

Το παρόν βιβλίο αποτελεί πτυχιακή εργασία για
το τμήμα αρχιτεκτόνων μηχανικών
του πανεπιστημίου Θεσσαλίας.

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Ίρις Λυκουριώτη

Φεβρουάριος, 2019

Walt Disney

εκεί που
το γκροτέσκο
γίνεται πραγματικότητα

Γιώργος Σοφτάς
Νικολέττα Λαύκα

Walt Disney: Εκεί που το γκροτέσκο γίνεται πραγματικότητα
Φοιτητές: Γιώργος Σοφτάς, Νικολέττα Λαύκα
Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Ίρις Λυκουριώτη

Η παρούσα διπλωματική εργασία ασχολείται με την ανάπλαση μιας κοινότητας στη Florida και την μετατροπή της σε θεματικό πάρκο. Η εταιρεία του Walt Disney είναι η κυρίαρχη σε αυτόν τον τύπο ψυχαγωγίας που χαρακτηρίζεται από μια γραμμική αφήγηση. Πρόκειται για έναν όμιλο με 100άδες θυγατρικές στους τομείς των θεαμάτων, του real estate, των εκδόσεων κ.α. Η Celebration City, μια προαστιακή κοινότητα 10.000 ανθρώπων στη Florida, κατασκευασμένη από την εταιρεία Disney το 1996, αποτελεί το βασικό παράδειγμα μελέτης μας και το οικόπεδο μετατροπής σε θεματικό πάρκο. Πρόκειται για μια κοινότητα ενταγμένη στις αρχές της Νέας Πολεοδομίας, του τυπικού, δηλαδή, αμερικανικού προαστίου που απομακρύνεται από τα κέντρα των πόλεων αναζητώντας ασφάλεια και υποκειμενική ομοιογένεια, σε συνδυασμό με την μεγάλη αγκαλιά της οικογένειας του Walt Disney. Μέσα από τα θεωρητικά και αναλυτικά εργαλεία μας, εντοπίσαμε το συντακτικό της χωρικής διάρθρωσης της Celebration, ως έναν κώδικα συλλογής (collection code) που συσσωρεύει τις λειτουργίες της θεματικά. Κάθε προσπάθεια ανοιχτής αναζήτησης (open search) την μετατρέπει σε κατευθυνόμενη αναζήτηση (directed search) μέσα από την θεματοποιημένη δομή της. Έχοντας υπόψη τις βίαιες αναταραχές που ξέσπασαν και την κατάσταση έκτακτης ανάγκης που διαμορφώθηκε λόγω του ξεθωριάσματος του χαρακτήρα της Disney από την κοινότητα, καλούμαστε σαν αρχιτέκτονες να επιλύσουμε αυτήν την κρίση, προτείνοντας την εκ νέου ντισνεοποίηση της κοινότητας και τη μετατροπή της σε ένα θεματικό πάρκο, διατηρώντας την κατοίκηση, με θέμα την πόλη του Walt Disney. Συνεπώς μετατρέπουμε τις προϋπάρχουσες περιοχές της κοινότητας σε 6 υποθεματικές του πάρκου μας, όπου η κάθε μια εμπνέεται από τα δομικά συμπεράσματα που εντοπίσαμε και θέλουμε να τονίσουμε. Ουσιαστικά, οι αρχιτεκτονικές/πολεοδομικές μας παρεμβάσεις λειτουργούν σαν όχημα αποδόμησης των τραγελαφικών στοιχείων που εντοπίσαμε μέσα σε αυτή την κοινότητα, μεταστρέφοντας (detournement) τα δομικά στοιχεία της μέσω της ίδιας αισθητικής και γλώσσας ώστε να τη στρέψουμε αποκαλυπτικά εναντίον της.

Walt Disney: Where grotesque comes true
Students: George Softas, Nikoletta Lauka
Professor: Iris Likourioti

This diploma thesis deals with the regeneration of a community in Florida and its transformation into a theme park. The company of Walt Disney is the dominant one in this type of entertainment which is characterized by a linear narrative. It is a group of hundreds of subsidiaries in the fields of entertainment, real estate, publishing, etc. Celebration City, a suburban community of 10,000 people in Florida, built by Disney in 1996, has been our basic case study and the plot of conversion into a theme park. It is a community embedded in the movement of New Urbanism, the typical American suburb that moves away from city centers seeking security and subjective homogeneity, coupled with the great embrace of the Walt Disney family. Through our theoretical and analytical tools, we have identified the syntax of the spatial structure of Celebration as a collection code that collects its functions thematically. Every open search attempt is converted into a directed search through its thematized structure. Taking into account the violent turmoil that broke out and the state of emergency that arose due to the fading of Disney's character from the community, we are called, as architects, to resolve this crisis by proposing the new disneysation of the community and its transformation into a theme park, preserving habitation, with the theme of Walt Disney City. So we convert the pre-existing areas of the community into 6 of our park's themes, each inspired by the structural conclusions we have identified and want to emphasize. In fact, our architectural / urban planning interventions act as a vehicle for the degradation of the grotesque elements that we have identified in this community, by reversing (detournement) its structural elements through the same aesthetics and language and turn it against itself.

