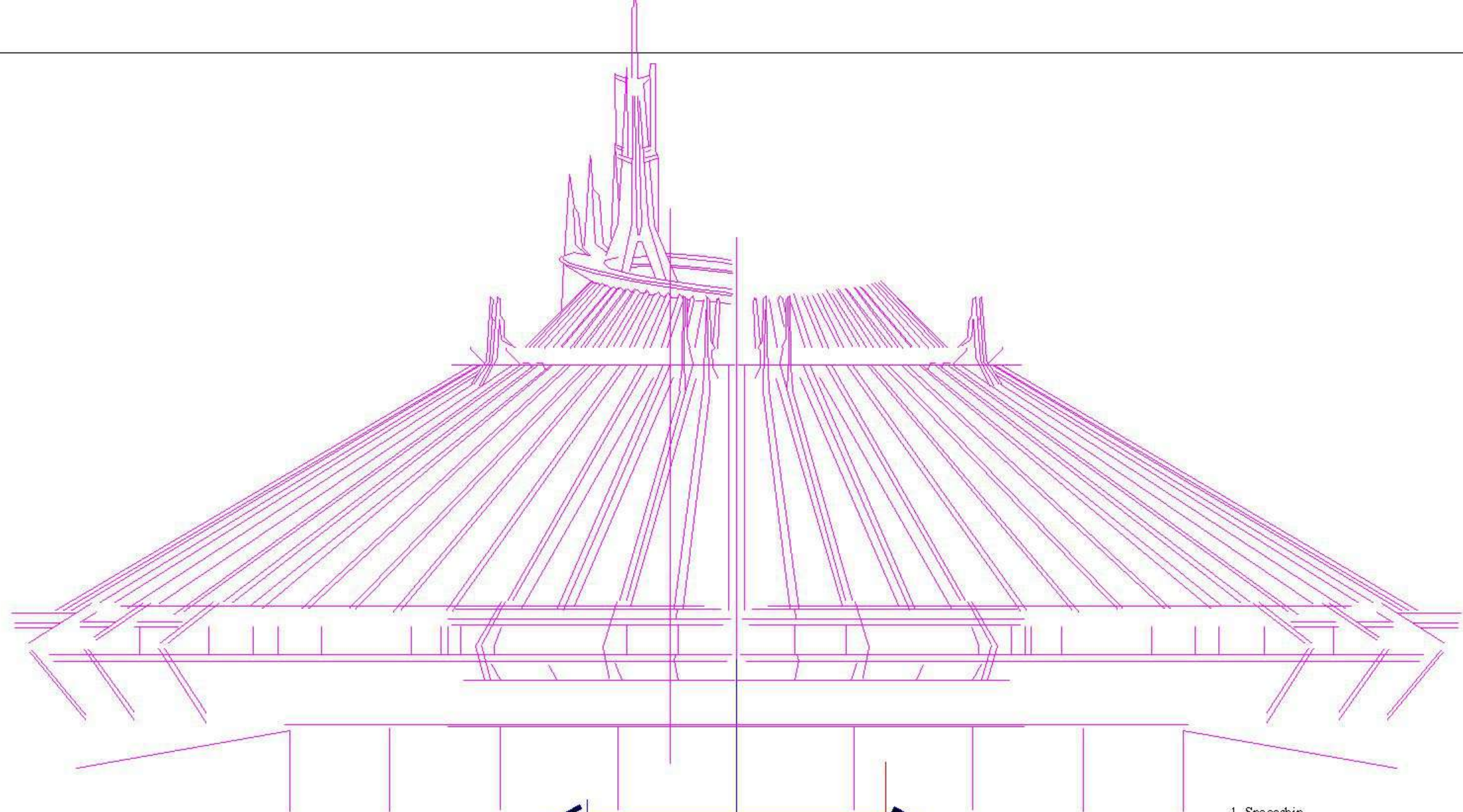
The Disney
Blueprint page

Date: 5/10/05
Scale:
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



M-43





Top of ring
194'-0"

1. Spaceship
2. top of hill
3. crossover
4. wedway track
5. wedway storage
6. loading area
7. line area
8. offices/mech
9. unload area
10. hill up from unload to load area
11. cart storage
12. first drop

12/20/15
WDW space Mt (original).mcd

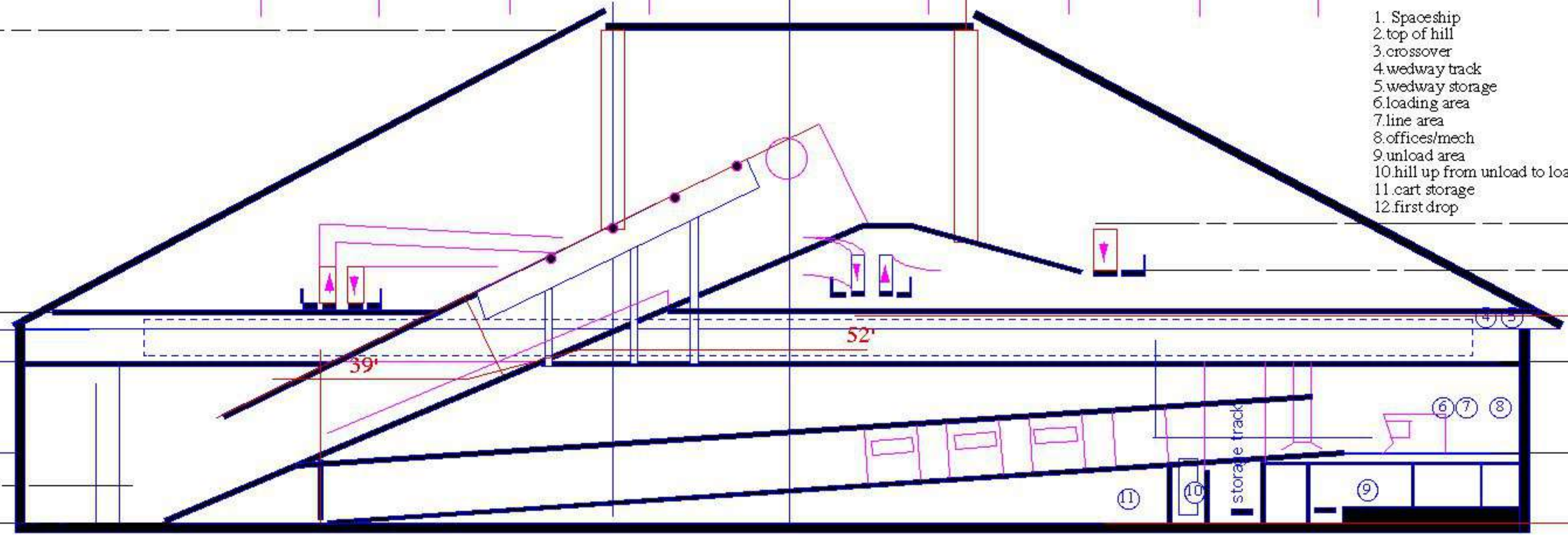
Wedway roof
132'-8"

Ceiling
129'-0"

Wedway floor
121'-6"

Floor
95'-0"

Main Floor
87'-0"



Top of lift A
177'-0"

Turnaround
167'-0"

Bottom of first spiral
147'-0"

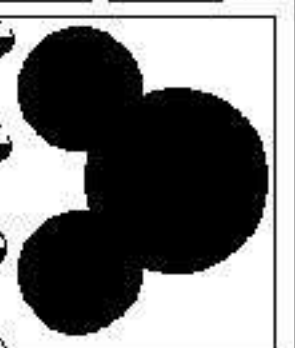
top of drop 4 (zone 11)
123'-0"

Loading
15'-0"

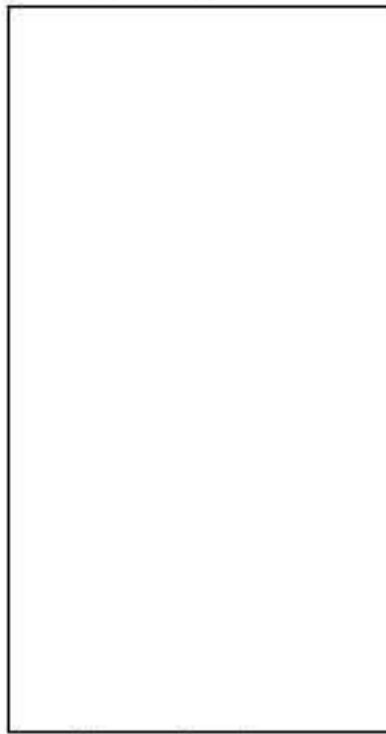
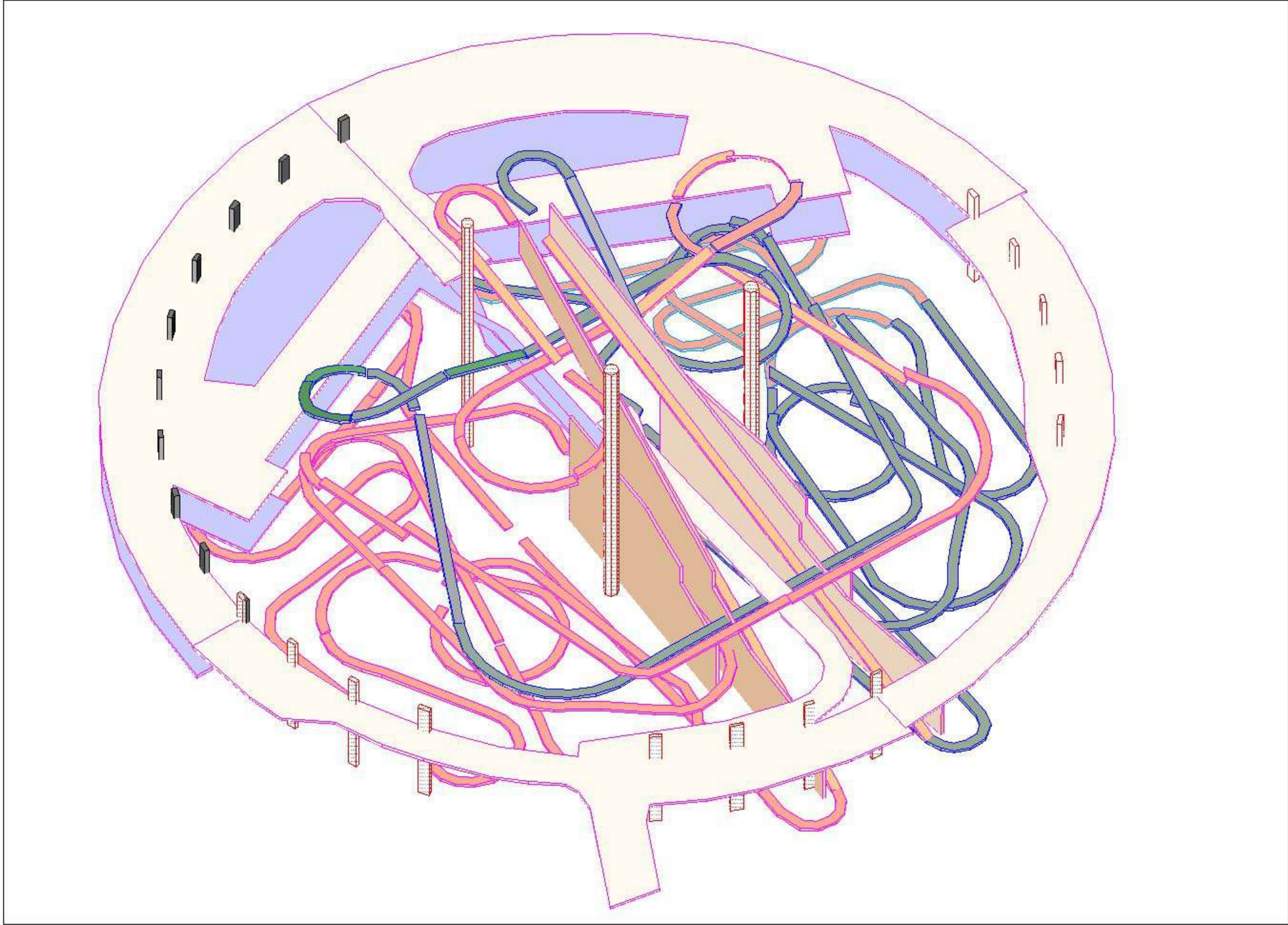
Scale:

Date: 5/10/05

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



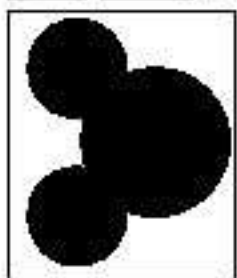
M-45



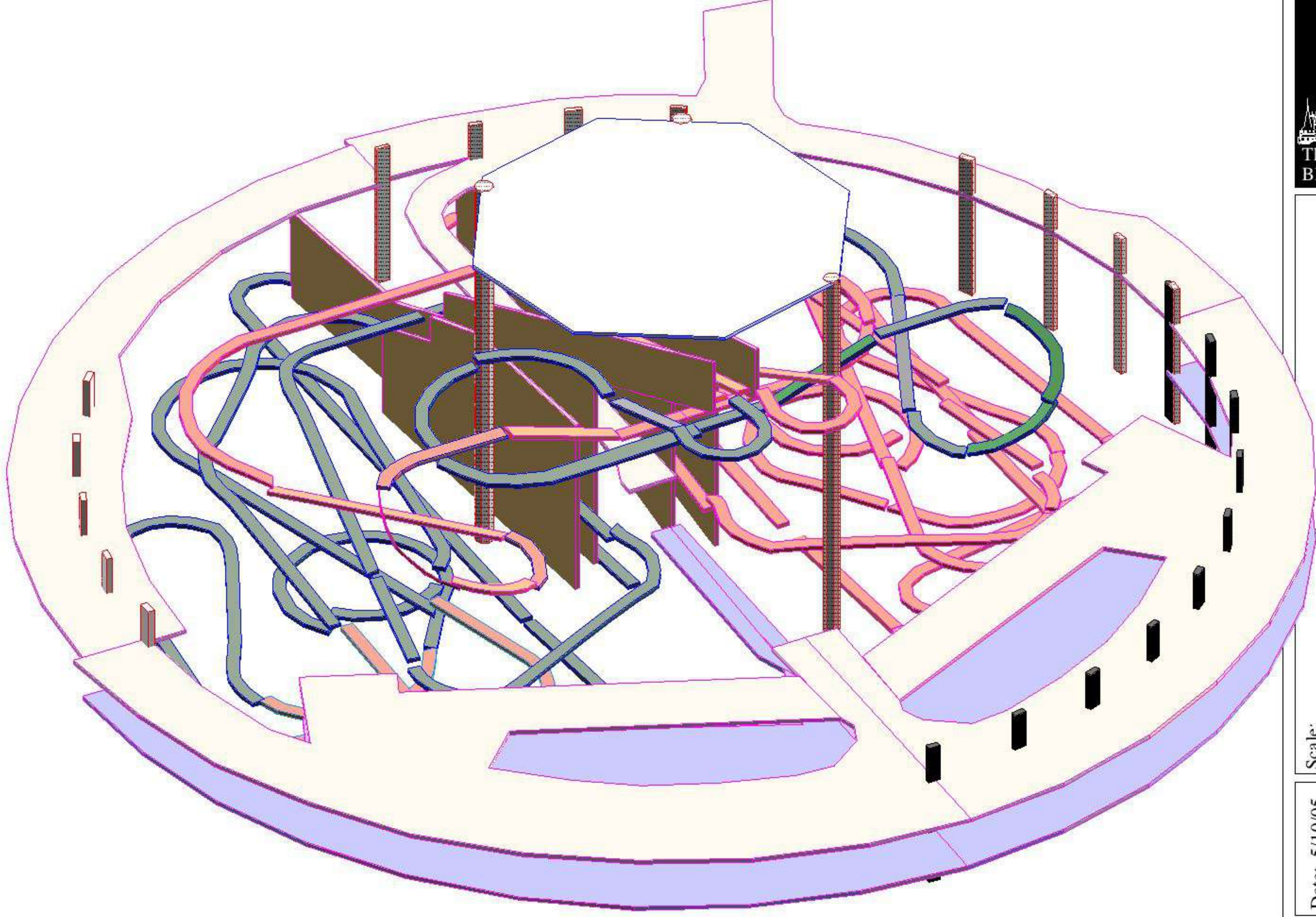
Date: 5/10/05

Scale:

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



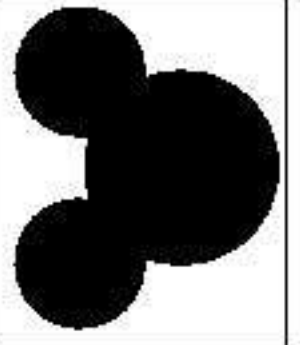
Drawn By: ENF

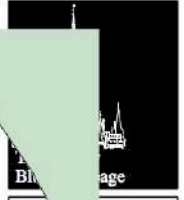


Scale:

Date: 5/10/05


www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/





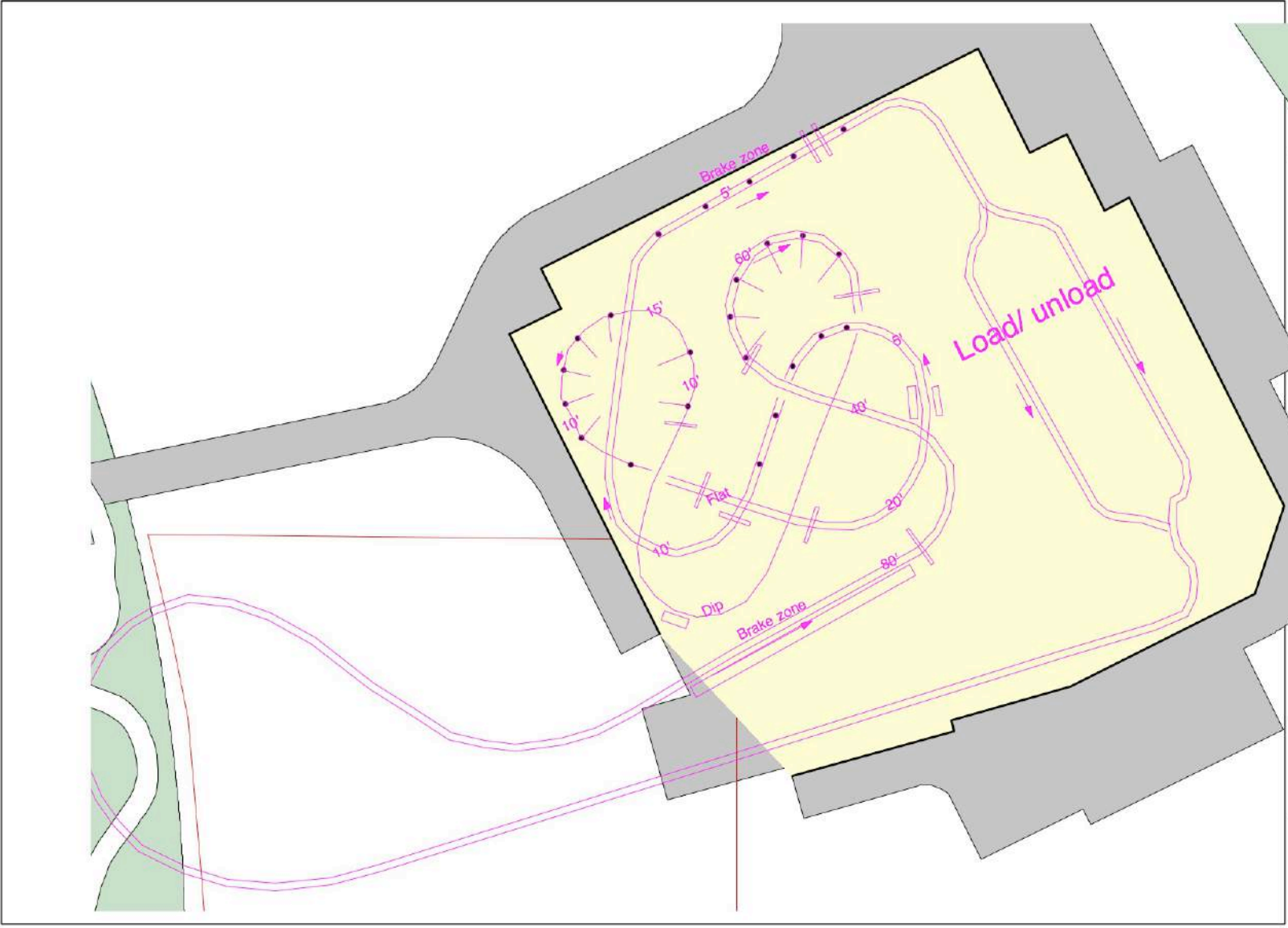
Florida's Magic Kingdoms Fantasyworld
Barnstormer Ride

Date: 8/2/12
Florida's Magic Kingdoms Fantasyworld
Barnstormer Ride
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



0 8 16 32 64

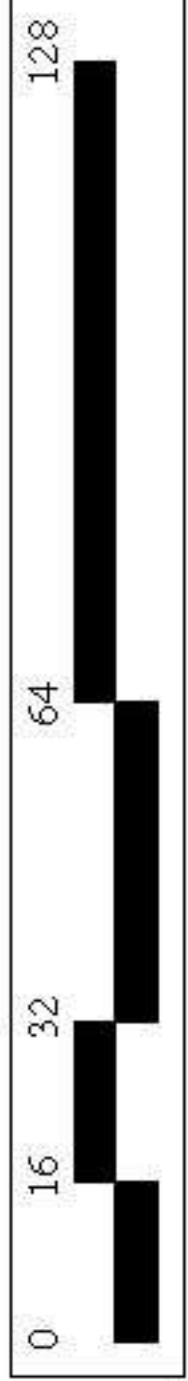
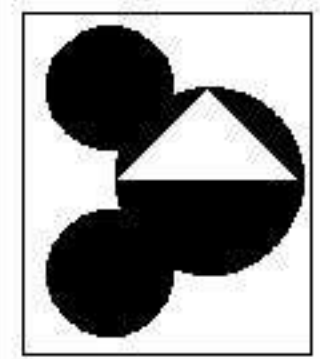
M 72



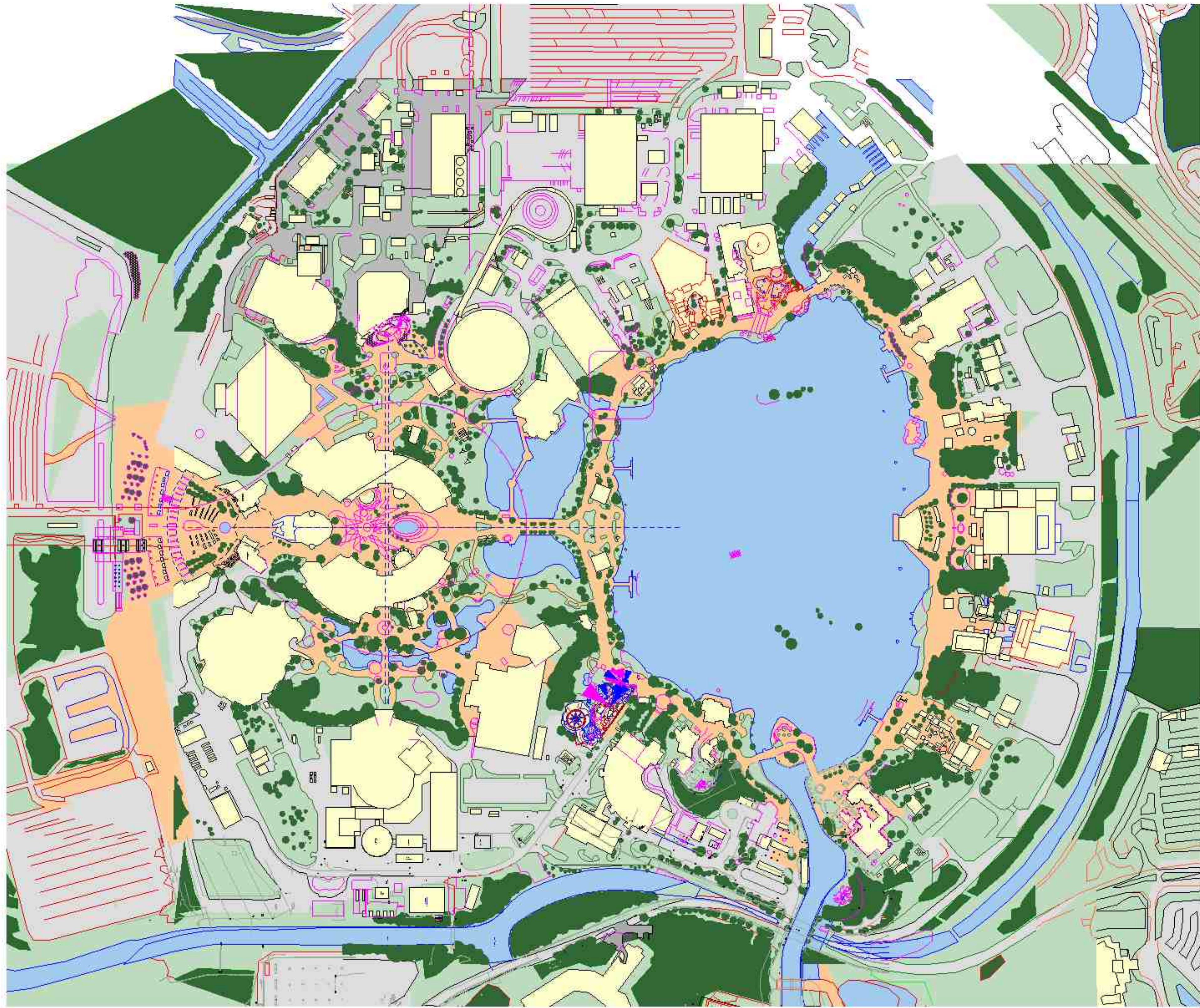


The Disney
Blueprint page

Date: 8/2/12
Scale: 1/32" = 1'-0"
 Florida/Magic Kingdom/Fantasyland
 Mermaid Ride/ Plan
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



M-68

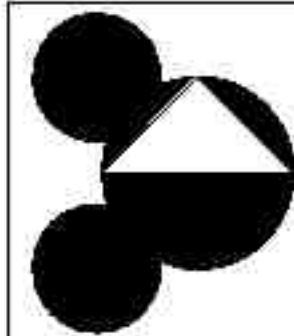


The Disney
Blueprint page

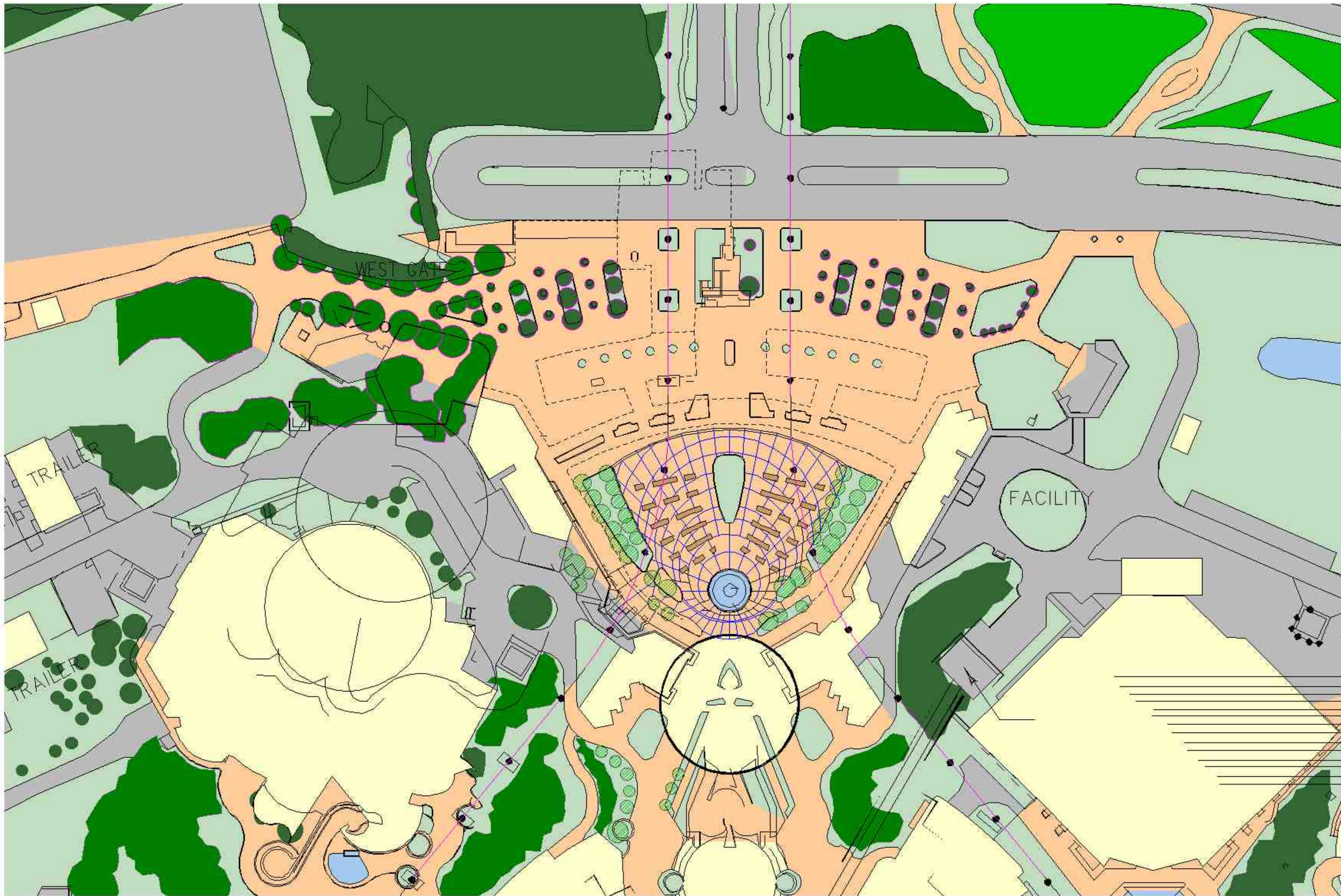
Date: 8/27/05 Scale: 1" = 400'-0"

Florida/ Epcot/Futureworld/ Overall Site Plan

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

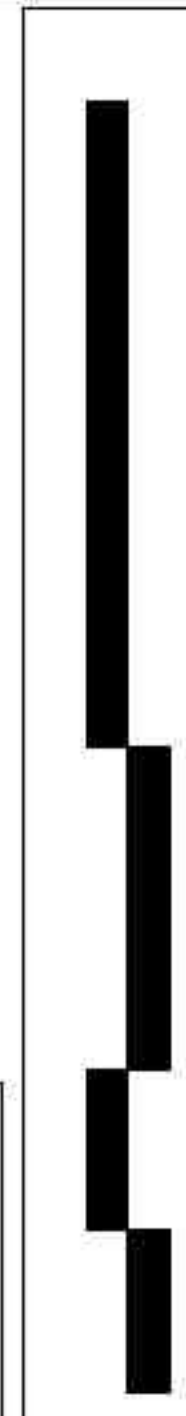
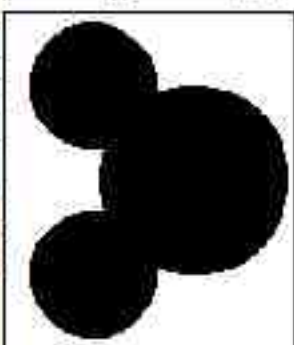


E-01



Date: 8/22/10 Scale:

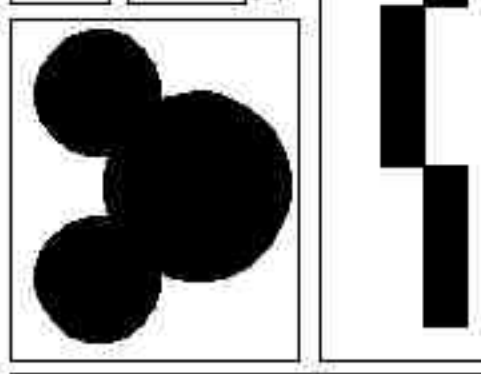
Florida/
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>

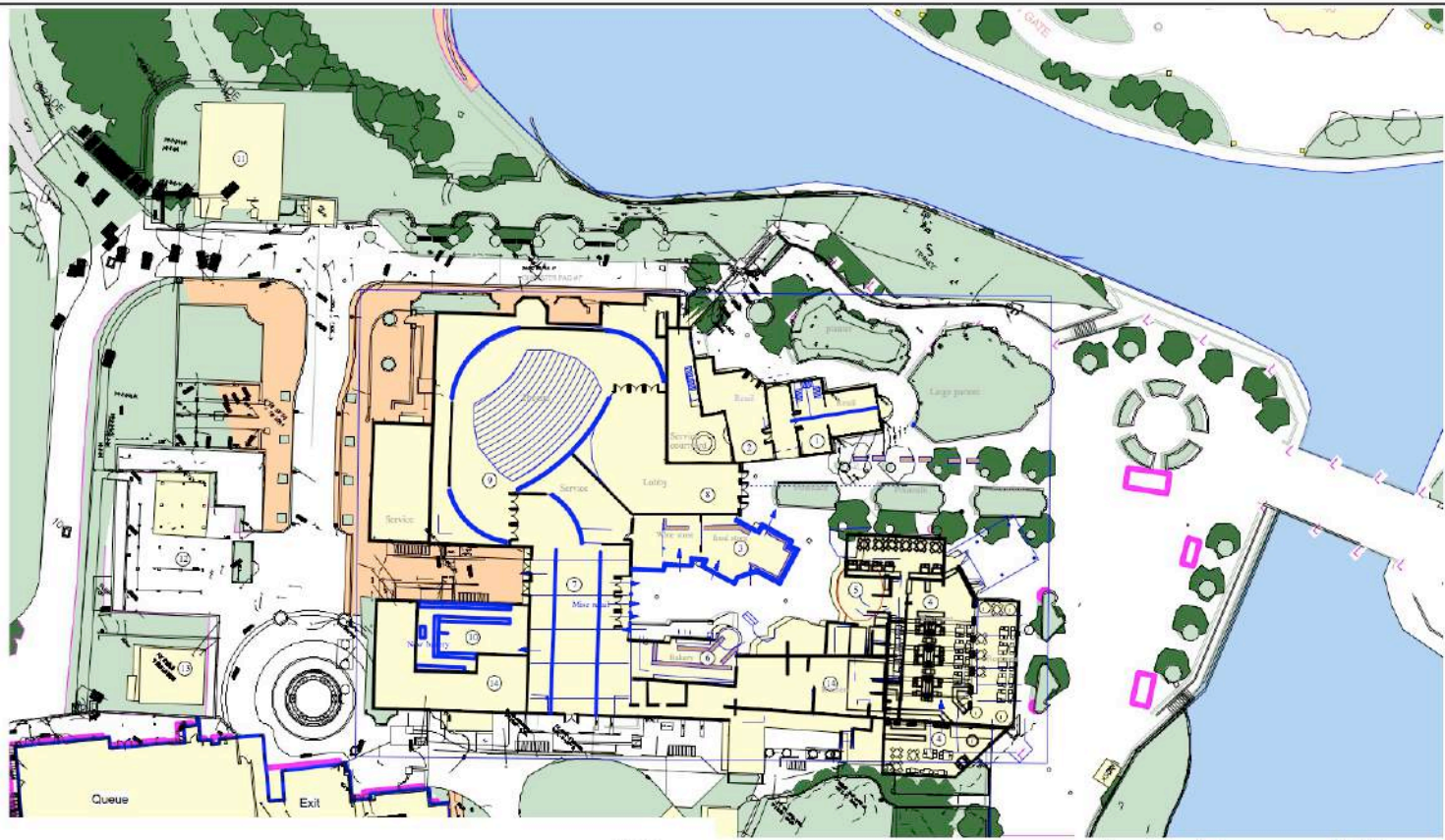




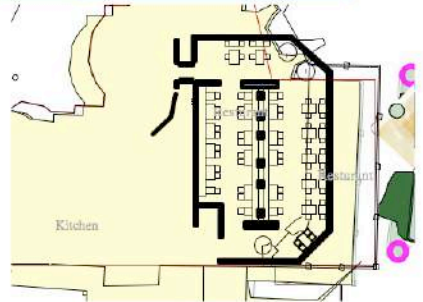
The Disney
Blueprint page

Date: 8/22/10
Scale:
Florida/
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



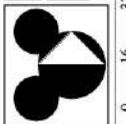


- France
1. Retail
 2. Perfume
 3. Retail
 4. Bistro
 5. Fine dining
 6. Ice cream
 7. Gifts
 8. Lobby
 9. Theatre
 10. Bakery
 11. Restrooms
 12. Outdoor queue
 - 13 substation
 - 14 Kitchen



Date: 8/22/10 Scale: 1"=52'

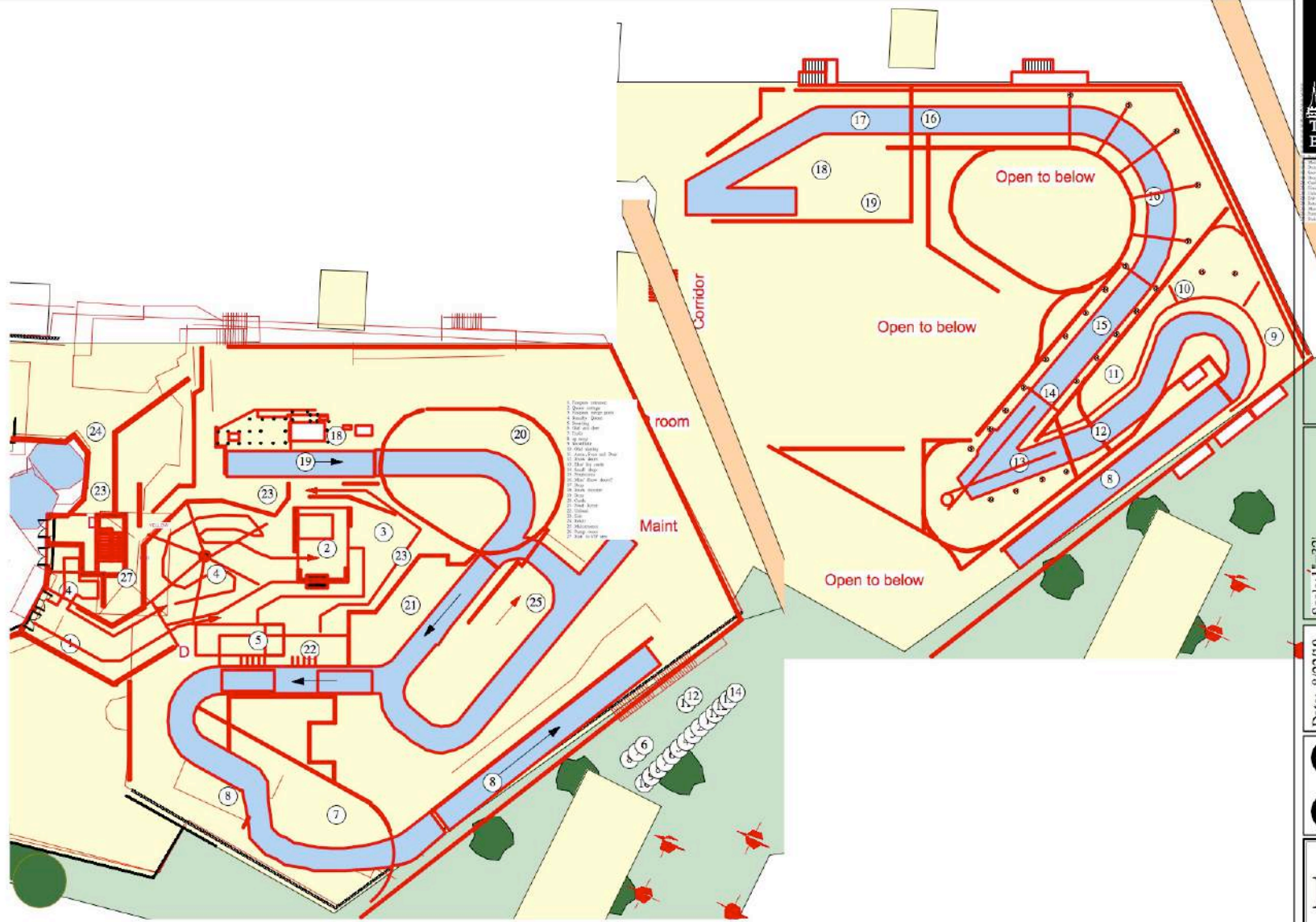
Florida/
Epcot World Showcase/French pavilion/plan
<http://www.flickr.com/photos/65631877@N00/set/>





The Disney
Blueprint page

Project Name: Norway Pavilion
Project Number: 63631877@N000sets
Date: 8/22/10
Scale: 1"=32'



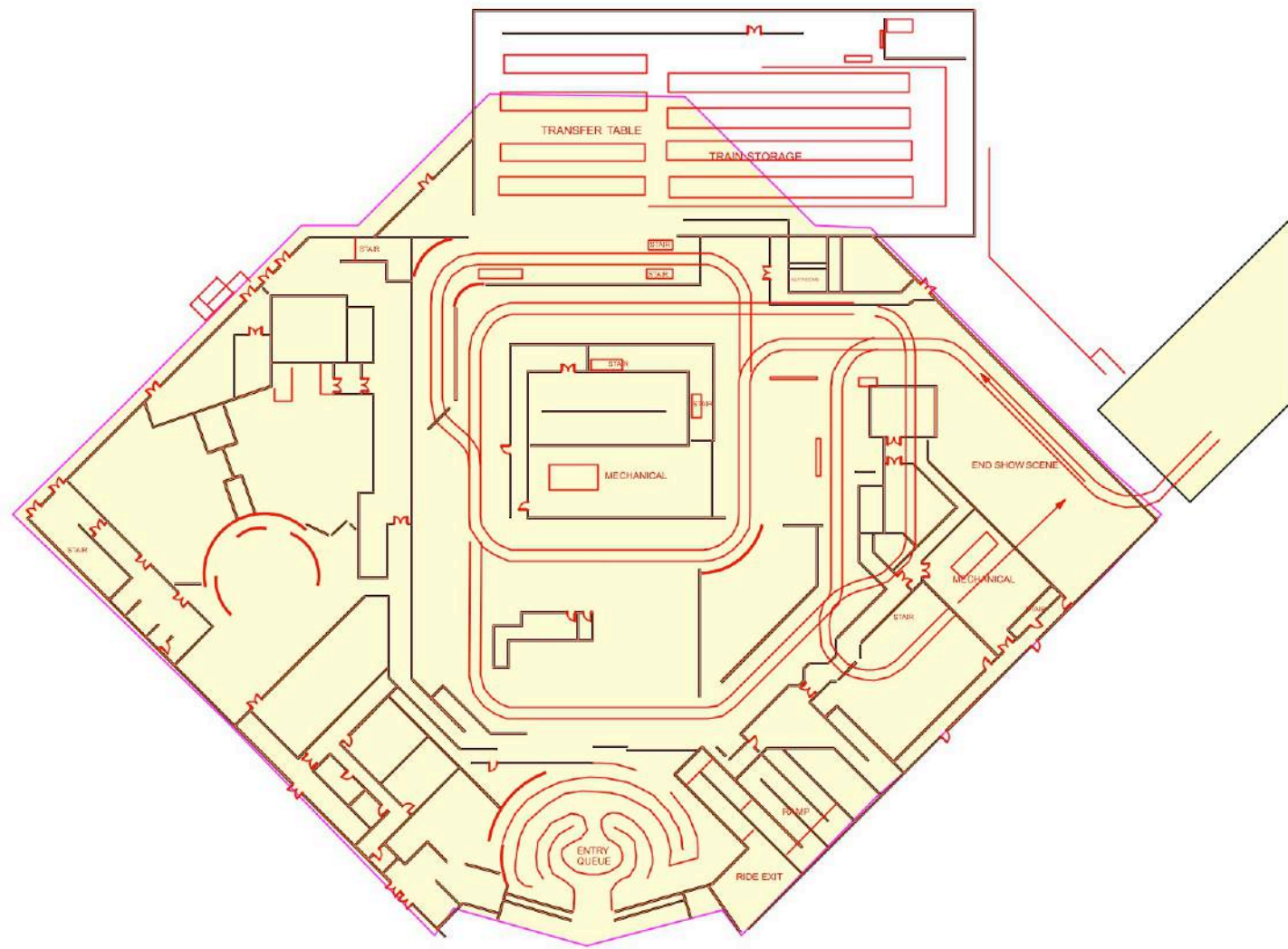
- 1 Sculpture element
- 2 Water feature
- 3 Walkway
- 4 Walkway
- 5 Walkway
- 6 Walkway
- 7 Walkway
- 8 Walkway
- 9 Walkway
- 10 Walkway
- 11 Walkway
- 12 Walkway
- 13 Walkway
- 14 Walkway
- 15 Walkway
- 16 Walkway
- 17 Walkway
- 18 Walkway
- 19 Walkway
- 20 Walkway
- 21 Walkway
- 22 Walkway
- 23 Walkway
- 24 Walkway
- 25 Walkway
- 26 Walkway
- 27 Walkway

Date: 8/22/10 Scale: 1"=32'

Florida/
Epcot/World Showcase/Norway pavillion/plan
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N000/sets/>



E-58

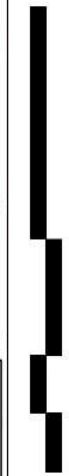
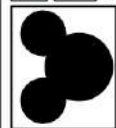


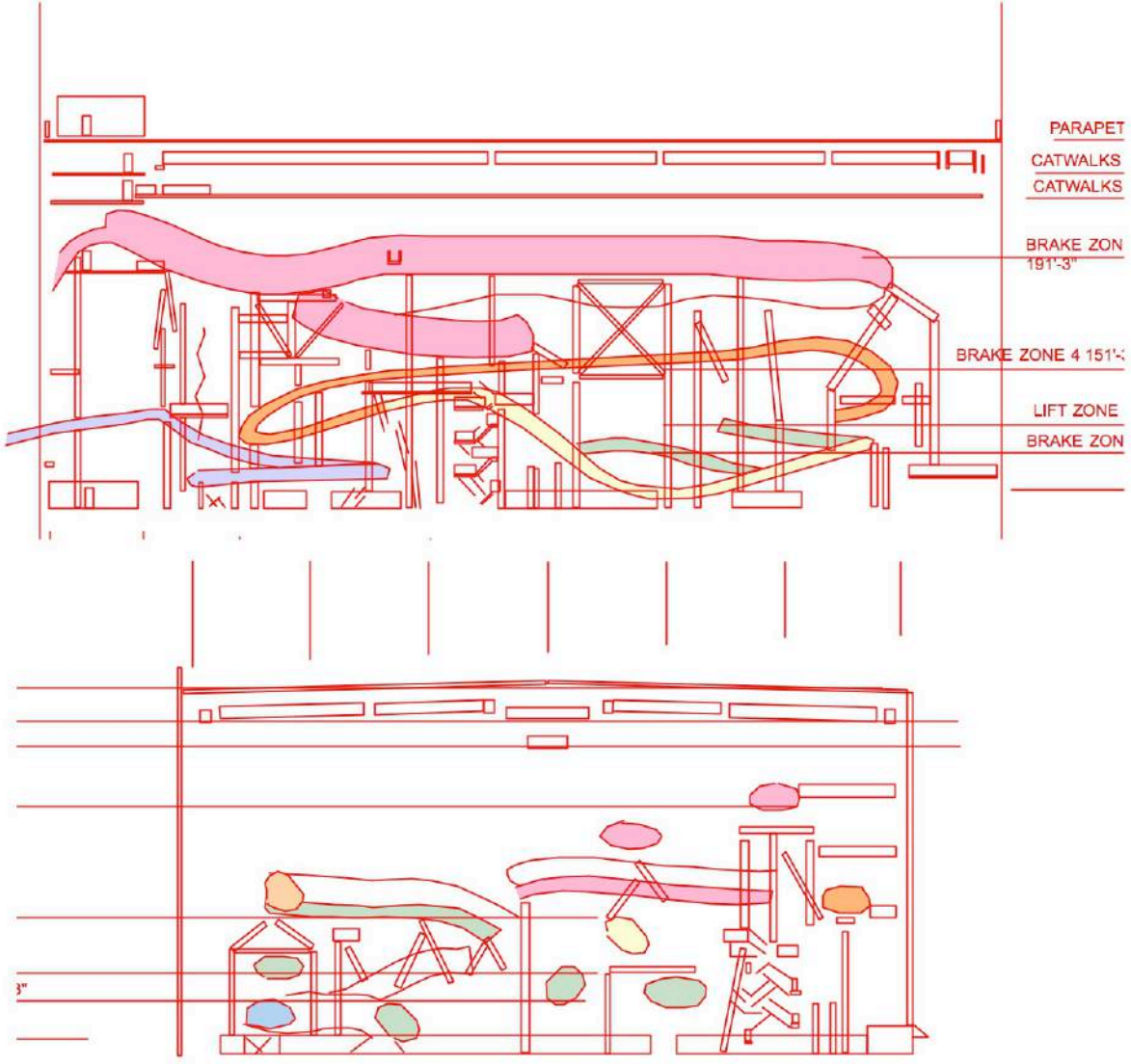
Scale:

Date: 8/2/12

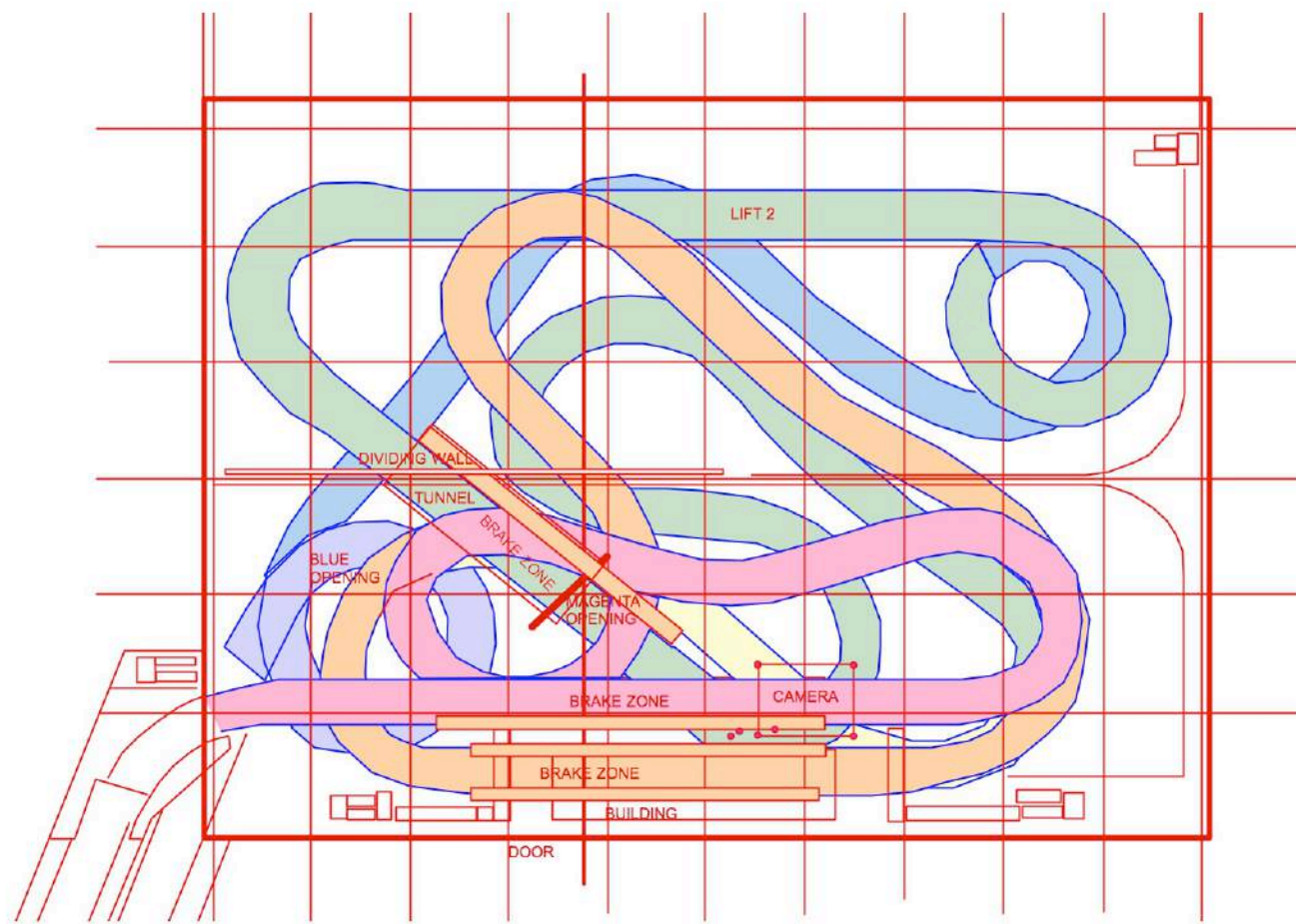
Florida/Magic Kingdom

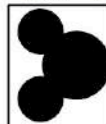

<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>

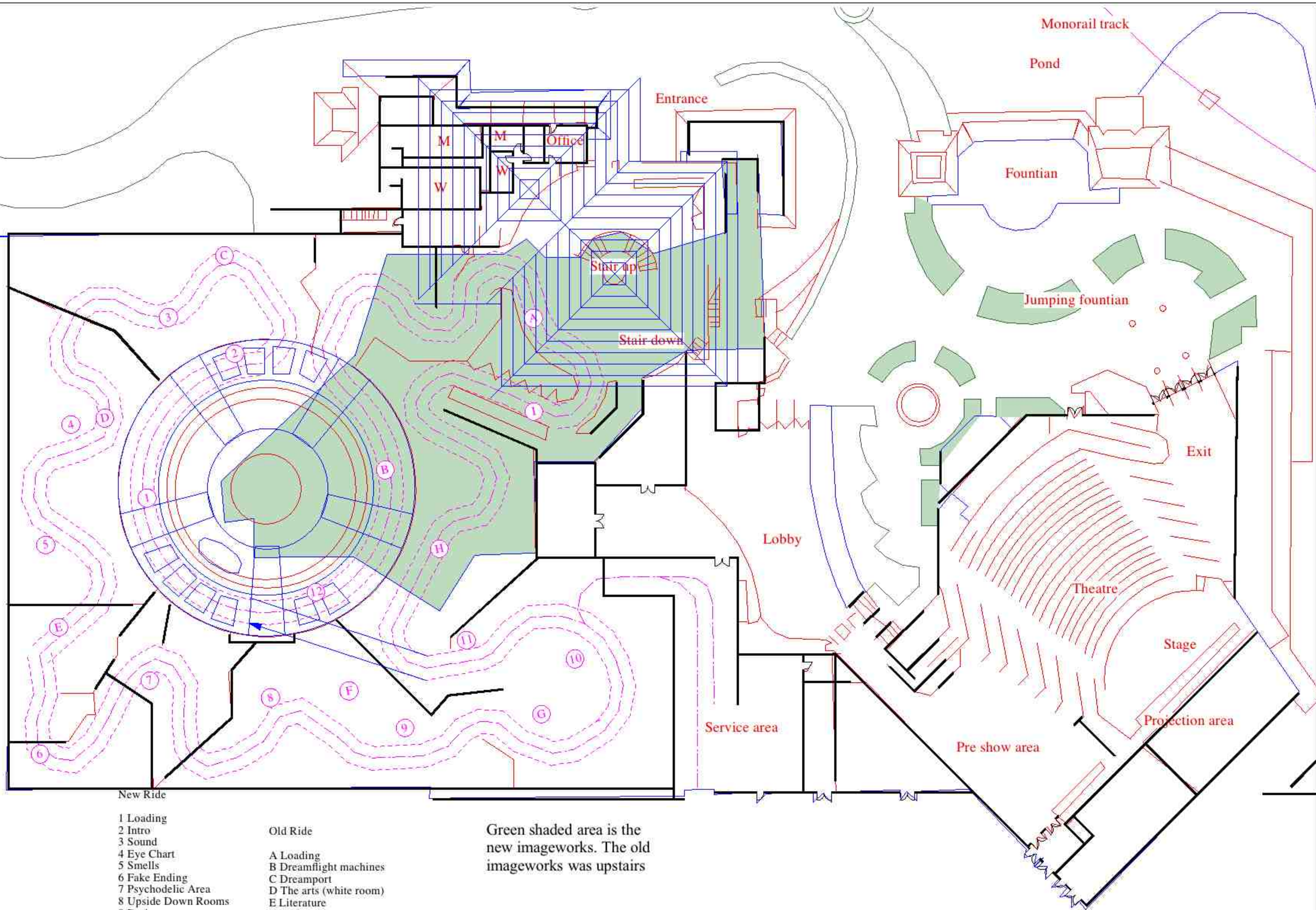




	Date: 8/2/12	Scale:
	Florida/Magic Kingdom	
	http://www.dlucr.com/photos/63631877@N00/sets/	



	
Date: 8/2/12	Scale:
Florida/Magic Kingdom	
http://www.flickr.com/photos/631631877@N00/sets/	
	



New Ride

- 1 Loading
- 2 Intro
- 3 Sound
- 4 Eye Chart
- 5 Smells
- 6 Fake Ending
- 7 Psychedelic Area
- 8 Upside Down Rooms
- 9 Darkness
- 10 Finalie
- 11 Stars
- 12 Unload

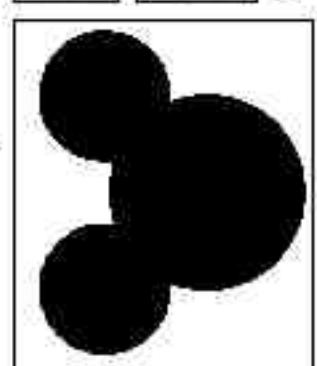
Old Ride

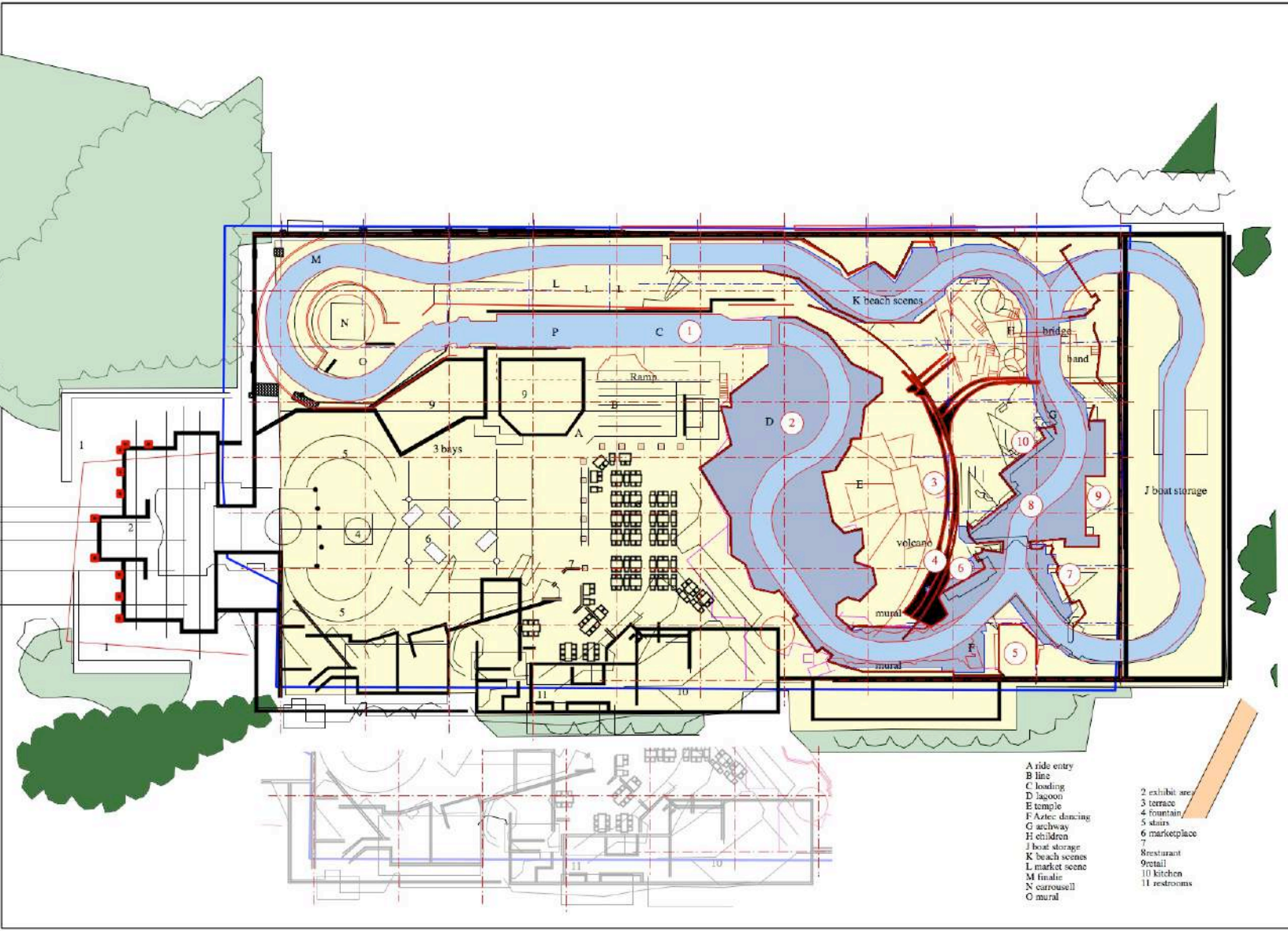
- A Loading
- B Dreamflight machines
- C Dreamport
- D The arts (white room)
- E Literature
- F Performing arts
- G Science and technology
- H Image technology
- I Unload

Green shaded area is the new imageworks. The old imageworks was upstairs

Date: 8/27/05 Scale: 1" = 32'-0"

Florida/Epcot Center / Future World West/
Imagination Pavillion/ First Floor Plan (historic and new)
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



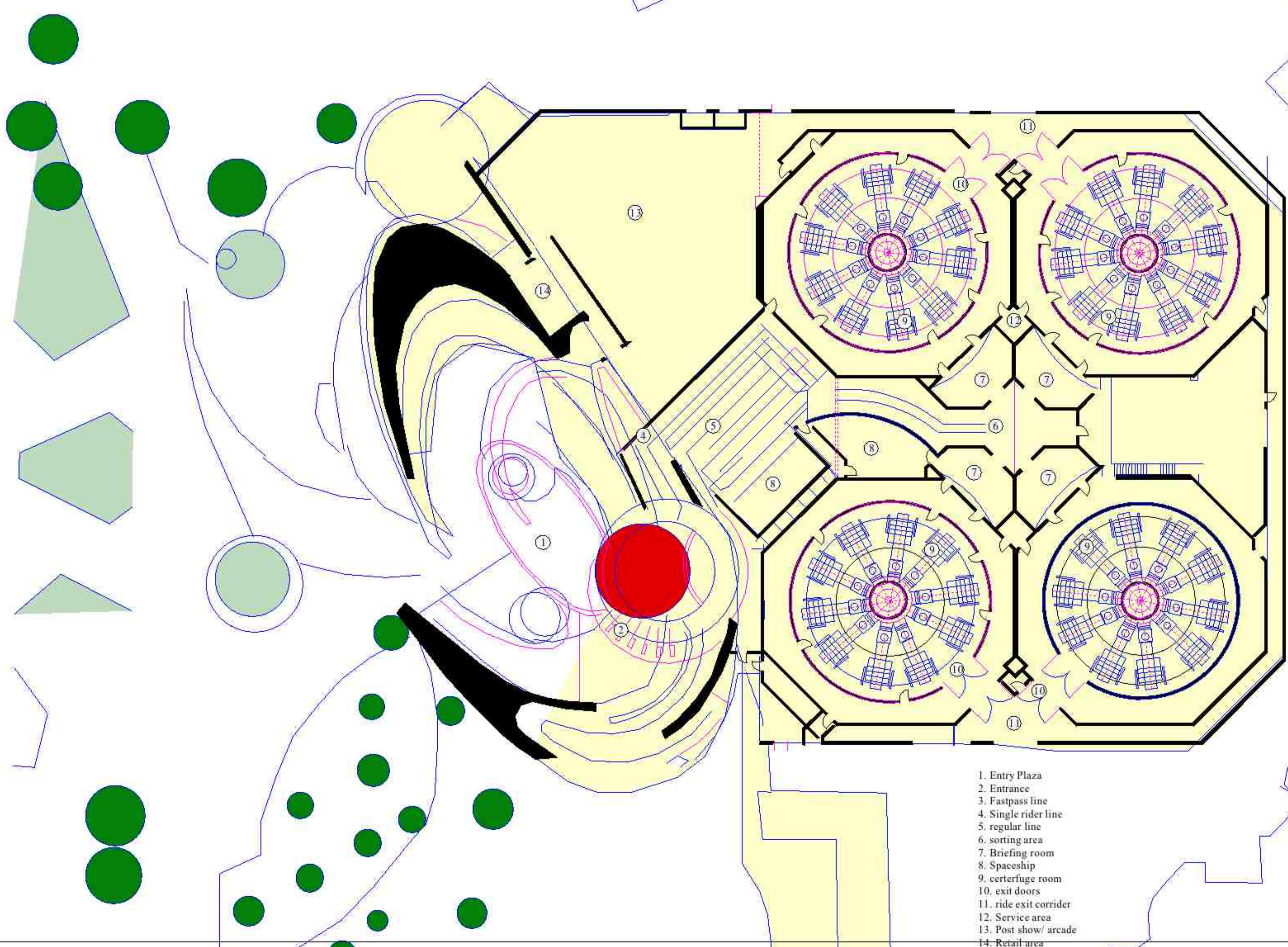


- A ride entry
 - B line
 - C loading
 - D lagoon
 - E temple
 - F Aztec dancing
 - G archway
 - H children
 - J boat storage
 - K beach scenes
 - L market scene
 - M finale
 - N carousel
 - O mural
- 2 exhibit area
 - 3 terrace
 - 4 fountain
 - 5 stairs
 - 6 marketplace
 - 7
 - 8 restaurant
 - 9 retail
 - 10 kitchen
 - 11 restrooms

Date: 8/22/10 Scale: 1"=32'

Florida/
Epcot World Showcase/ Mexican pavilion/plan
<http://www.flickr.com/photos/65631877@N00/sets/>

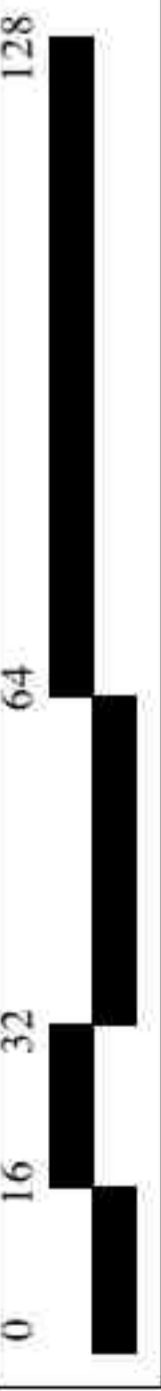
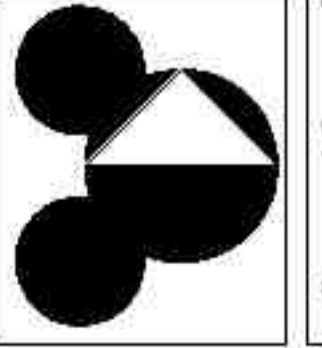




1. Entry Plaza
2. Entrance
3. Fastpass line
4. Single rider line
5. regular line
6. sorting area
7. Briefing room
8. Spaceship
9. certifier room
10. exit doors
11. ride exit corridor
12. Service area
13. Post show/ arcade
14. Retail area

Date: 8/27/05 Scale: 1"=32'

Florida/
Epcot/Future World/ Space/ First Floor Plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



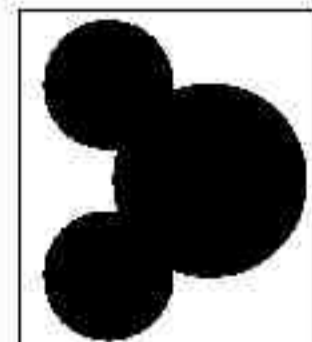
E-33



- 1. Malestrom
- 2. boarding
- 3. sharp left
- 4. up ramp
- 5. eye
- 6. u-turn left
- 7. doors
- 8. trolls
- 9. direction change
- 10. polar bear
- 11. doors
- 12. top of waterfall
- 13. direction change 2
- 14. big drop
- 15. oil tower
- 16. unload/ village set
- 17. theatre

Date: 8/27/05 Scale: 1"=32'

Florida/
Epcot/World Showcase/Norway pavillion/plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



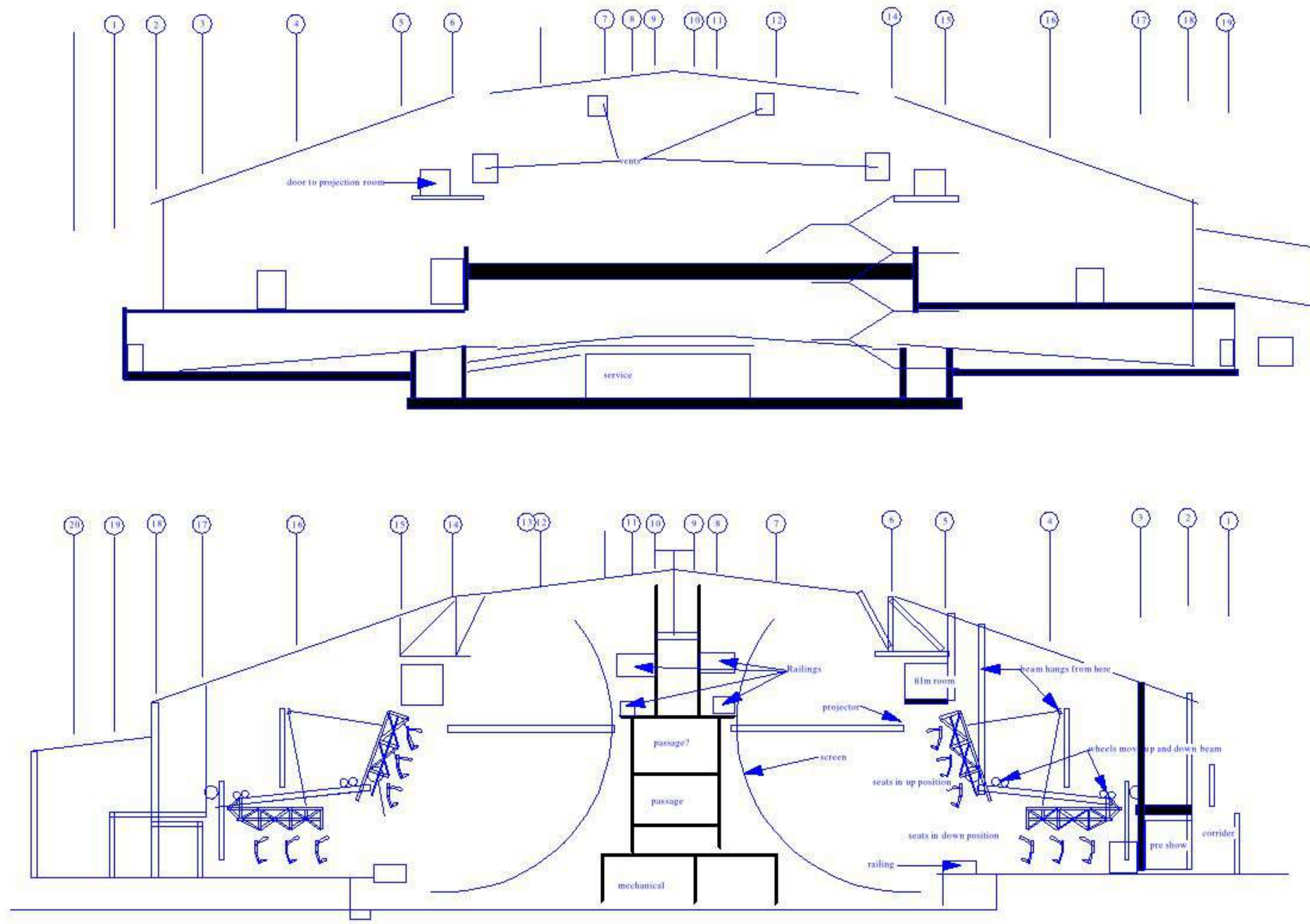


- e
1. Loading
 2. Scene 1A
 3. Scene 1B
 4. Scene 2
 5. refrigerator
 6. Oven
 7. Dining Room
 8. Happy ending
 9. Unload
 10. Exit

Date: 8/22/10 Scale: 1"=32'

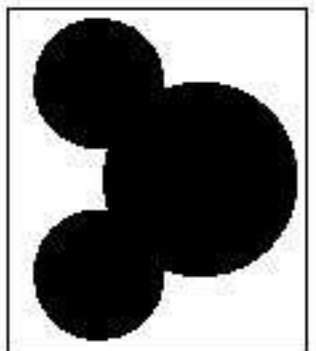
Florida/
Epcot World Showcase/French pavilion/plan
<http://www.flickr.com/photos/65631877@N00/sets/>

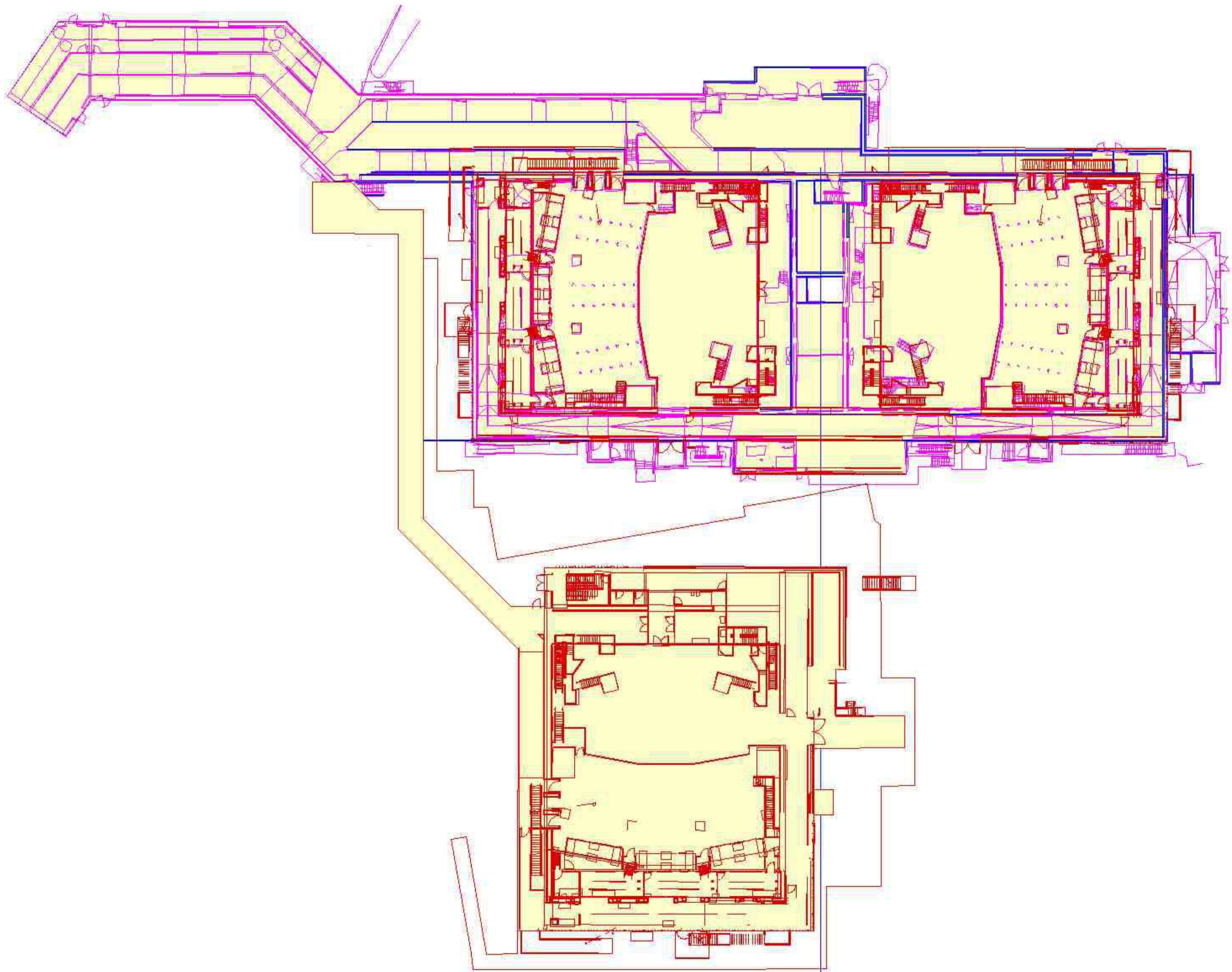




Date: 8/27/05 Scale: 1" = 32'

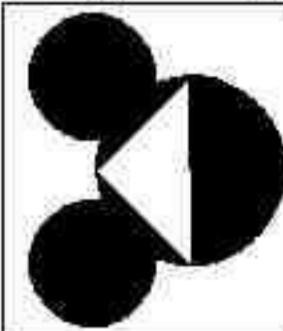
Florida/Epcot/Futureworld/
Spaceship Earth/ Ground & 1st floor plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



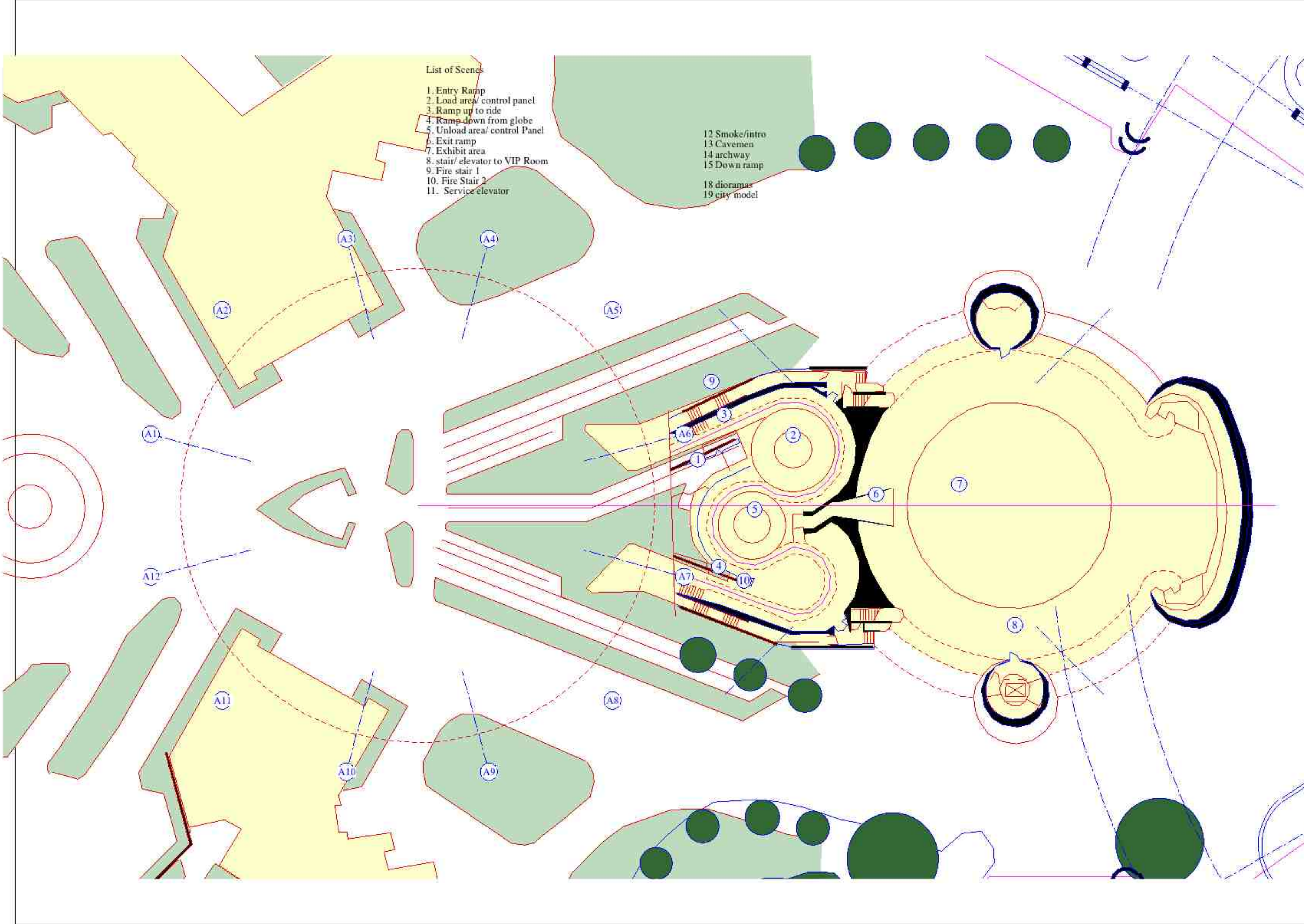


Date: 8/22/10 Scale: 1"=32'

Florida/Epcot/Futureworld/
Spaceship Earth/ Ground & 1st floor plan
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



0 16 32 64 128



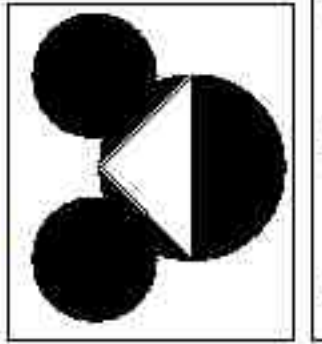
- List of Scenes
1. Entry Ramp
 2. Load area/ control panel
 3. Ramp up to ride
 4. Ramp down from globe
 5. Unload area/ control Panel
 6. Exit ramp
 7. Exhibit area
 8. stair/ elevator to VIP Room
 9. Fire stair 1
 10. Fire Stair 2
 11. Service elevator

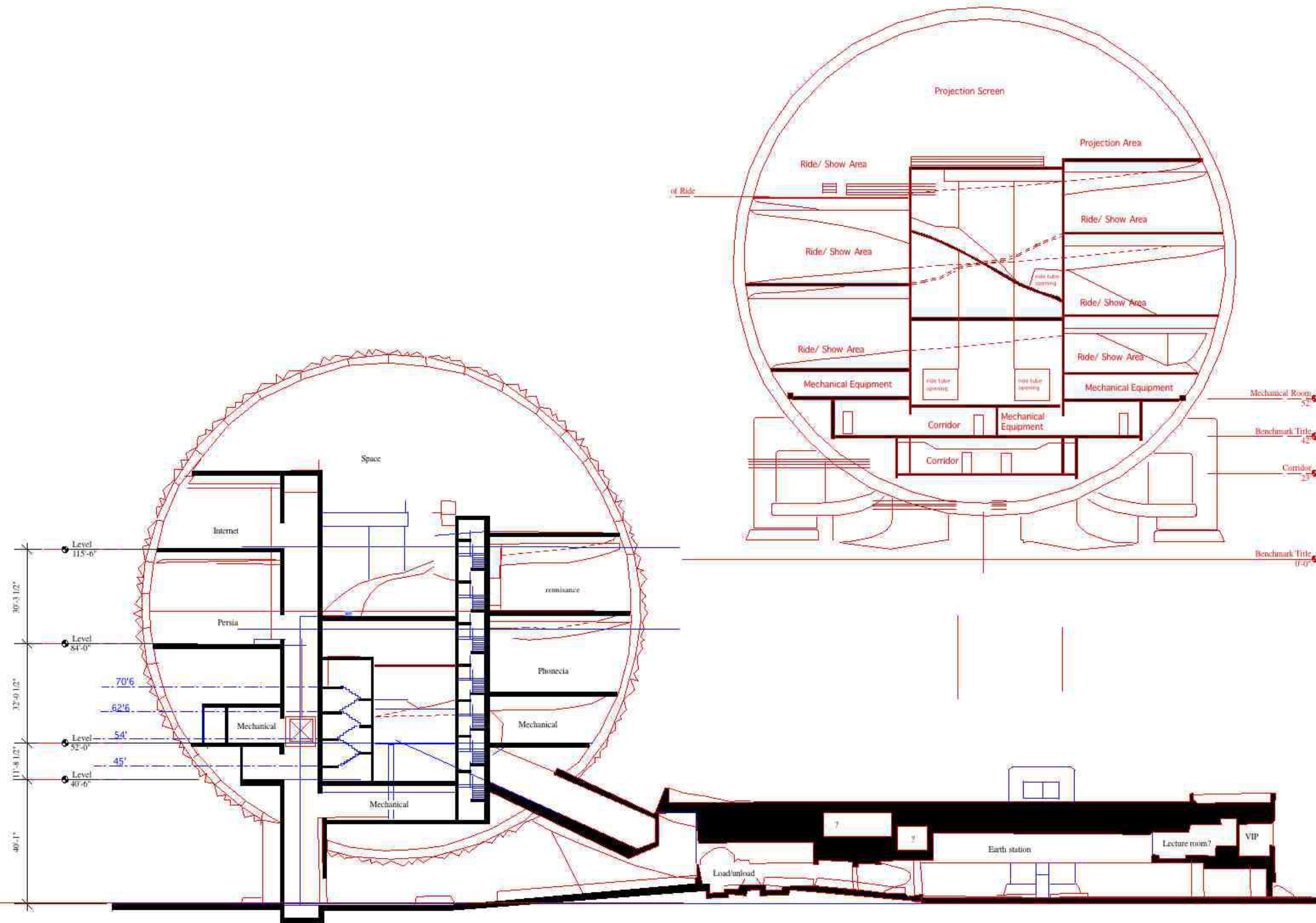
- 12 Smoke/intro
- 13 Cavemen
- 14 archway
- 15 Down ramp
- 18 dioramas
- 19 city model

Date: 8/22/10

Scale: 1"=32'

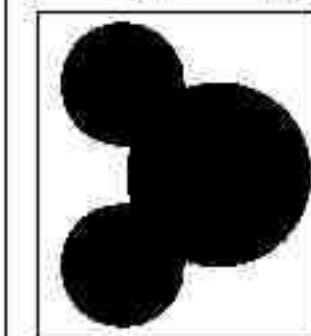
Florida/Epcot/Futureworld/
Spaceship Earth/ Ground & 1st floor plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



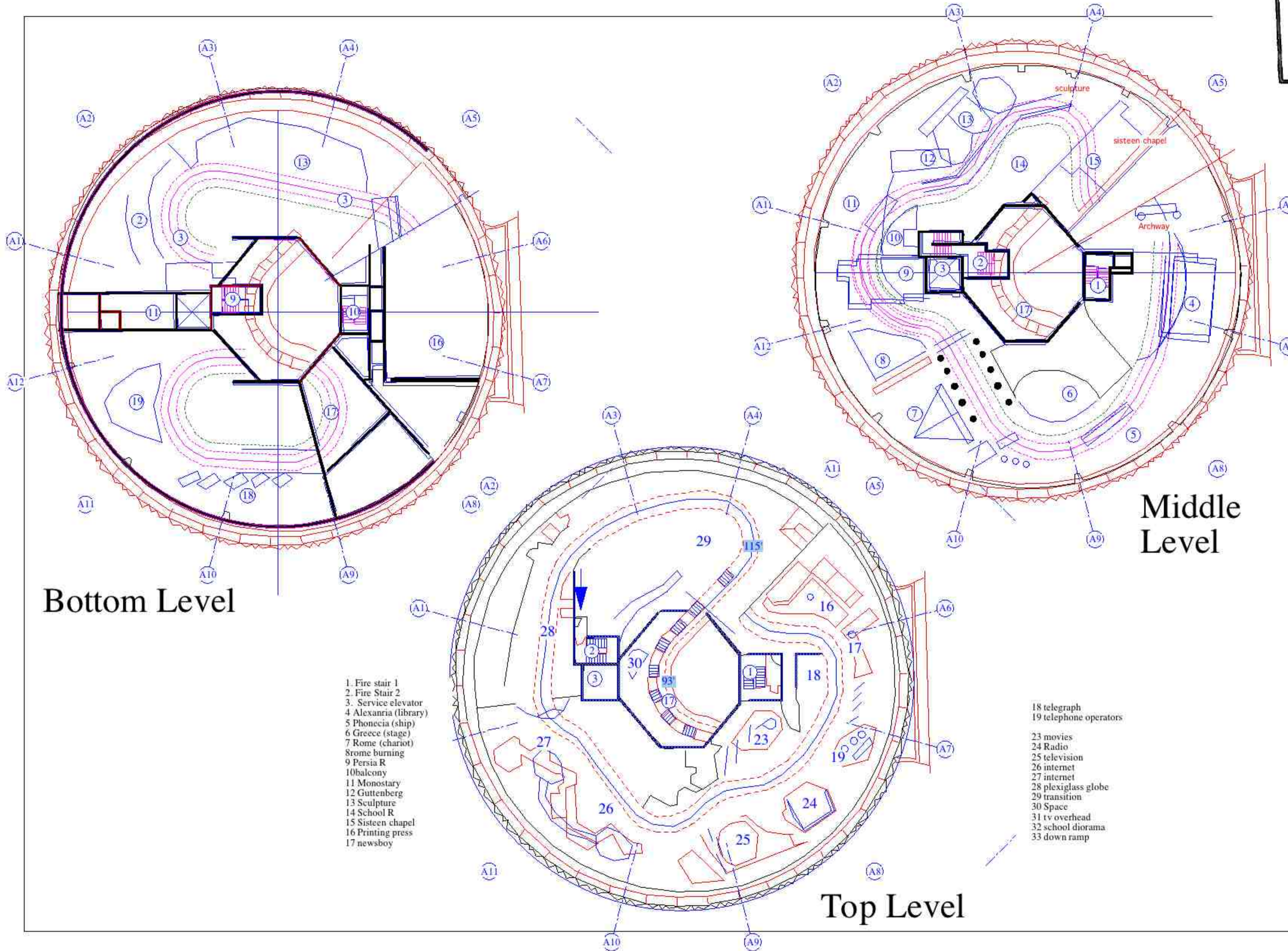


Date: 8/22/10
Scale: 1"=32'

Florida/
Epcot/Futureworld/Spaceship Earth/ Cross Section
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



E-22



Bottom Level

Middle Level

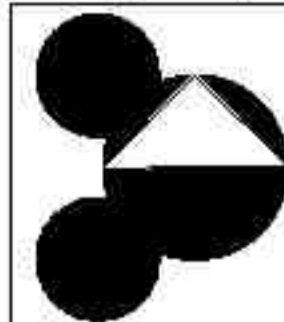
Top Level

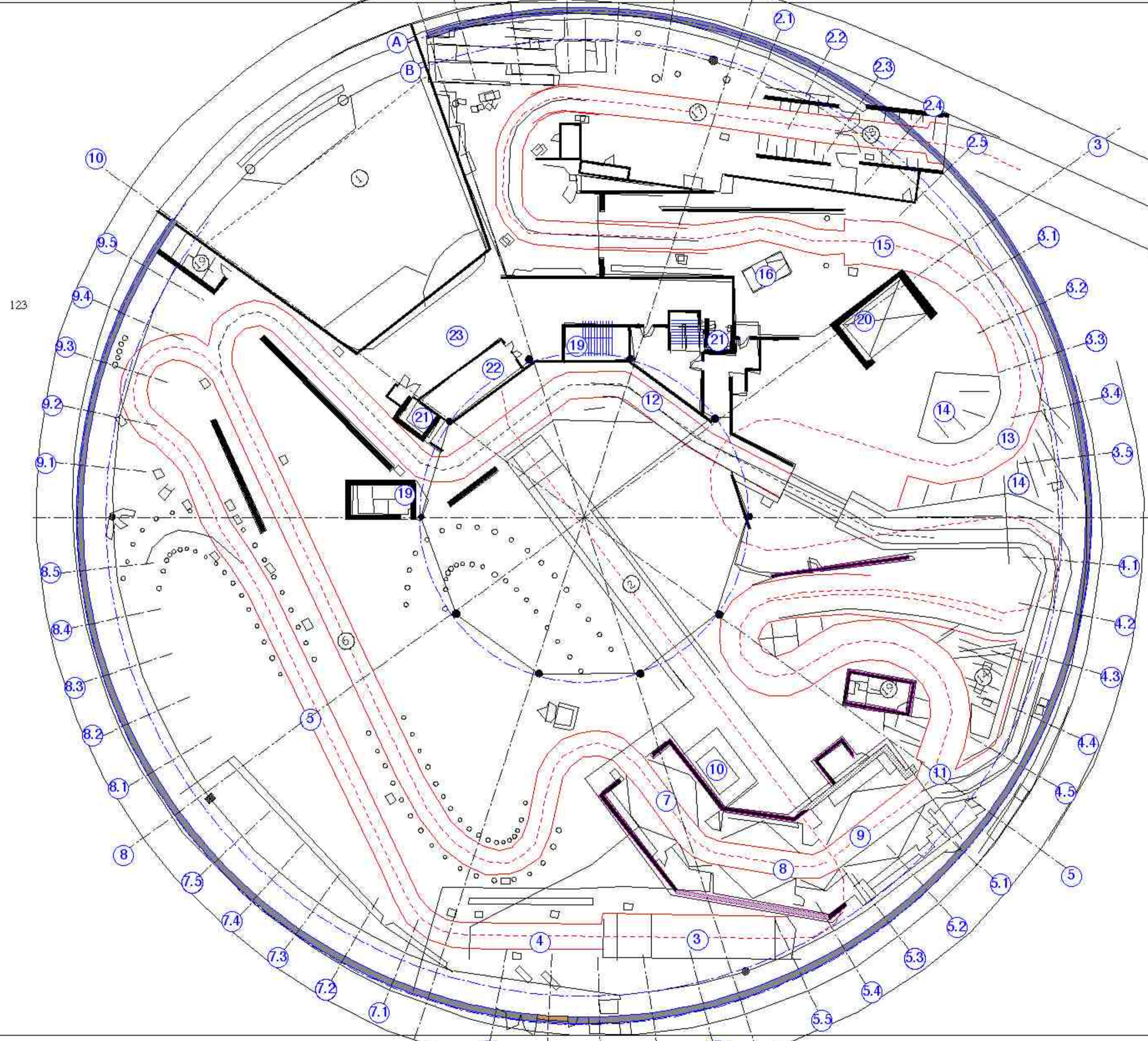
- 1. Fire stair 1
- 2. Fire Stair 2
- 3. Service elevator
- 4. Alexanria (library)
- 5. Phonocia (ship)
- 6. Greece (stage)
- 7. Rome (chariot)
- 8. Rome burning
- 9. Persia R
- 10. balcony
- 11. Monostary
- 12. Guttenberg
- 13. Sculpture
- 14. School R
- 15. Sisteen chapel
- 16. Printing press
- 17. newsboy

- 18 telegraph
- 19 telephone operators
- 23 movies
- 24 Radio
- 25 television
- 26 internet
- 27 internet
- 28 plexiglass globe
- 29 transition
- 30 Space
- 31 tv overhead
- 32 school diorama
- 33 down ramp

Date: 8/22/10 Scale: 1"=32'

Florida/
Epcot/Futureworld/ Spaceship Earth/ Upper Floor plans
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



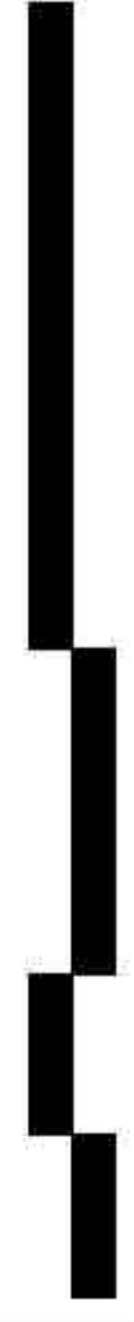
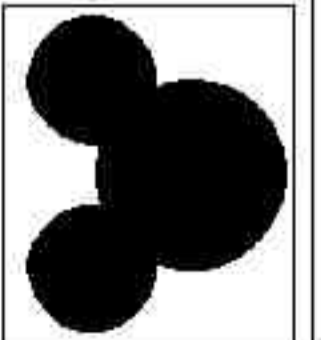


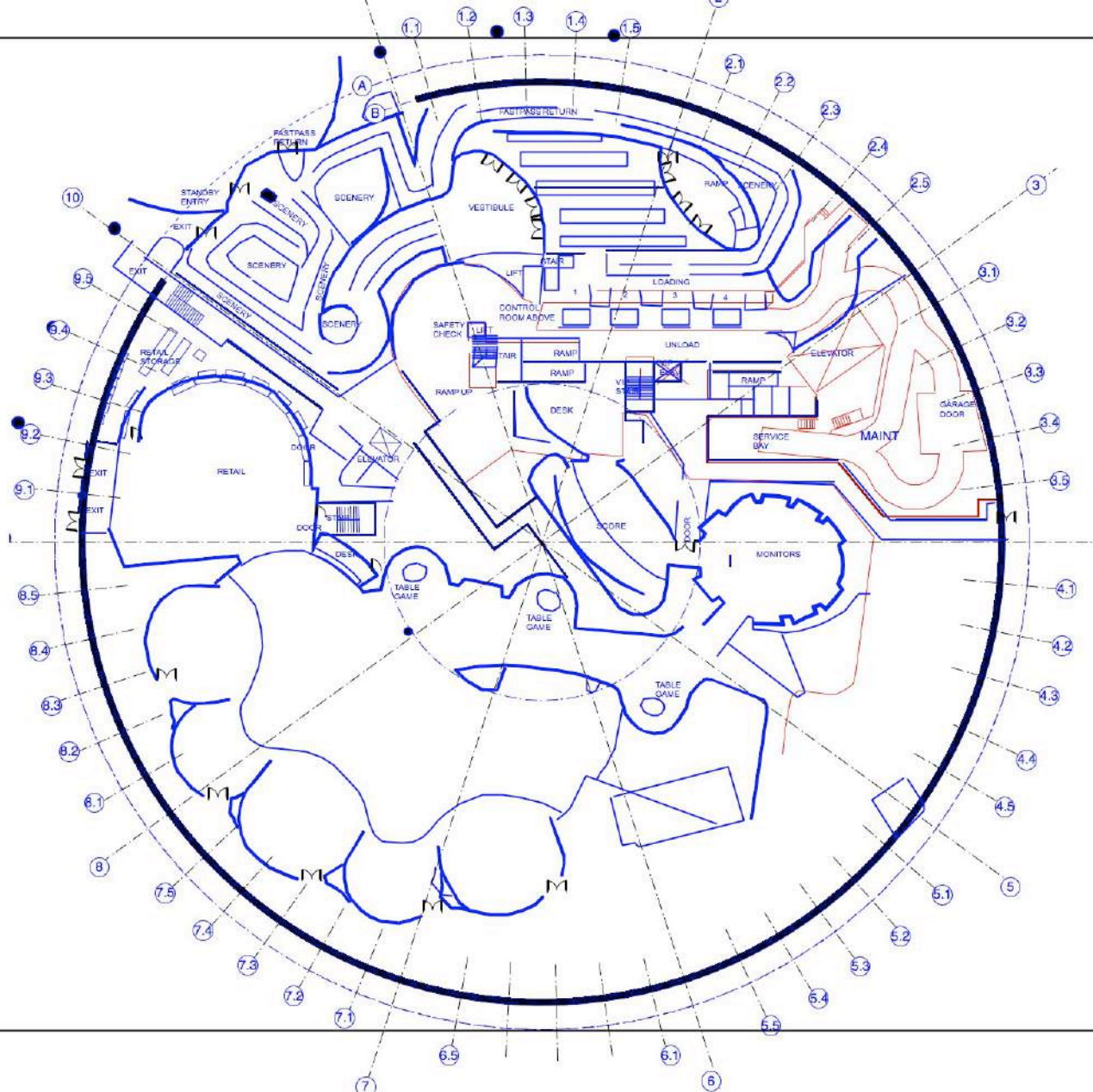
1. Open to line area below
2. Big ramp up
3. Ramp down
4. Rough road conditions
5. Brake test without ABS
6. Brake test with ABS
7. Cold chamber
8. Heat chamber
9. Acid test chamber
10. Control room
11. Switch into storage track
12. Storage track
13. Hill curves
14. Fake pine trees
15. Tunnel
16. Semi
17. Crash test
18. Door to speed test
19. Emergency exit
20. Service elevator
21. Passenger elevator
22. Electrical room
23. Mechanical room


Date: 5/8/10
Scale:

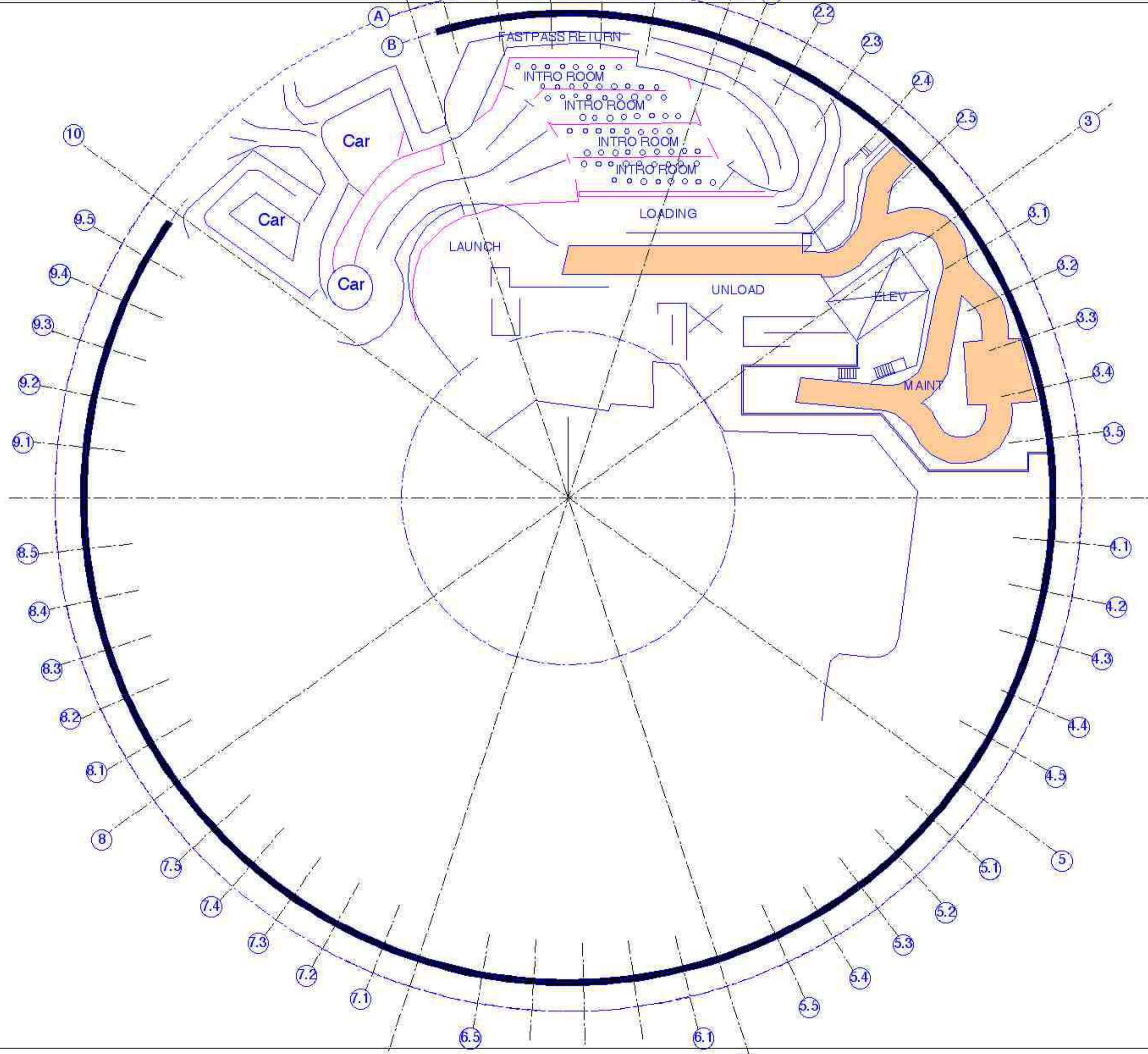
California

<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



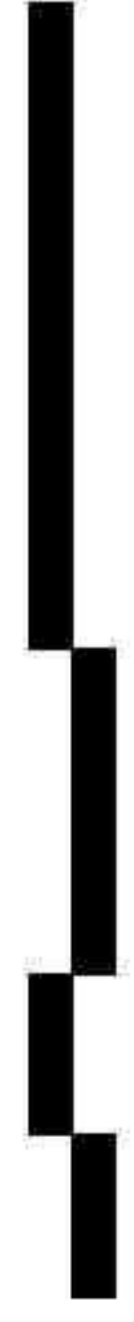
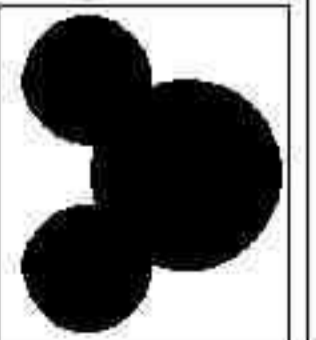


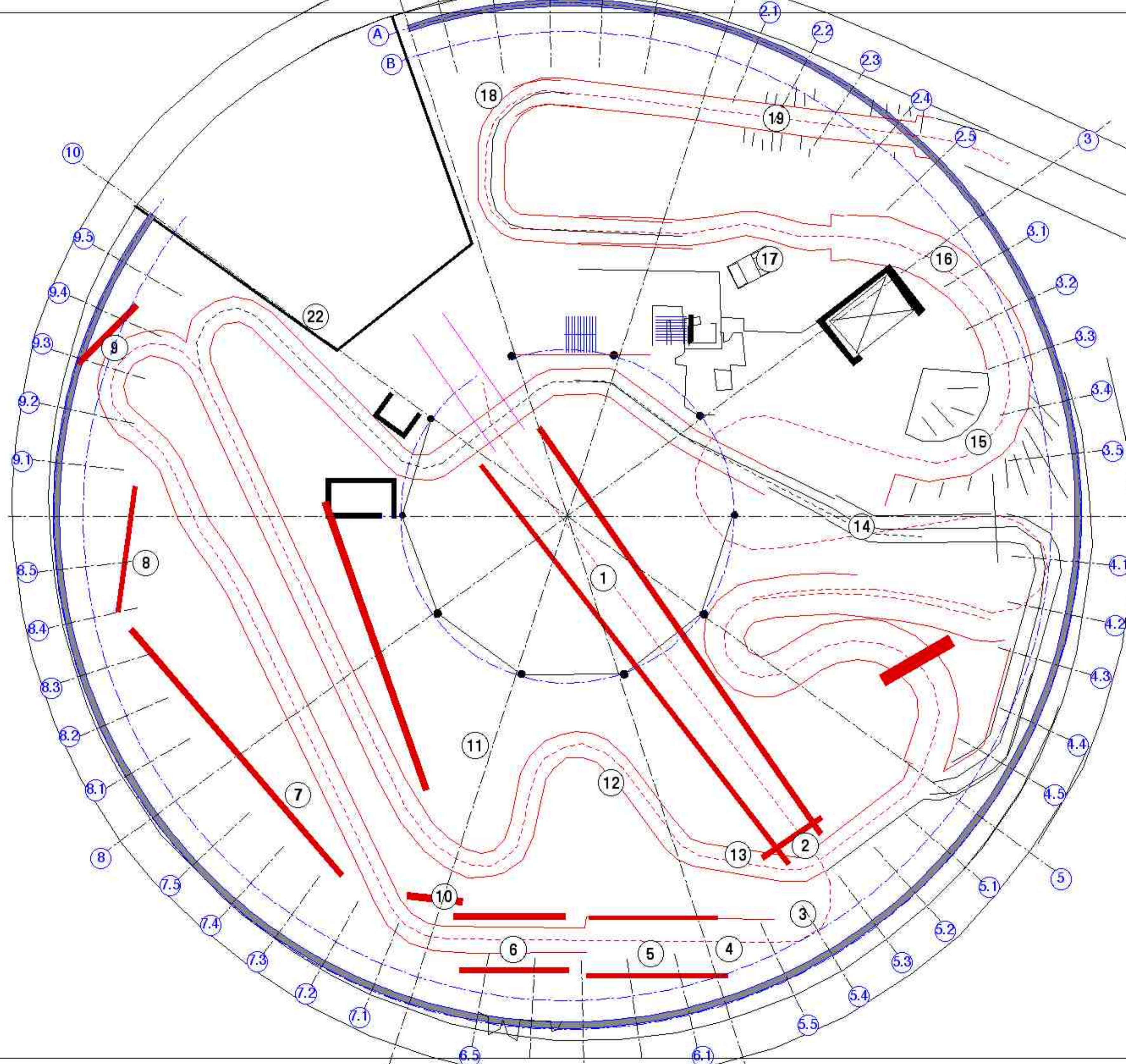
	E-16	
	Date: 2/17/17 California/ Test Track Version 2 1st floor plan http://www.tiktok.com/photos/63631877@N00/sens/	Scale: 1" = 32'-0" 0 16 32 64 128



123

Date: 5/8/10
California/
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>





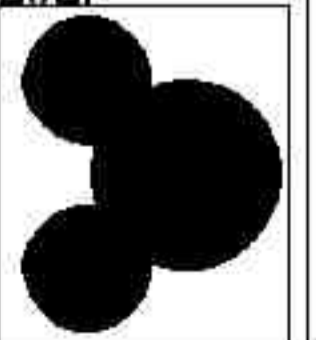
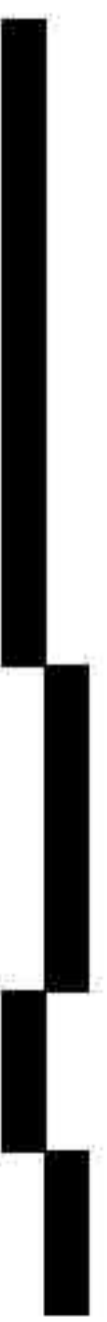
- 1. Big Ramp
- 2. archway
- 3. third level
- 4. drop down to second floor
- 5. blue light walls
- 6. big video screens
- 7. walls with blue horizontal lines
- 8. big video screen
- 9. fake continuation of the road/ dissolving s
- 10. lightning, scenery turns red
- 11. futuristic city
- 12. arodynamic smoke effect
- 13. archway/ scenery turns green
- 14. trees outlined in blue light/ archway
- 15. track outlined in blue/ ramp up to third
- 16. gridded tunnel
- 17. 18 wheeler (same location as 1.0)
- 18. video screens
- 19. purple archway

Scale:

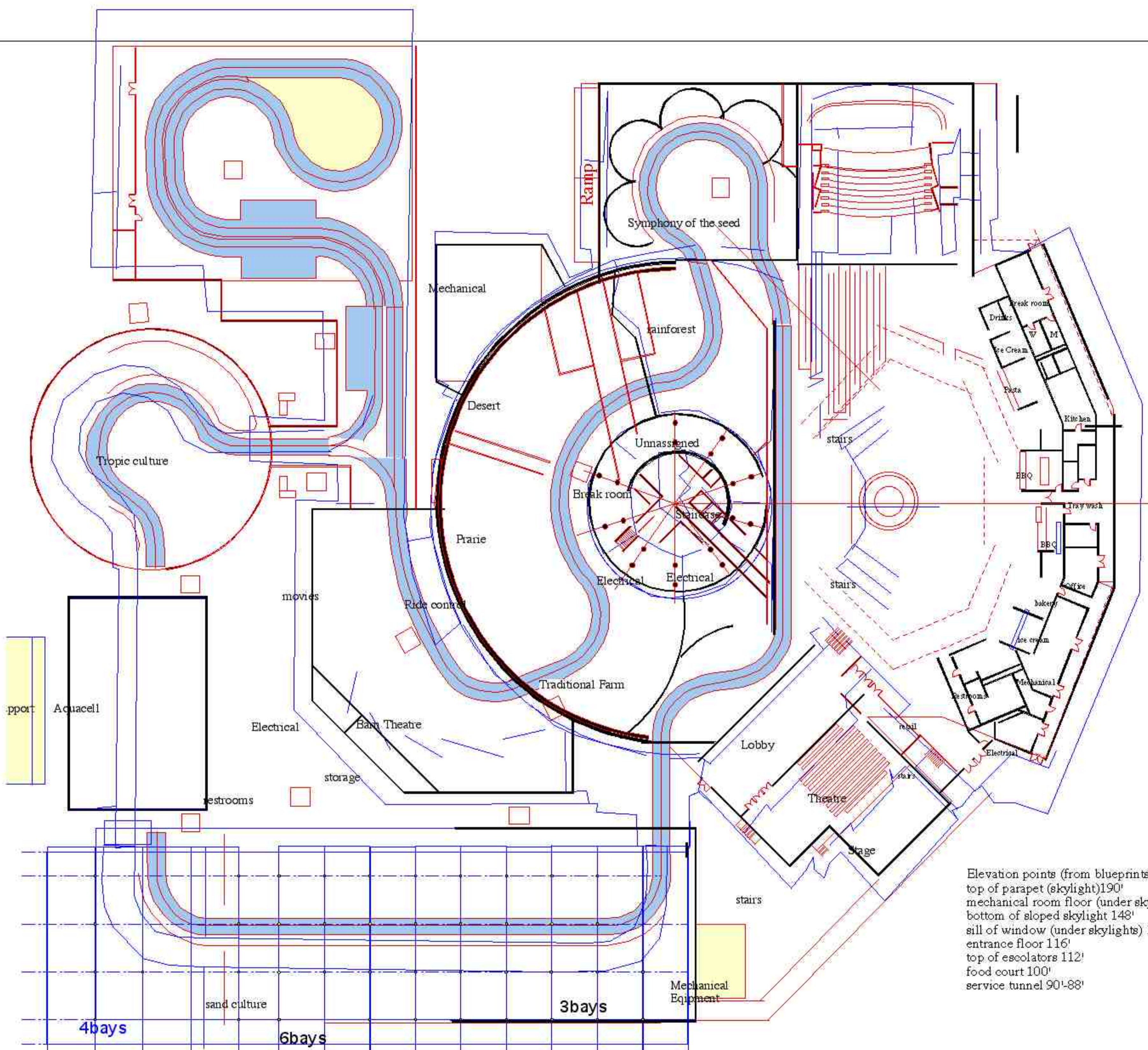
Date: 5/8/10

California/

<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



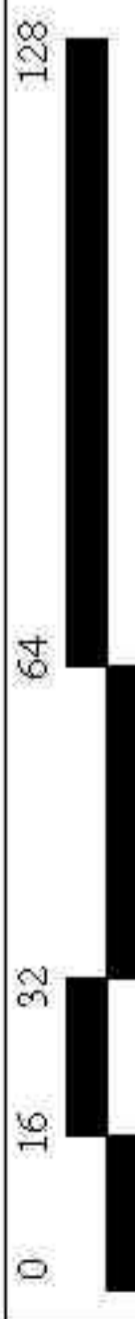
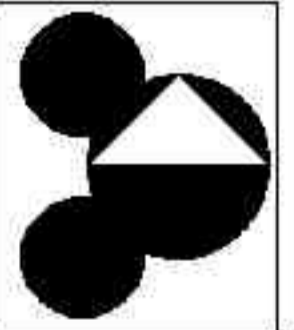
Food court
lower portion of theatre
Line for boat ride
boarding
Intro
rain forest
desert
prairie
greenhouse
Boat storage
finale area
escalators
service area
gathering area
theatre
stage
restrooms



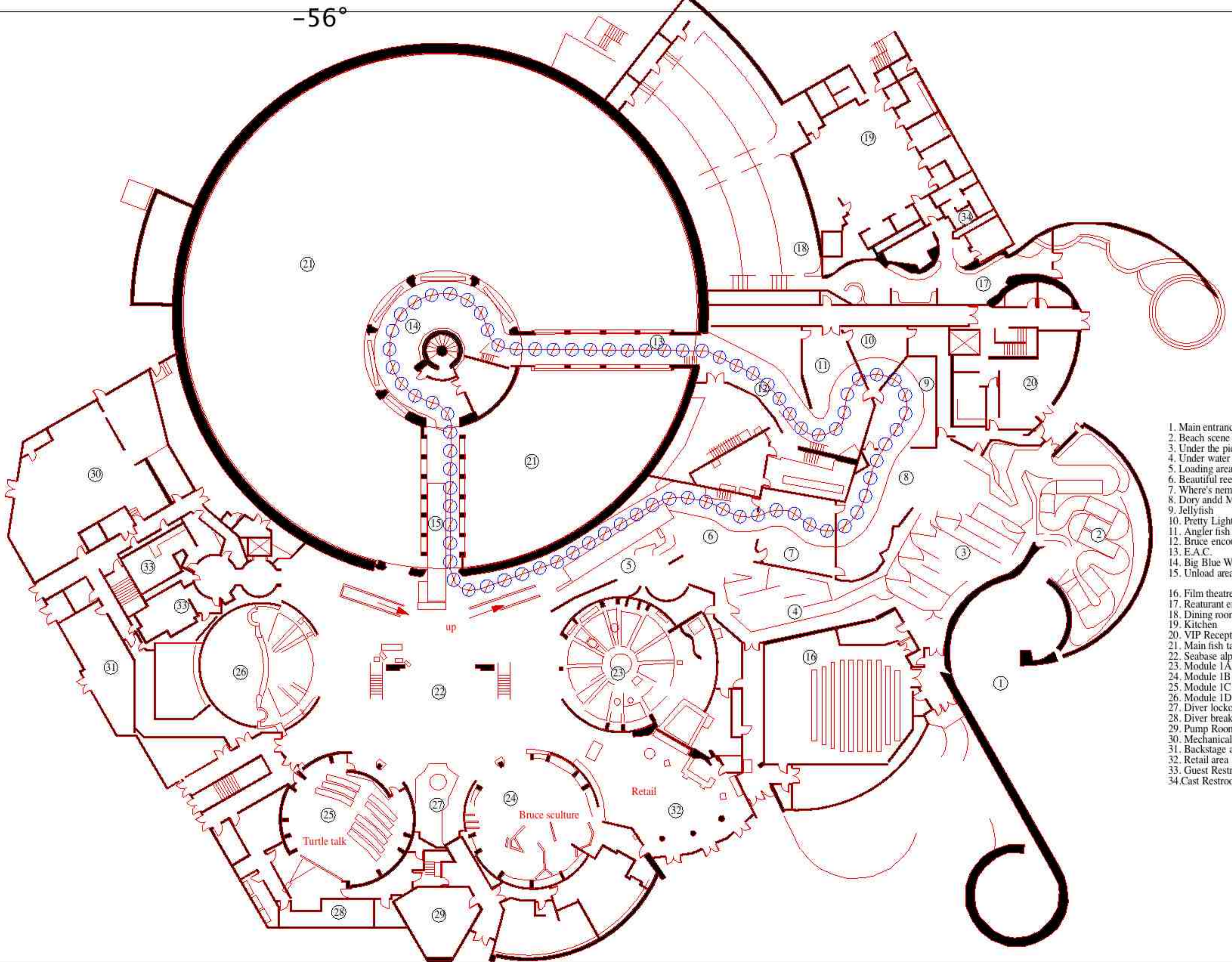
Elevation points (from blueprints)
top of parapet (skylight) 190'
mechanical room floor (under skylight) 174'
bottom of sloped skylight 148'
sill of window (under skylights) 134'
entrance floor 116'
top of escalators 112'
food court 100'
service tunnel 90'-88'

Date: 8/22/10 Scale: 1"=32'-0"

Florida/Epoc Center /Future World West/
Land Pavilion/ First Floor Plan (historic)
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



-56°



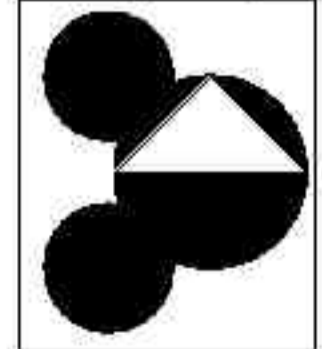
1. Main entrance
2. Beach scene
3. Under the pier
4. Under water
5. Loading area
6. Beautiful reef
7. Where's nemo
8. Dory and Marlin
9. Jellyfish
10. Pretty Lights
11. Angler fish chase
12. Bruce encounter
13. E.A.C.
14. Big Blue World
15. Unload area
16. Film theatre 2
17. Restaurant entrance
18. Dining room
19. Kitchen
20. VIP Reception
21. Main fish tank
22. Seabase alpha
23. Module 1A
24. Module 1B
25. Module 1C
26. Module 1D
27. Diver lockout chamber
28. Diver break room
29. Pump Room
30. Mechanical Room
31. Backstage area
32. Retail area
33. Guest Restroom
34. Cast Restroom



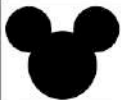
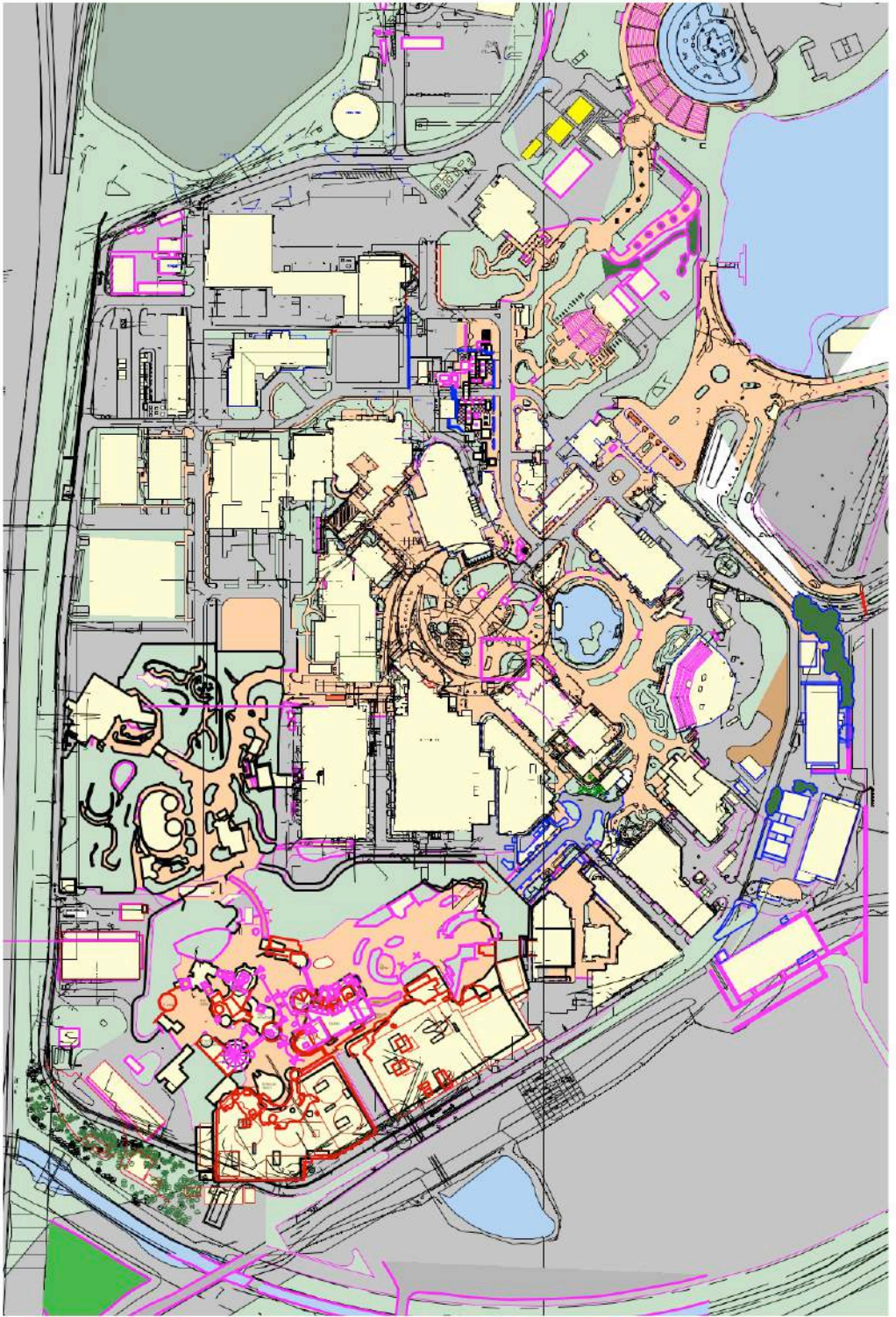
Date: 8/22/10

Scale: 1" = 32'

Florida/Epcot Center / Future World West/
 Living Seas Pavillion/ First Floor Plan
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>



E-40



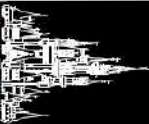
Date: 8/27/05

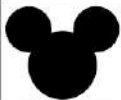
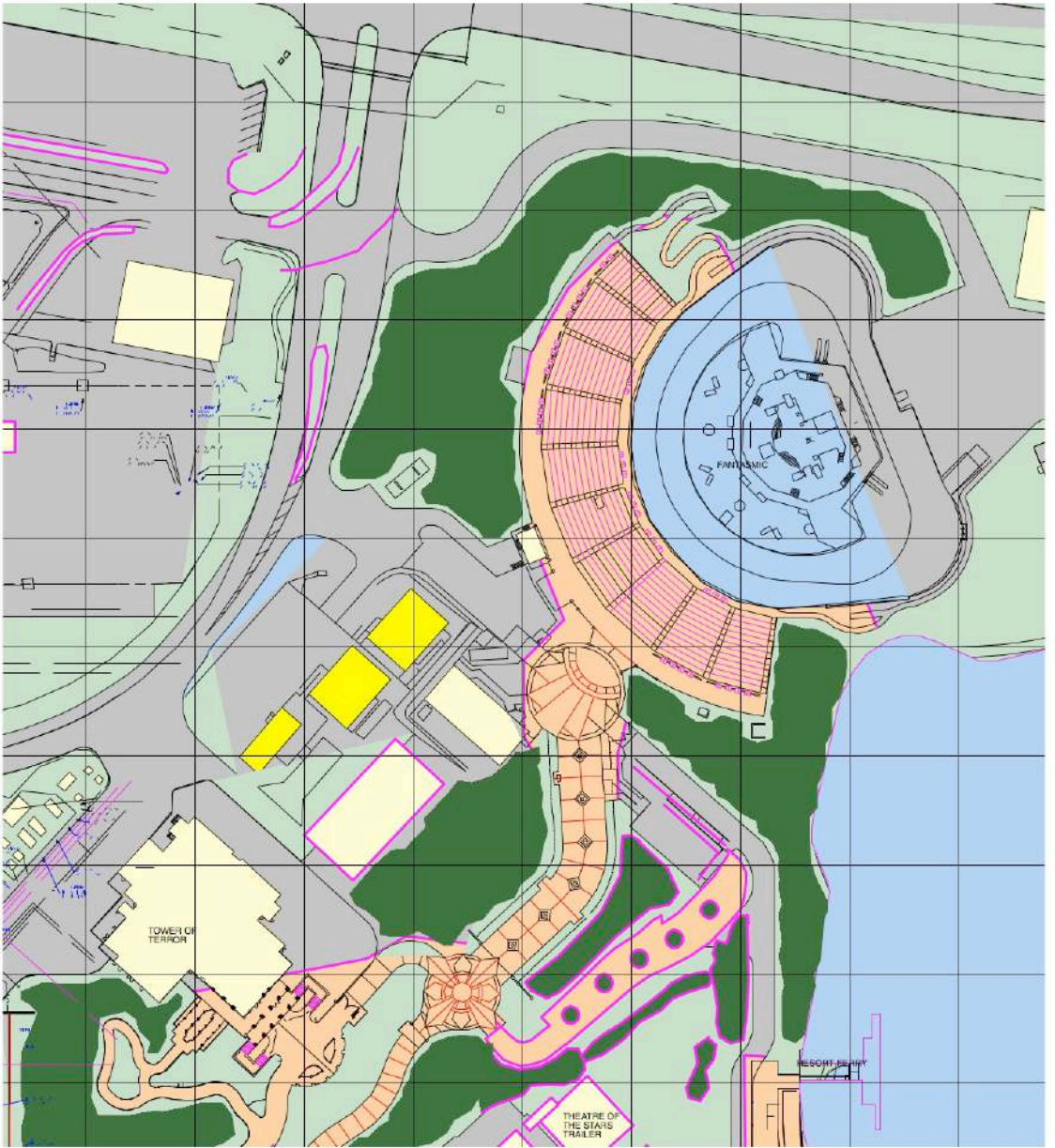
Scale:

Florida/ Disney MGM Studios

www.groups.yahoo.com/groupdisneyworldmodelersclub/

The Disney
Blueprint page





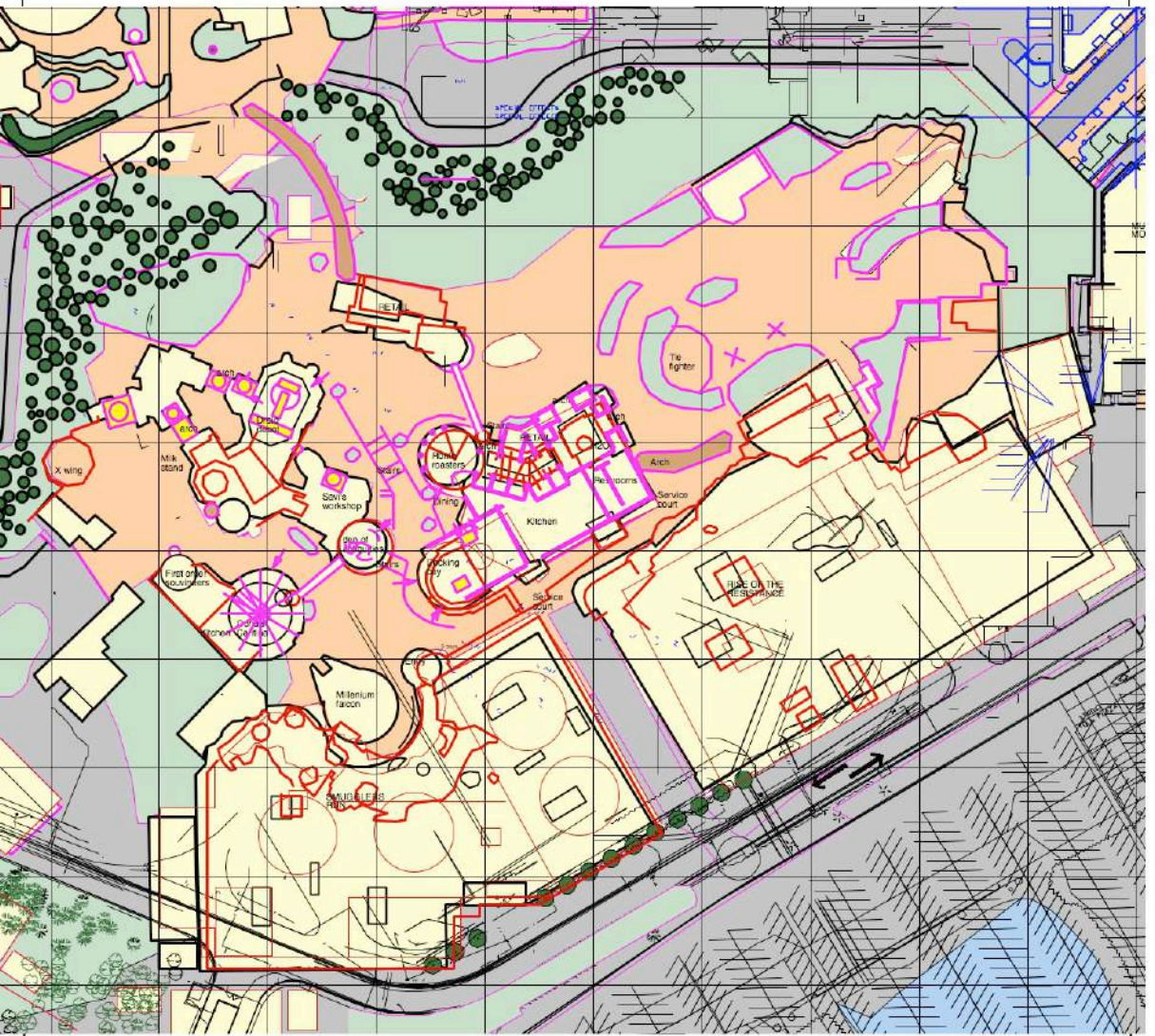
Date: 8/27/05

Scale:

Florida/ Disney MGM Studios

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



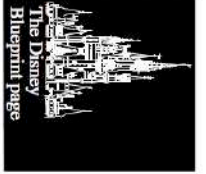


Date: 8/27/05

Scale:

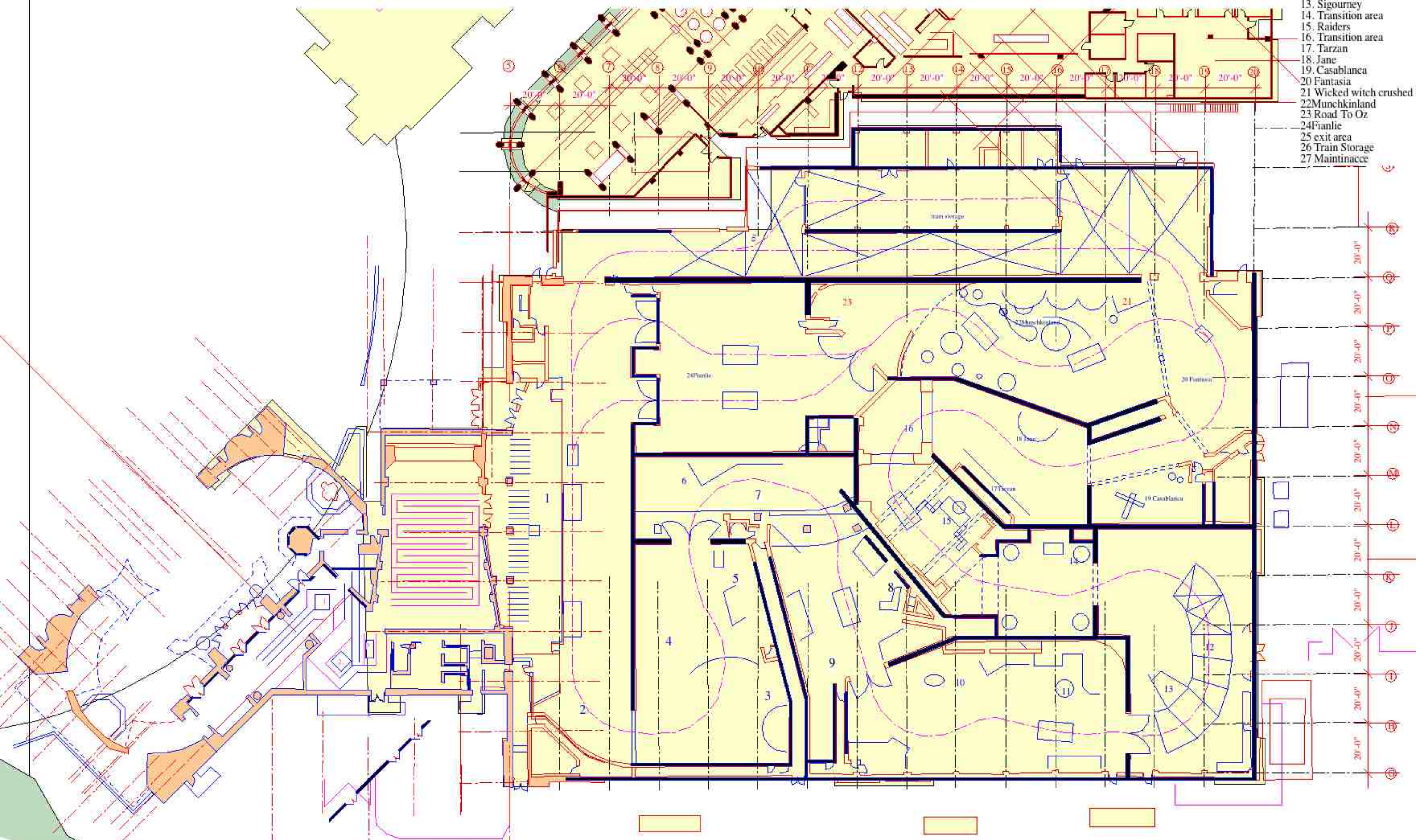
Florida/ Disney MGM Studios

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/





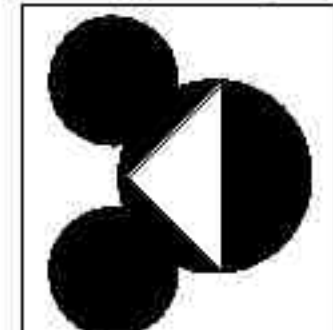
- 1. load area
- 2. movie marquee
- 3. Waterfall
- 4. Singing
- 5. Mary Poppins
- 6. Transition area
- 7. Cagney
- 8. Gangsters
- 9. car
- 10. Wayne
- 11. Westerns
- 12. Alien
- 13. Sigourney
- 14. Transition area
- 15. Raiders
- 16. Transition area
- 17. Tarzan
- 18. Jane
- 19. Casablanca
- 20. Fantasia
- 21. Wicked witch crushed
- 22. Munchkinland
- 23. Road To Oz
- 24. Fianlie
- 25. exit area
- 26. Train Storage
- 27. Maintinacce

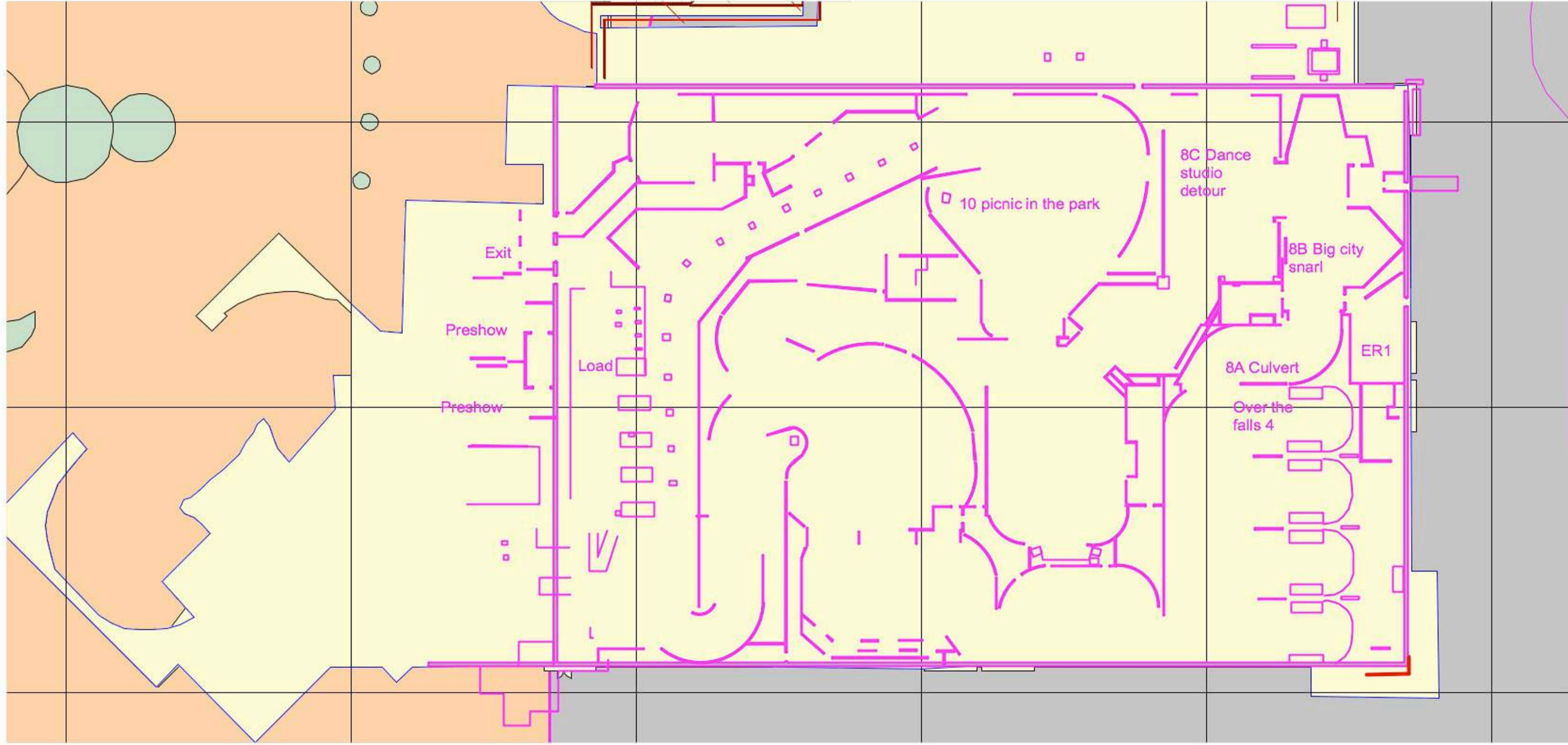


Date: 8/27/05

Scale: 1"=40'-0"

Florida/ Disney MGM Studios
 Great Movie Ride Floor Plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

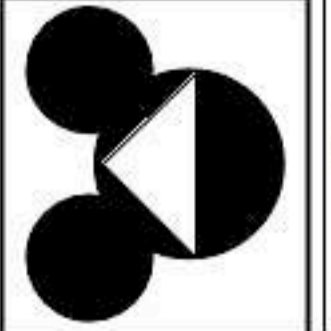




Date: 8/27/05 Scale: 1"=40'-0"

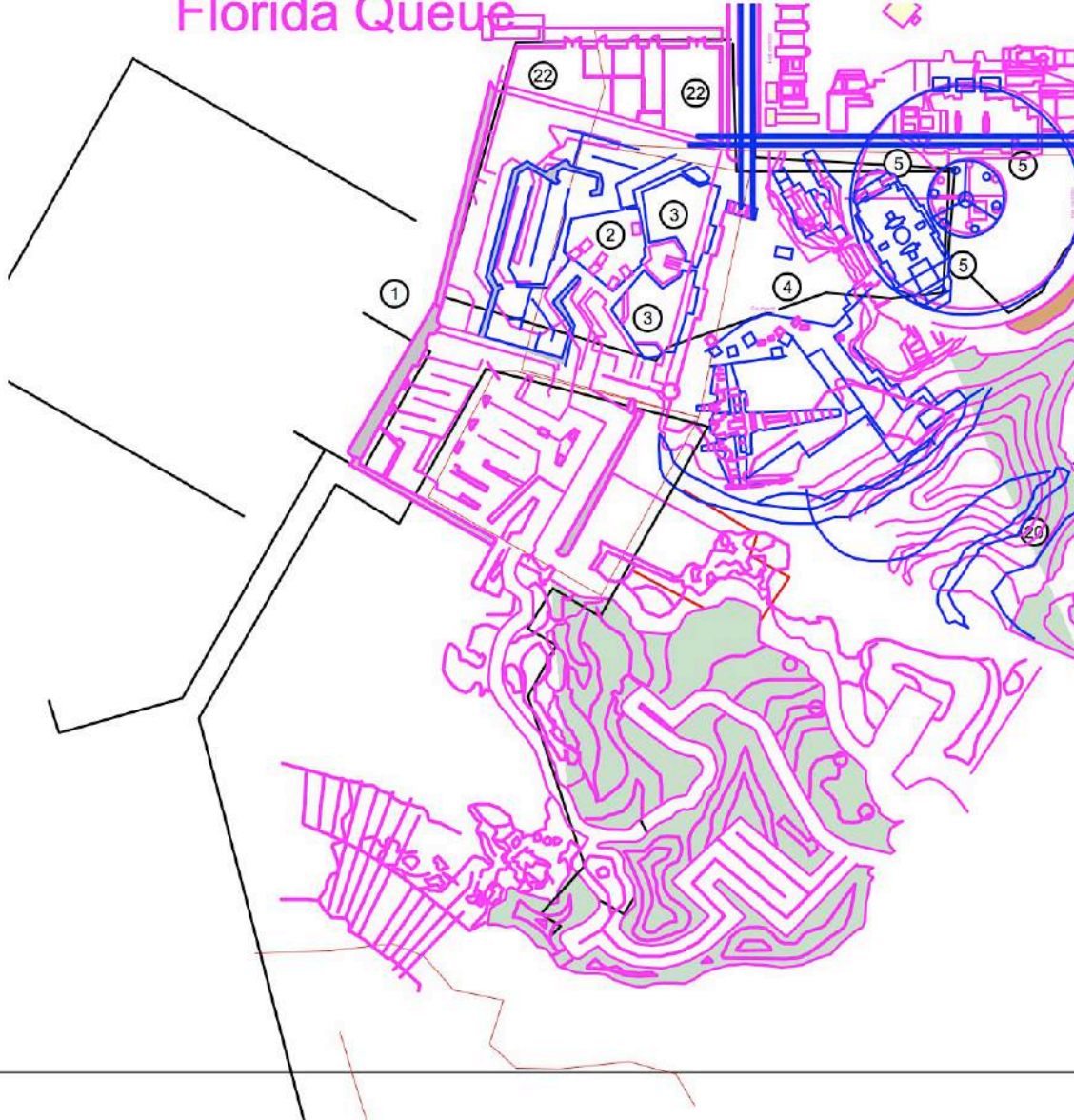
Florida/ Disney MGM Studios
Great Movie Ride Floor Plan

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

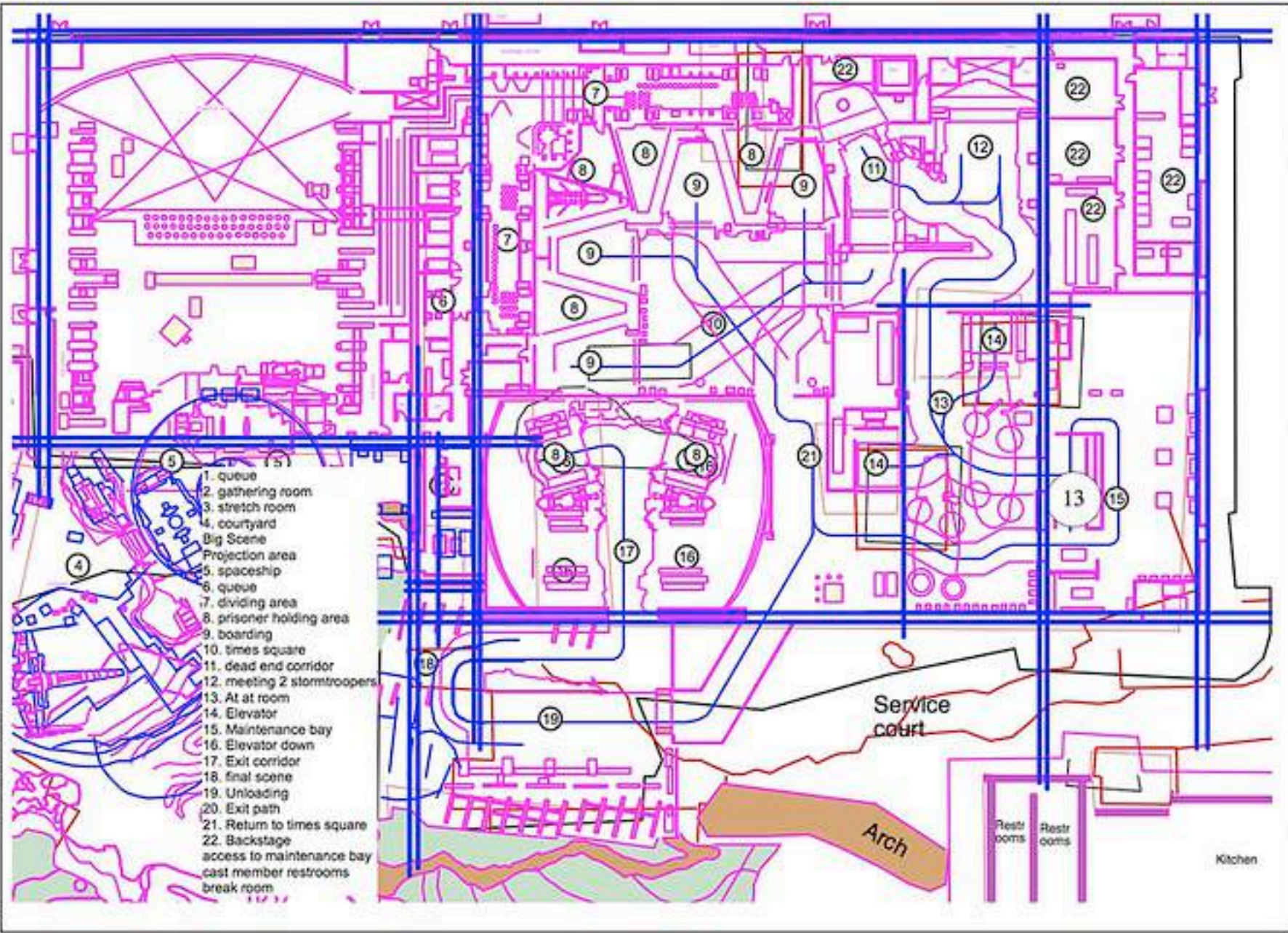


S-31

Florida Queue



<p>Date: 8/2/12</p> <p>Florida Magic Kingdom/</p> <p>http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/</p>	<p>Scale:</p>



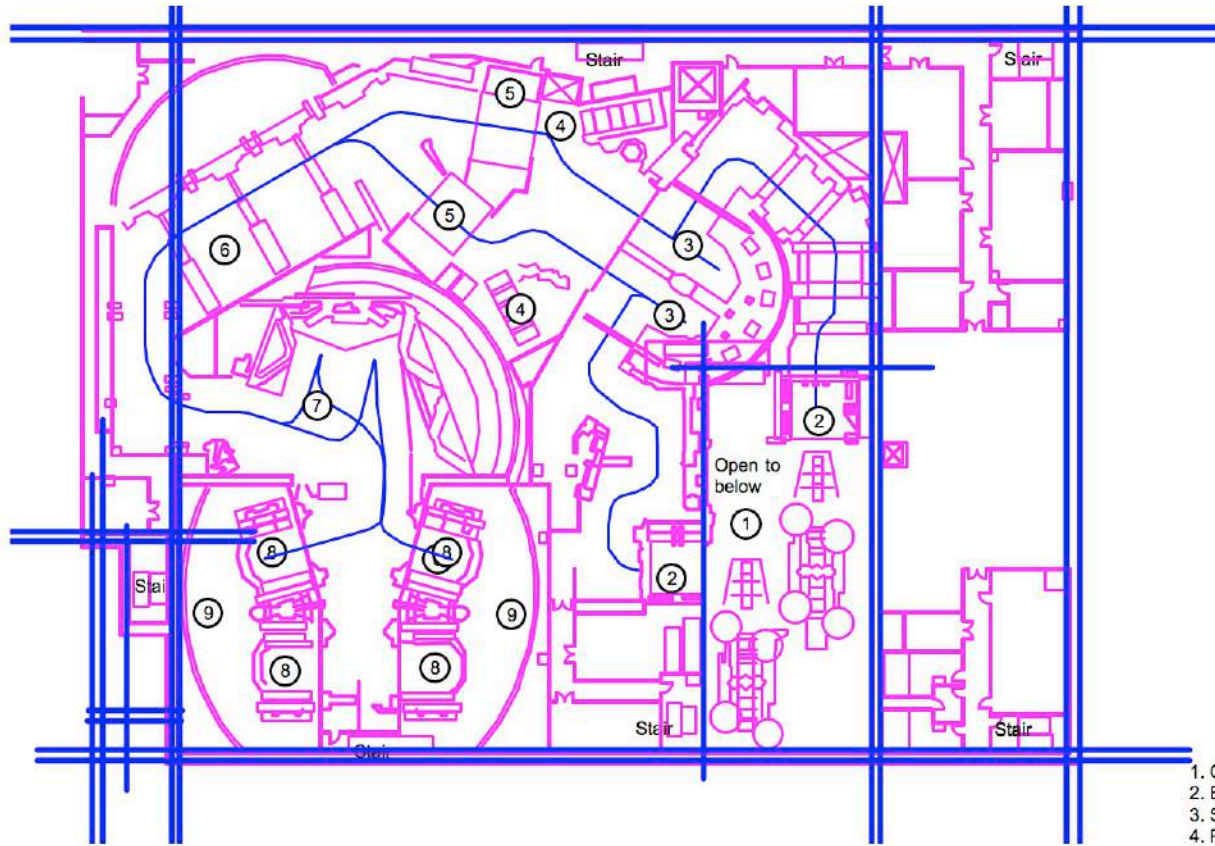
1. queue
2. gathering room
3. stretch room
4. courtyard
- Big Scene
- Projection area
5. spaceship
6. queue
7. dividing area
8. prisoner holding area
9. boarding
10. times square
11. dead end corridor
12. meeting 2 stormtroopers
13. At at room
14. Elevator
15. Maintenance bay
16. Elevator down
17. Exit corridor
18. final scene
19. Unloading
20. Exit path
21. Return to times square
22. Backstage access to maintenance bay
- cast member restrooms
- break room

3/20/21
rhe of the resistance crew

Date: 8/2/12
 Florida Magic: Kingdom
 http://www.flickr.com/photos/65118746/N001454

Scale:

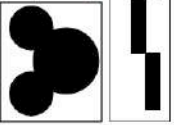


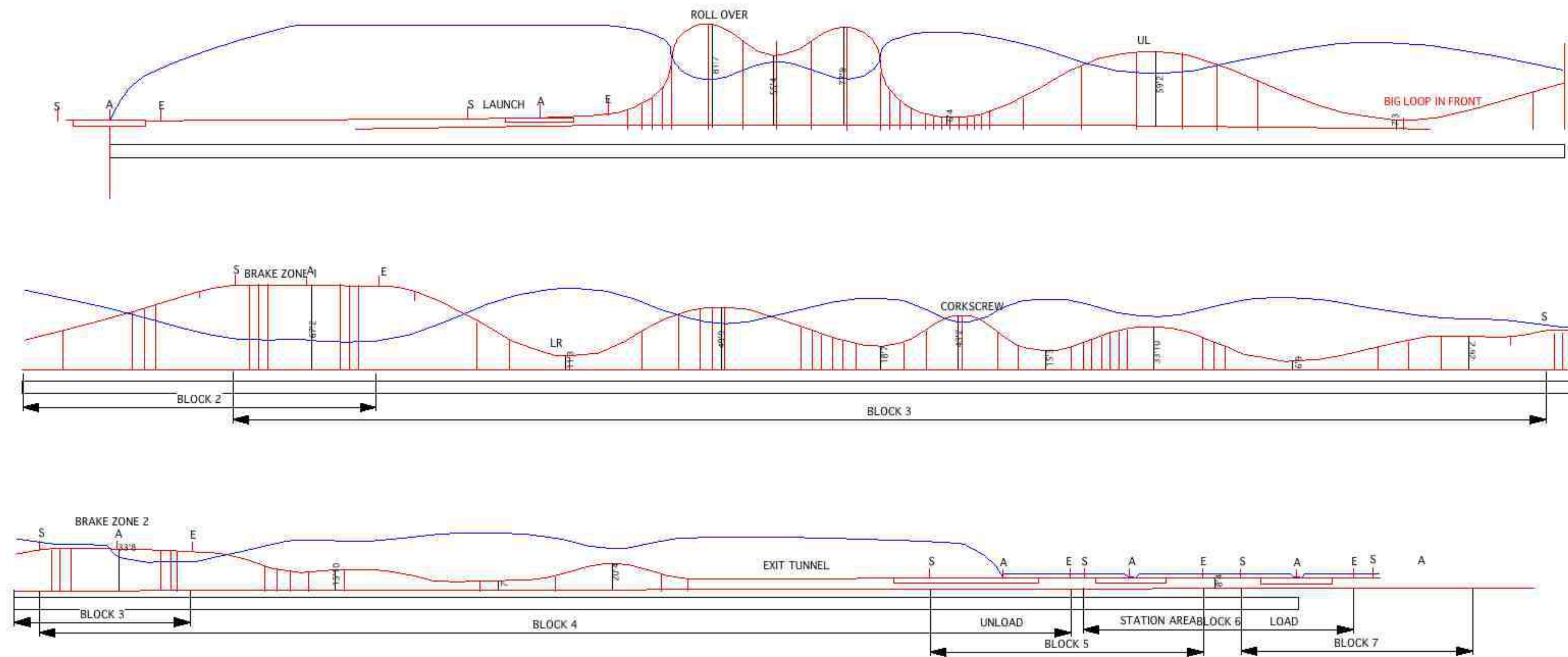



1. Open to At at room below
2. Elevators up
3. See Adam driver
4. Projection of attack
5. Light saber effect
6. Gun room
7. Adam driver sucked out of ship
8. Escape pod
9. Projection area



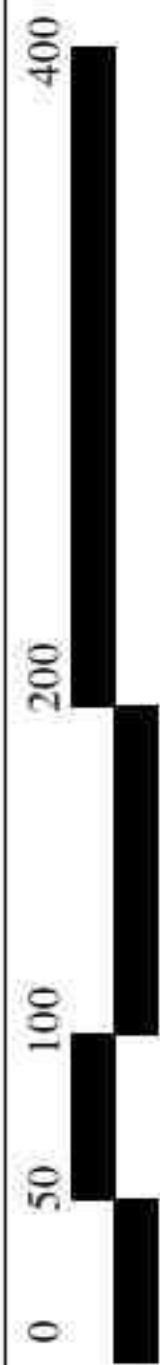
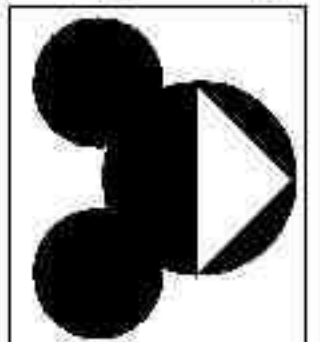
Date: 8/2/12
 Scale:
 Florida/Magic Kingdom/
<http://www.flickr.com/photos/63631877@N00/sets/>

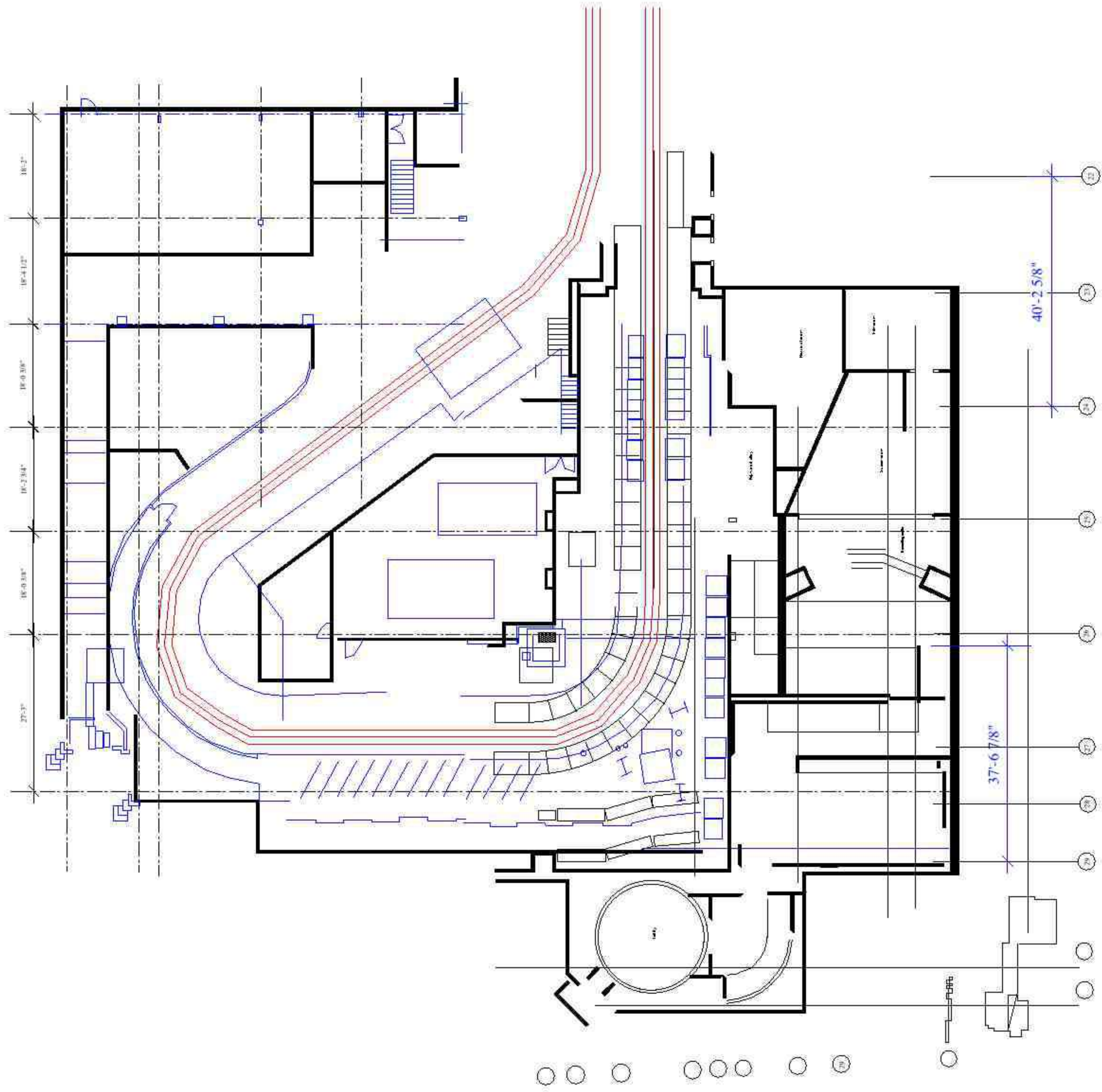




Date: 9/20/08 Scale: 1"=100'

Florida/Disney hollywood_studios/
Rock and RollerCoaster/Elevations
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

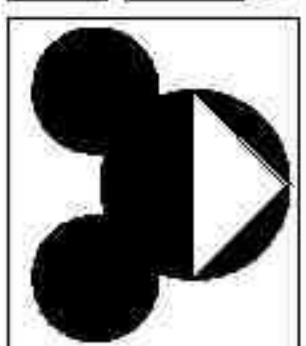




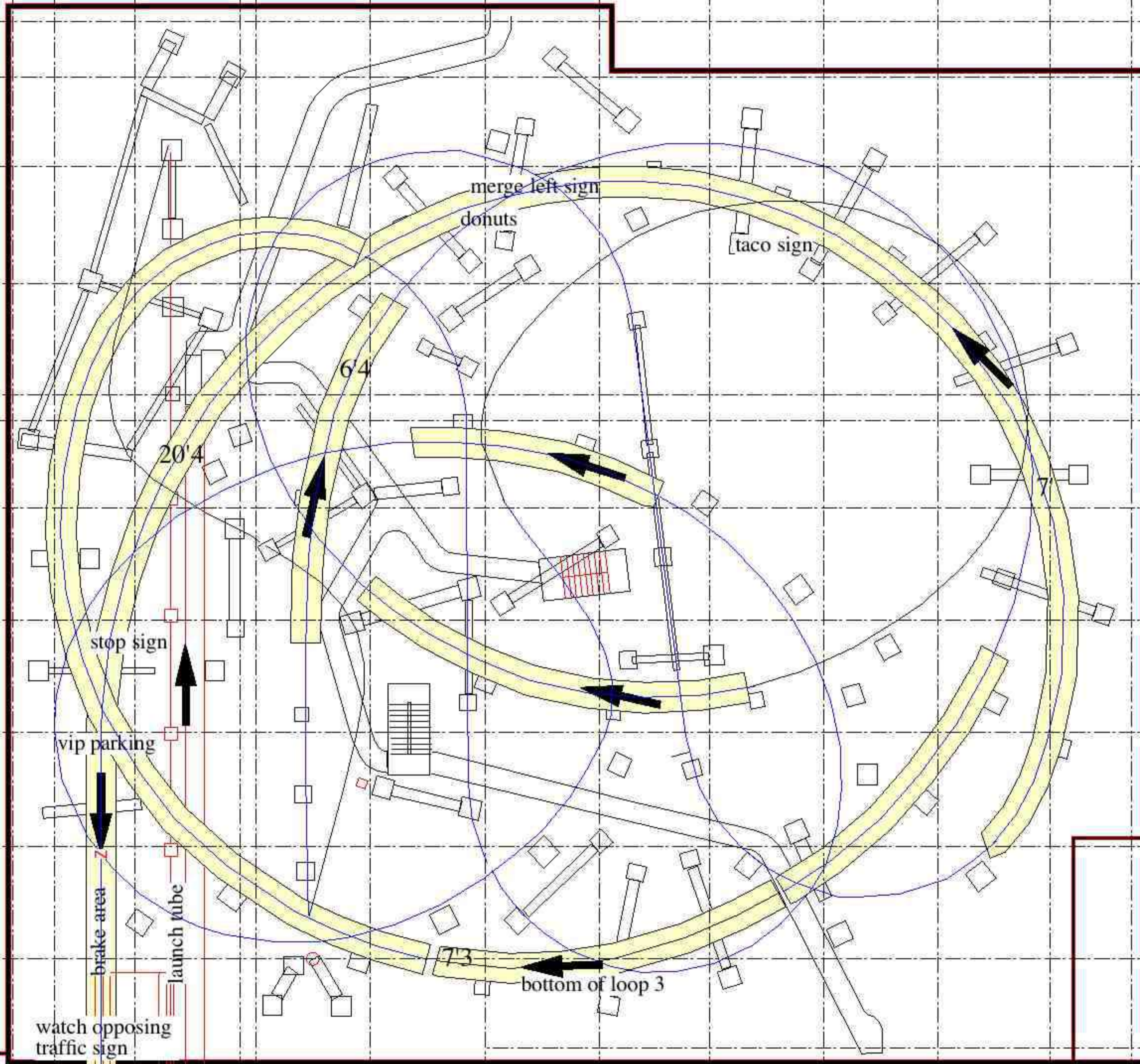
The Disney
Blueprint page

Date: 9/20/08 Scale: 1" = 20'

Florida/Disney hollywood studios/
Rock and RollerCoaster/Loading Building
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



S-20

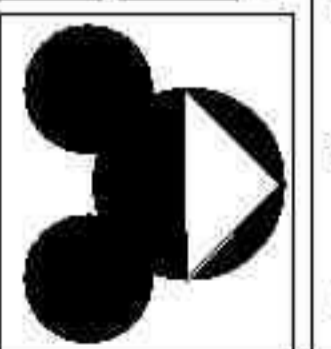


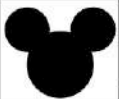
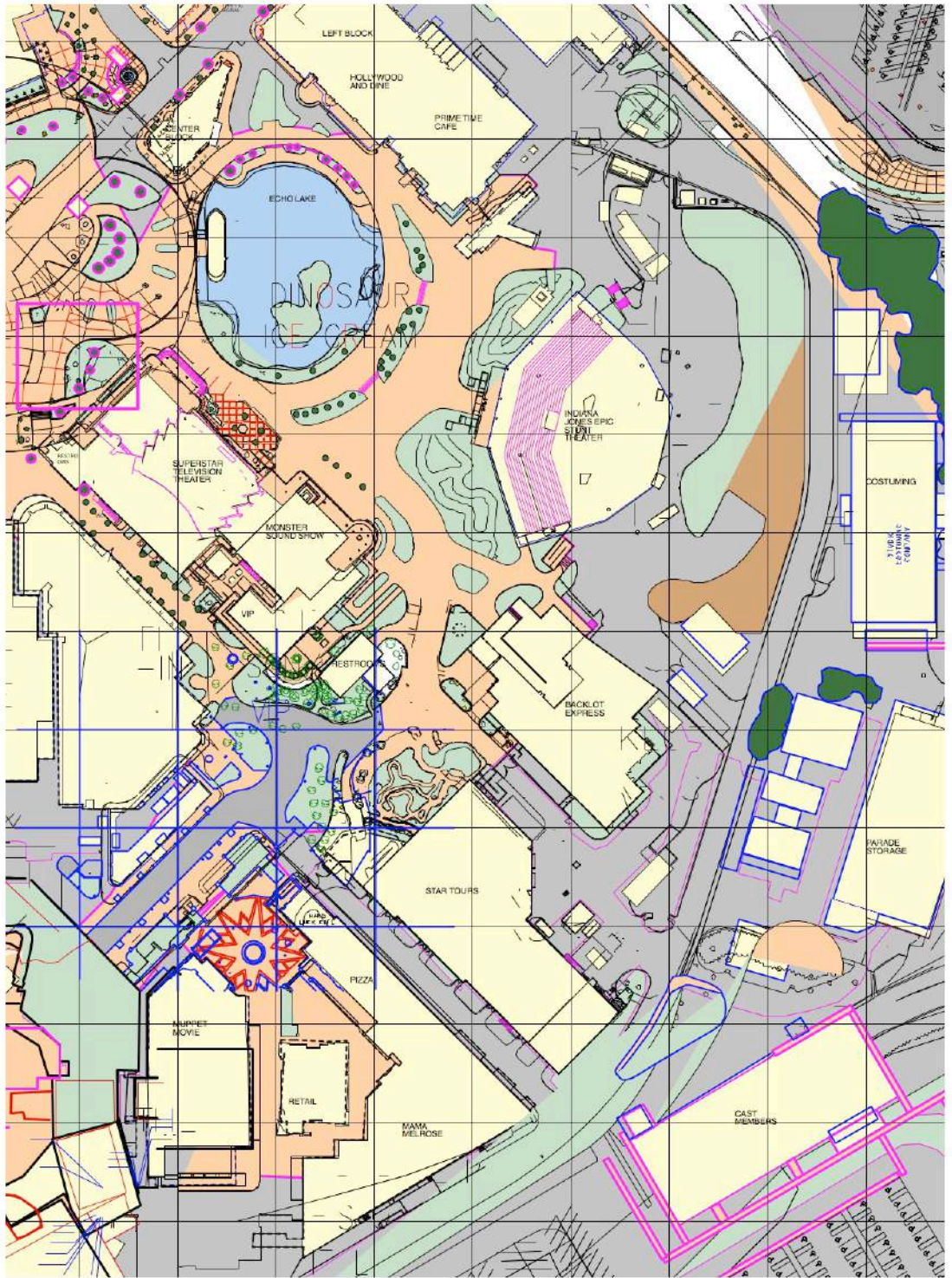
Bottom level 0'-20'

Date: 9/20/08

Scale: 1" = 20'

Florida/Disney hollywood studios/
Rock and RollerCoaster/Gravity Building/1st floor plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/





Date: 8/27/05

Scale:

Florida/ Disney MGM Studios

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

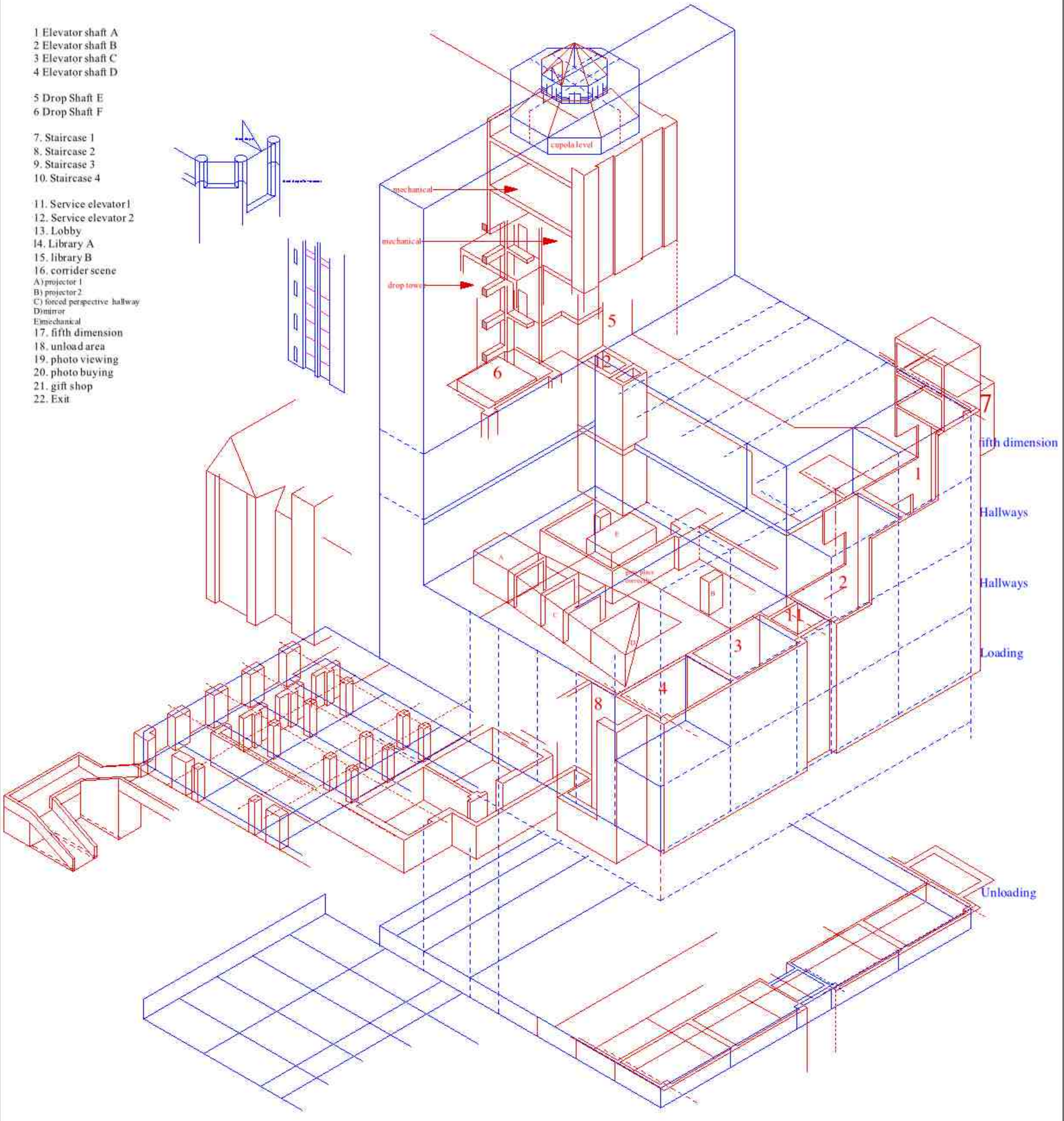
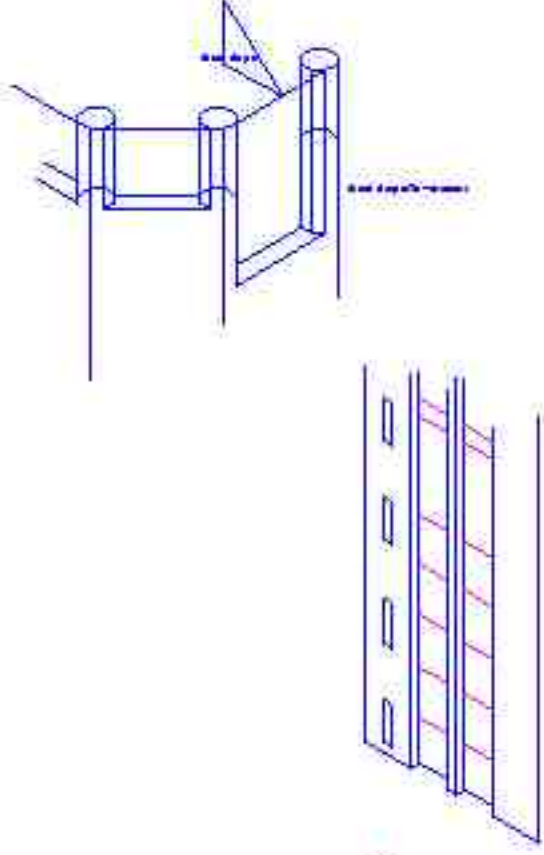


- 1 Elevator shaft A
- 2 Elevator shaft B
- 3 Elevator shaft C
- 4 Elevator shaft D

- 5 Drop Shaft E
- 6 Drop Shaft F

- 7. Staircase 1
- 8. Staircase 2
- 9. Staircase 3
- 10. Staircase 4

- 11. Service elevator 1
- 12. Service elevator 2
- 13. Lobby
- 14. Library A
- 15. library B
- 16. corridor scene
- A) projector 1
- B) projector 2
- C) forced perspective hallway
- D) mirror
- E) mechanical
- 17. fifth dimension
- 18. unload area
- 19. photo viewing
- 20. photo buying
- 21. gift shop
- 22. Exit



S-44

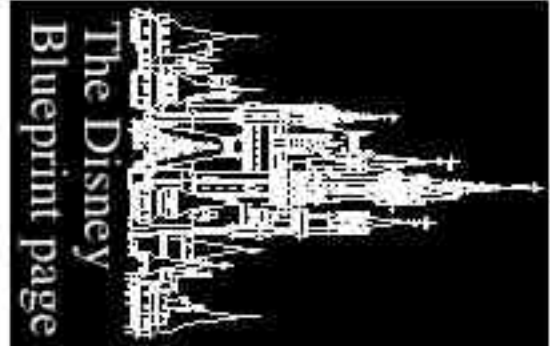
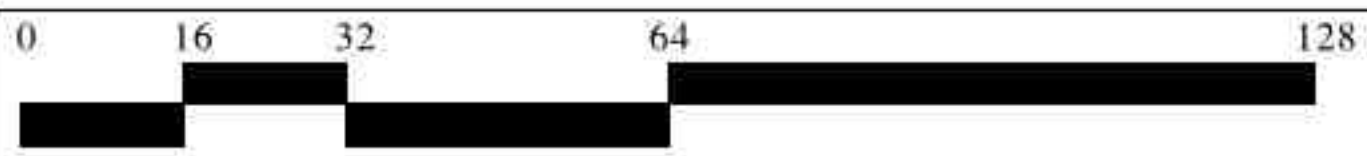


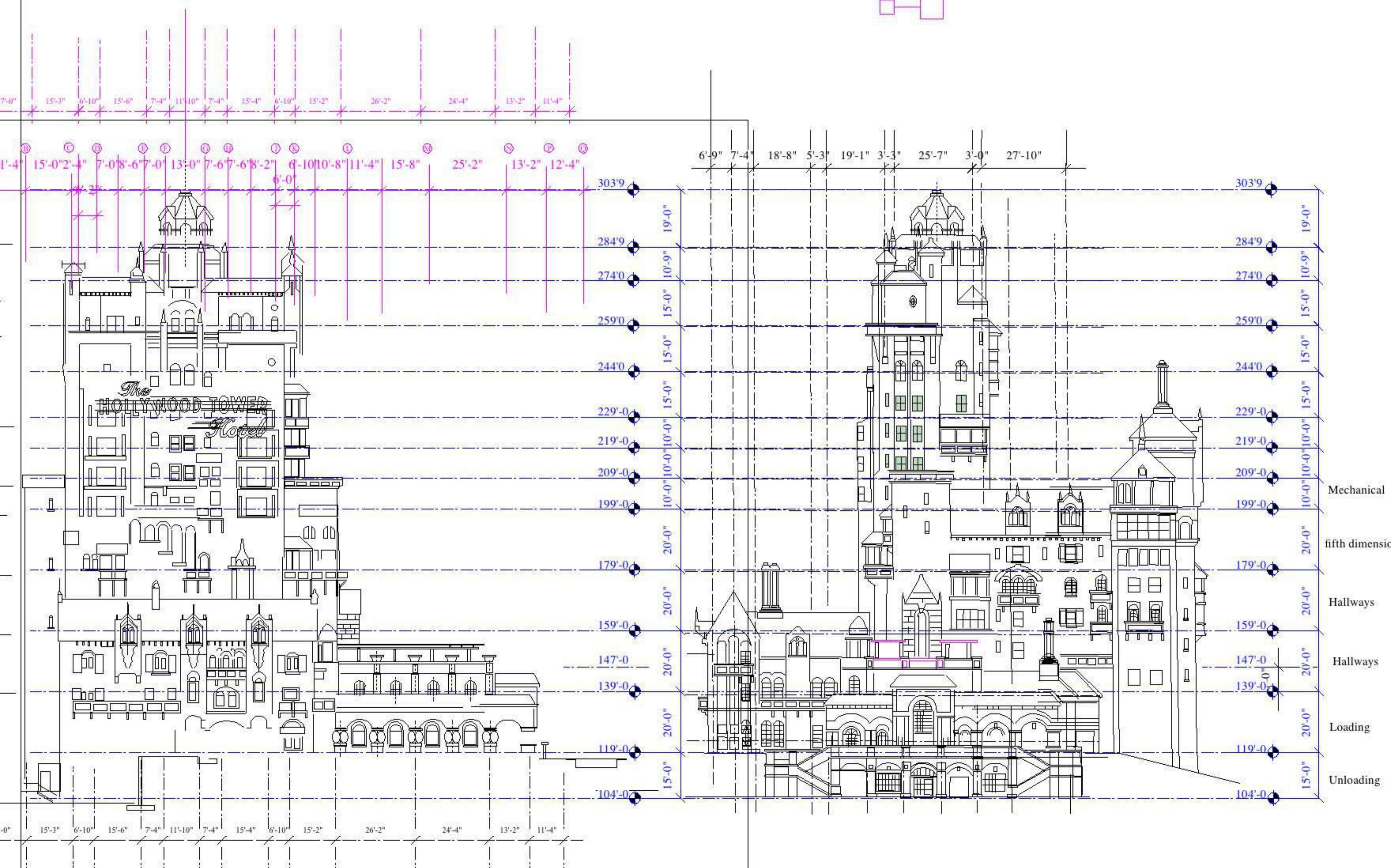
Date: 8/27/05

Scale: 1"=32'-0"

Florida/ Disney MGM Studios /Sunset Blvd
Tower Of Terror/ First Floor plan

www.groups.yahoo.com/groupdisneyworldmodelersclub/





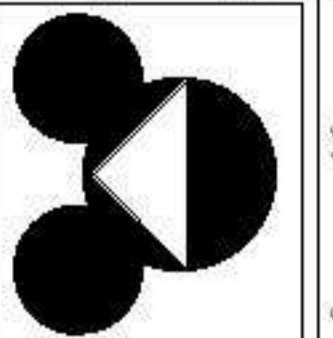
Mechanical
fifth dimension
Hallways
Hallways
Loading
Unloading

Date: 8/27/05

Scale: 1"=32'-0"

Florida/ Disney MGM Studios /Sunset Blvd
Tower Of Terror/ First Floor plan

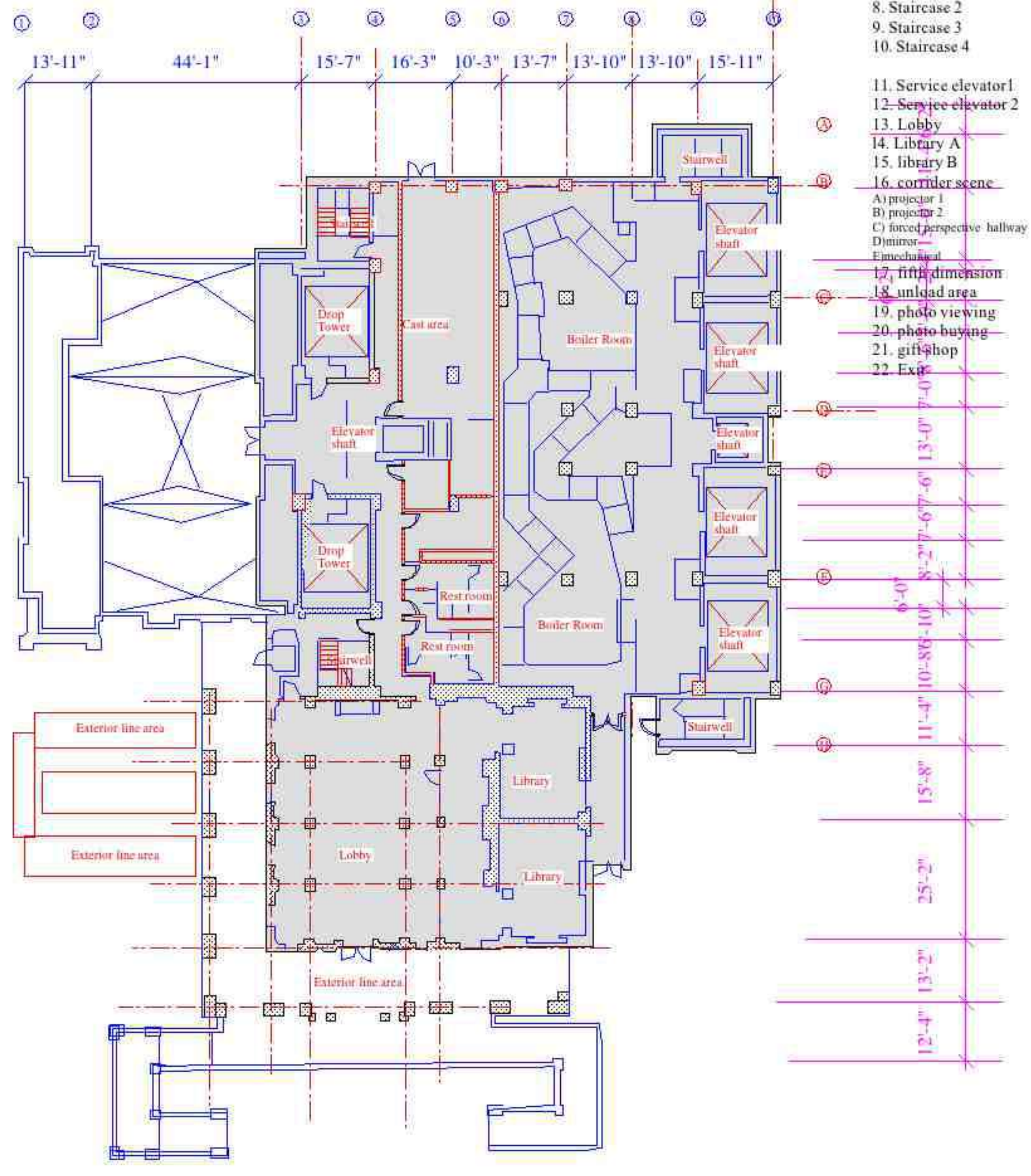
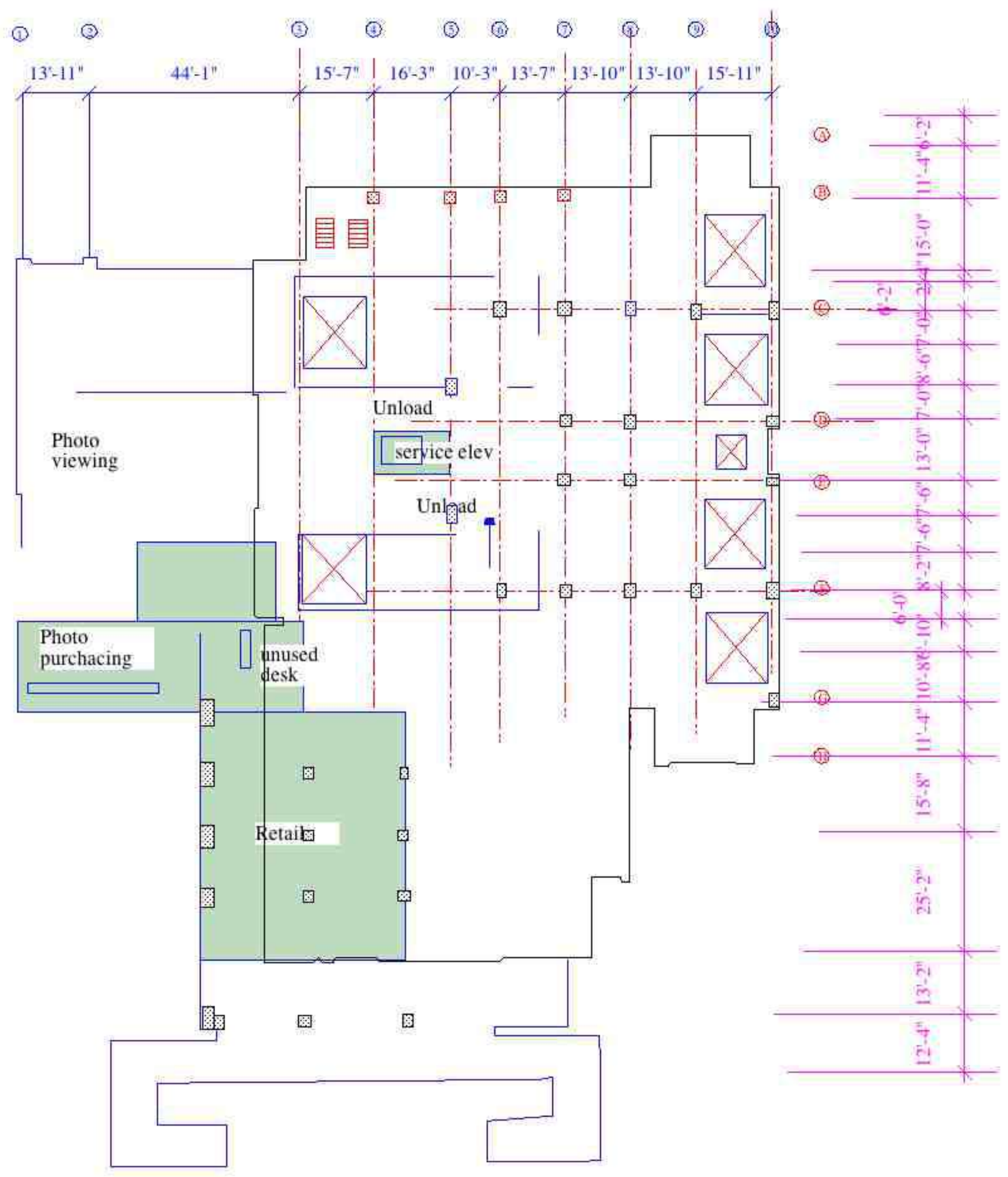
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelsclub/



S-43



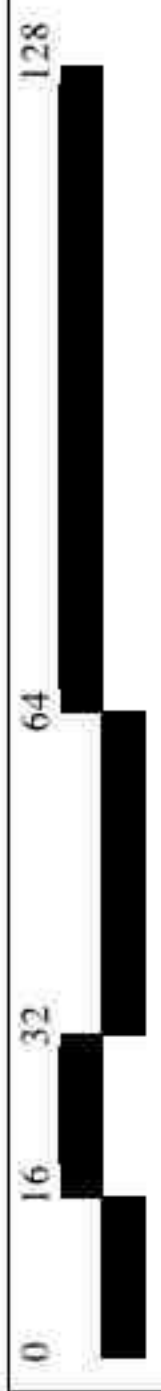
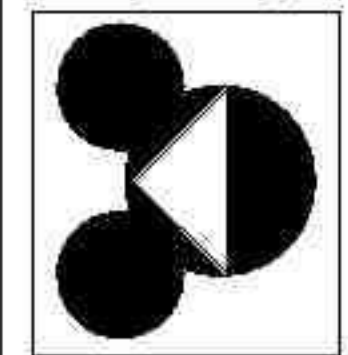
The Disney
Blueprint page



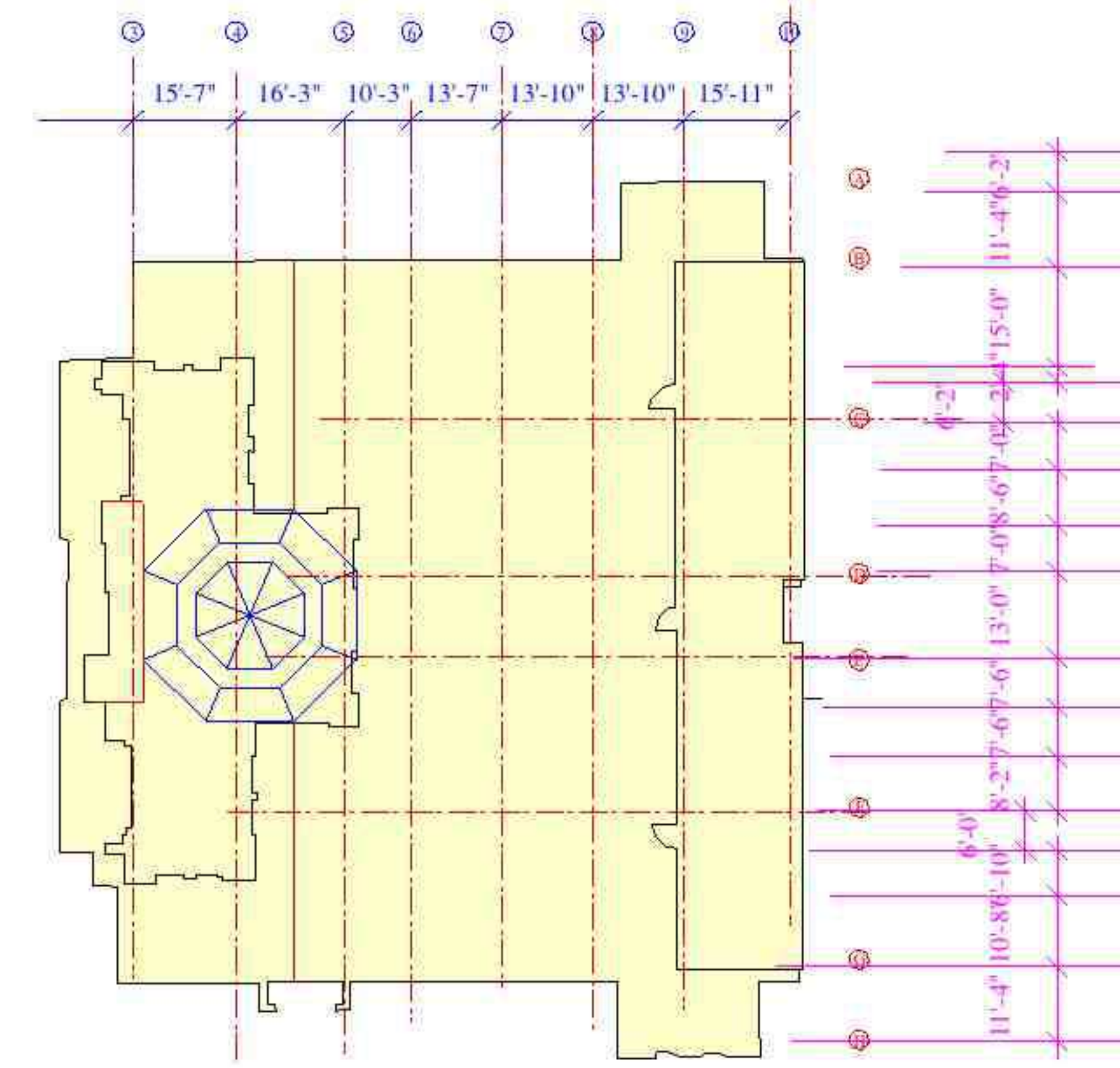
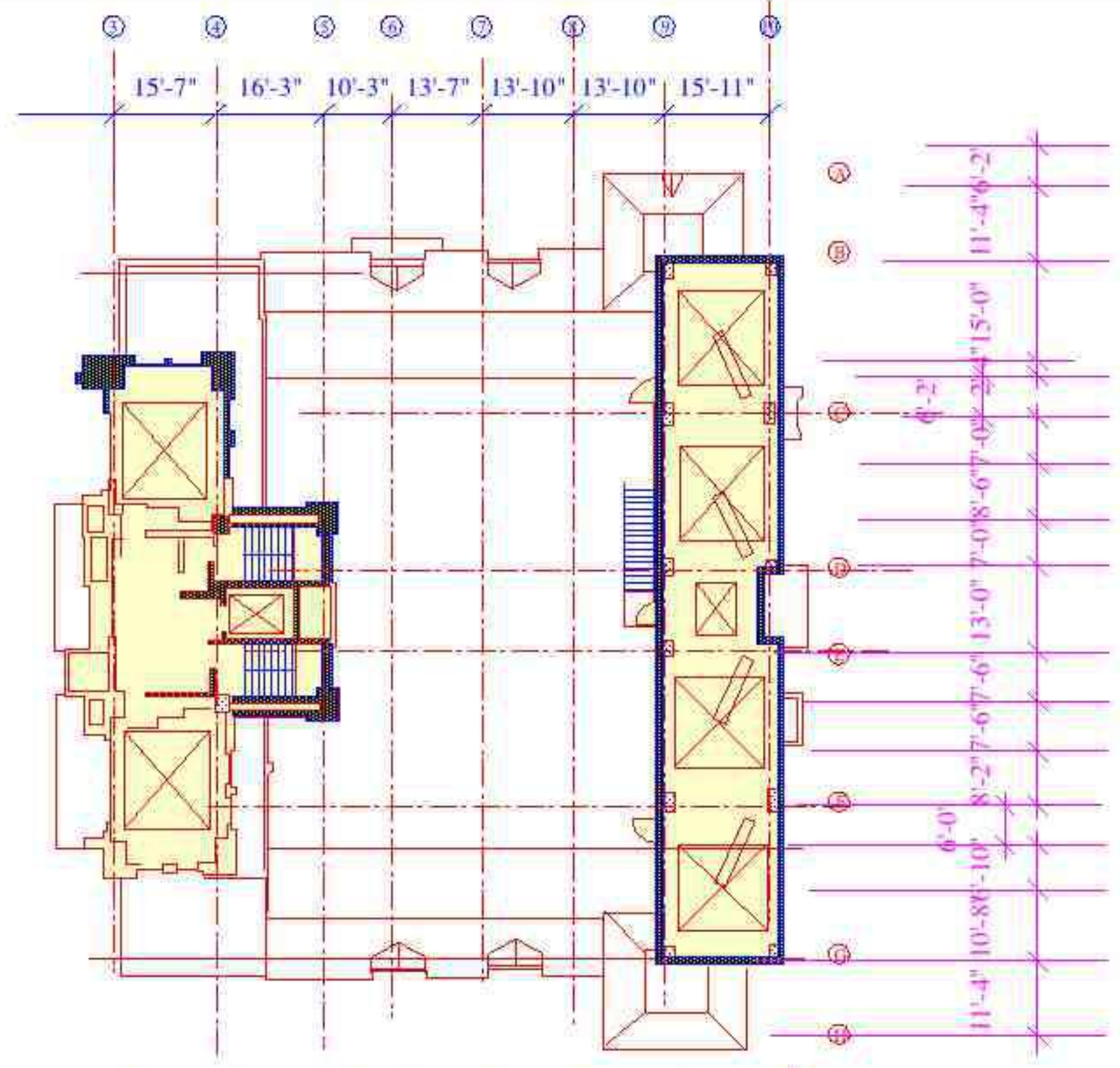
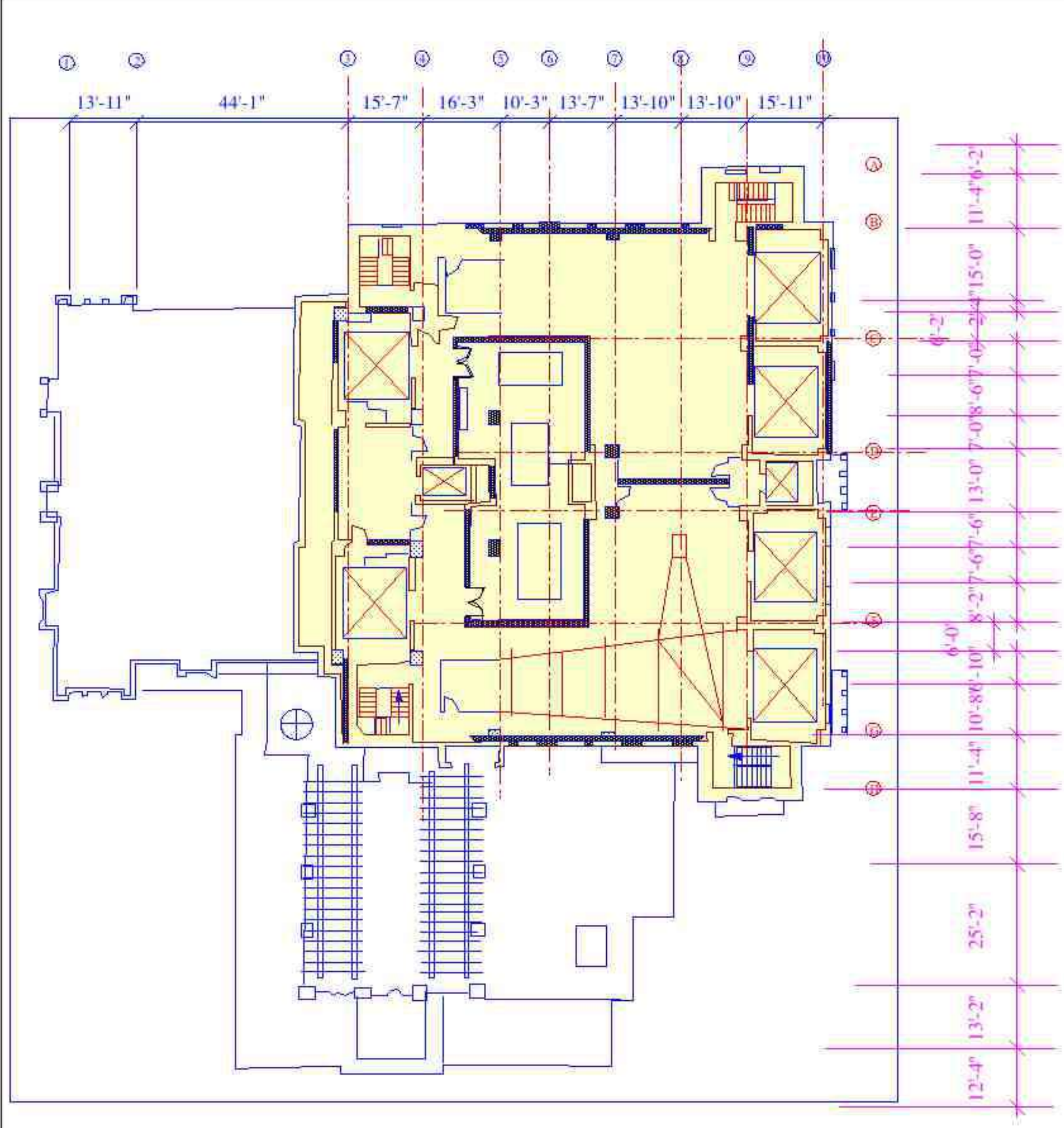
- 1 Elevator shaft A
- 2 Elevator shaft B
- 3 Elevator shaft C
- 4 Elevator shaft D
- 5 Drop Shaft E
- 6 Drop Shaft F
- 7. Staircase 1
- 8. Staircase 2
- 9. Staircase 3
- 10. Staircase 4
- 11. Service elevator 1
- 12. Service elevator 2
- 13. Lobby
- 14. Library A
- 15. library B
- 16. corridor scene
- A) projector 1
- B) projector 2
- C) forced perspective hallway
- D) mirror
- E) mechanical
- 17. fifth dimension
- 18. unload area
- 19. photo viewing
- 20. photo buying
- 21. gift shop
- 22. Exit

Date: 8/27/05 Scale: 1"=32'-0"

Florida/ Disney MGM Studios /Sunset Blvd
Tower Of Terror/ First Floor plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



S-41



- 1 Elevator shaft A
- 2 Elevator shaft B
- 3 Elevator shaft C
- 4 Elevator shaft D

- 5 Drop Shaft E
- 6 Drop Shaft F

- 7 Staircase 1
- 8 Staircase 2
- 9 Staircase 3
- 10 Staircase 4

- 11 Service elevator 1
- 12 Service elevator 2
- 13 Lobby
- 14 Library A
- 15 library B
- 16 corridor scene
- A) projector 1
- B) projector 2
- C) forced perspective hallway
- D) mirror
- E) mechanical
- 17. fifth dimension
- 18. unload area
- 19. photo viewing
- 20. photo buying
- 21. gift shop
- 22. Exit



Date: 8/27/05 Scale: 1"=32'-0"

Florida/ Disney MGM Studios /Sunset Blvd
Tower Of Terror/ Upper Floor Plans
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