1 Εισαγωγή 8

Μια ανεκπλήρωτη ουτοπία 12

Το παράδειγμα ζωής της Celebration City 16

Νέα Πολεοδομία 16

Η μεγάλη οικογένεια του Walt Disney 16

Θεσμική οργάνωση 20

Θεσμικές οντότητες 20

Χωρικές οντότητες 21

Χρόνοι και διαδικασίες 22

Διαδικασία ψηφοφορίας 23

Η θεσμική οργάνωση ως ρύθμιση της συμπεριφοράς 24

Χωρική οργάνωση 24

Εργαλεία ανάλυσης 24

Η ιδέα της αναζήτησης 24

Εφαρμογή στην κάτοψη της Celebration 28

Τυπολογίες κατοικιών 34

Το παράδειγμα της EuropaCity 40

Περιγραφή 40

Εφαρμογή αναλυτικών εργαλείων 40

Μια κοινή γλώσσα 44

2 Πρόγραμμα διάσωσης Back to Basics 46

Γενικοί κανόνες σχεδιασμού 46

ExploreDisney village 50

CelebrationCommunity village 60

Commercial village 66

Spectacular village 78

Dystopian village 104

Security village 112

3 Διευκρινίσεις αντί επιλόγου 126

Βιβλιογραφία 129

1

Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία ασχολείται με την ανάπτυξη μια κοινότητας στη Florida και την μετατροπή της σε θεματικό πάρκο. Συνεπώς τα θεματικά πάρκα και οι αφηγήσεις τους έγιναν το επίκεντρο της μελέτης μας.

Αρχίσαμε να ερευνούμε ανά τον κόσμο τις θεματολογίες, τη δομή τους και τους ανθρώπους που κρύβονται πίσω από αυτά και καταλήξαμε στην εταιρεία του Walt Disney ως την κυρίαρχη σε αυτόν τον τύπο ψυχαγωγίας. Κατά συνέπεια αναρωτηθήκαμε, τι είναι τα θεματικά πάρκα; Δεν πρόκειται απλά για χώρους διασκέδασης ή για μια συσσώρευση παιχνιδιών σε έναν χώρο αλλά για έναν τόπο που όλα τα παραπάνω εντάσσονται σε μια γραμμική αφήγηση στη βάση ενός θεάματος. Δηλαδή έχει σημασία αν το ίδιο παιχνίδι βρίσκεται σε ένα λούνα παρκ ή στο θεματικό πάρκο της disneyland καθώς εκεί γίνεται κομμάτι μιας αφήγησης και ντύνεται με τα νοήματα που προσδίδει η εταιρεία Disney.

Κατά τη διάρκεια της έρευνας μας εντοπίσαμε ένα πολύ ιδιαίτερο παράδειγμα, το οποίο έγινε το επίκεντρο της εργασίας μας και βασική περίπτωση μελέτης αποτελώντας το οικόπεδο για την αρχιτεκτονική μας πρόταση.

Πρόκειται για την Celebration City στη Florida των ΗΠΑ. Χωρικά βρίσκεται έξω από το Orlando και αποτελεί ένα από τα διαμορφωμένα προάστια του. Χτίστηκε από το μηδέν στις αρχές της δεκαετίας του 90' από την εταιρεία Disney και επίσημα άνοιξε το 1996. Καταλαμβάνει γύρω στα 27 km² και έχει περίπου 10.000 σταθερούς κατοίκους.

Η εταιρεία Disney ουσιαστικά είναι το επίκεντρο ενός ολόκληρου ομίλου που ασχολείται κυρίως με τα θεάματα και την ακίνητη περιου-

σία που αφορά κατά βάση τις δικές της εγκαταστάσεις. Πρόκειται για μια βιομηχανία με τρομερή αυτονομία στο χώρο της παιδικής ψυχαγωγίας, καθώς συγκεντρώνει όλα τα αναγκαία μέσα και τους πόρους ώστε να σχεδιάζει, να παράγει, να διαδίδει και τέλος να χωρικοποιεί τα θεάματα της.