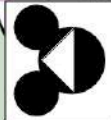


The Disney
Blueprint page

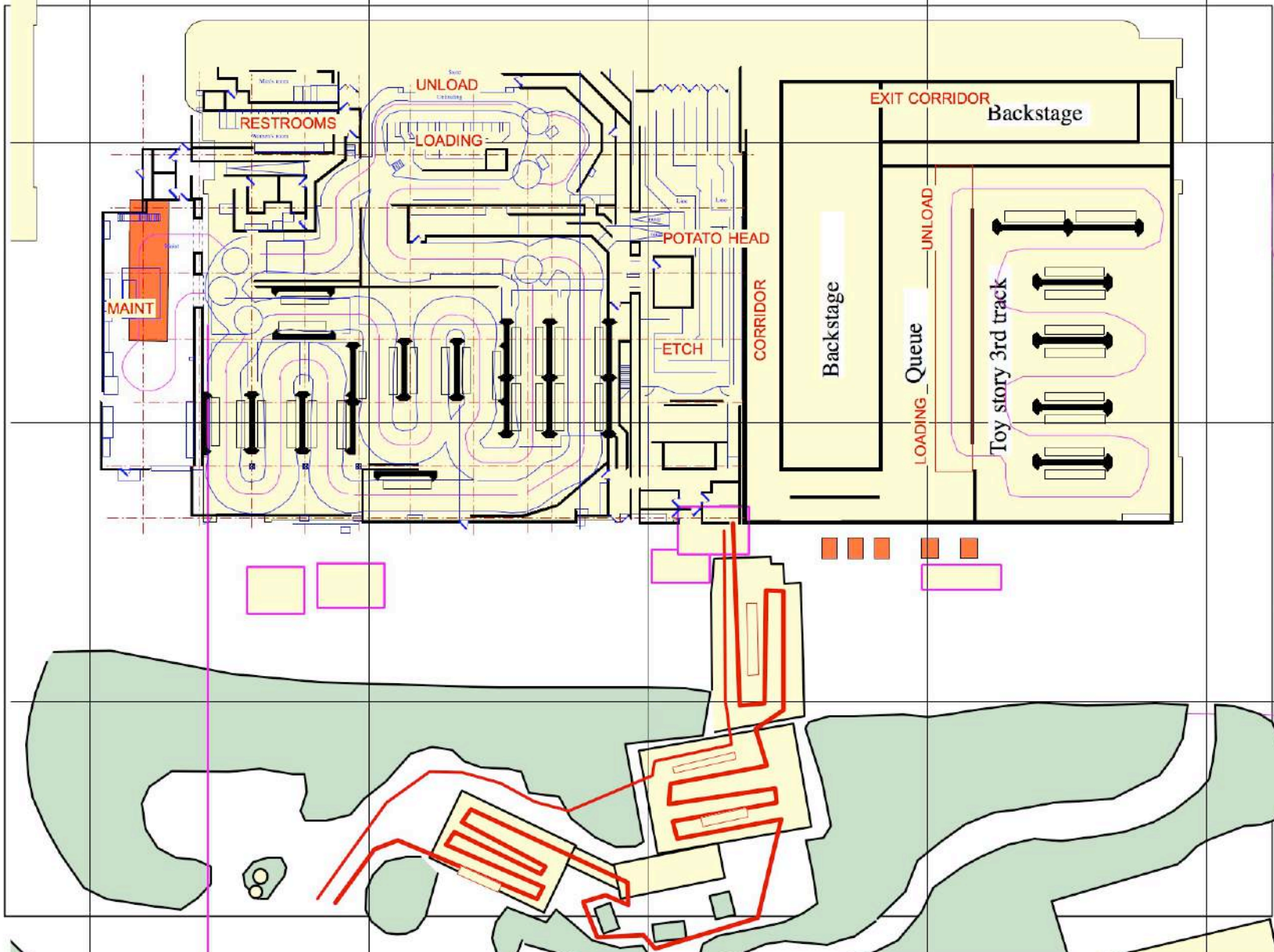
Date: 8/27/05 Scale: 1"=32'-0"

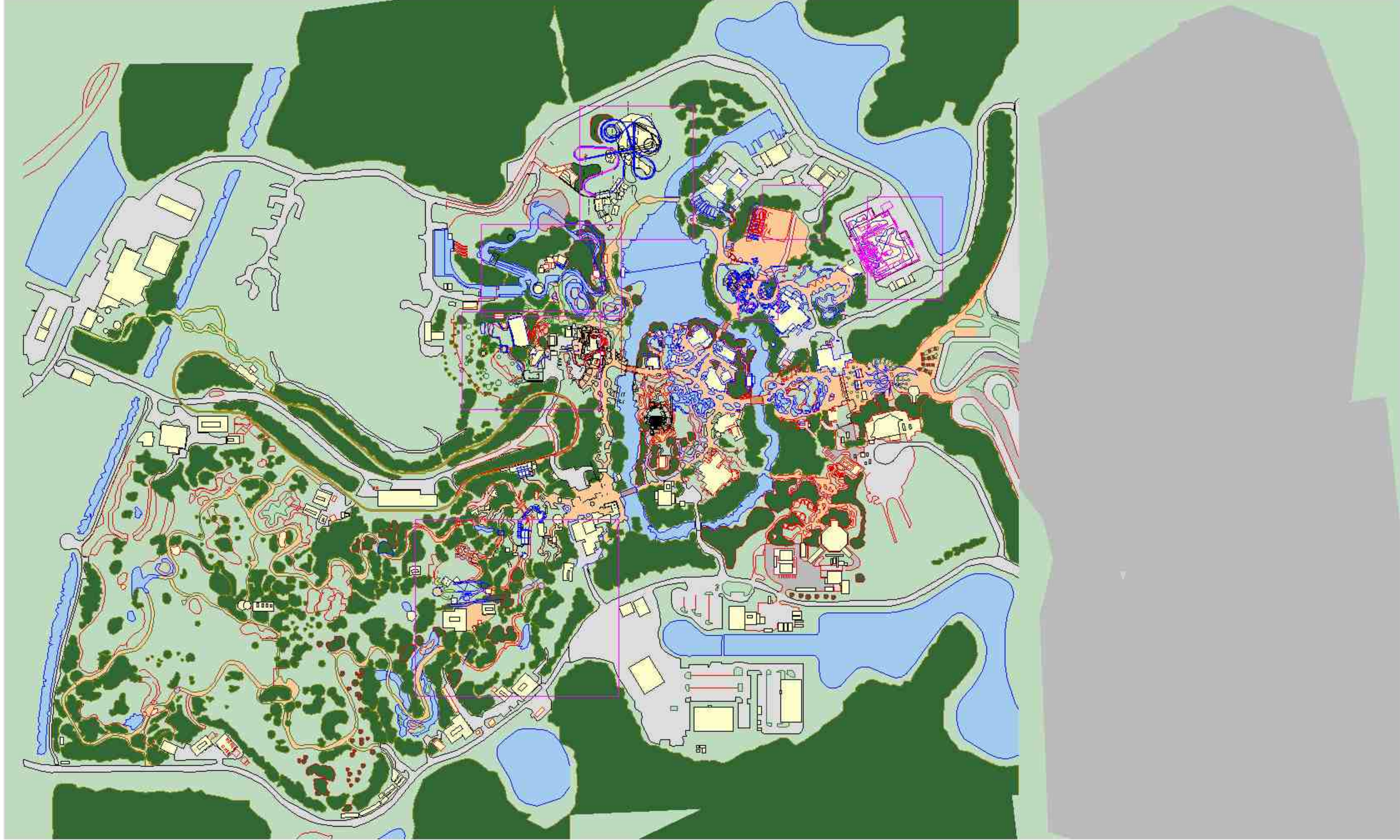
Florida/ Disney MGM Studios
Animation Building Ground Floor Plan

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelsclub/



S-33



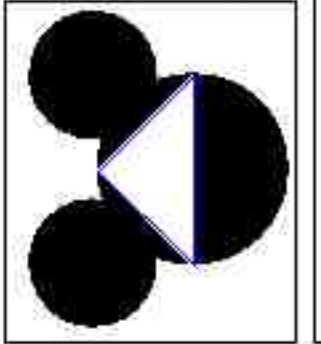


The Disney
Blueprint page

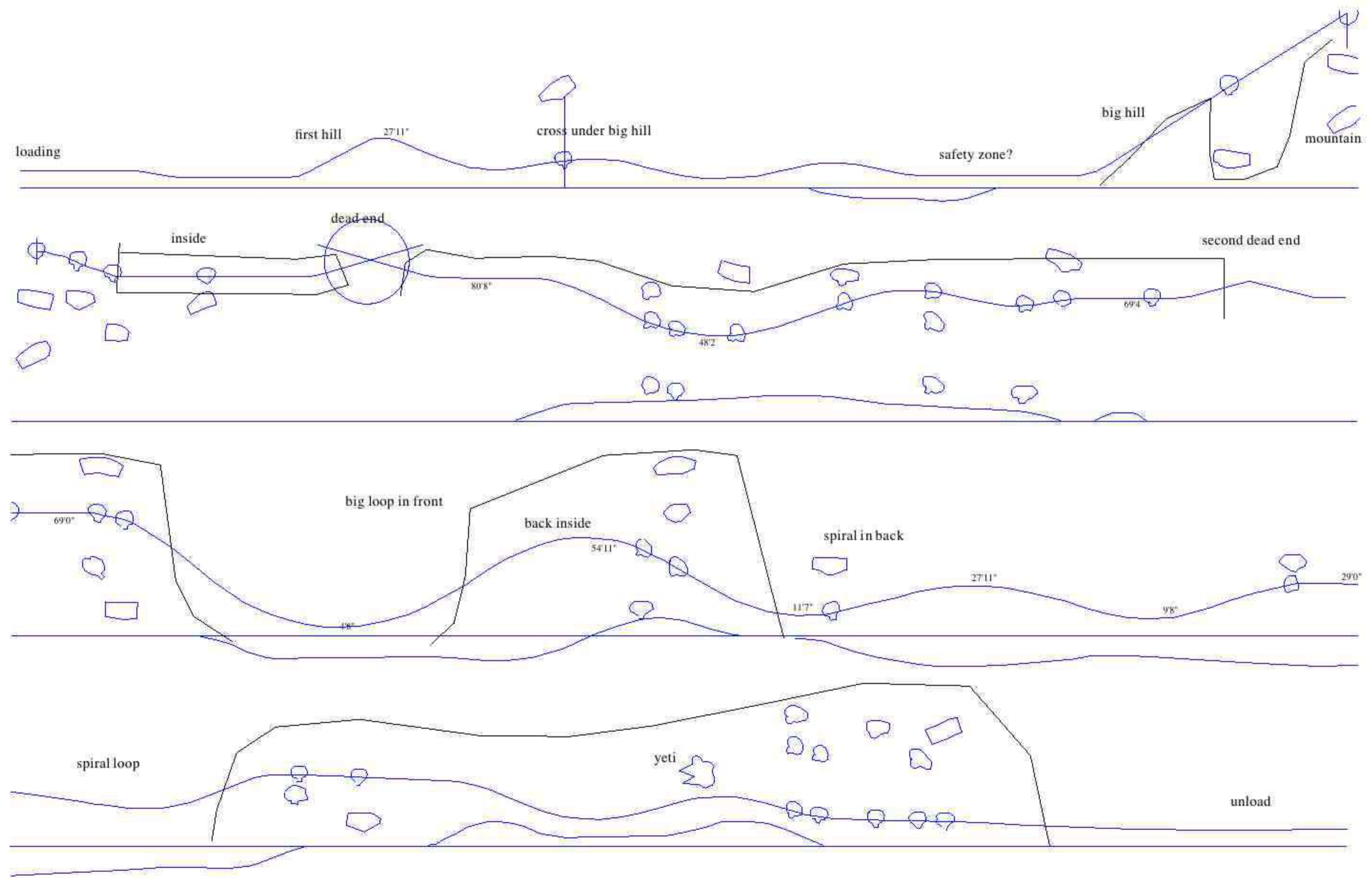
Date: 8/27/05 Scale: 1"=500'-0"

Florida/ Animal kingdom/ Site Plan

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



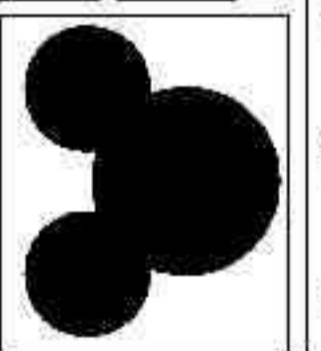
A-1

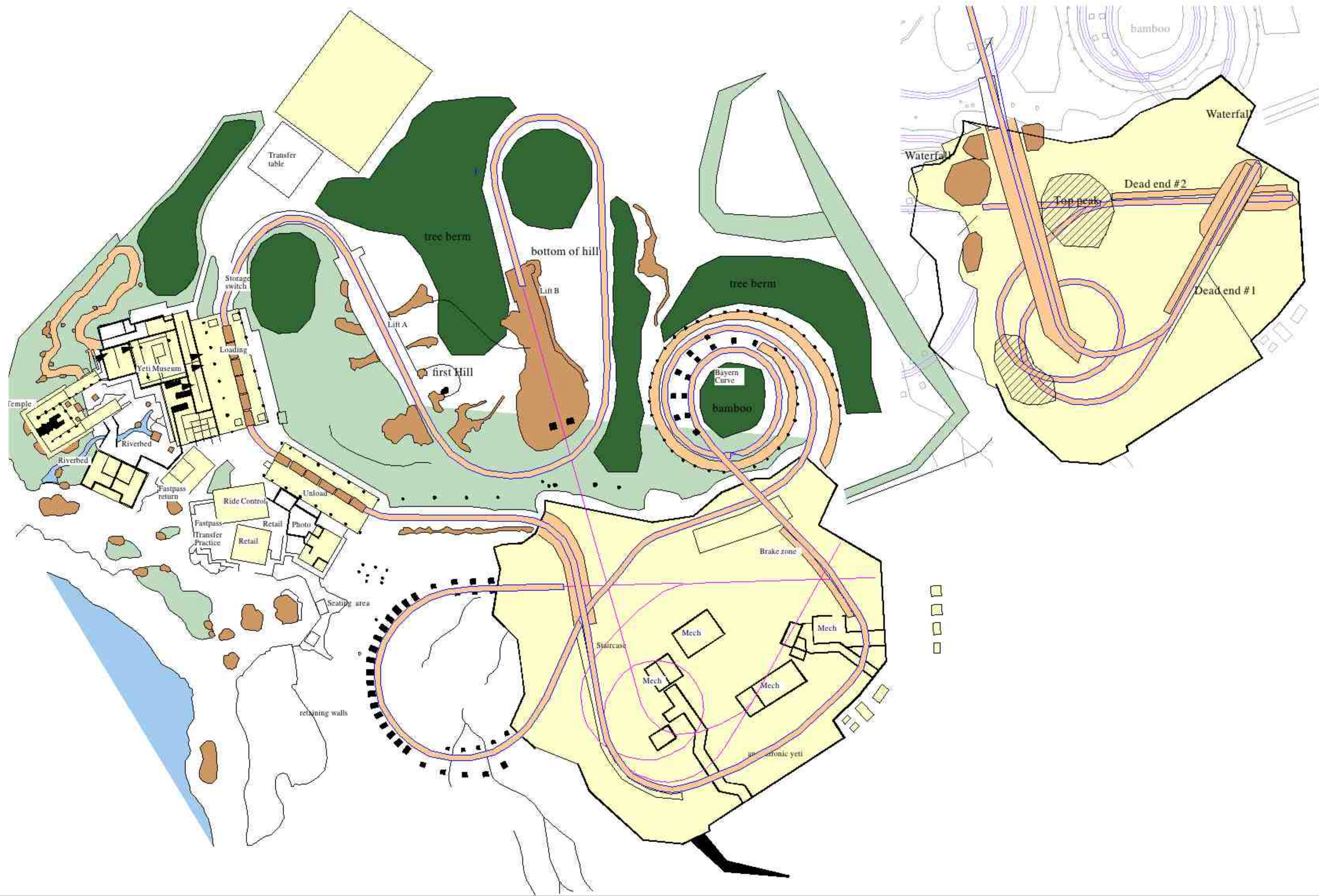
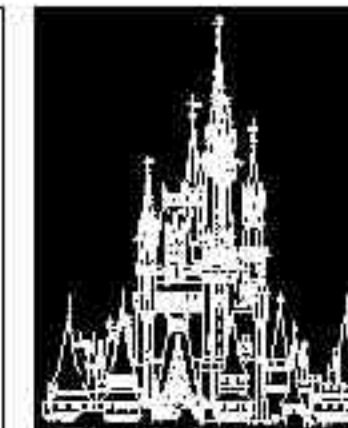


Scale: 1"=64'

Date: 9/20/08

Florida/Disney hollywood studios/
Rock and RollerCoaster/Gravity Building/1st floor plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/

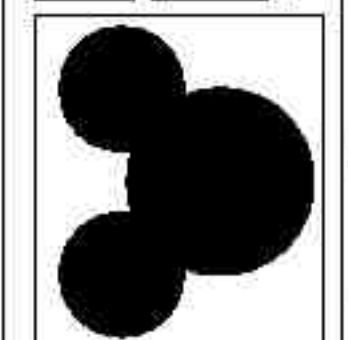


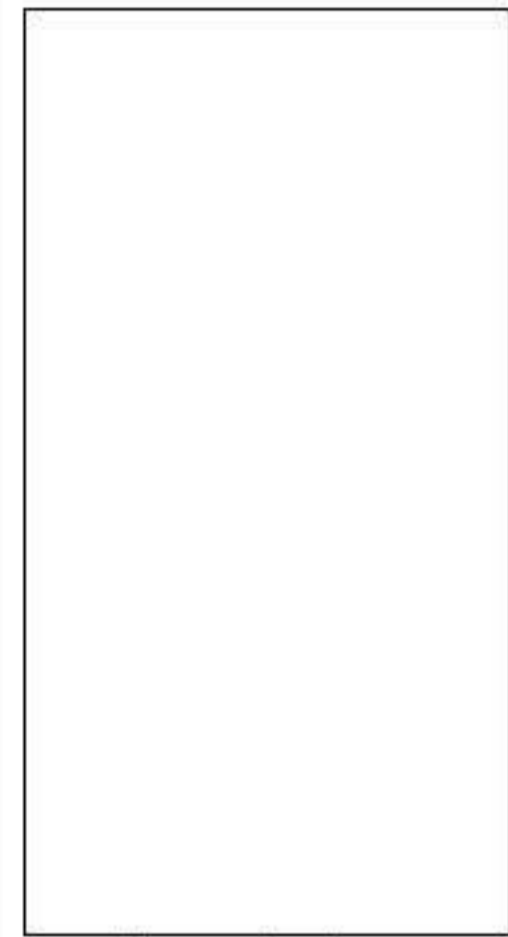
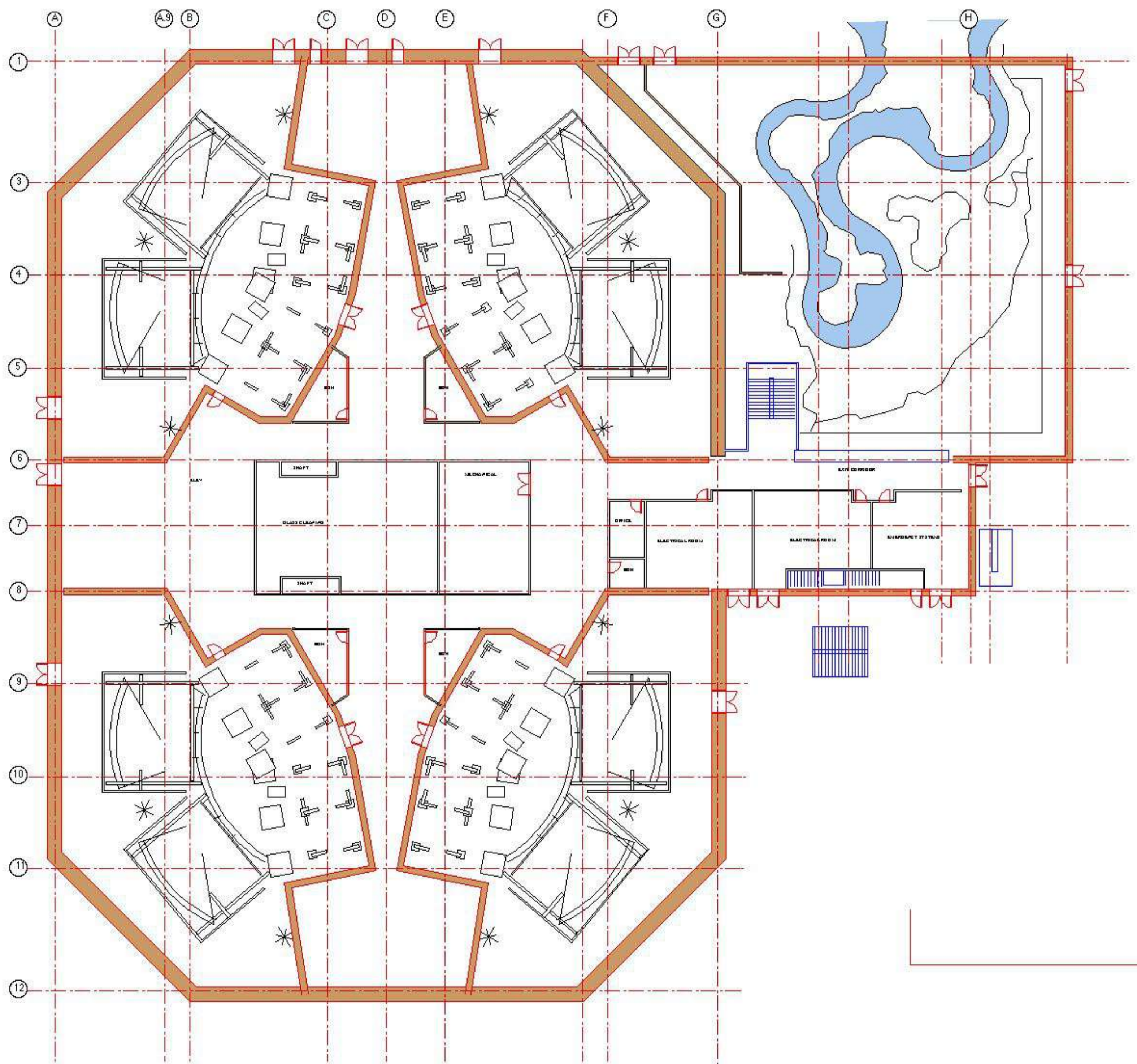


Scale: 1"=64'

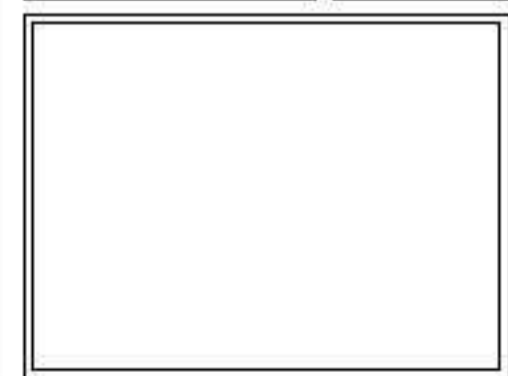
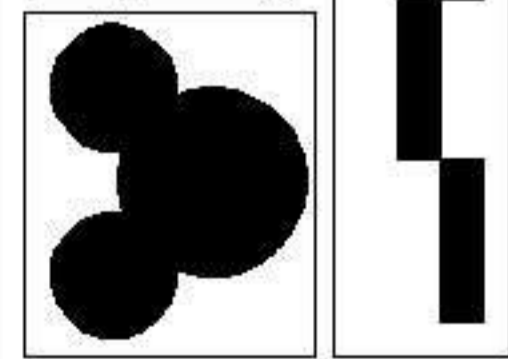
Date: 9/20/08

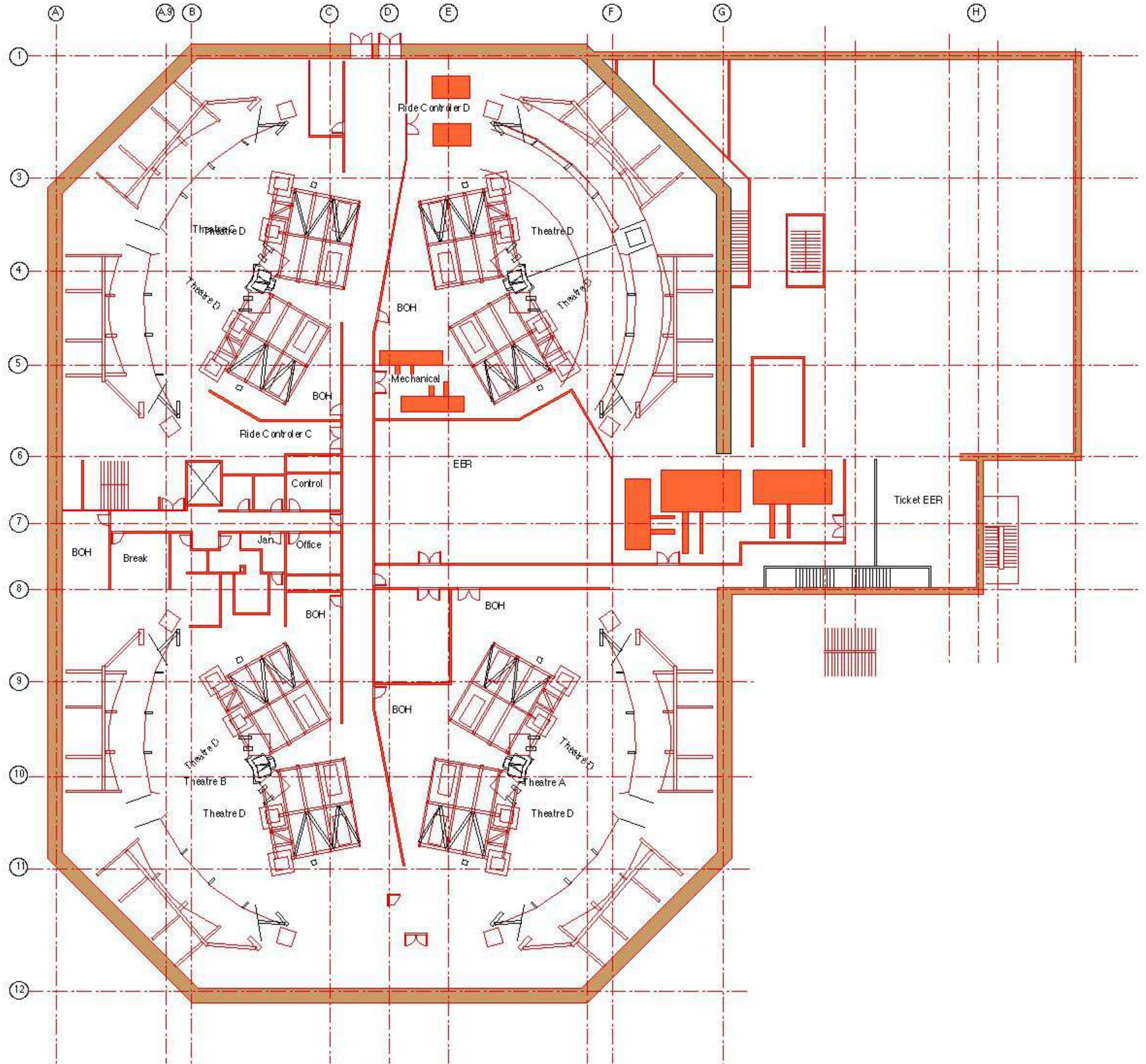
Florida/Disney hollywood studios/
Rock and RollerCoaster/Gravity Building/1st floor plan
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/





Date: 8/27/05
 Scale:
 Florida
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelsclub/

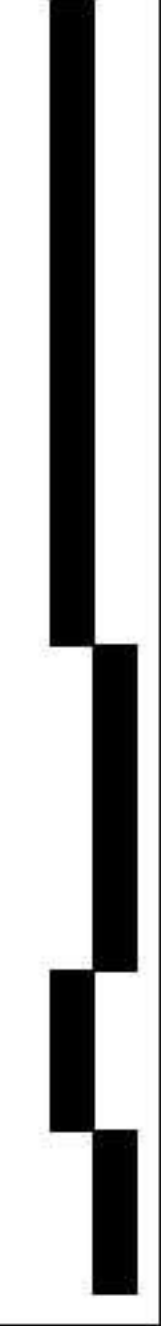
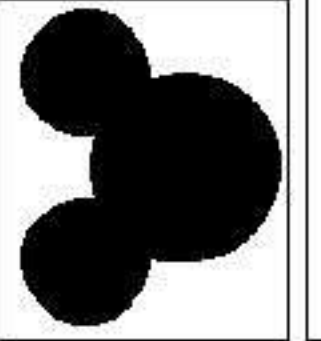




Date: 8/27/05

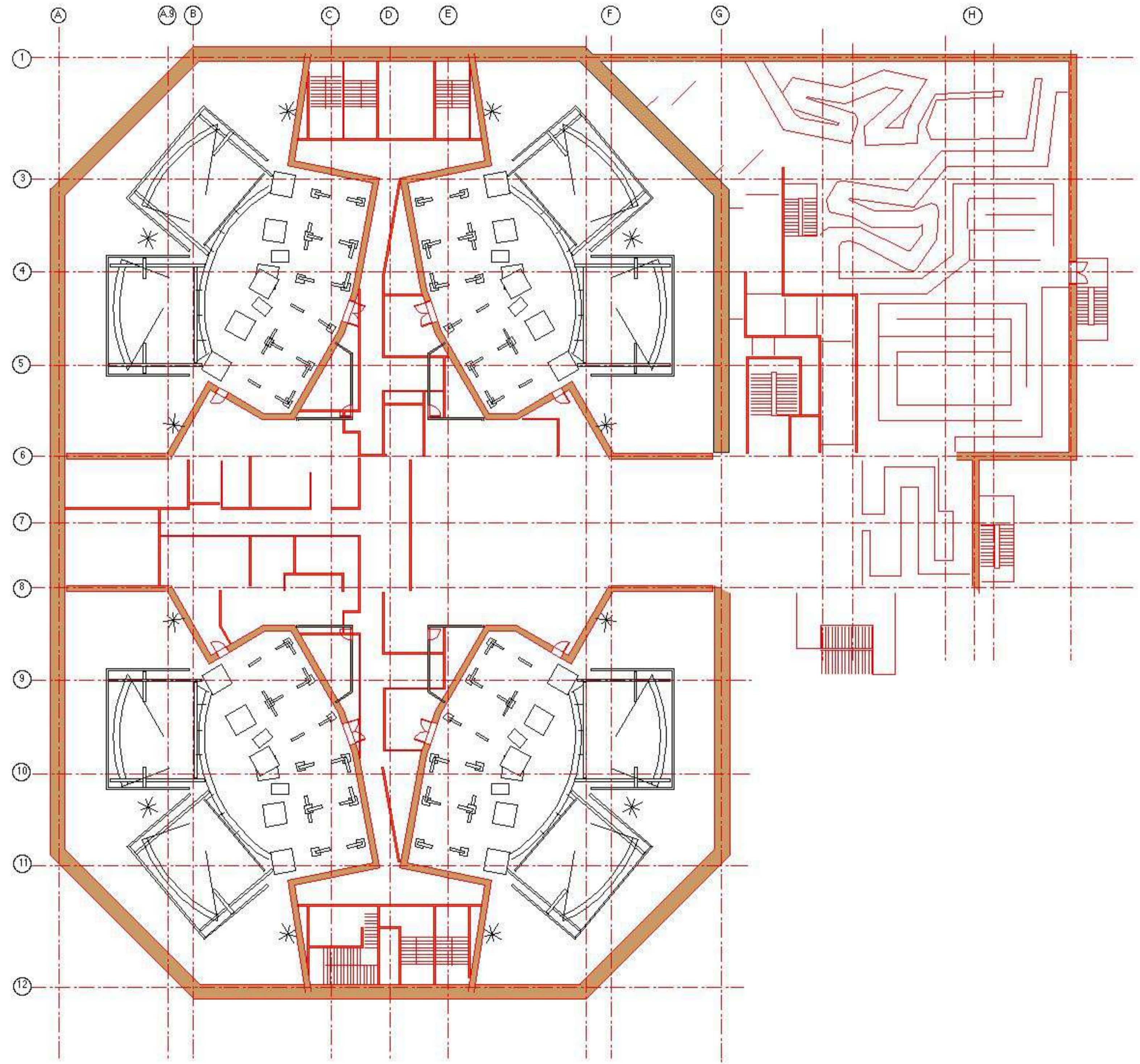
Scale:

Florida
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelsclub/

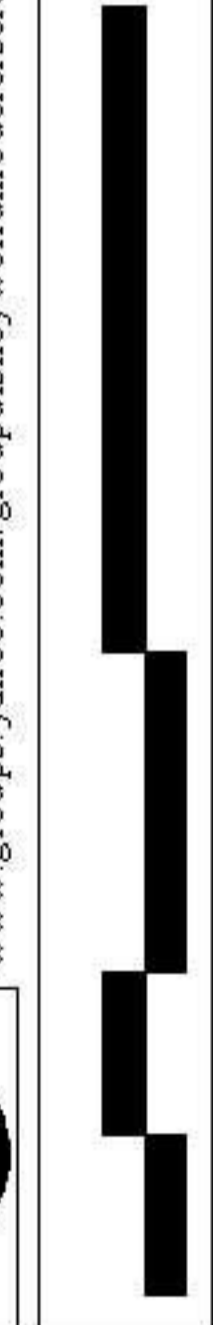
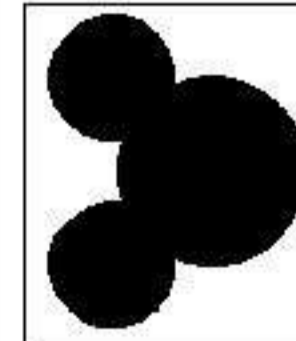


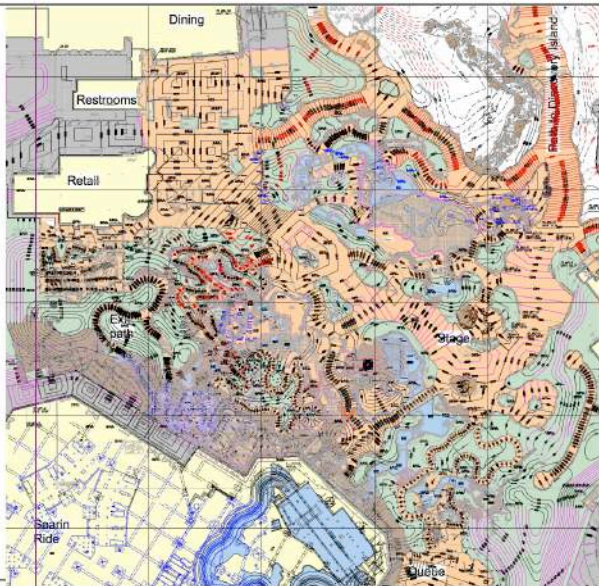


The Disney
Blueprint page



Date: 8/27/05
Scale:
Florida/
www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/





Scale:

Date: 8/27/05

PL0327

www.gpsg.com/proplanyworld/index.html

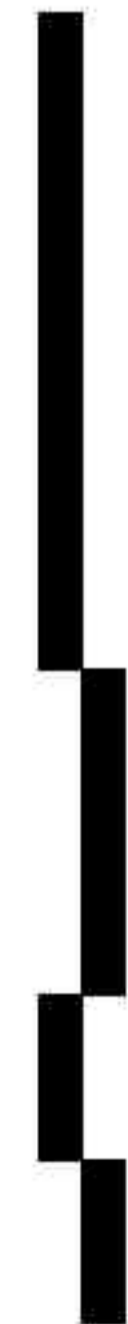
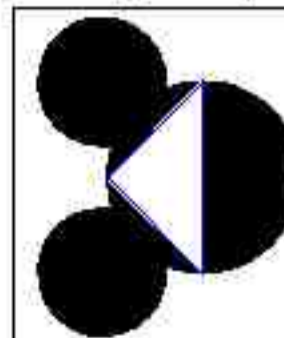




Date: 8/27/05 Scale: 1"=500'-0"

Florida/ Animal kingdom/ Site Plan

www.groups.yahoo.com/group/disneyworldmodelersclub/



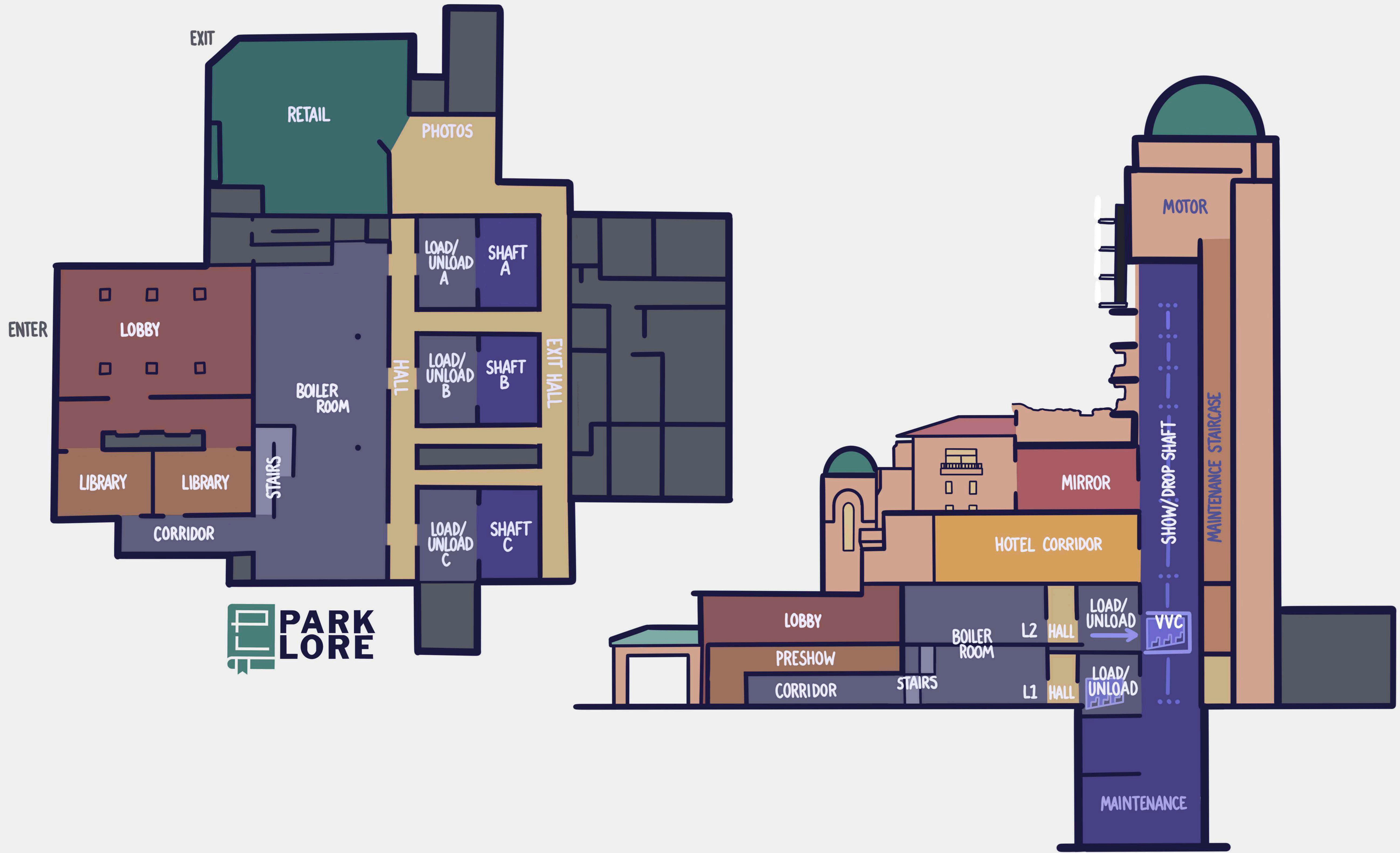
A-1

Anexo B - Diagramas site ParkLore



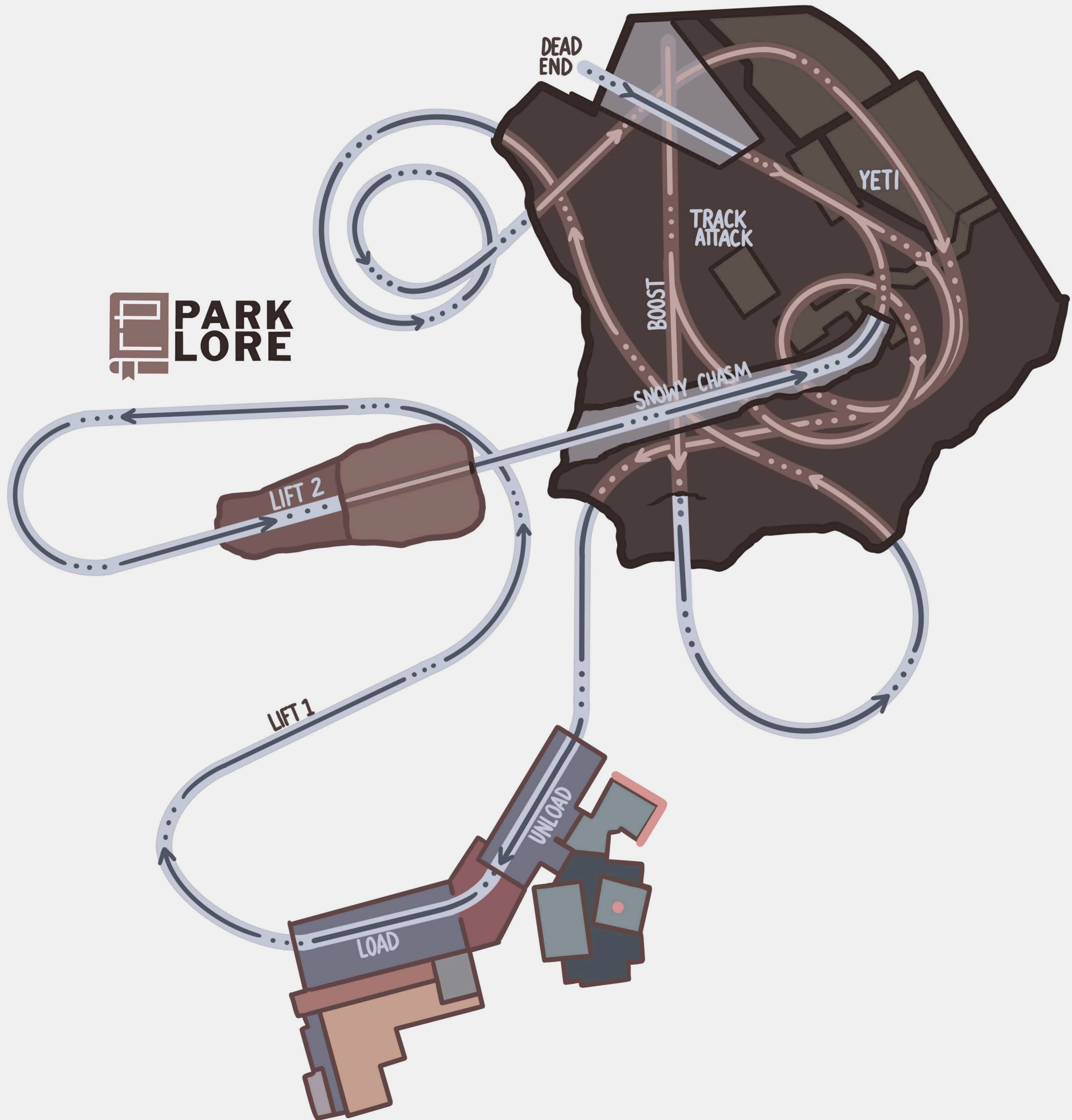
 **PARK
LORE**

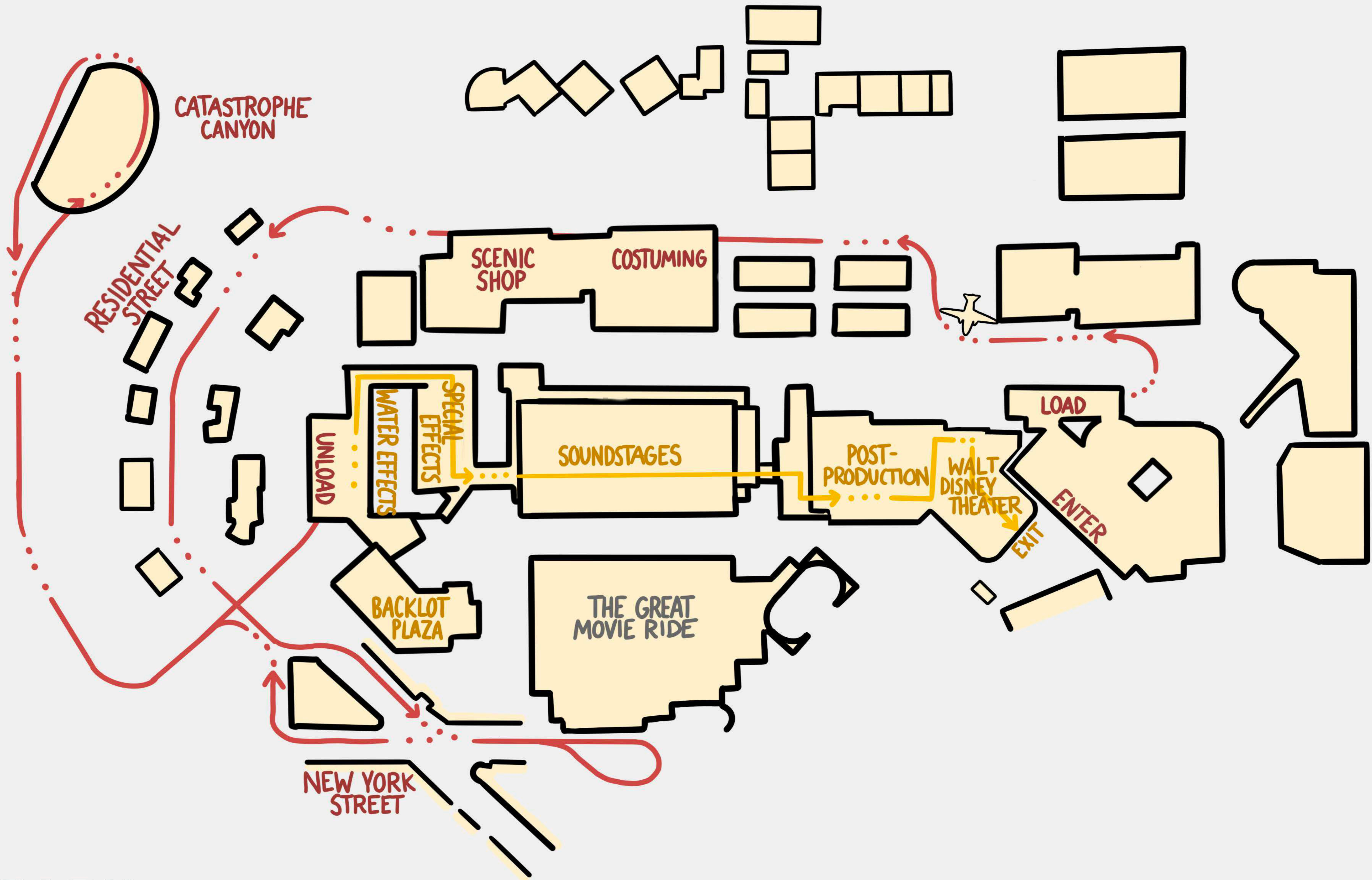


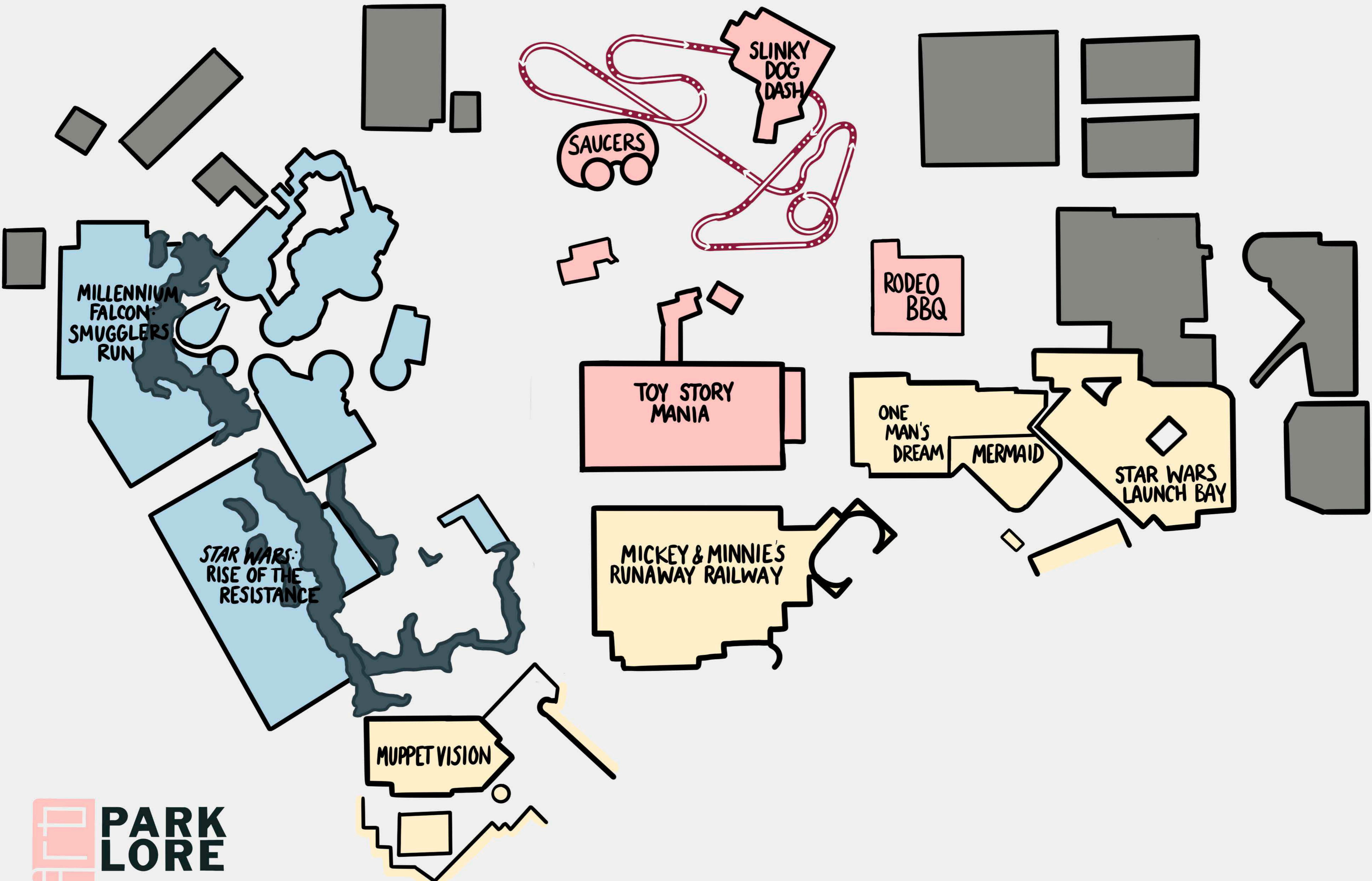


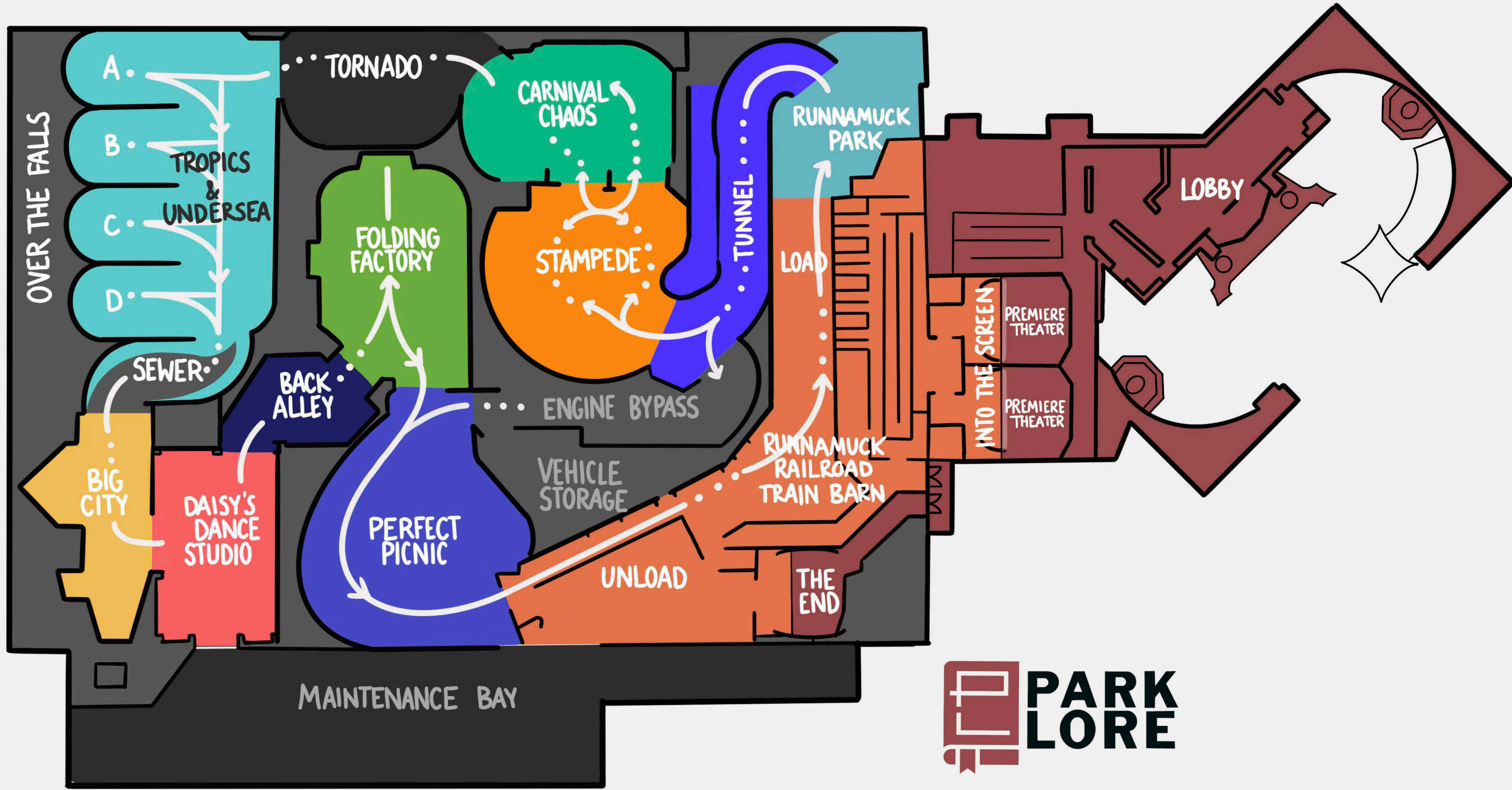

**PARK
LORE**

**PARK
LORE**

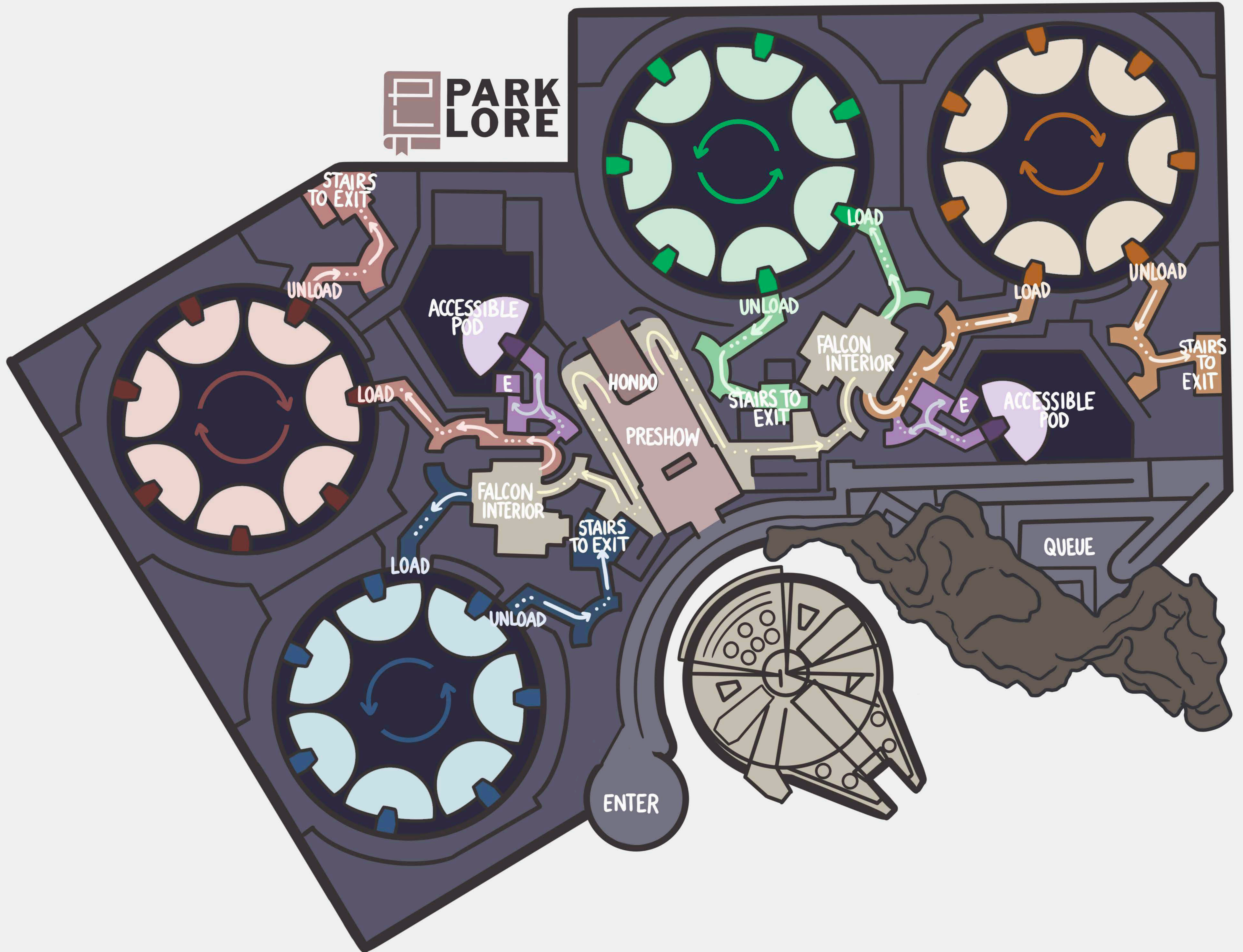




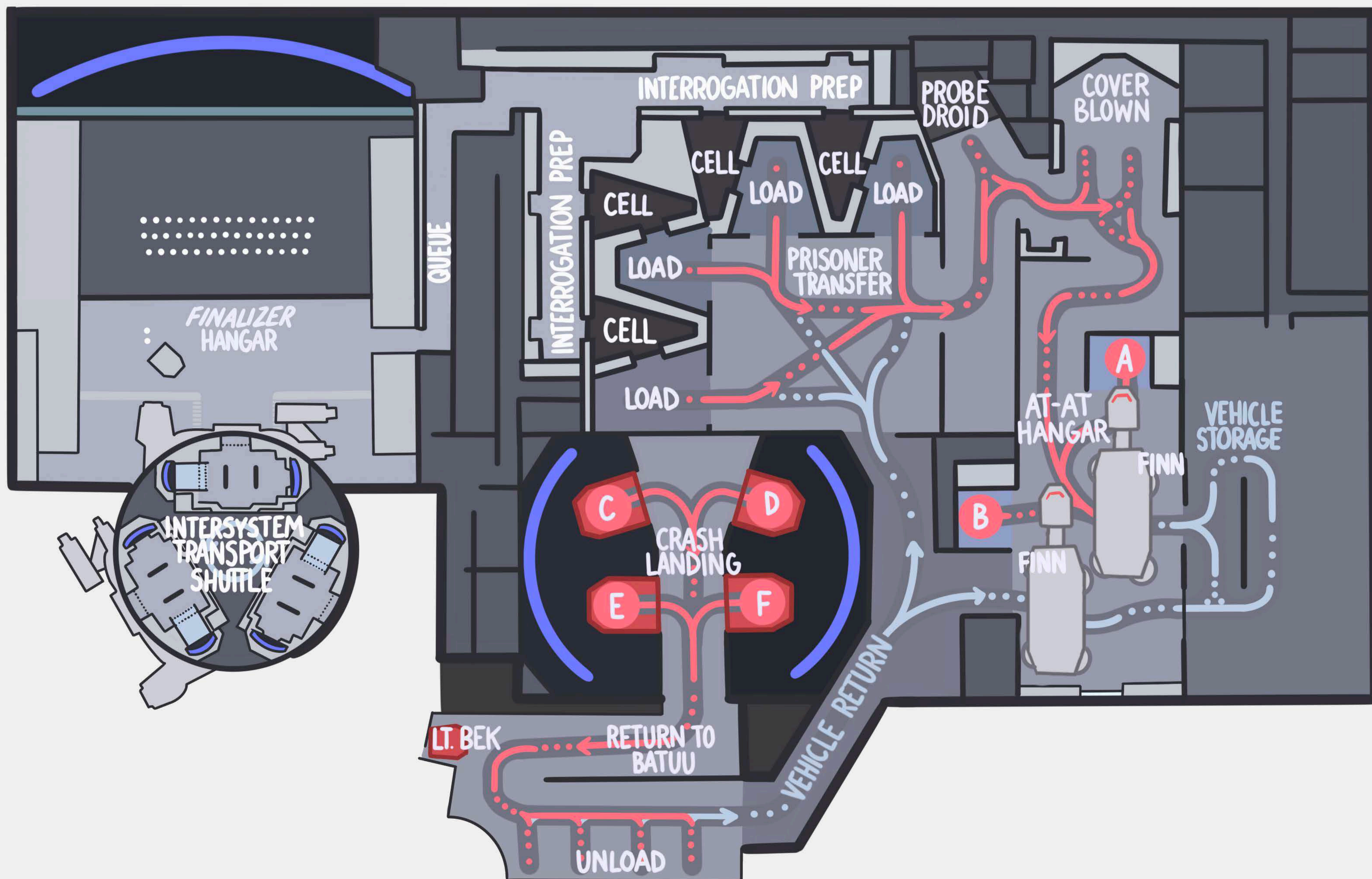
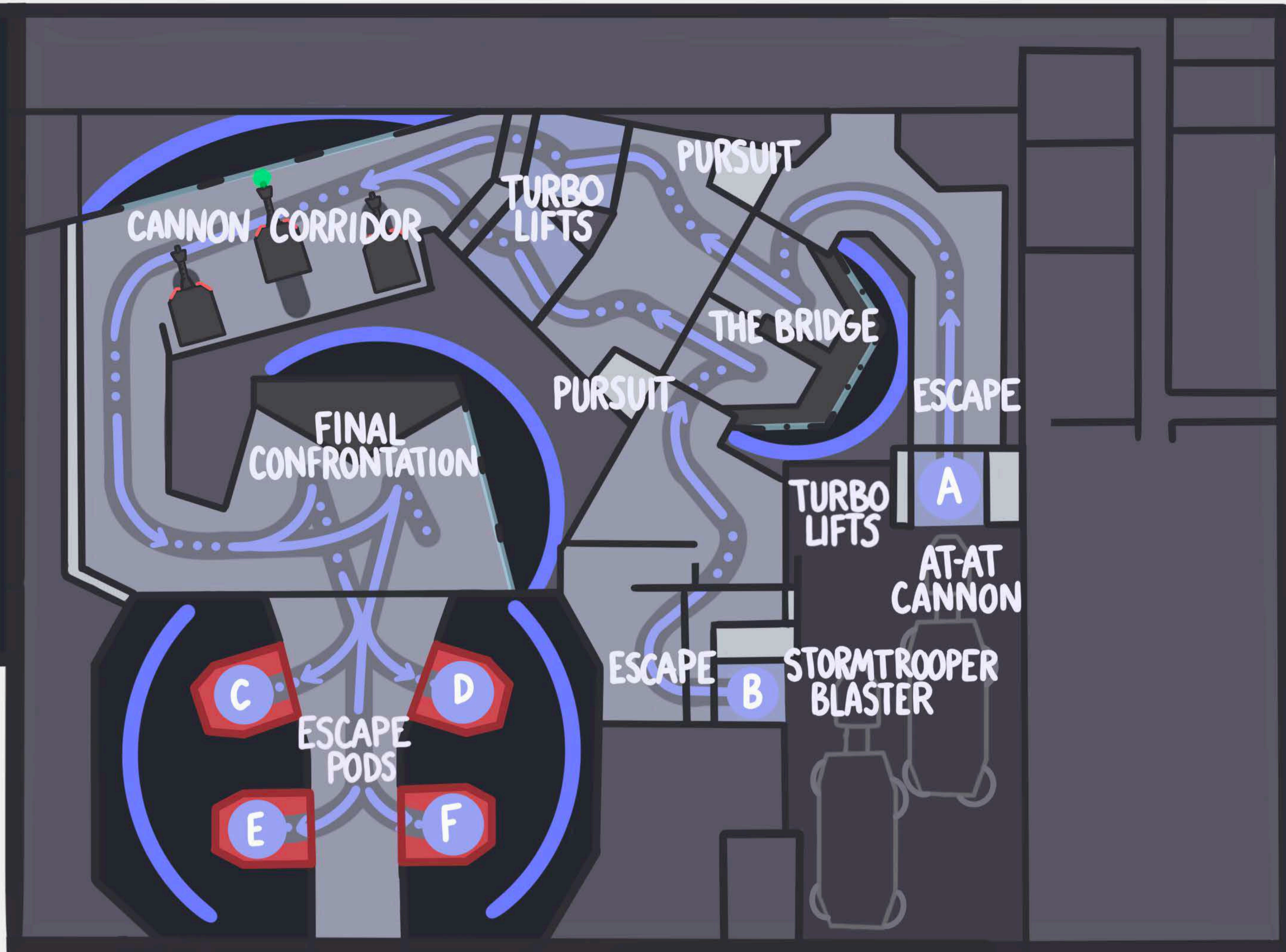


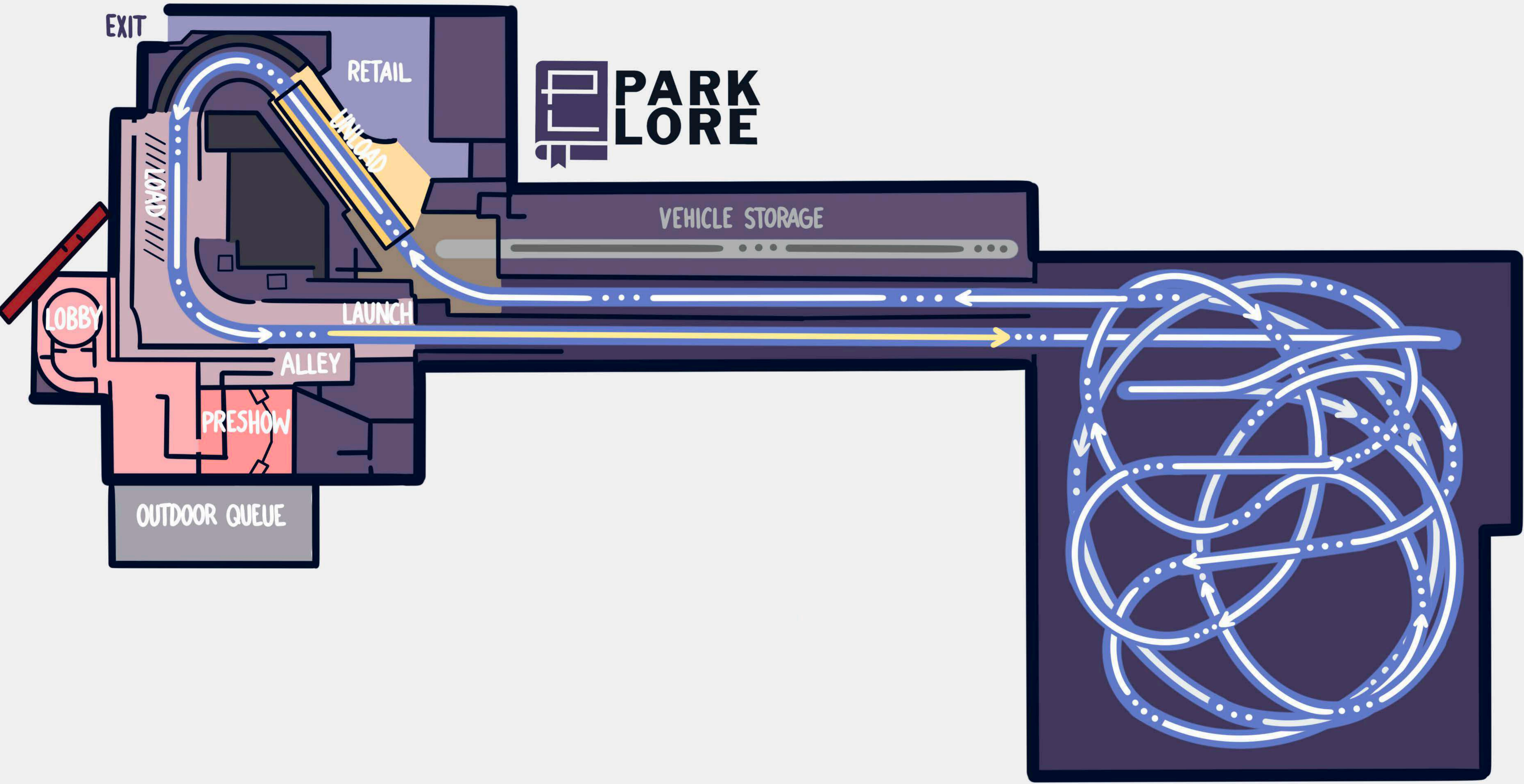


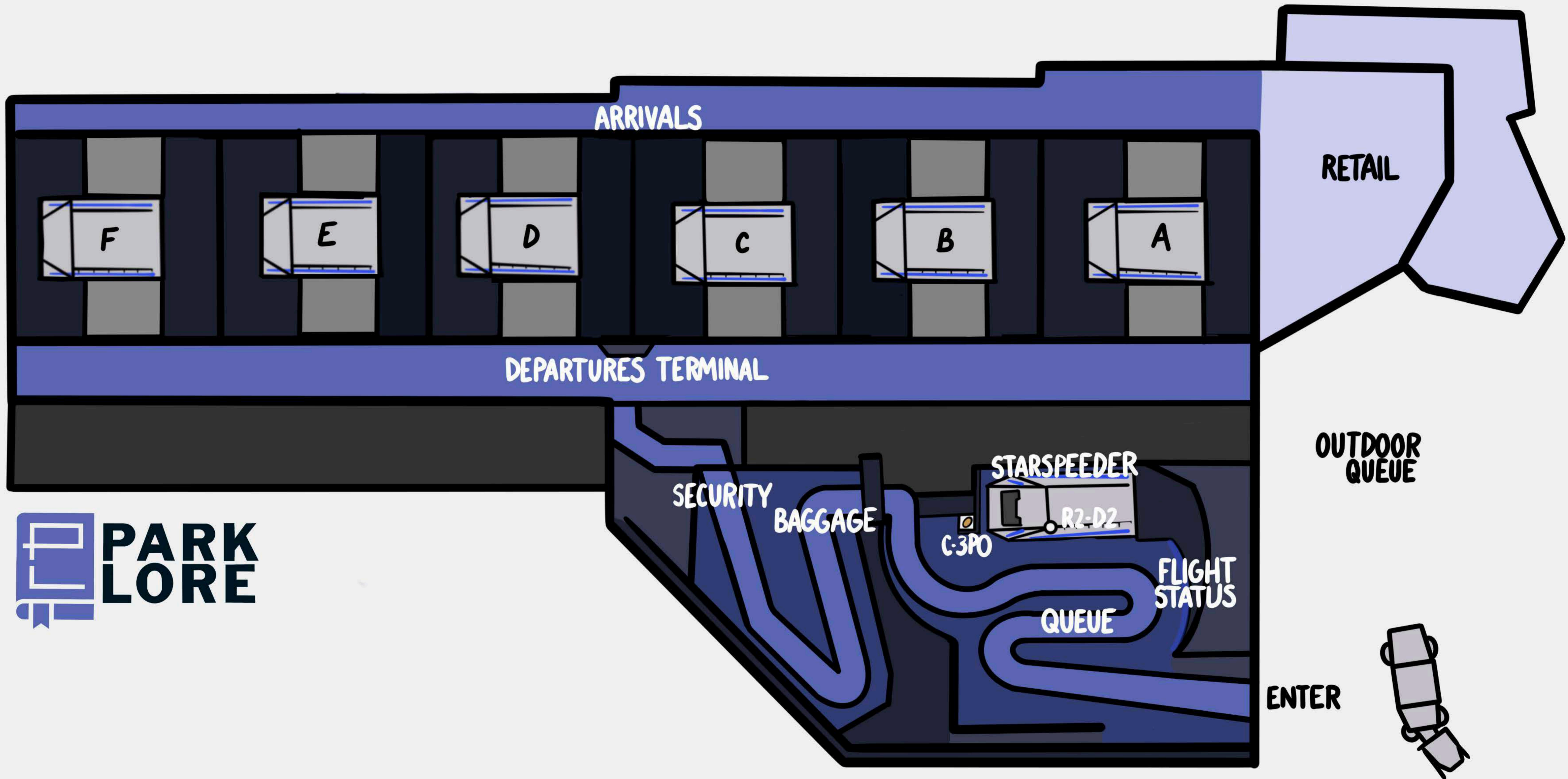
 **PARK
LORE**

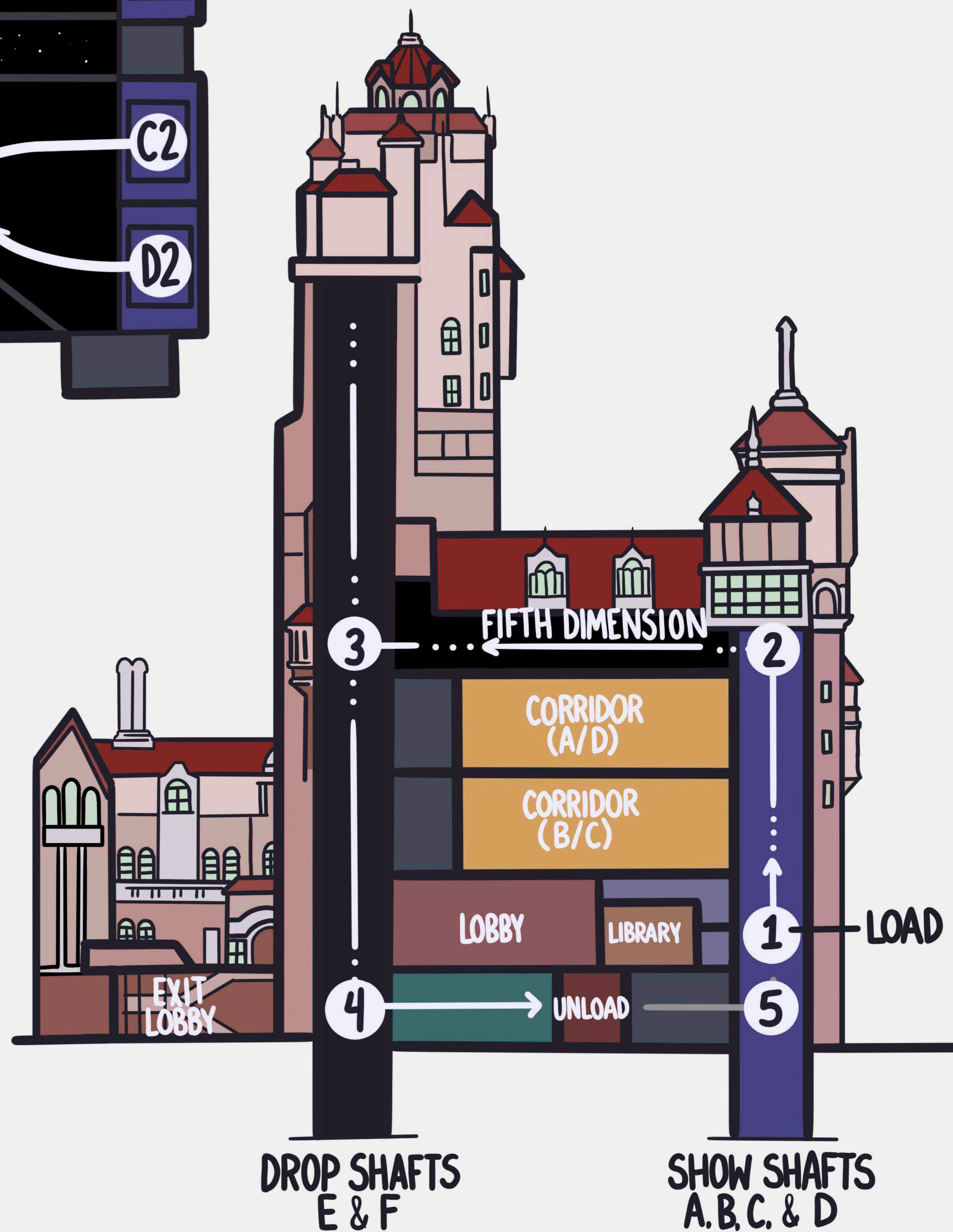
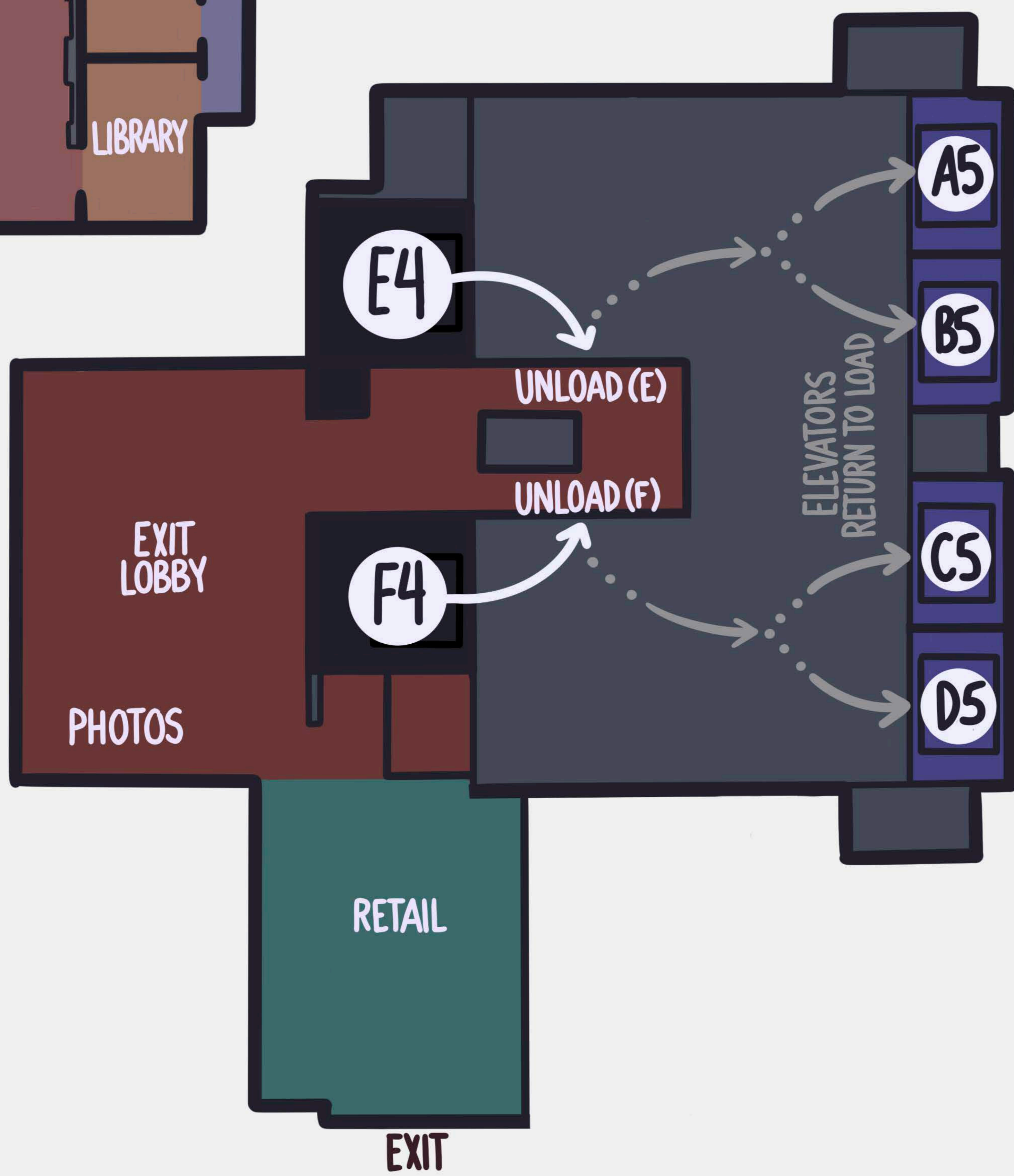
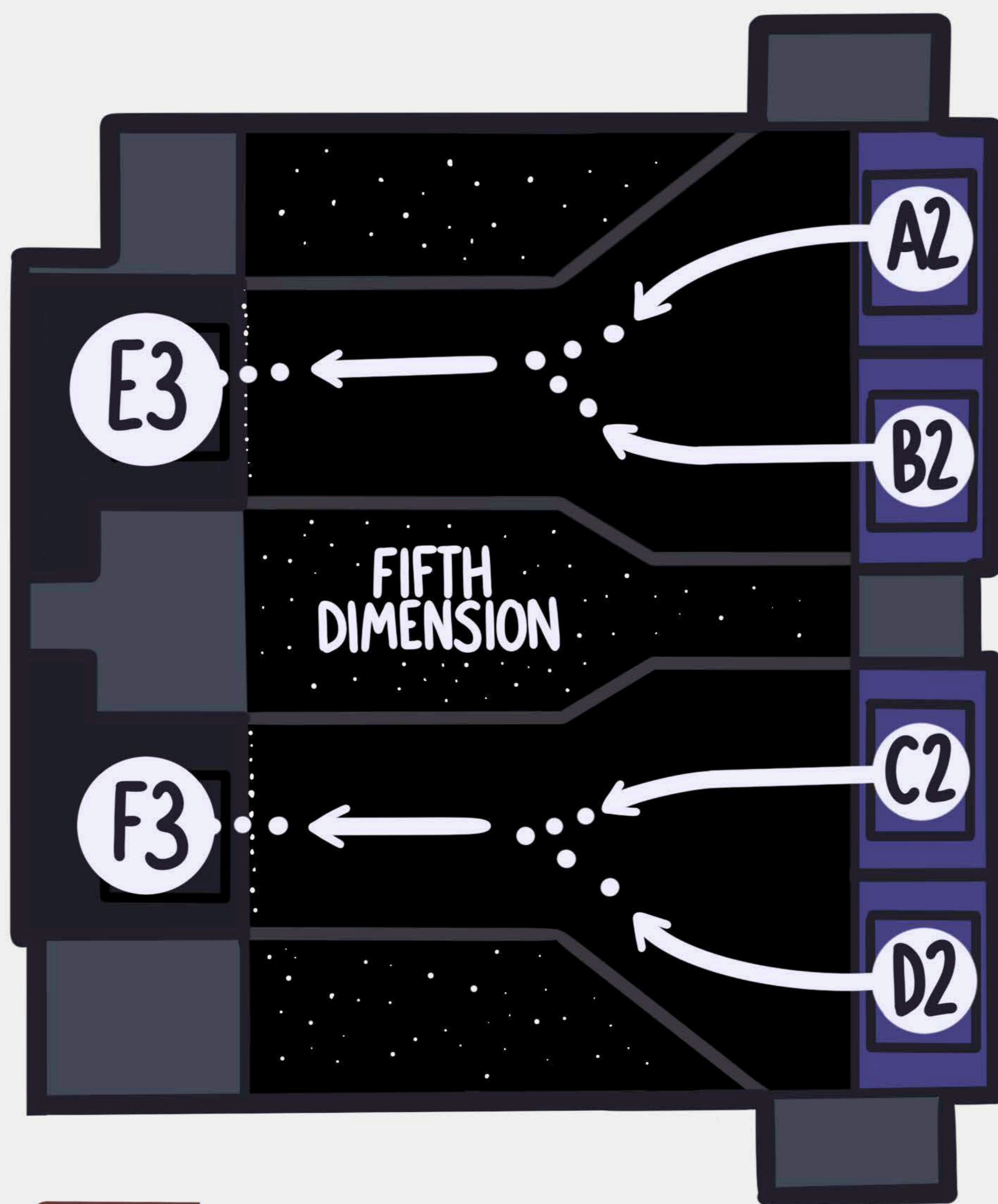
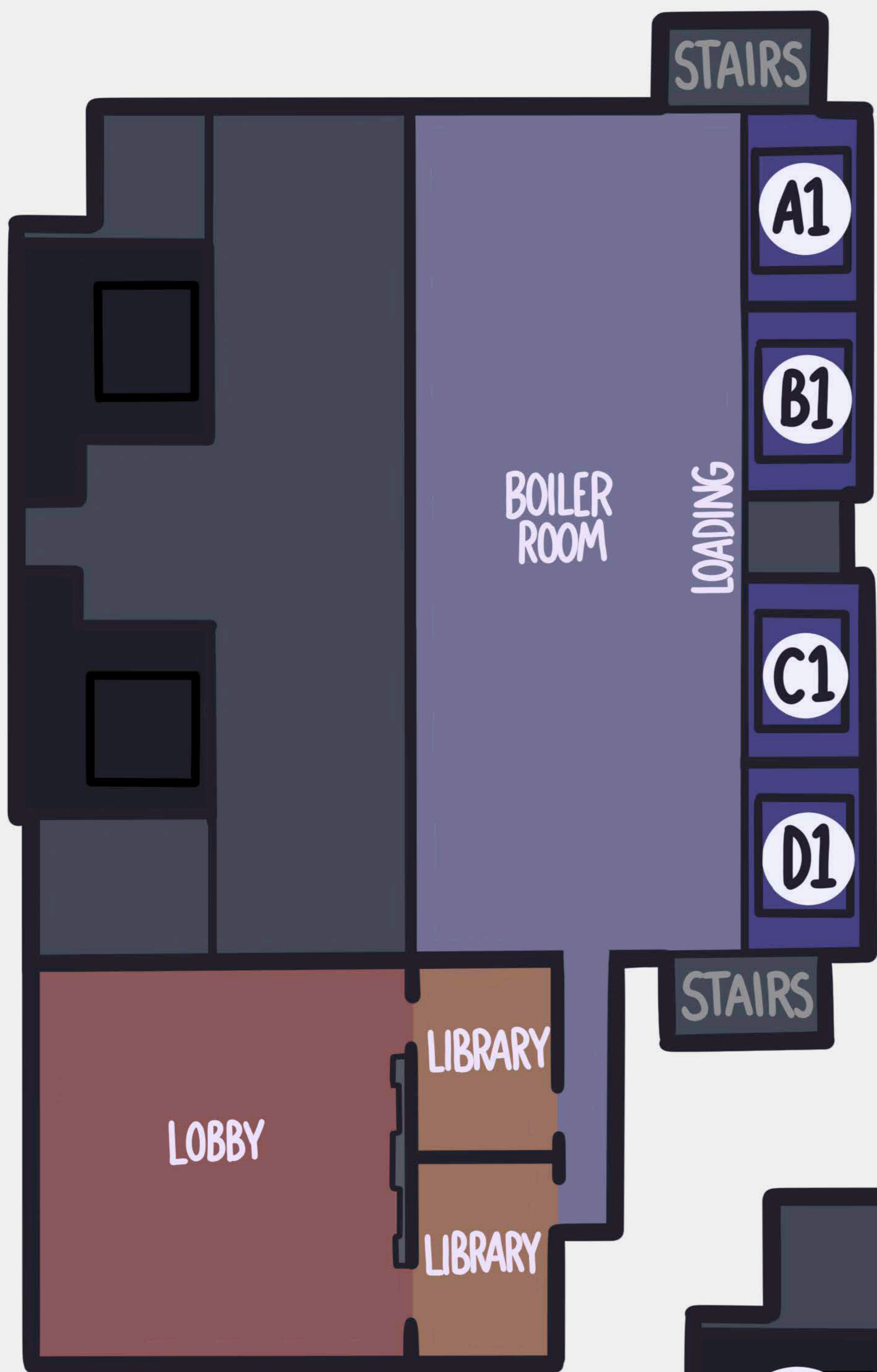


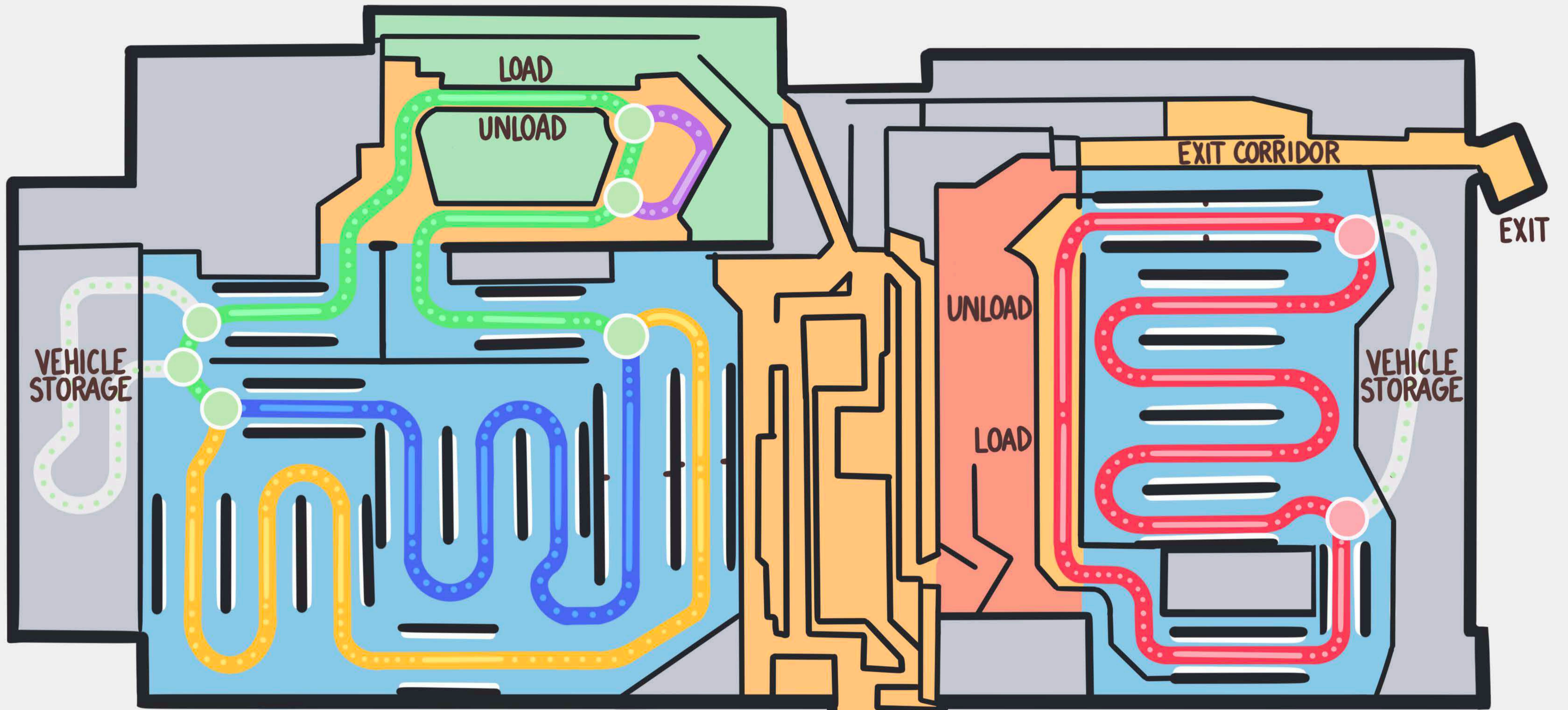
PARK LORE





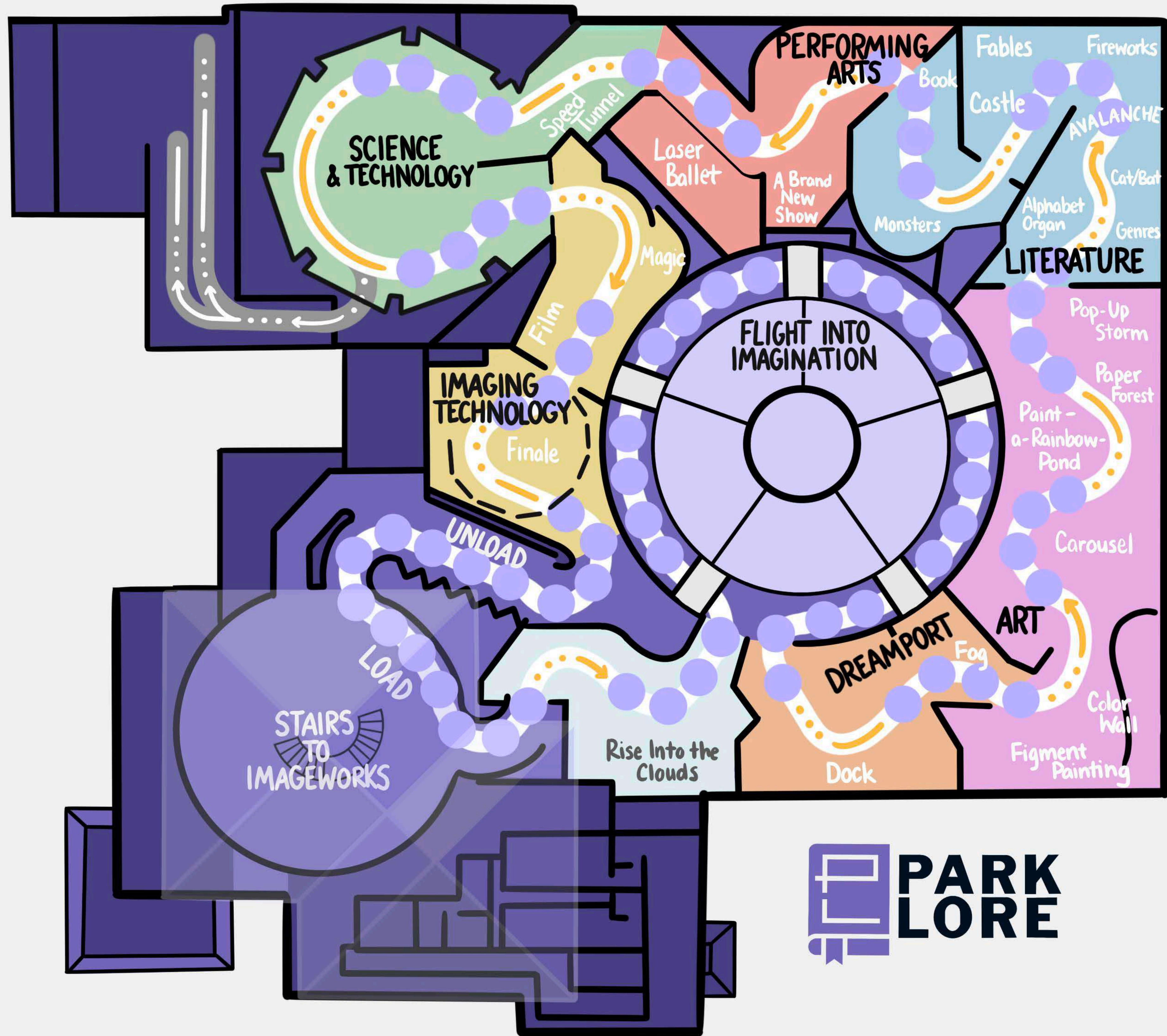


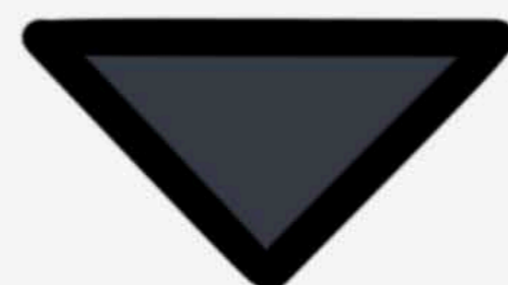
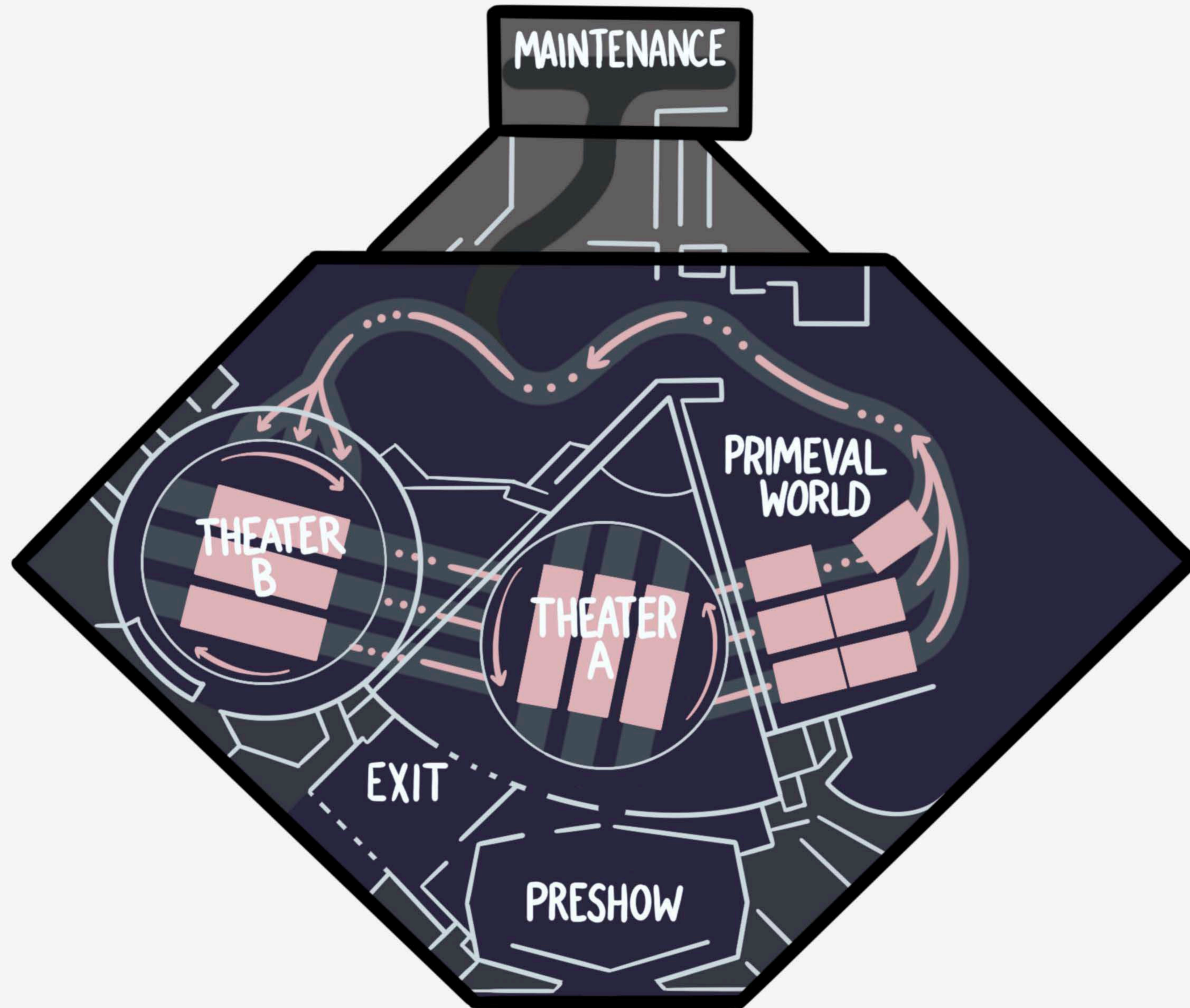