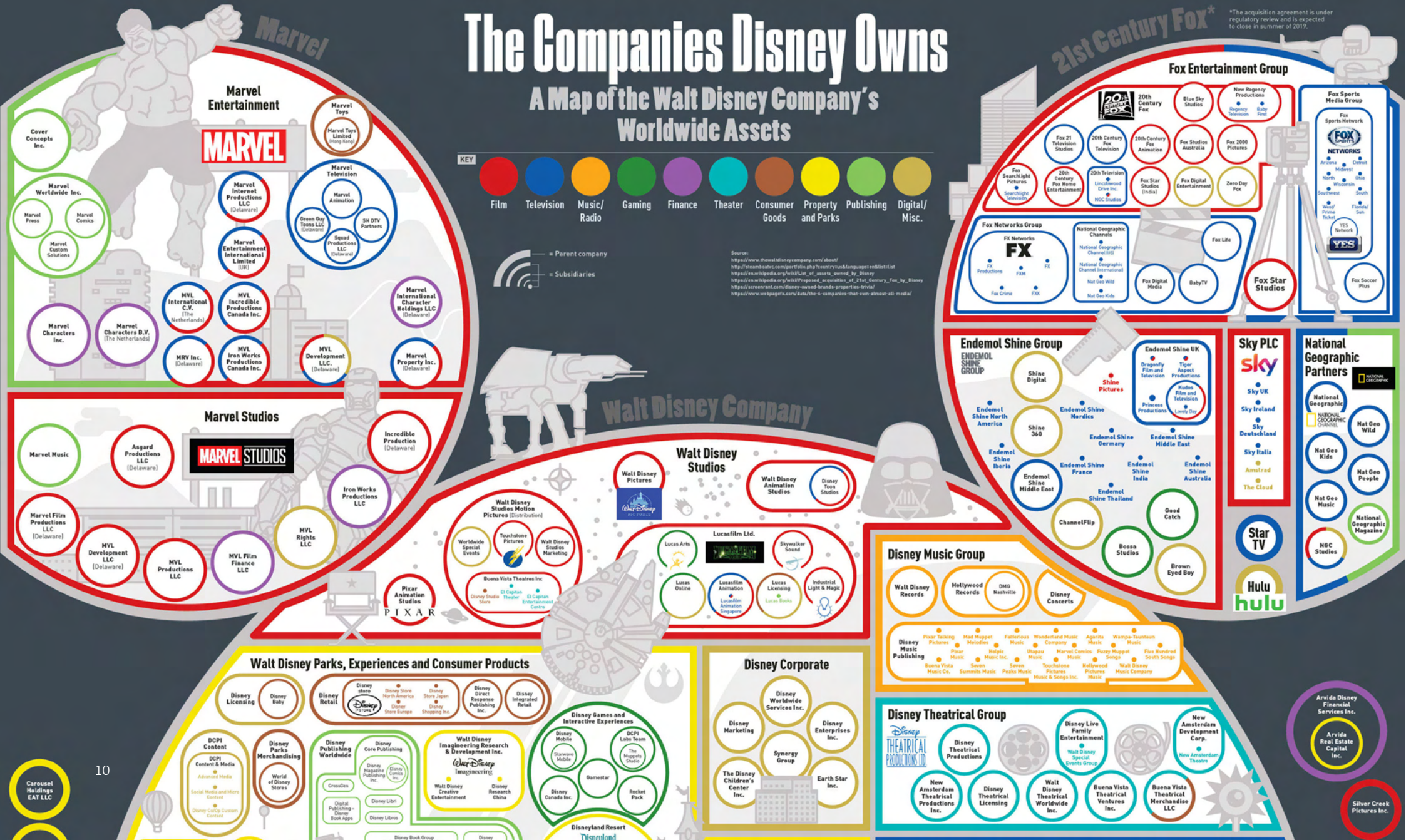


CELEBRATION AVE



The Companies Disney Owns

A Map of the Walt Disney Company's Worldwide Assets



KEY

- Film
- Television
- Music/Radio
- Gaming
- Finance
- Theater
- Consumer Goods
- Property and Parks
- Publishing
- Digital/Misc.

— = Parent company
 ● = Subsidiaries

Source:
<https://www.thewaltdisneycompany.com/about/>
<http://dtsmbatcc.com/jsp/fielda.php?country=rus&language=en&list=1>
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_assets_owned_by_Disney
https://en.wikipedia.org/wiki/Proposed_acquisition_of_21st_Century_Fox_by_Disney
<http://screenant.com/disney-owned-brands-properties-trivia/>
<https://www.webpageurl.com/data/106-6-companies-that-own-most-otd-media/>

*The acquisition agreement is under regulatory review and is expected to close in summer of 2019.

Carousel Holdings EAT LLC

Arvida Disney Financial Services Inc.
 Arvida Real Estate Capital Inc.

Silver Creek Pictures Inc.

Μια ανεκπλήρωτη ουτοπία

Ενας βασικός λόγος που αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με τη Celebration είναι η κοινωνικοπολιτική της κατάσταση την τελευταία περίοδο εξαιτίας της απομάκρυνσης της εταιρείας Disney από τις ιδιοκτησίες της περιοχής το 2004. Η Disney έχει ακόμα λόγο στη ζωή της Celebration καθώς μπορεί να επεμβαίνει ανά περιπτώσεις με τη θυγατρική της εταιρεία, την Celebration Company. Η λειτουργία και το θεσμικό πλαίσιο της Celebration ορίζεται από ένα καταστατικό 166 σελίδων που σύνθεσε η Disney κατά τη δημιουργία της, λεπτομέρειες θα αναφέρουμε παρακάτω. Από τότε που η Disney αποχώρησε από τις ιδιοκτησίες το καταστατικό της άρχισε με τον χρόνο να ξεθωριάζει και να χάνεται ο αρχικός χαρακτήρας της κοινότητας.

Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, το 2016, η εταιρεία προσπαθεί να προωθήσει 1000 μαθητές στο σχολείο της Celebration που δεν κατοικούν στη Celebration. Το community με τα γρήγορα αντανάκλαστικά του δεν μπορούσε να επιτρέψει μια τέτοια έκβαση. Το όνειρο της Celebration, του καθαρού community, σφιγμένου σαν γροθιά δεν μπορεί να διαλυθεί με μια τέτοια πρωτοβουλία της εταιρείας. Οι κάτοικοι αντιδρούν στην προαστιοποίηση της Celebration, όπως αναφέρουν σε συνεντεύξεις δεν θέλουν να απογίνουν σαν ένα τυπικό αμερικανικό προάστιο. Τους διαφοροποιεί η αγάπη για το community σε συνδυασμό με τον χαρακτήρα της Disney που πλέον θολώνει. Διεκδικούν την εκ νέου ντισνεοποίηση της πόλης τους, η εταιρεία να αναλάβει τις ευθύνες της και να καταλάβει ότι δεν μπορεί να διαχειρίζεται την κληρονομιά του Walt Disney σαν ιδιο-

κτησία της.