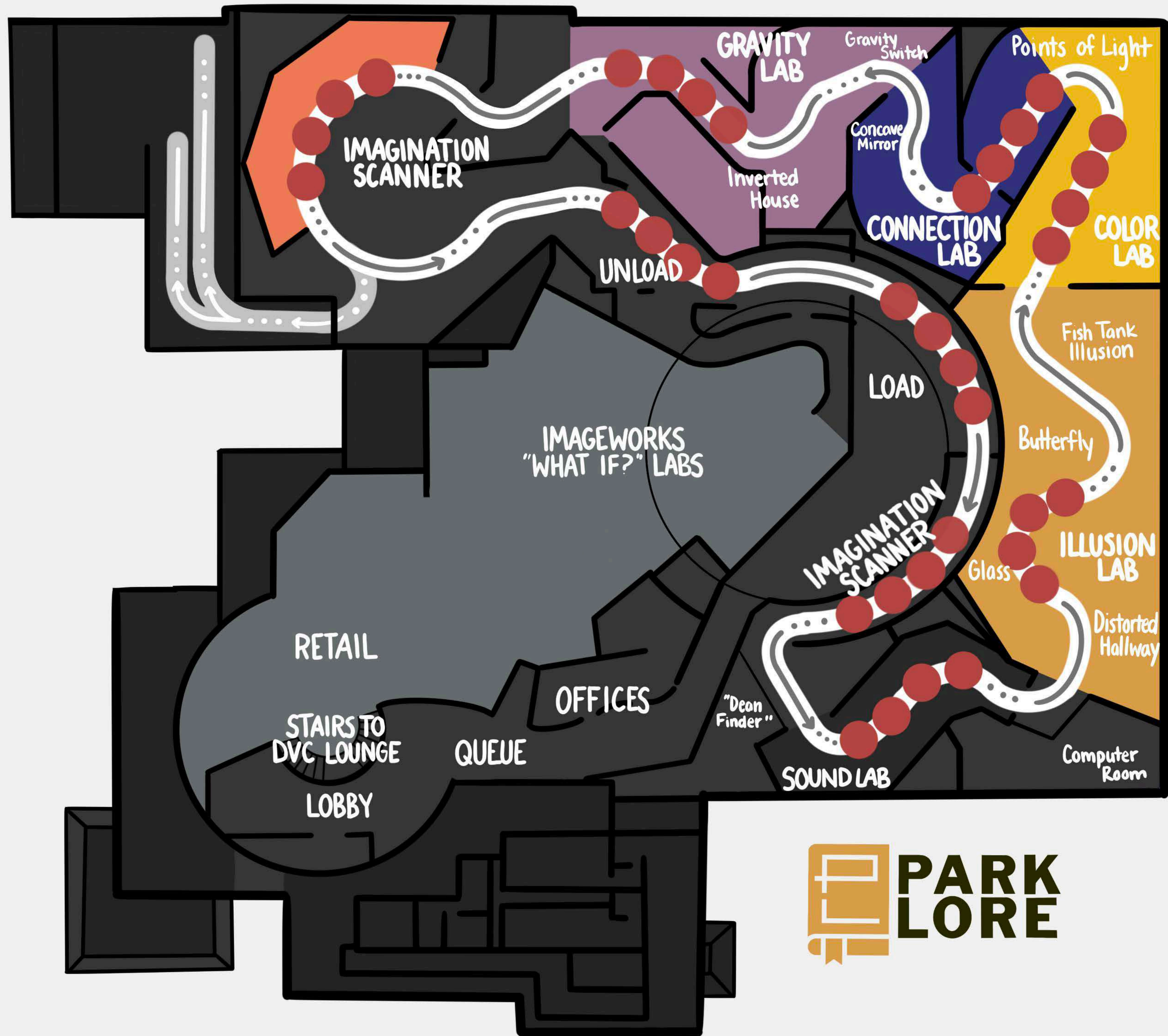


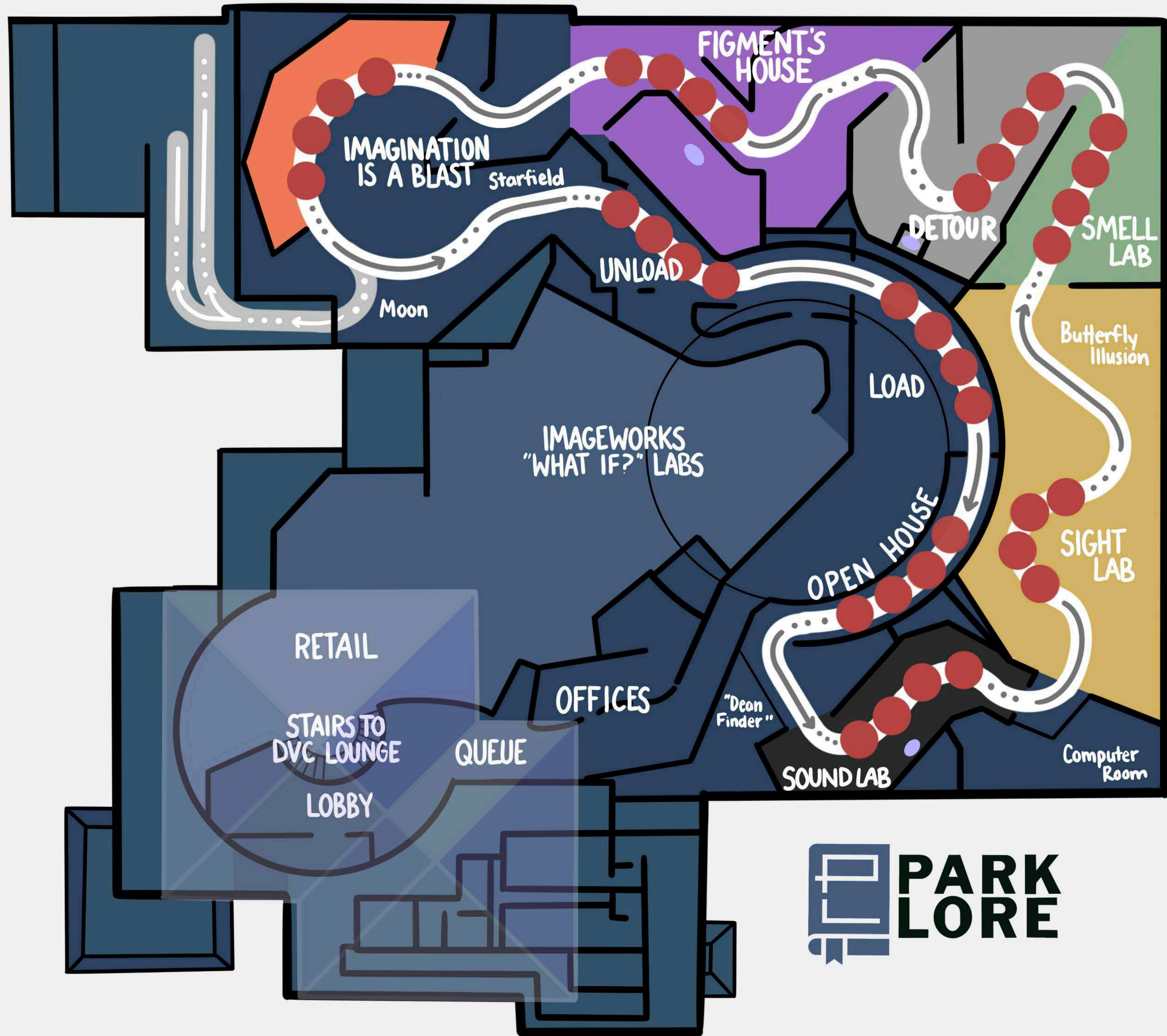
 **PARK
LORE**

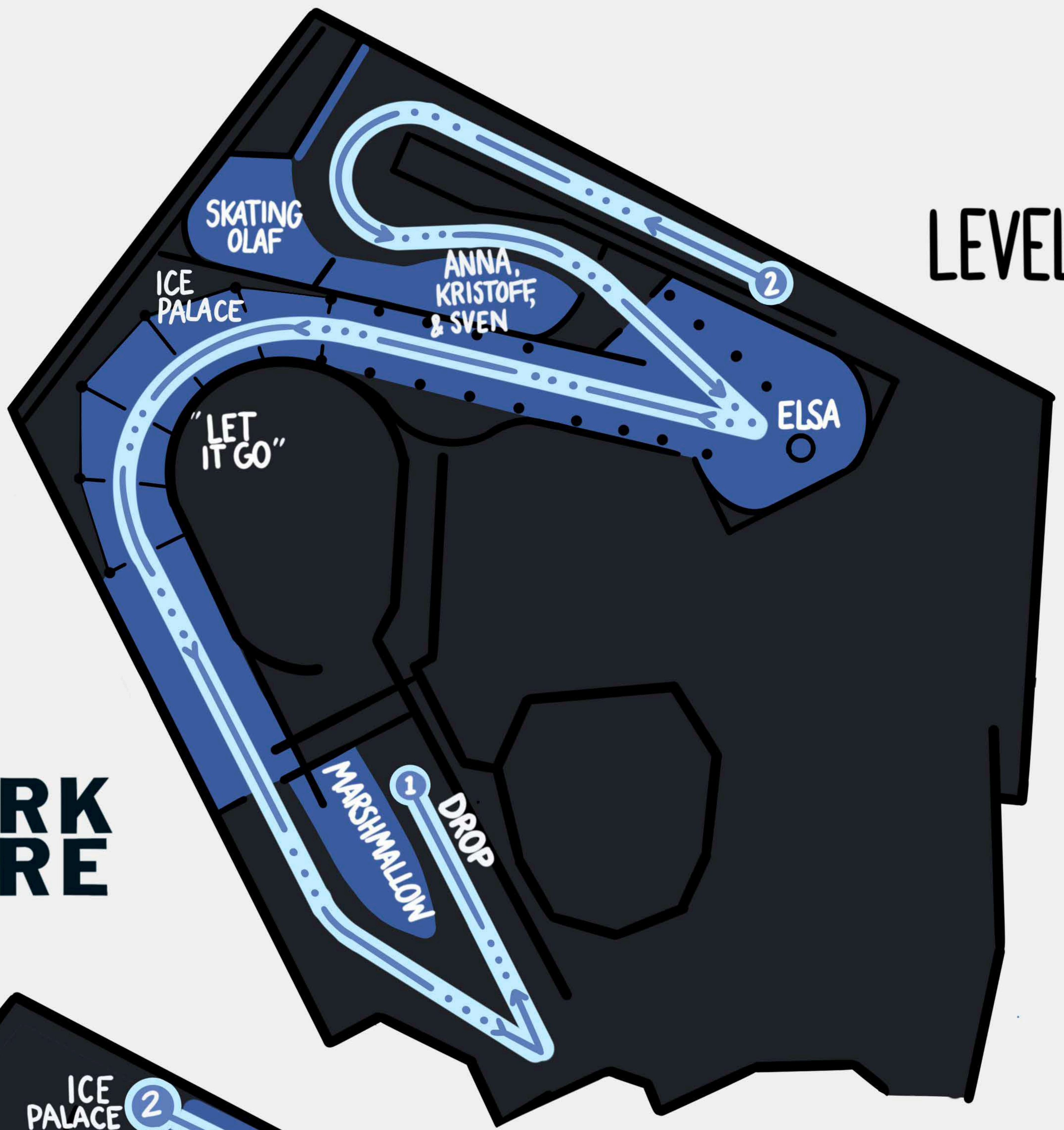




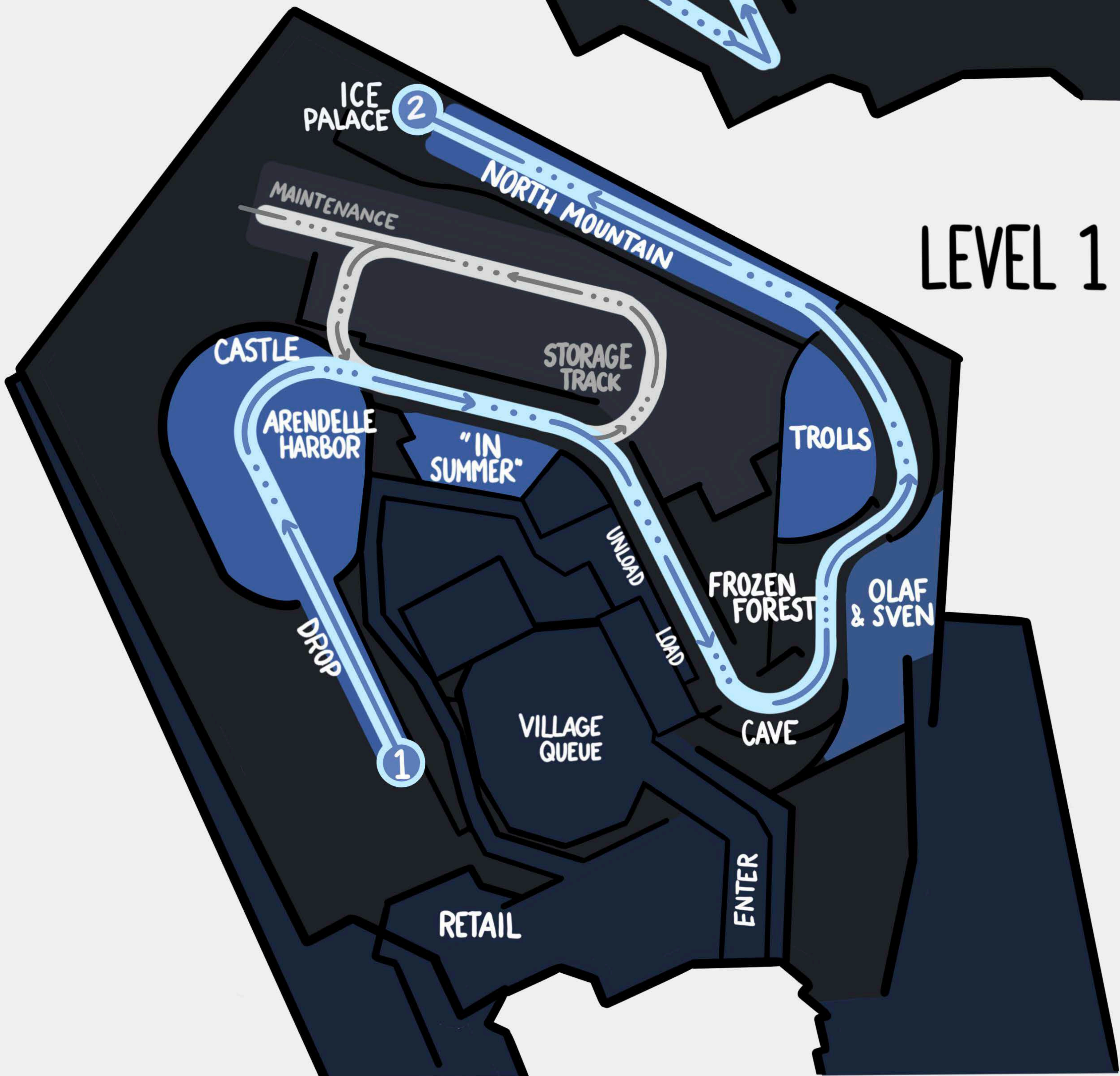




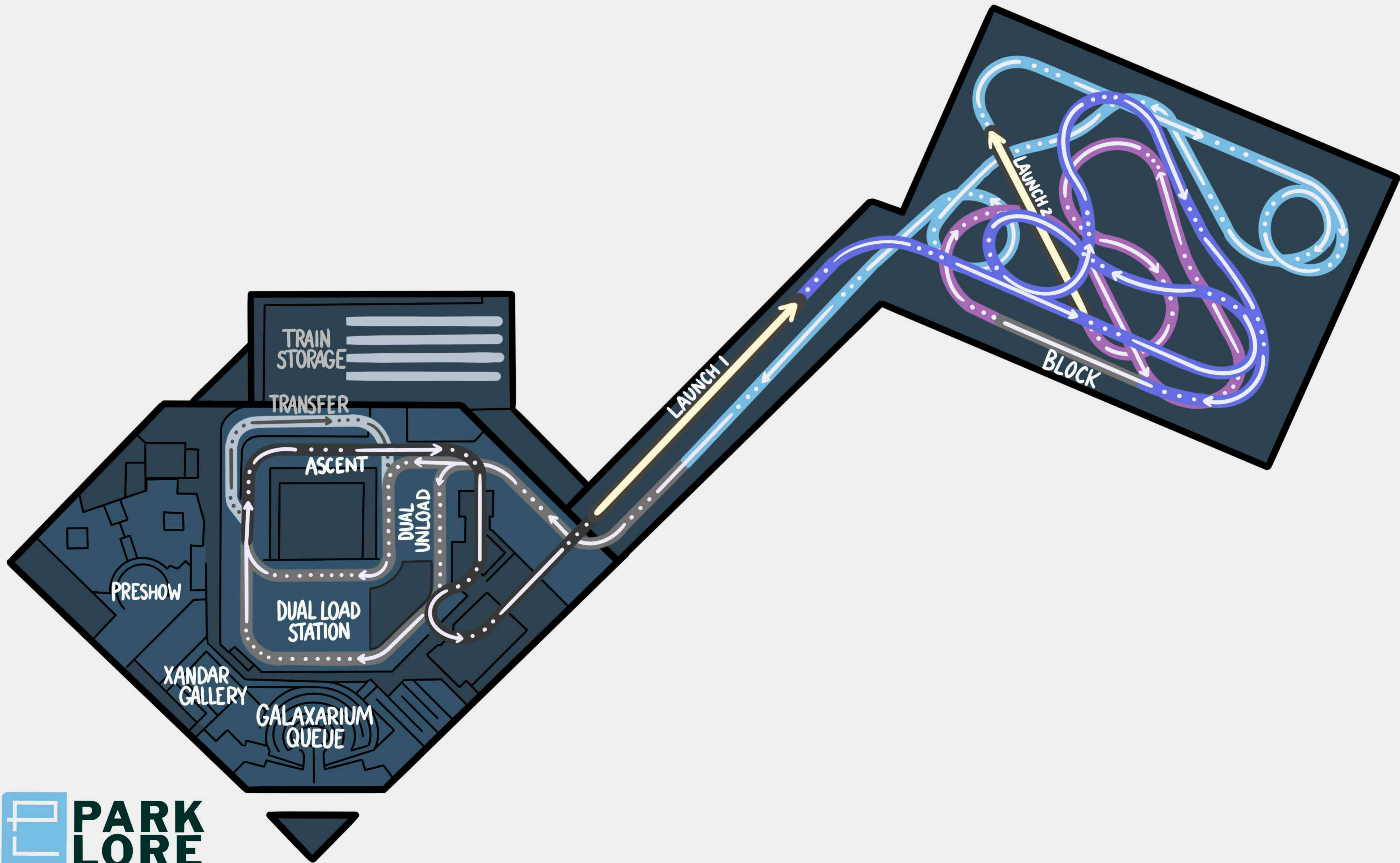


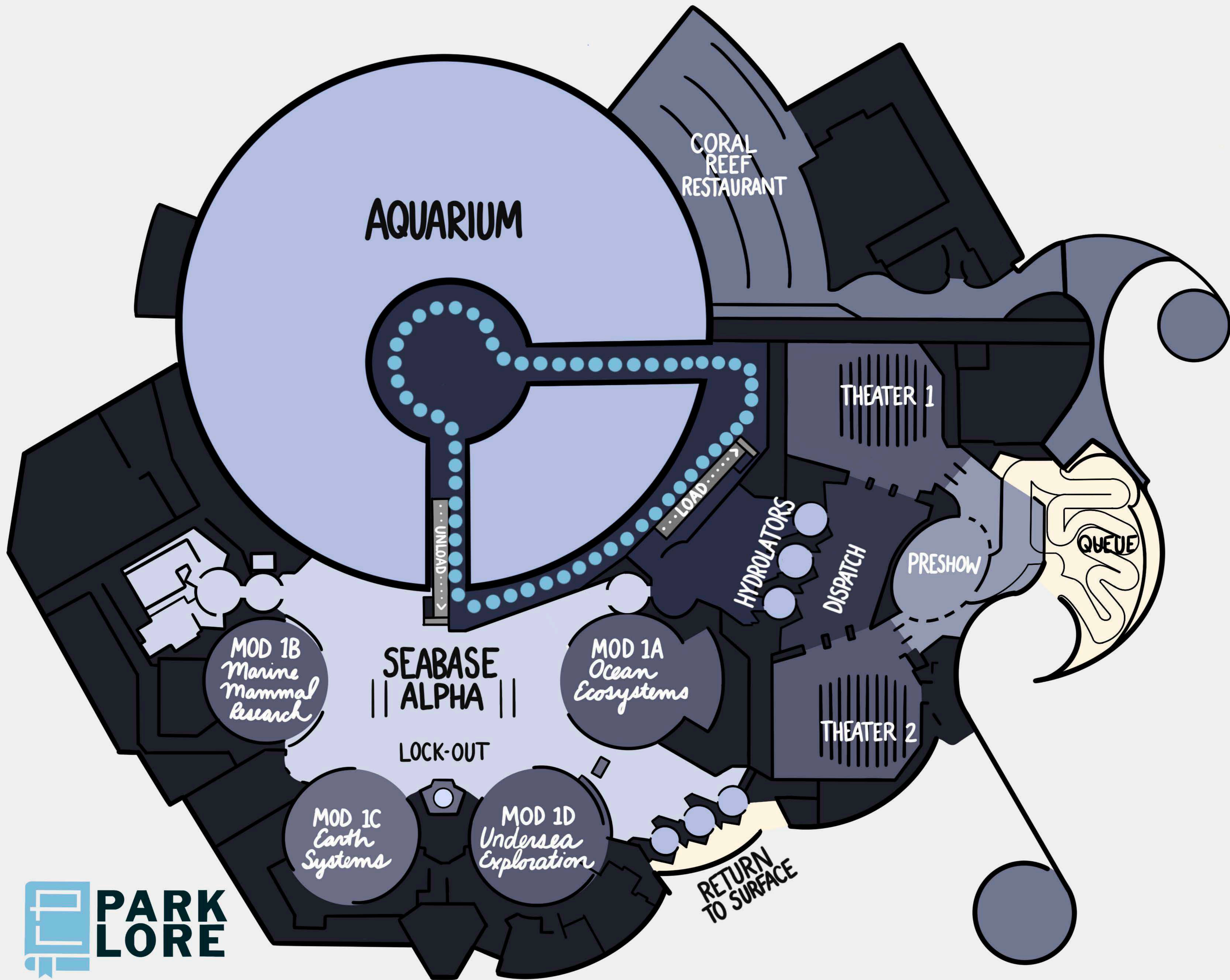


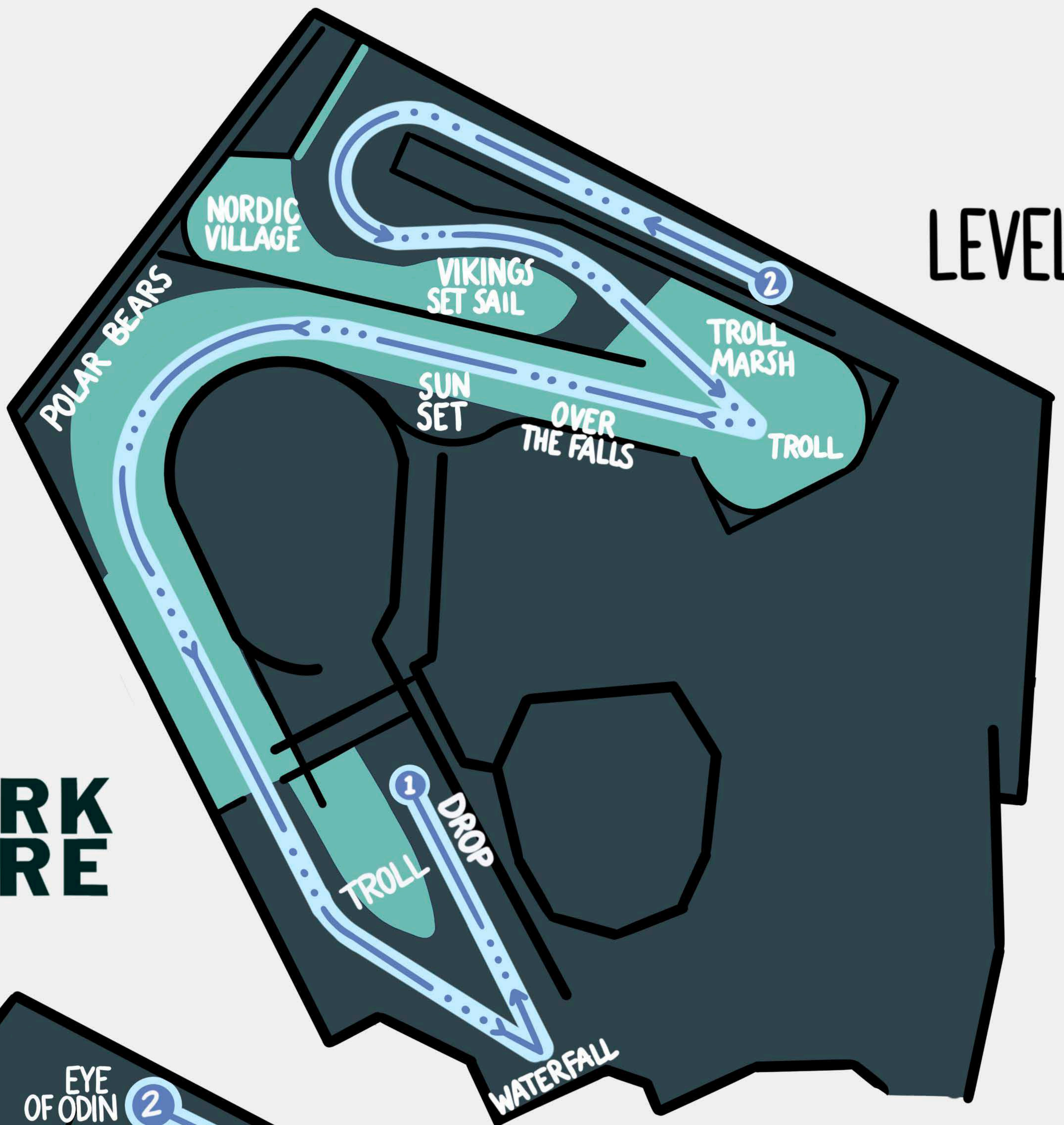
LEVEL 2



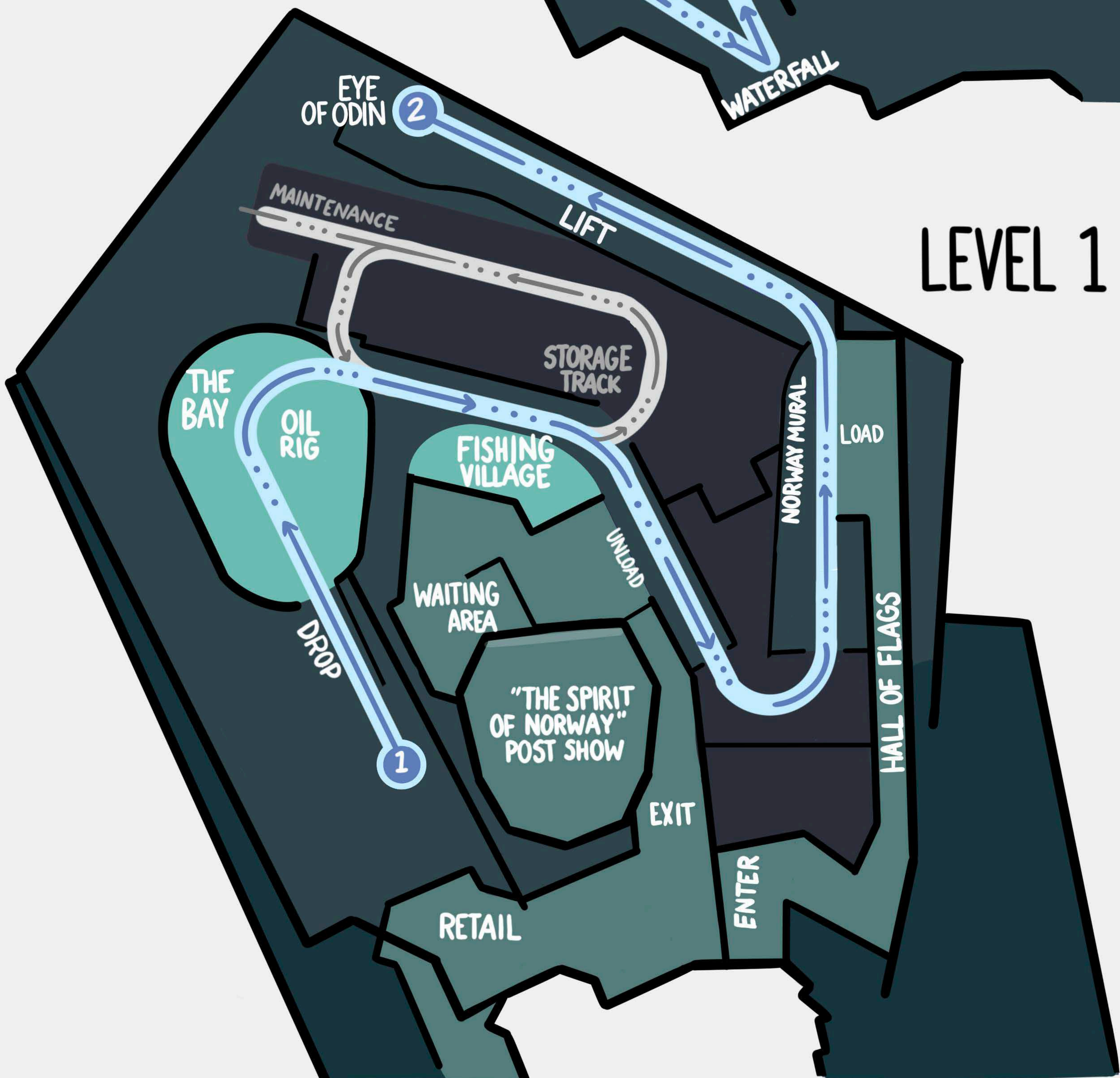
LEVEL 1



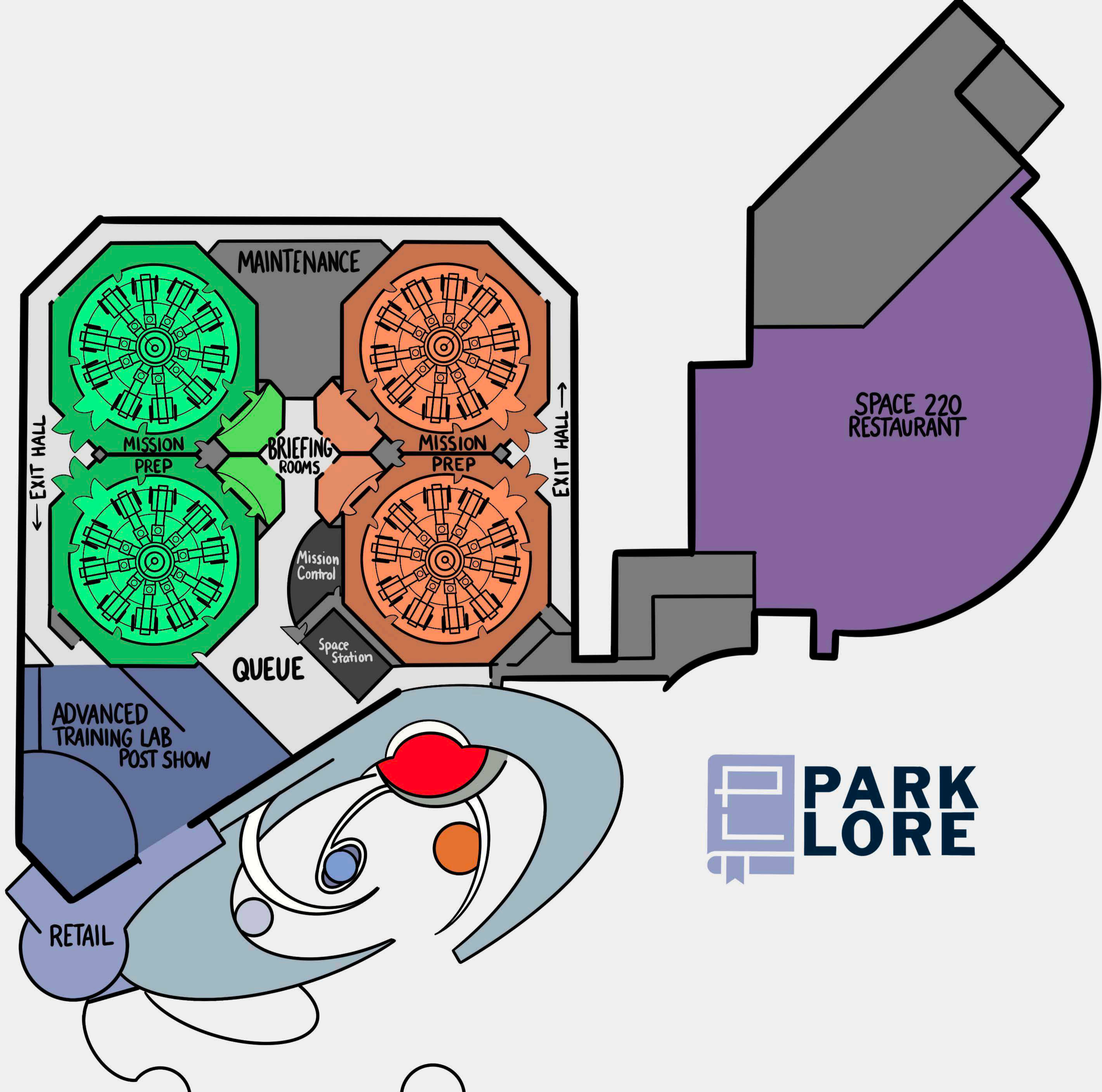


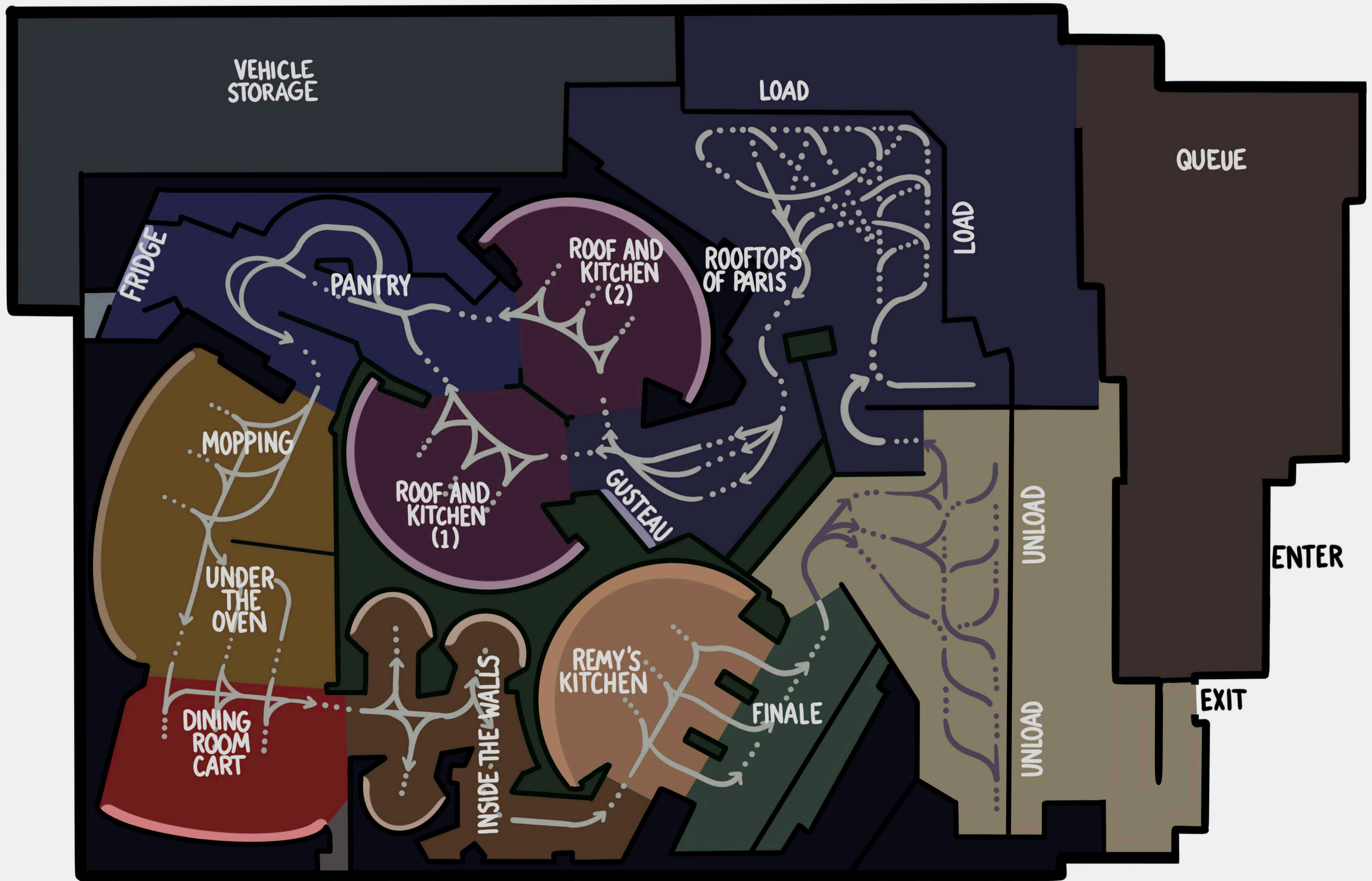


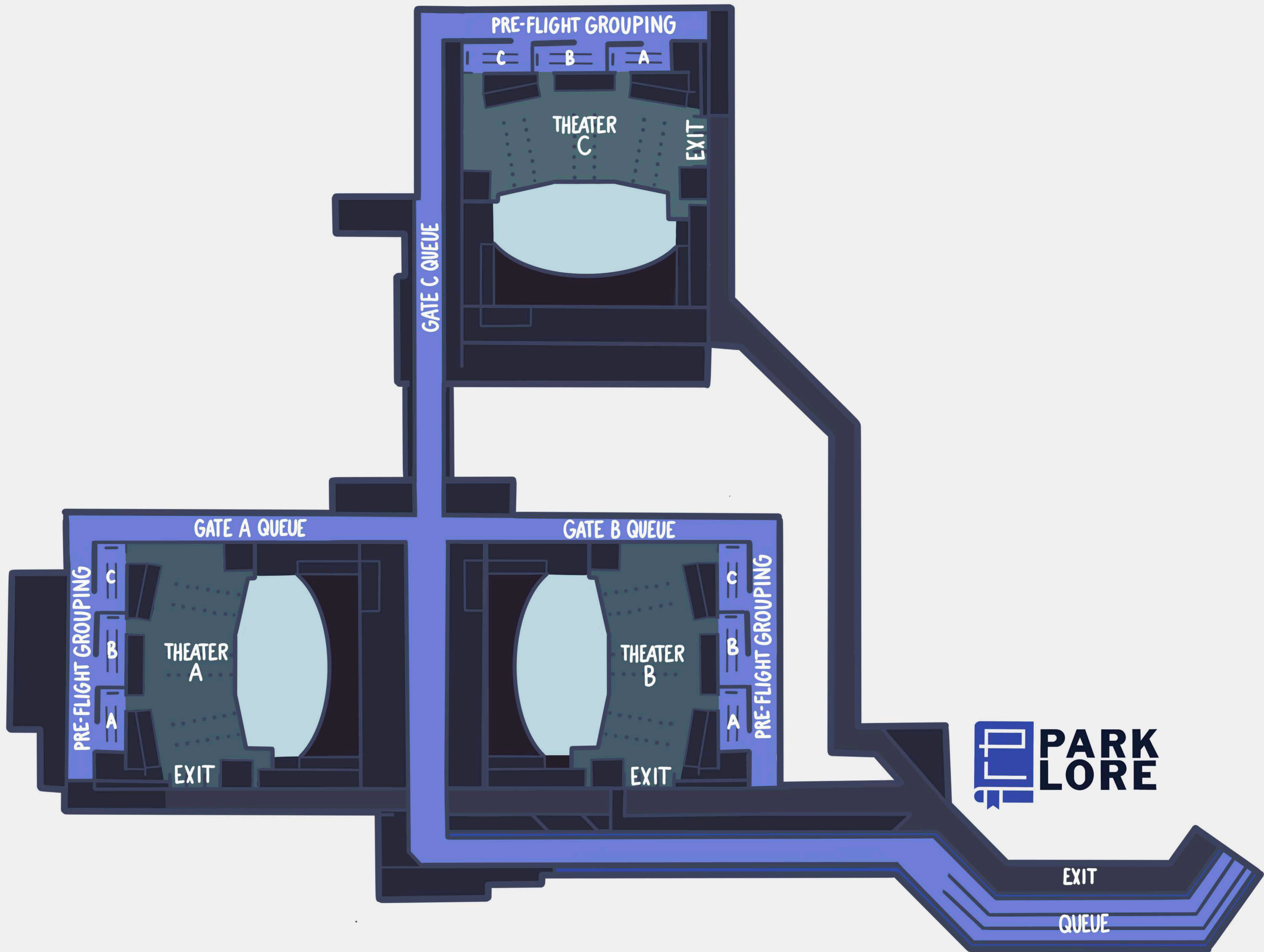
LEVEL 2

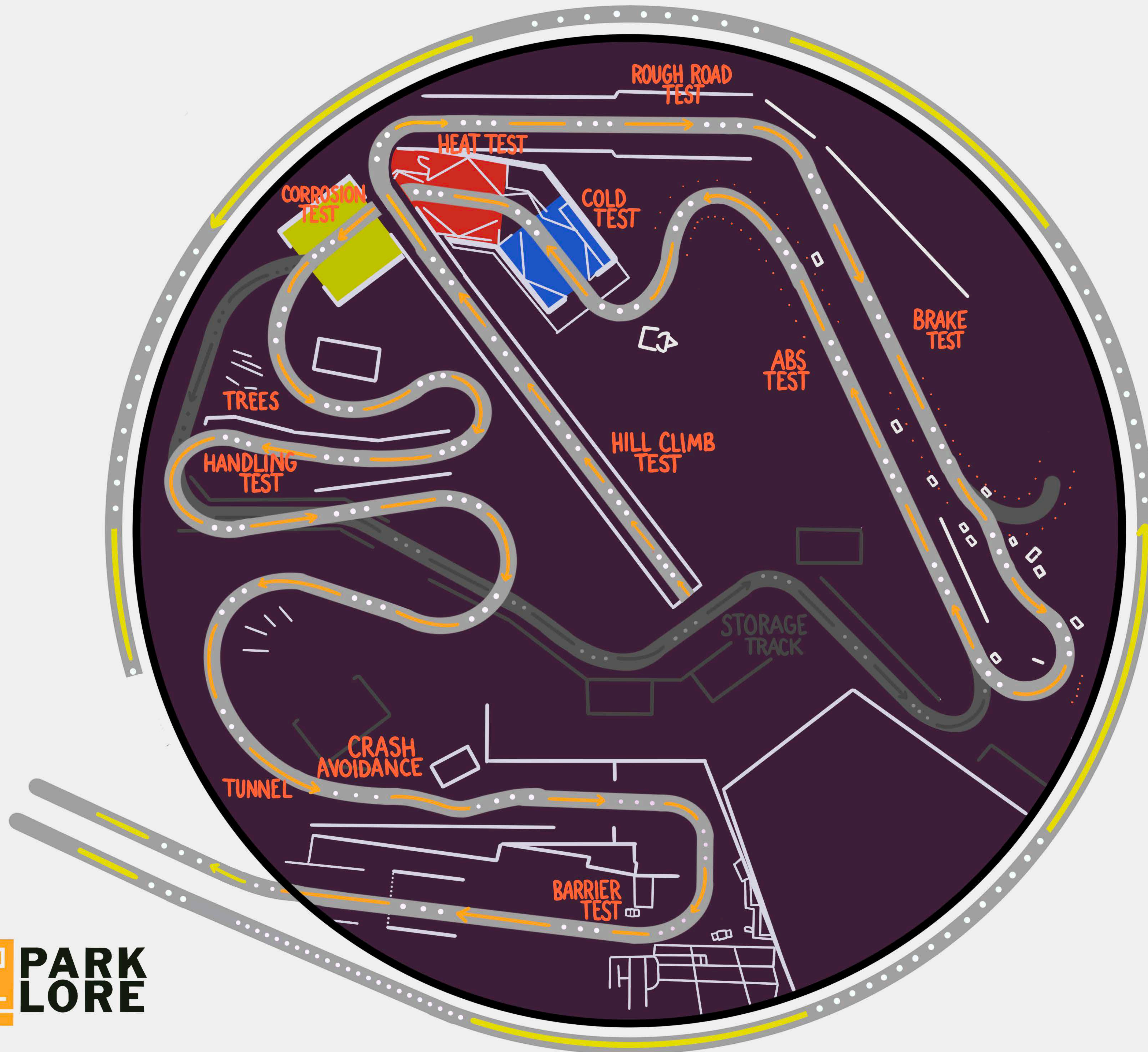


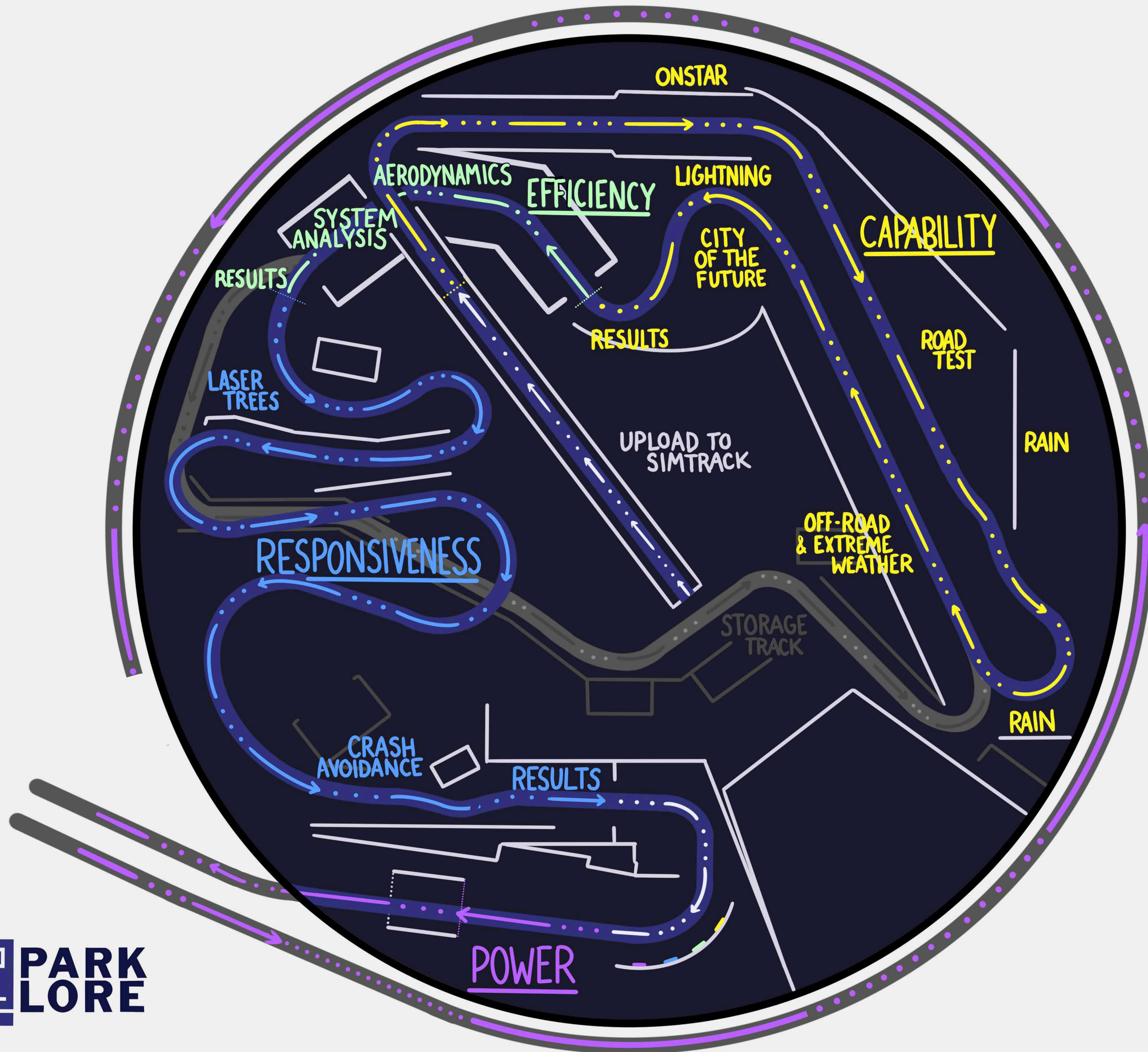
LEVEL 1

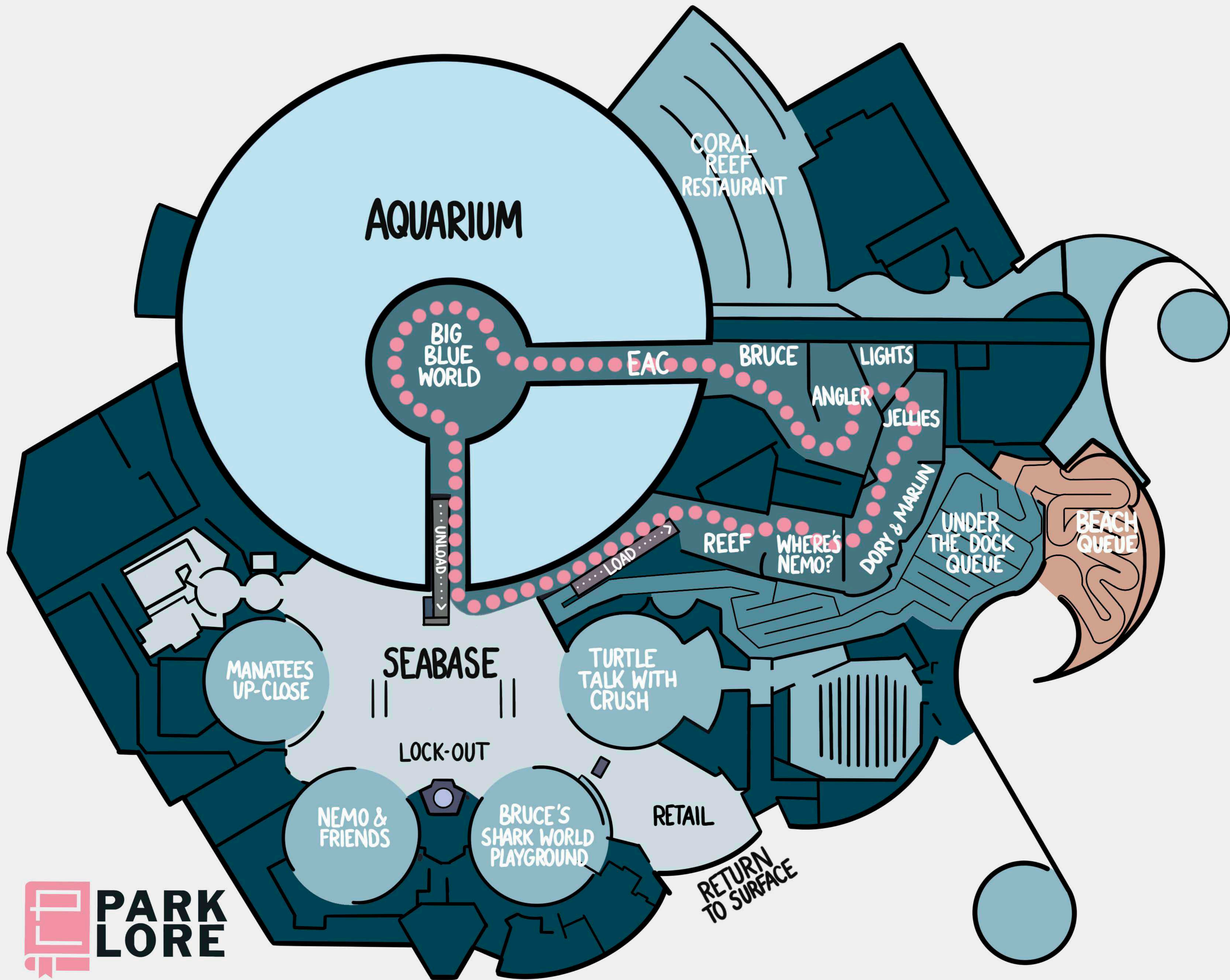


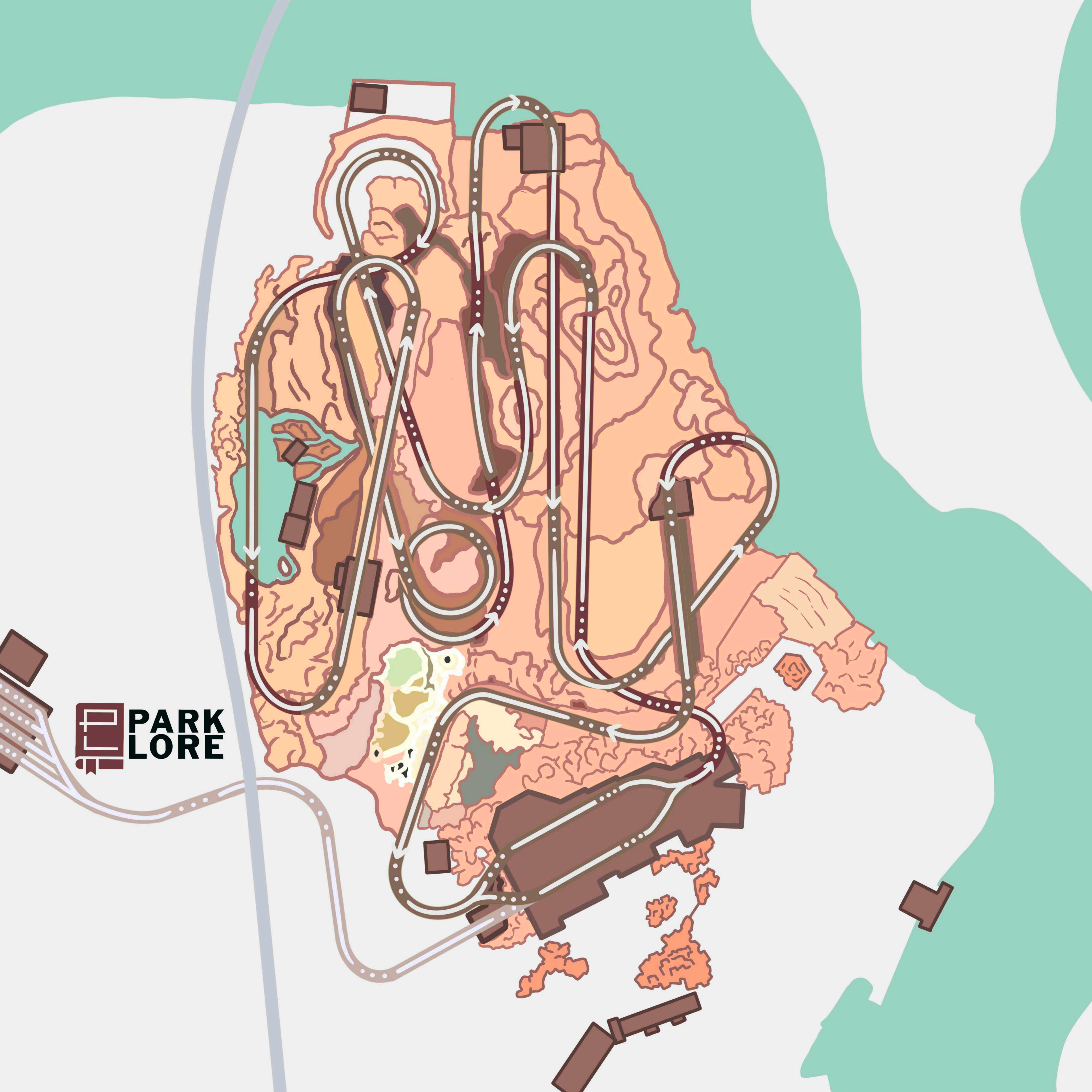