Ο Charlie, πρώην κάτοικος της Celebration, αναφέρει για αυτήν την κατάσταση:

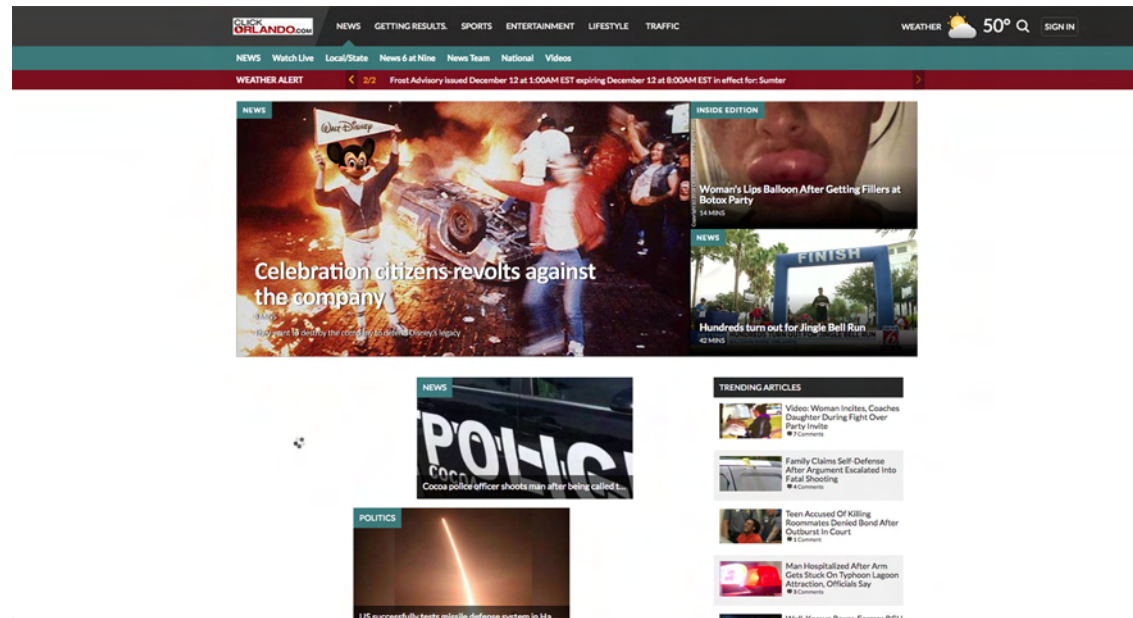
“Όσο περισσότερο μένεις τόσο συνειδητοποιείς ότι ο Walt Disney μάλλον δεν θα ενέκρινε την τωρινή πραγματικότητα της πόλης, σε σύγκριση με το όνειρο της Disney και τη μαγική αίσθηση που είχε κάποτε.”¹

Ακολούθησαν άγριες αναταραχές σε όλη την πόλη με την επέμβαση της αστυνομίας να είναι βίαιη και αναποτελεσματική πολλές φορές. Οι κάτοικοι εξεγέρθηκαν εναντίον της κατάντιας της τωρινής διοίκησης της Disney, όπως λένε, απαιτώντας τον σεβασμό της εταιρείας.

Το αίτημα διατυπώνεται συνοπτικά στο παρακάτω μεταφρασμένο κομμάτι κειμένου των εξεγερμένων της Celebration:

“...το όνειρο της Celebration, της υγιούς κοινότητας, δεν μπορεί να διαλυθεί εν μια νυκτί. Δεν είμαστε ένα οποιοδήποτε προάστιο, είμαστε η κληρονομιά του Walt Disney και την υπερασπιζόμαστε μέχρι τέλους. Εμείς δεν ήρθαμε εδώ για να κερδοφορήσουμε στις πλάτες άλλων όπως κάνει το διοικητικό συμβούλιο της εταιρείας σήμερα.”

Καταλαβαίνουμε λοιπόν την έκτακτη ανάγκη που διαμορφώνεται και θεωρούμε καθήκον μας να σχεδιάσουμε μια νέα Celebration που απαντά στα αιτήματα των κατοίκων και την συμφιλίωση του με την εταιρεία Disney.



1. Συνέντευξη με δύο πρώην κατοίκους της Celebration, την Sydney και τον Charlie, www.cracked.com/personal-experiences-2442-so-perfect-its-creepy-i-live-in-city-designed-by-disney.html







Το παράδειγμα ζωής της Celebration City

Νέα πολεοδομία

Η Celebration δεν θεωρείται πόλη αλλά κοινότητα, ένα αίσθημα τρομερά εμφανές για τους επισκέπτες που στη σύντομη διαμονή τους γνώθουν μέλη αυτής της κοινότητας. Δημιουργούνται και εδραιώνονται ισχυρές σχέσεις μεταξύ των κατοίκων μέσα από τις ευκαιρίες και τις δραστηριότητες που προσφέρει η κοινότητα. Οι κάτοικοι γνωρίζουν τους γείτονες τους μέσα από το τοπικό σχολείο, τα αθλητικά προγράμματα, απολαμβάνοντας τα μονοπάτια πεζοπορίας, τα πάρκα, τα εστιατόρια, τα καταστήματα και συμμετέχοντας από κοινού σε οργανώσεις, πολιτικές και κοινωνικές ομάδες καθώς κατέχουν τον κυρίαρχο ρόλο για τη λειτουργία της Celebration. Για τη συγκρότηση της Celebration διακρίνουμε δύο δομικούς άξονες. Ο πρώτος αφορά το γενικευμένο παράδειγμα ζωής κυρίως των προαστίων των αμερικανικών μητροπόλεων που εμπίπτει στο κίνημα της Νέας Πολεοδομίας (New Urbanism). Ο δεύτερος αφορά την ένταξη της κοινότητας στην ευρύτερη οικογένεια της Disney, παράγοντας που διαφοροποιεί το συγκεκριμένο προάστιο απ' όλα τα υπόλοιπα μετατρέποντας το σε μοναδικό παράδειγμα.

Το κίνημα της Νέας Πολεοδομίας συγκροτήθηκε σε έναν διεθνή μη κερδοσκοπικό οργανισμό το 1993 με τίτλο "συνέδριο για την Νέα Πολεοδομία" (Congress for the New Urbanism) και αφορά την ανάπτυξη μιας νέας γενιάς προαστίων και ενός εκλεπτυσμένου προτύπου ζωής στα προάστια των αμερικανικών μητροπόλεων. Αναφέρονται σε καλοσχεδιασμένες κοινότητες με επίκεντρο τη γειτονιά ως σημαντικό παρά-

γοντα για την υγεία των μελών, την οικονομία και το περιβάλλον. Στόχος τους είναι να κατευθύνουν τις πόλεις μακριά από την συνεχόμενη ανάπτυξη που εξαπλώνεται, να οικοδομήσουν όμορφους και βιώσιμους χώρους που τους αγαπούν οι κάτοικοι διατηρώντας ταυτόχρονα την ιστορική περιουσία και τις παραδόσεις. Θεωρητικά στηρίζεται στη νοσταλγία των προτύπων και των μορφών ζωής του μεσοπολέμου, στην απόδραση από την πόλη σε προασιακές περιοχές που σχηματίζονται κοινότητες (communities) με σχετική αυτονομία (σχολείο κτλ), φιλικές για τους πεζούς και το περιβάλλον και αρχιτεκτονικά εκφρασμένες μέσα από διακριτά διαχωρισμένες μονοκατοικίες. Πρόκειται για κοινότητες ομοιόμορφες, ταξικά και φυλετικά ομογενοποιημένες με ένα πρότυπο ζωής

που θεμελιώνεται γύρω από την οικογένεια. Ανθισε την δεκαετία του 90', την ίδια περίοδο που στα κέντρα των αμερικανικών μητροπόλεων κυριαρχούσε η φτώχεια και το κρακ και ουσιαστικά τροφοδοτήθηκε από την αγανάκτηση της μεσαίας τάξης στη συνεχόμενη υποτίμηση του κέντρου.

Η μεγάλη οικογένεια του Walt Disney

Στο παραπάνω πλαίσιο εφαρμόζει η ιδέα της μεγάλης οικογένειας της Disney, ένα κοινό φαντασιακό που σχεδόν με θεολογικό τρόπο ενδυναμώνει την έννοια της κοινότητας. Συνεπώς βλέπουμε να εμφανίζεται ένα πεδίο που συνδέει ένα παράδειγμα ζωής με μια από τις μεγαλύτερες βιομηχανίες θεαμάτων στο κόσμο. Η βιομηχανία της Disney (η ίδια, ανεξαρτήτως των





εταιριών που κατέχει ως όμιλος) συνθέτει πολιτιστικά προϊόντα που σχεδόν εξ' ολοκλήρου αφορούν τις παιδικές ηλικίες εκτός περιπτώσεων που το μάρκετινγκ τριγυρνά γύρω από νοσταλγίες. Στο παράδειγμα της Celebration, όμως, εκτός από τα άμεσα υλικά και ιδεολογικά της συμφέροντα που αναλώνονται σε ακίνητη περιουσία και στην αναπαραγωγή των θεαμάτων της, επιτυγχάνει κάτι πρωτόγνωρο και ανεκτίμητο: αυξάνει το ηλικιακό εύρος των άμεσα ενδιαφερόμενων καταναλωτών και των οπαδών της. Εως τώρα, οι μεγαλύτερες ηλικίες ουσιαστικά ακολουθούσαν τον καταναλωτή παιδί και συνεπώς ολόκληρο το μάρκετινγκ βρισκόταν γύρω του. Στο παράδειγμα της Celebration έχουμε την υπόσχεση για μια συνολική μορφή ζωής, ένα ασφαλές παράδειγμα που πατάει πάνω στις επιθυμίες των μεγάλων.