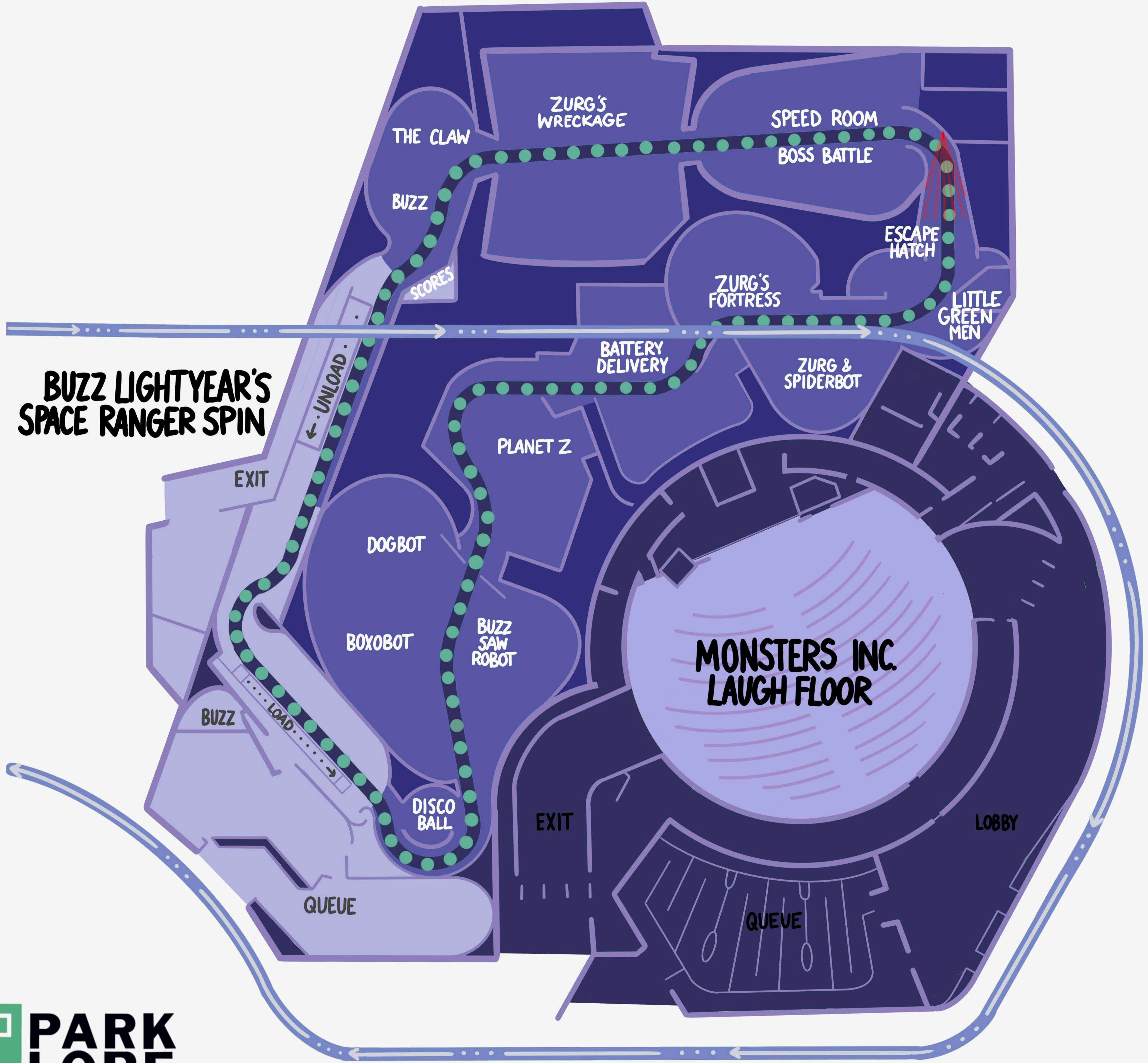


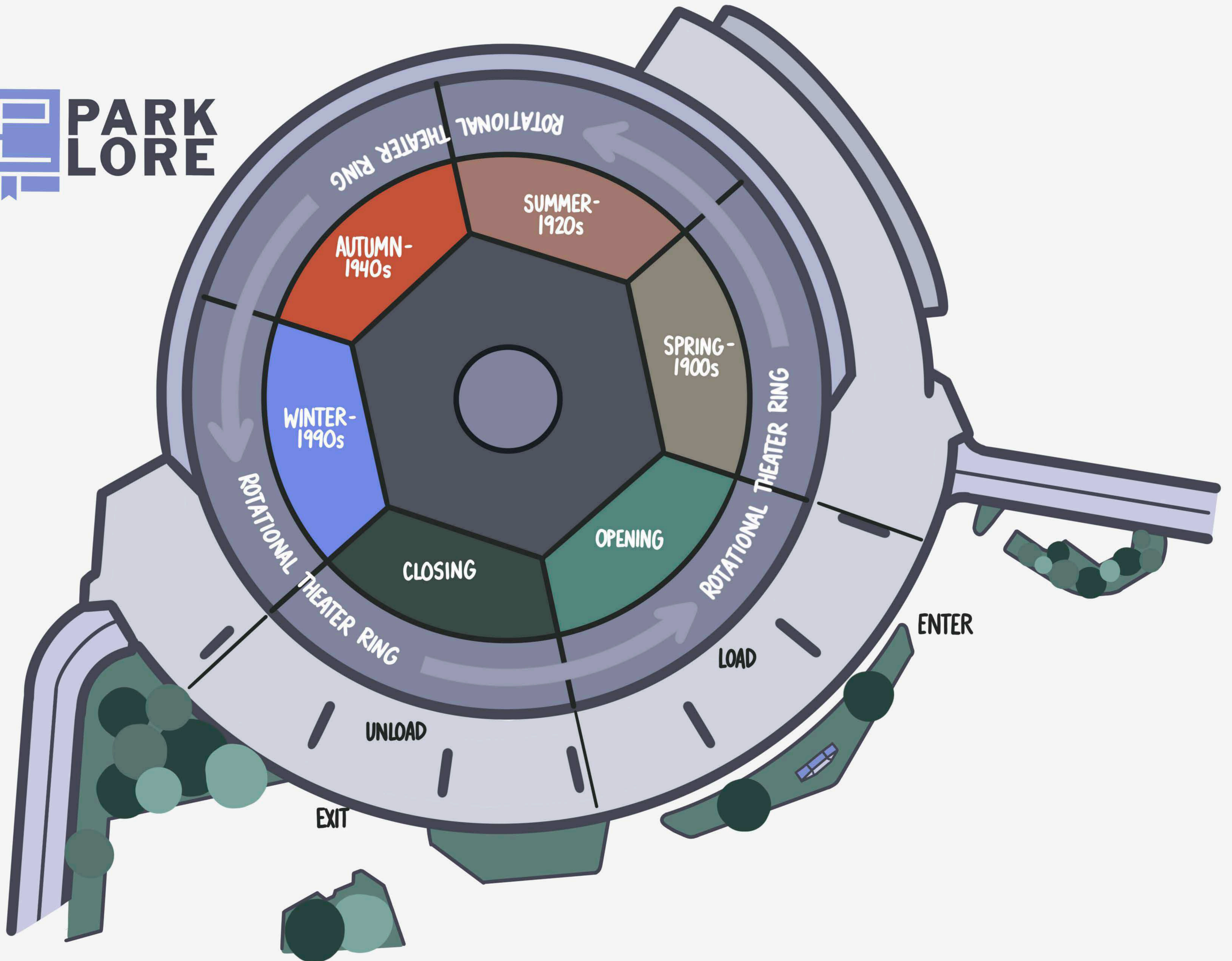


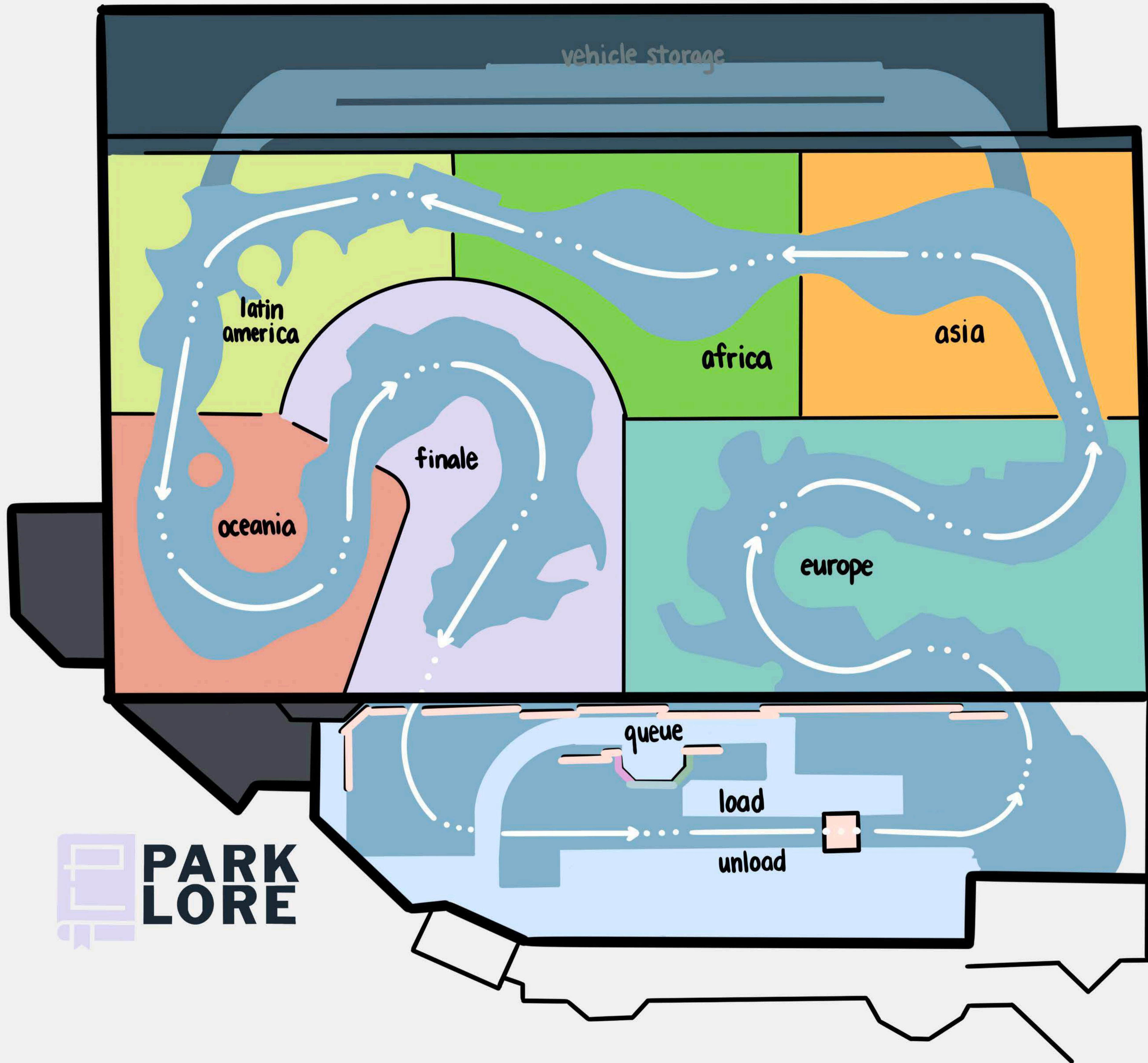




 **PARK
LORE**

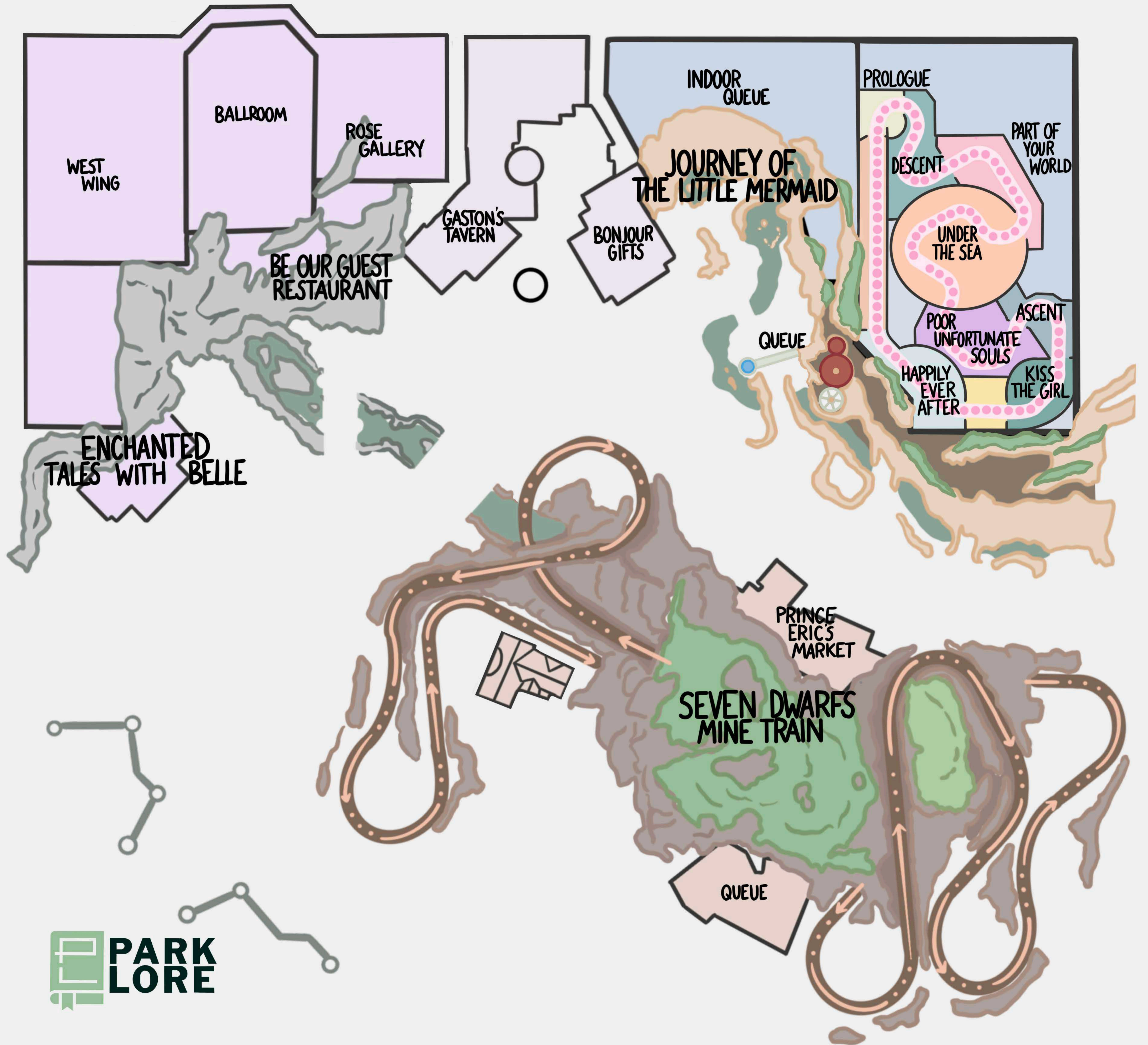




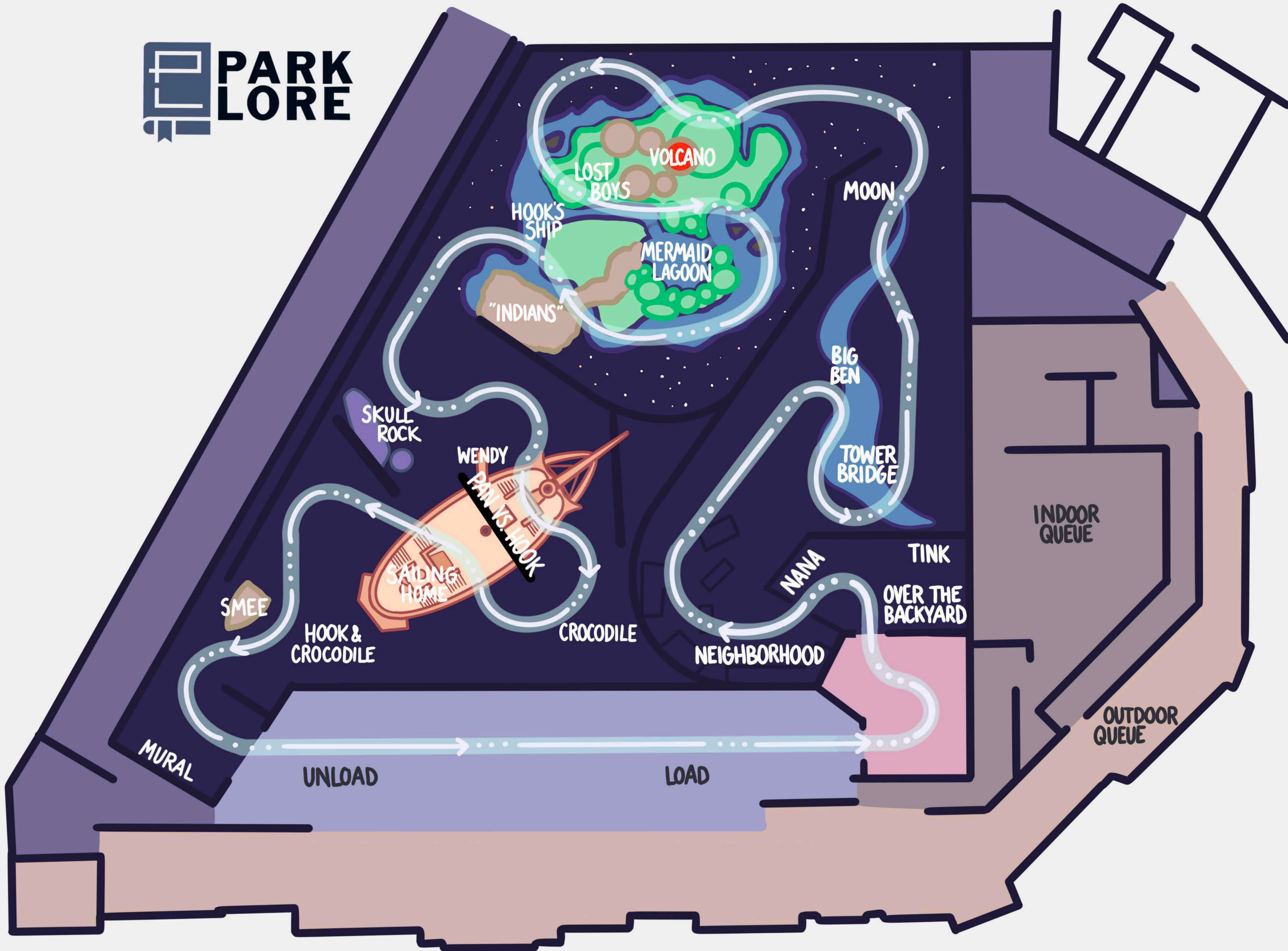


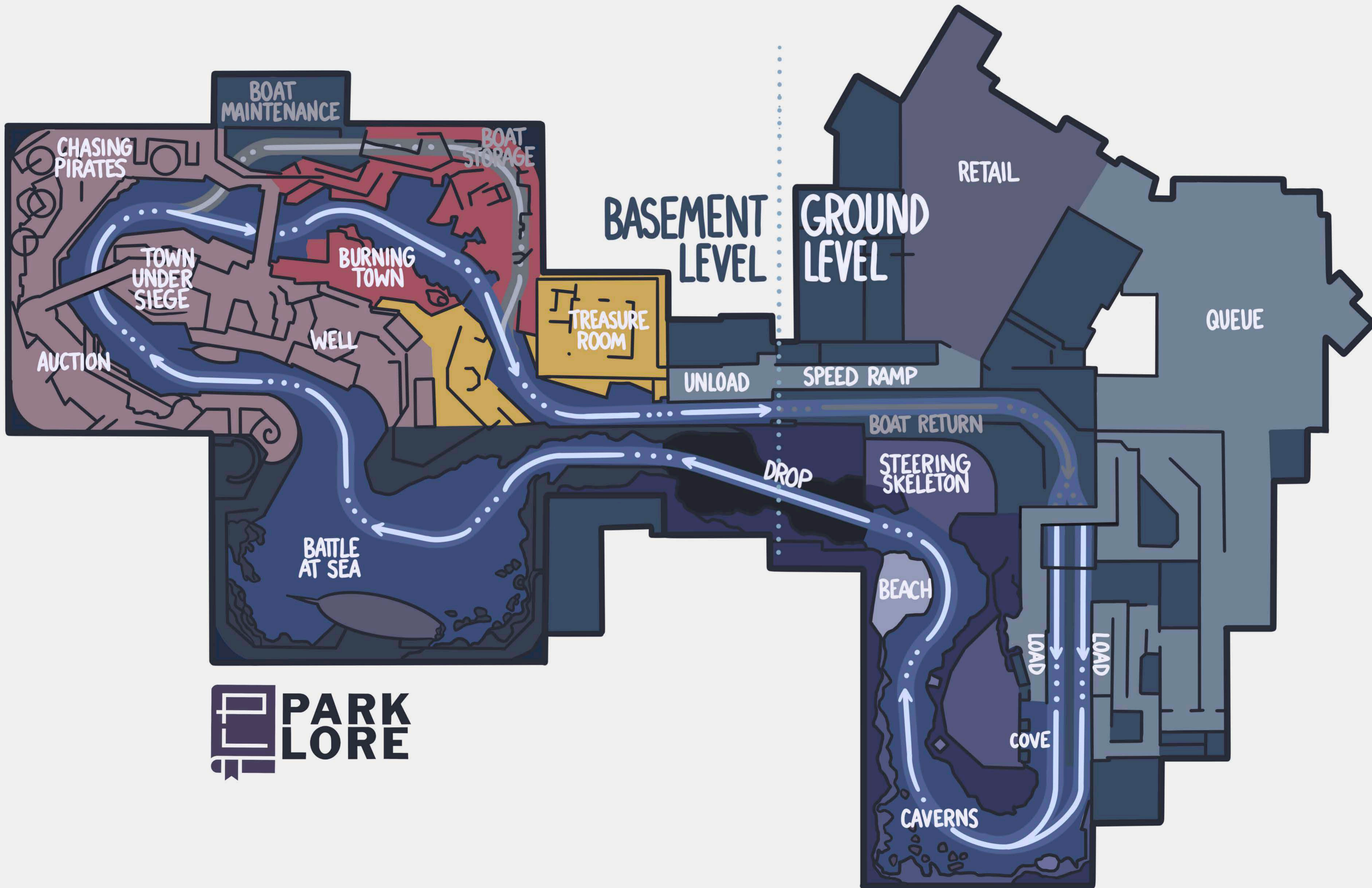
 **PARK
LORE**

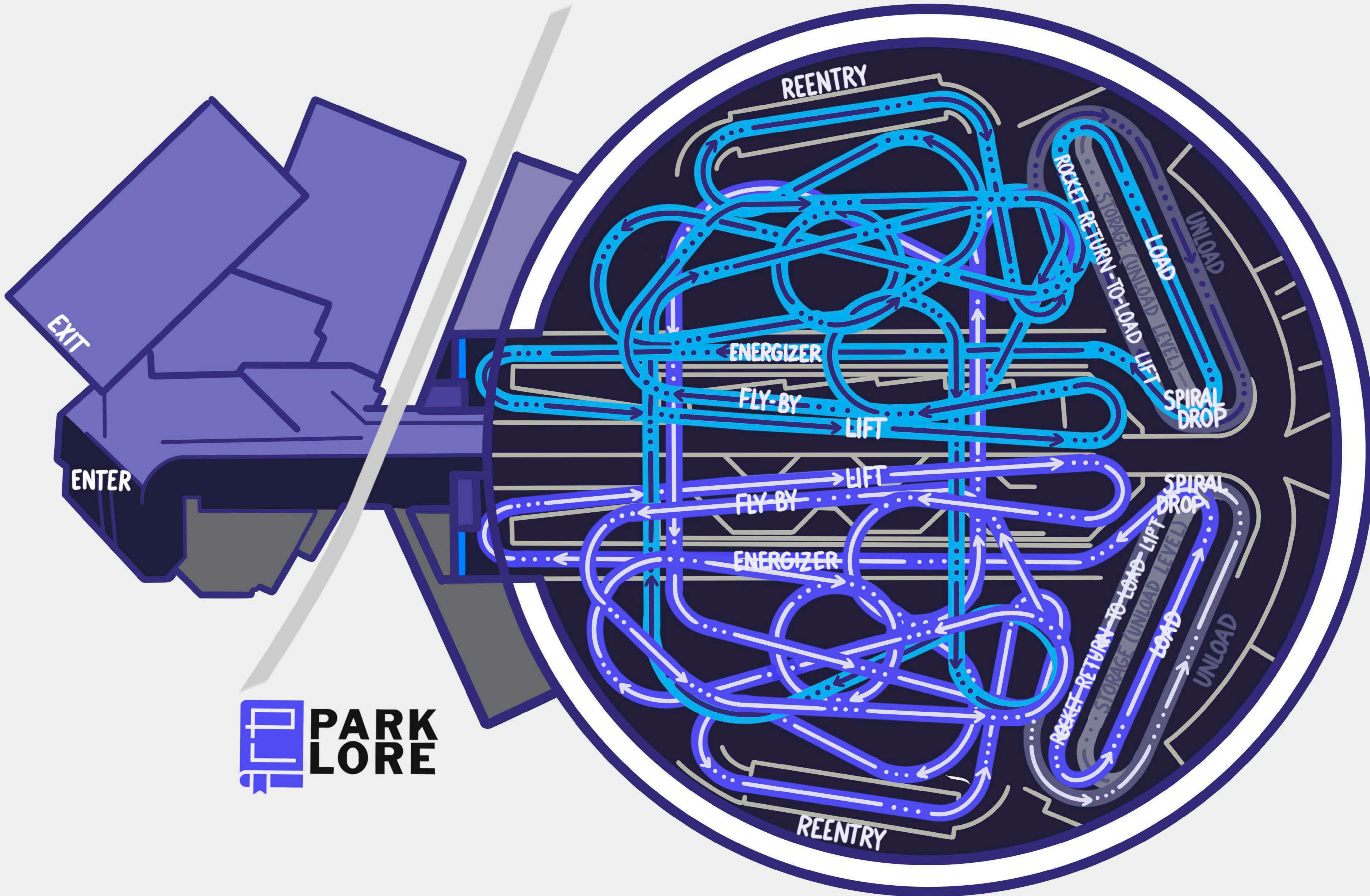


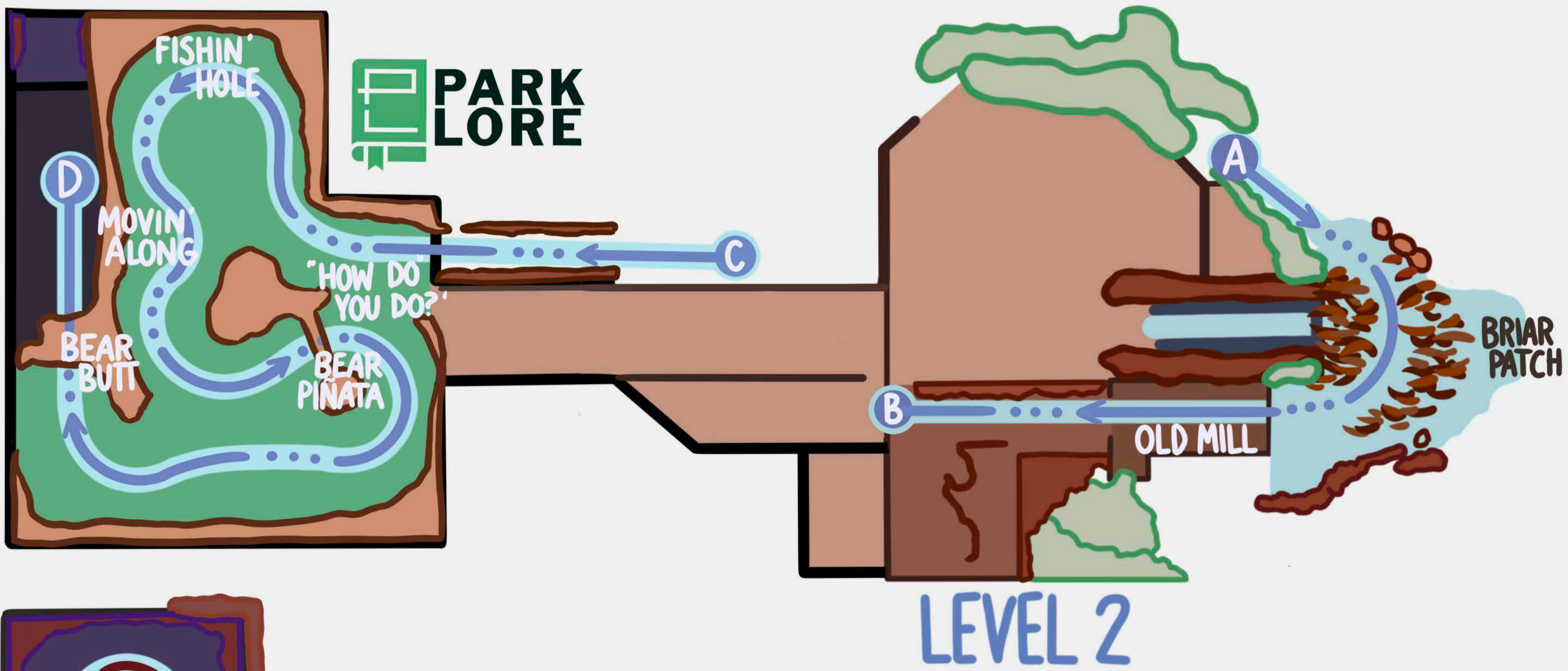
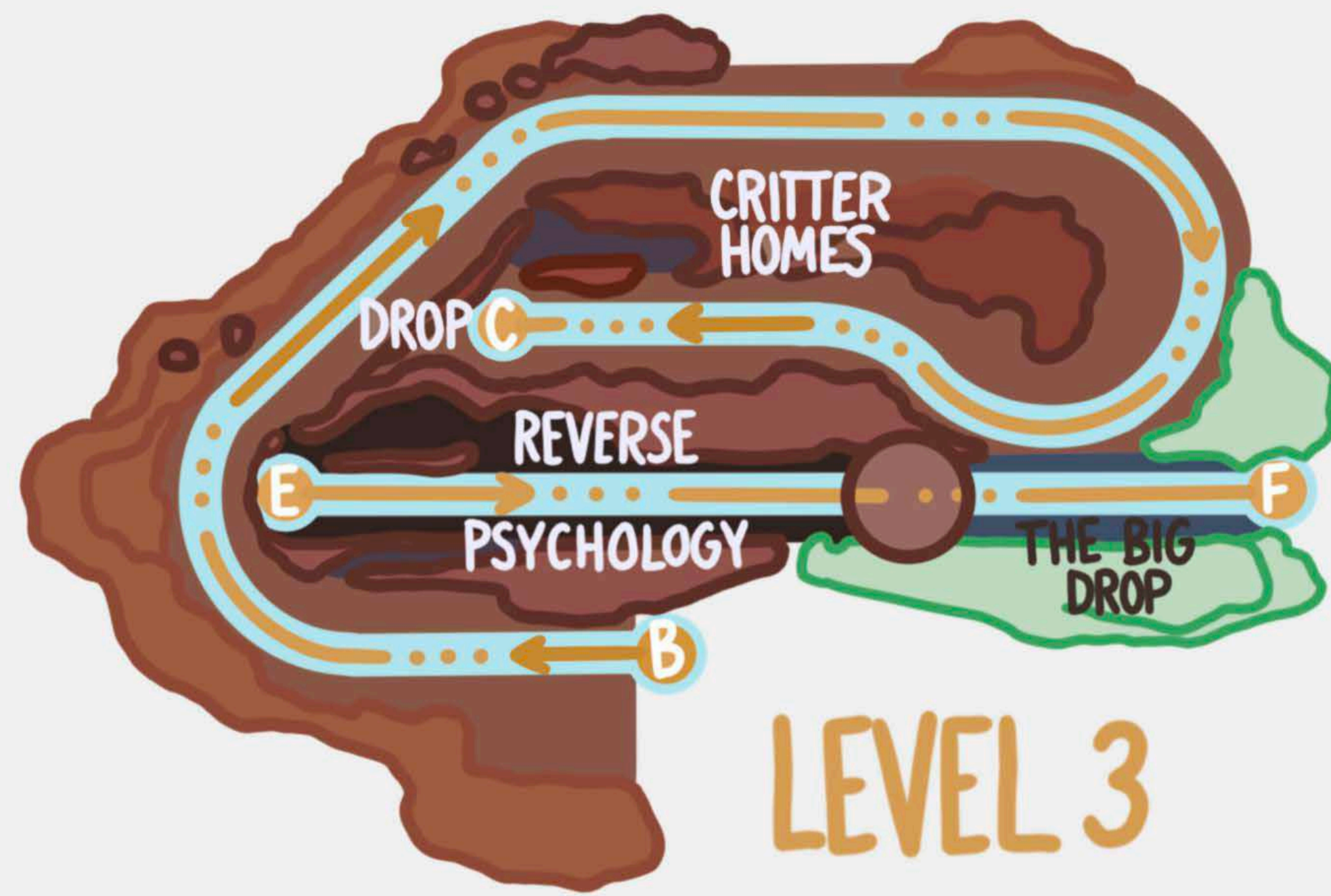


 **PARK
LORE**



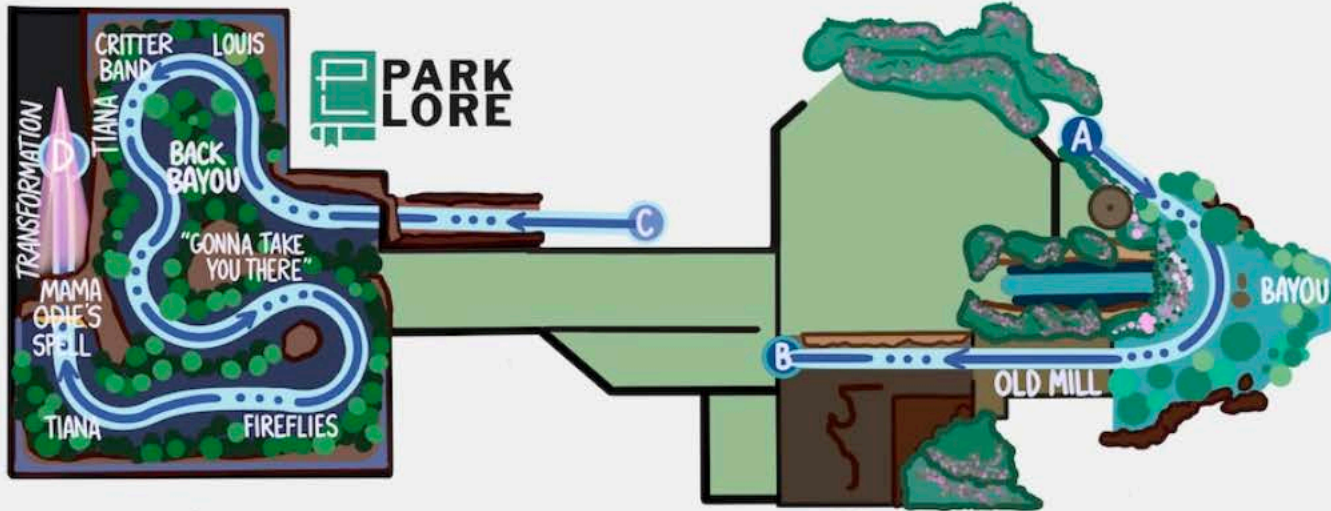




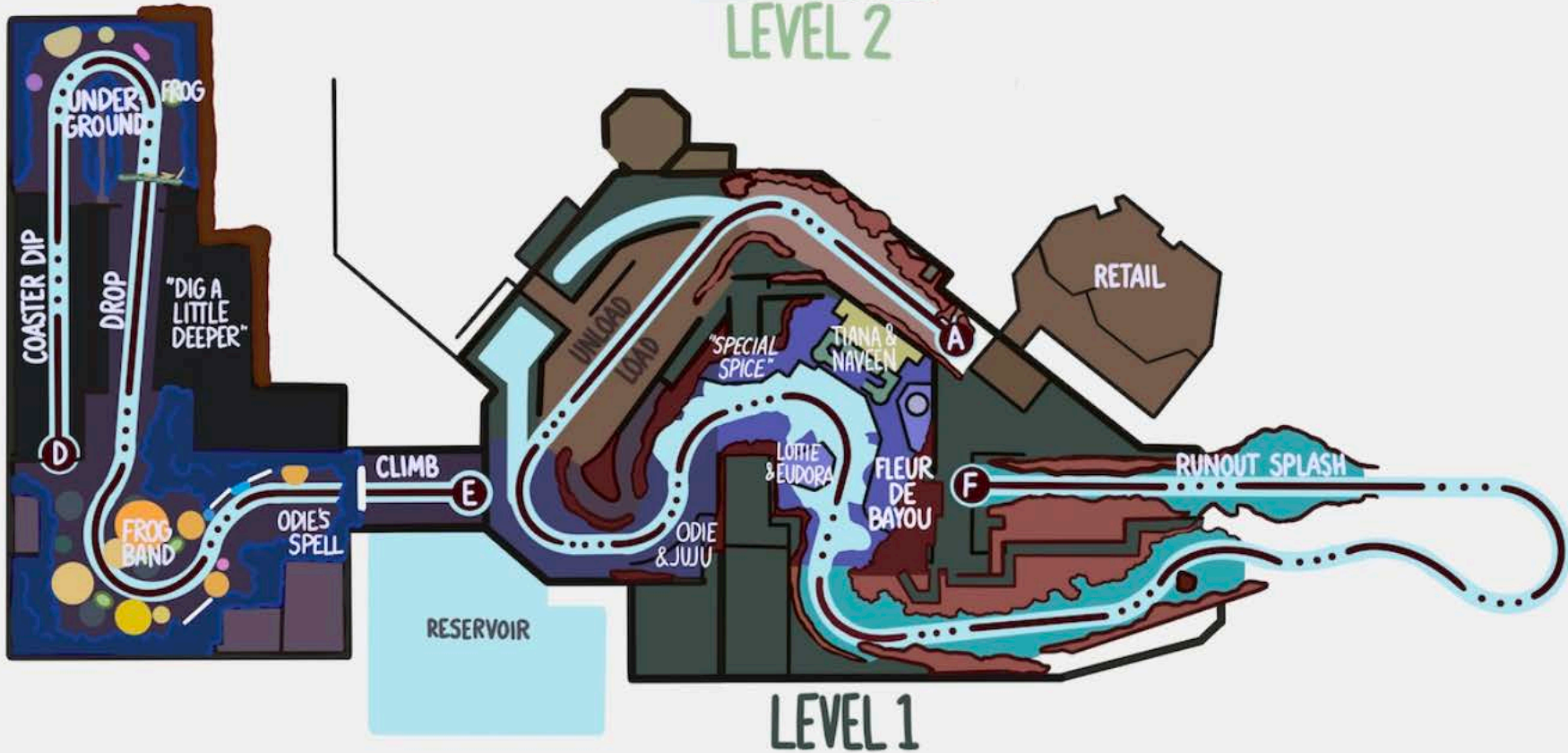




LEVEL 3

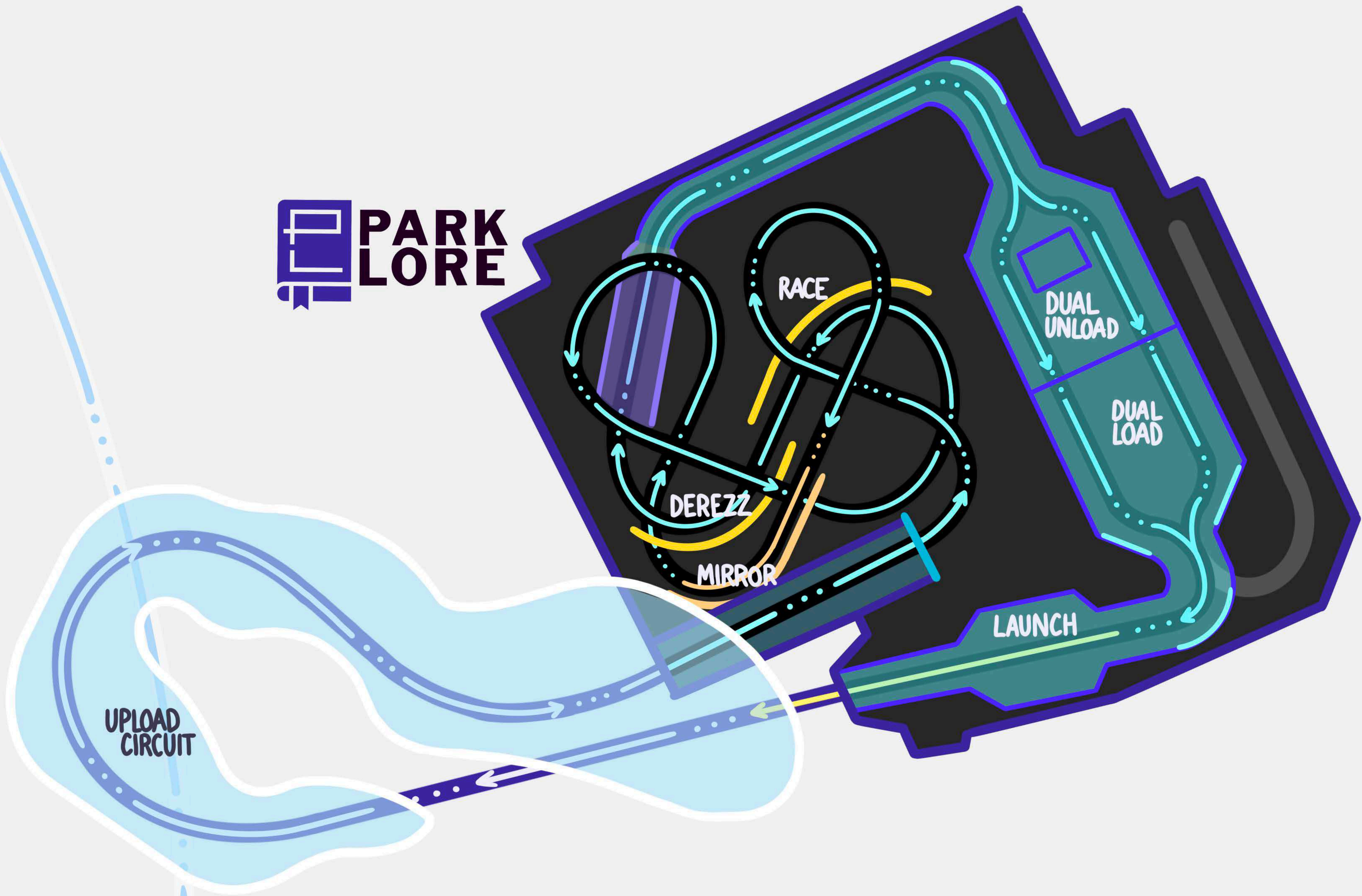


LEVEL 2

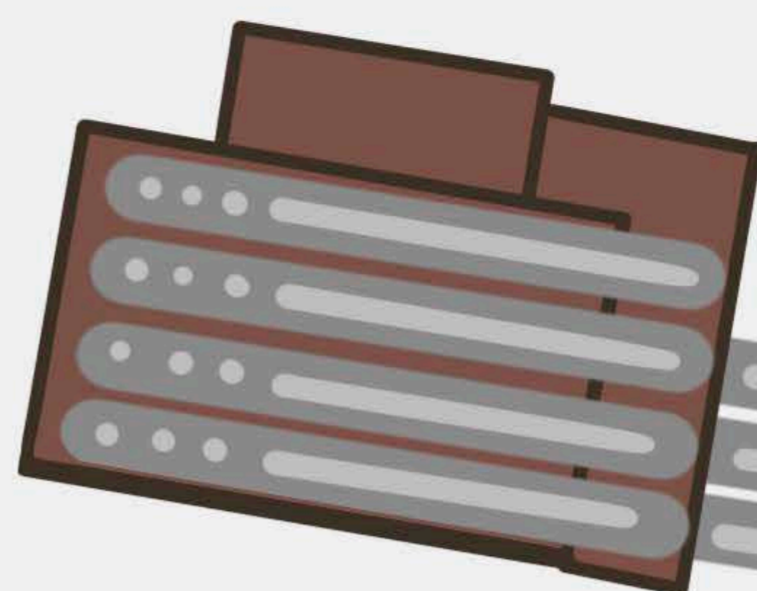
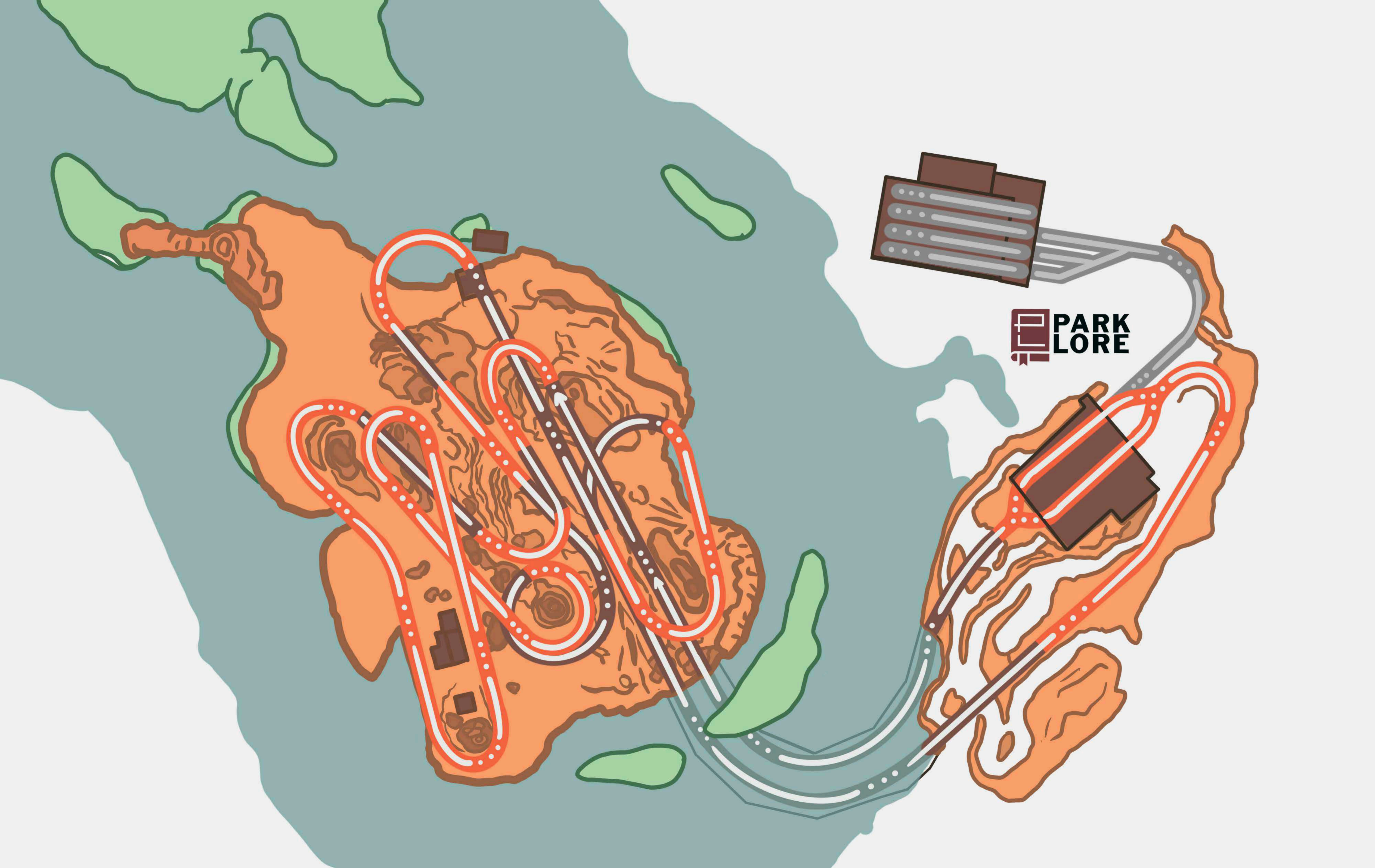


LEVEL 1

 **PARK
LORE**







 **PARK
LORE**