Ετσι, σχηματίζεται ένα προάστιο με τις αρχές της Νέας Πολεοδομίας που διαμορφώνει ένα παραμυθένιο περιβάλλον και μια κοινότητα διαφορετική σε σχέση με αντίστοιχες. Οι ίδιοι οι κάτοικοι ονομάζουν τη Celebration “the Bubble” (η φούσκα) θέλοντας να εντείνουν την διαφυγή από τη σκληρή πραγματικότητα.

Εκτός από την ομοιομορφία των υποκειμένων και το οικογενειακό παράδειγμα ζωής, προστίθεται ένα κοινό φανταστικό, η αγάπη για τις αφηγήσεις και τα προϊόντα της βιομηχανίας Disney. Οι άνθρωποι της κοινότητας καταναλώνουν προϊόντα της Disney περισσότερο από κάθε άλλη κοινότητα και ταυτόχρονα αγαπάνε την εταιρεία στο βαθμό που την υποστηρίζουν υλικά και ιδεολογικά. Όπως λέει η Sydney, μια πρώην κάτοικος της Celebration στα μαθητικά χρόνια, ήταν η μόνη στο σχολείο που δεν είχε επισκεφθεί το Disney World γεγονός που την ξεχώριζε αρνητικά:

“Ήταν μεγάλο ζήτημα, γιατί είτε όλοι δουλεύουν



εκεί (στο Disney World) είτε ξέρουν κάποιον που εργάζεται εκεί. Το να μην πηγαίνεις στο πιο κερδοφόρο μέρος της περιοχή ήταν κάτι που σε ξεχώριζε.”

Προσθέτει ο Charlie, άλλος πρώην κάτοικος της Celebration ως ενήλικας:

“Συμβαίνει και σε επίπεδο ενηλίκων. Ζεις στη Celebration επειδή αγαπάς τη Disney. Αν πεις σε κάποιον ότι ποτέ δεν πήγες, δεν θα σε πιστέψει.”²

Κατανοούμε δηλαδή την σημαντική προβολή της εταιρείας Disney στις ζωές των κατοίκων και στην κοινή αγάπη που τρέφουν προς αυτήν. Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι η Disneyland αποτελεί έναν τόπο λατρείας, τον ναό της Celebration.

2. Sydney, ό.π.



Θεσμική οργάνωση

Σε διακυβερνητικό επίπεδο υπάγεται στην πολιτεία της Florida και συγκεκριμένα στη κομητεία της Osceola. Στις ΗΠΑ, οι κομητείες θεσμικά αντιστοιχούν περίπου στους νομούς/περιφέρειες της Ελλάδας. Εμπεριέχουν ενσωματωμένους δήμους ένας εκ των οποίων ονομάζεται έδρα της κομητείας και εκεί συγκεντρώνονται εξουσίες περιορισμένης αυτονομίας σε σχέση με την πολιτεία. Η Celebration νομικά περιγράφεται ως “Community Development district” (περιοχή ανάπτυξης κοινότητας) και συνεπώς οι εξουσίες της αρθρώνονται λίγο διαφορετικά από το σύνηθες σχήμα περιφερειάρχης - δήμαρχοι. Αυτό έχει καθιερωθεί από το άρθρο 190 της νομοθεσίας της Florida και είναι μια εναλλακτική της “δημοτικής ιδρυτικής πράξης” (Municipal Incorporation) για τη διαχείριση και τη χρηματοδότηση της υποδομής που χρειάζεται η ανάπτυξη μιας τέτοιας κοινότητας. Σε αυτές τις κοινότητες το δικαίωμα ψήφου (για τις αντίστοιχες δημοτικές εκλογές) περιορίζεται στα άτομα που κατέχουν ιδιοκτησία γης. Όσον αφορά τη Celebration, η εταιρεία Disney σύνθεσε ένα καταστατικό 166 σελίδων που περιγράφει λεπτομερειακά τις επίσημες οντότητες που διαρθρώνουν το πλέγμα εξουσιών, τον τρόπο και τον χρόνο που παρεμβαίνει η Disney καθώς και άλλους κανονισμούς που αφορούν κυρίως την διατήρηση του ιδιαίτερου χαρακτήρα της κοινότητας.

Παραθέτουμε τη θεσμική οργάνωση της κοινότητας όπως ακριβώς περιγράφεται στο καταστατικό. Οι επίσημες θεσμικές ονομασίες αναγράφονται αυτούσιες με έντονα γράμματα.

Θεσμικές οντότητες

The Celebration Company (TCC) - Η εταιρεία της Celebration.

Ιδρύθηκε το 1991 και αποτελεί θυγατρική της **Walt Disney Company** με σκοπό την ανάπτυξη κτηματικής περιουσίας (real estate) και κατασκευαστικών υπηρεσιών. Διαχειριζόταν το **Association** (συνεταιρισμός) μέχρι το 2004 όπου και έληξε **Development and Sale Period** (περίοδος ανάπτυξης και πώλησης).

Celebration Residential Owners Association - συνεταιρισμός ιδιοκτητών κατοικιών της Celebration (για συντομία πλέον θα γράφεται ως **Association**).

Καθιερώθηκε από την **TCC** σαν μια οντότητα που είναι υπεύθυνη για τη διαχείριση, τη συντήρηση, τη λειτουργία, τον έλεγχο των **Common Areas** (κοινόχρηστων χώρων) στις περιοχές κατοικιών. Στα περισσότερα ζητήματα δρα μέσα από το **Board** (διοικητικό συμβούλιο) αλλά μερικά θέματα (που ορίζονται από τα **Governing Documents** - το καταστατικό δηλαδή) απαιτούν την έγκριση των μελών του **Association**. Στο **Association** συμμετέχει κάθε **Owner** (ιδιοκτήτης) ώστε να συνδράμει στη διακυβέρνηση και στη διαχείριση των **Residential Properties** (κατοικήσιμες περιουσίες). Έχει 2 ειδών μέλη, το **Owner Membership** (για ιδιοκτήτες περιουσίας) και το **Celebration Company Membership** (για μέλη της εταιρείας).

The Association’s Board of Directors - Το διοικητικό συμβούλιο του συνεταιρισμού (για συντομία πλέον θα γράφεται ως **Board**)

Ουσιαστικά είναι μέλη της **Association**, ορισμένα από την **TCC** κατά τη διάρκεια της **Celebration Company Control Period** (περίοδος ελέγχου της **Celebration Company**) ή εκλεγμέ-

να μετά το πέρας της. Η δράση της ορίζεται από τα **Governing Documents**, δηλαδή από την **TCC**. Έχει τη δυνατότητα (αλλά όχι τη νομική υποχρέωση/καθήκον) να λειτουργήσει εκ μέρους του **Association**. Οι τρόποι για να το κάνει αυτό είναι η άσκηση των δυνάμεων και των δικαιωμάτων του **Association**, να παίρνει αποφάσεις εκ μέρους του **Association** και να διεξαγάγει τις υποθέσεις του **Association**. Το **Board** έχει τόσα μέλη όσα είναι και τα **district** (περιφέρειες), αυτή τη στιγμή η Celebration έχει 7 **district**.

Joint Committee - κοινή επιτροπή

Μη κερδοσκοπική εταιρεία, μια οντότητα δημιουργημένη από το **Community** (κοινότητα). Δρα ως επιτροπή που μπορεί να διοργανώσει και να προμοτάρει εκδηλώσεις, δραστηριότητες κτλ. Επίσης μπορεί να μαζεύει εκτιμήσεις και προτιμήσεις εκ μέρους του **Association**.

Owners - ιδιοκτήτες

Αυτοί που κατέχουν **Unit** (μονάδα). Αν ένα **Unit** έχει πάνω από έναν **Owner** τότε όλοι οι **co-Owners** (συνιδιοκτήτες) έχουν την υπευθυνότητα των **Owner** σύμφωνα με τα **Governing Documents**. Κάθε **Owner** πρέπει να συμμορφώνεται στα **Governing Documents**. Όλοι οι **Owners** είναι μέλη της **Association** και συνεπώς έχουν τη δυνατότητα να πάρουν μέρος στη διαχείριση του **Community** (για όπου απαιτείται η έγκριση των μελών του **Association** και δεν αρκεί το **Board**). Άλλος τρόπος είναι “μέσα από υπηρεσίες για την κοινότητα, μέσα από διάφορες επιτροπές ή ηγετικούς ρόλους”.

Builders - κατασκευαστές

Οι **Builders** ουσιαστικά είναι κατασκευαστικές εταιρίες που αγοράζουν ένα κομμάτι γης, το διαμορφώνουν και το πουλάνε. Μέχρι να το

Θεσμική οργάνωση

Σε διακυβερνητικό επίπεδο υπάγεται στην πολιτεία της Florida και συγκεκριμένα στη κομητεία της Osceola. Στις ΗΠΑ, οι κομητείες θεσμικά αντιστοιχούν περίπου στους νομούς/περιφέρειες της Ελλάδας. Εμπεριέχουν ενσωματωμένους δήμους ένας εκ των οποίων ονομάζεται έδρα της κομητείας και εκεί συγκεντρώνονται εξουσίες περιορισμένης αυτονομίας σε σχέση με την πολιτεία. Η Celebration νομικά περιγράφεται ως "Community Development district" (περιοχή ανάπτυξης κοινότητας) και συνεπώς οι εξουσίες της αρθρώνονται λίγο διαφορετικά από το σύνηθες σχήμα περιφερειάρχης - δήμαρχοι. Αυτό έχει καθιερωθεί από το άρθρο 190 της νομοθεσίας της Florida και είναι μια εναλλακτική της "δημοτικής ιδρυτικής πράξης" (Municipal Incorporation) για τη διαχείριση και τη χρηματοδότηση της υποδομής που χρειάζεται η ανάπτυξη μιας τέτοιας κοινότητας. Σε αυτές τις κοινότητες το δικαίωμα ψήφου (για τις αντίστοιχες δημοτικές εκλογές) περιορίζεται στα άτομα που κατέχουν ιδιοκτησία γης. Όσον αφορά τη Celebration, η εταιρεία Disney σύνθεσε ένα καταστατικό 166 σελίδων που περιγράφει λεπτομερειακά τις επίσημες οντότητες που διαρθρώνουν το πλέγμα εξουσιών, τον τρόπο και τον χρόνο που παρεμβαίνει η Disney καθώς και άλλους κανονισμούς που αφορούν κυρίως την διατήρηση του ιδιαίτερου χαρακτήρα της κοινότητας.

Παραθέτουμε τη θεσμική οργάνωση της κοινότητας όπως ακριβώς περιγράφεται στο καταστατικό. Οι επίσημες θεσμικές ονομασίες αναγράφονται αυτούσιες με έντονα γράμματα.

πουλήσουν έχουν την ίδια ευθύνη και τα ίδια δικαιώματα με τους **Owners** για όσο κατέχουν ένα **Unit** για κατασκευή και πώληση. Θεωρούνται και αυτοί μέλη του **Association**.

Persons

Θεσμικές οντότητες

The Celebration Company (TCC) - Η εταιρεία της Celebration.

Ιδρύθηκε το 1991 και αποτελεί θυγατρική της **Walt Disney Company** με σκοπό την ανάπτυξη κτηματικής περιουσίας (real estate) και κατασκευαστικών υπηρεσιών. Διαχειριζόταν το **Association** (συνεταιρισμός) μέχρι το 2004 όπου και έληξε **Development and Sale Period** (περίοδος ανάπτυξης και πώλησης).

Celebration Residential Owners Association - συνεταιρισμός ιδιοκτητών κατοικιών της Celebration (για συντομία πλέον θα γράφεται ως **Association**).

Καθιερώθηκε από την **TCC** σαν μια οντότητα που είναι υπεύθυνη για τη διαχείριση, τη συντήρηση, τη λειτουργία, τον έλεγχο των **Common Areas** (κοινόχρηστων χώρων) στις περιοχές κατοικιών. Στα περισσότερα ζητήματα δρα μέσα από το **Board** (διοικητικό συμβούλιο) αλλά μερικά θέματα (που ορίζονται από τα **Governing Documents** - το καταστατικό δηλαδή) απαιτούν την έγκριση των μελών του **Association**. Στο **Association** συμμετέχει κάθε **Owner** (ιδιοκτήτης) ώστε να συνδράμει στη διακυβέρνηση και στη διαχείριση των **Residential Properties** (κατοικήσιμες περιουσίες). Έχει 2 ειδών μέλη, το **Owner Membership** (για ιδιοκτήτες περιουσίας) και το **Celebration Company Membership** (για μέλη της εταιρείας).

The Association's Board of Directors - Το διοικητικό συμβούλιο του συνεταιρισμού (για συντομία πλέον θα γράφεται ως **Board**)

Ουσιαστικά είναι μέλη της **Association**, ορισμένα από την **TCC** κατά τη διάρκεια της **Celebration Company Control Period** (περίοδος ελέγχου της **Celebration Company**) ή εκλεγμέ-

νων. Μπορούν να εμπεριέχονται ψυχαγωγικές εγκαταστάσεις, αδιέξοδοι, διαμορφωμένοι ενδιάμεσοι χώροι και άλλα τμήματα του **Common Area** εντός μιας **Service Area** (περιοχή υπηρεσιών). Η **TCC** έχει τη δυνατότητα να ονομάσει οποιαδήποτε ιδιοκτησία ως **Exclusive Common Area** που αποκλείεται από κατασκευαστές

να μετά το πέρας της. Η δράση της ορίζεται από τα **Governing Documents**, δηλαδή από την **TCC**. Έχει τη δυνατότητα (αλλά όχι τη νομική υποχρέωση/καθήκον) να λειτουργήσει εκ μέρους του **Association**. Οι τρόποι για να το κάνει αυτό είναι η άσκηση των δυνάμεων και των δικαιωμάτων του **Association**, να παίρνει αποφάσεις εκ μέρους του **Association** και να διεξαγάγει τις υποθέσεις του **Association**. Το **Board** έχει τόσα μέλη όσα είναι και τα **district** (περιφέρειες), αυτή τη στιγμή η Celebration έχει 7 **district**.

Joint Committee - κοινή επιτροπή

Μη κερδοσκοπική εταιρεία, μια οντότητα δημιουργημένη από το **Community** (κοινότητα). Δρα ως επιτροπή που μπορεί να διοργανώσει και να προμοτάρει εκδηλώσεις, δραστηριότητες κτλ. Επίσης μπορεί να μαζεύει εκτιμήσεις και προτιμήσεις εκ μέρους του **Association**.

Owners - ιδιοκτήτες

Αυτοί που κατέχουν **Unit** (μονάδα). Αν ένα **Unit** έχει πάνω από έναν **Owner** τότε όλοι οι **co-Owners** (συνιδιοκτήτες) έχουν την υπευθυνότητα των **Owner** σύμφωνα με τα **Governing Documents**. Κάθε **Owner** πρέπει να συμμορφώνεται στα **Governing Documents**. Όλοι οι **Owners** είναι μέλη της **Association** και συνεπώς έχουν τη δυνατότητα να πάρουν μέρος στη διαχείριση του **Community** (για όπου απαιτείται η έγκριση των μελών του **Association** και δεν αρκεί το **Board**). Άλλος τρόπος είναι "μέσα από υπηρεσίες για την κοινότητα, μέσα από διάφορες επιτροπές ή ηγετικούς ρόλους".

Builders - κατασκευαστές

Οι **Builders** ουσιαστικά είναι κατασκευαστικές εταιρίες που αγοράζουν ένα κομμάτι γης, το διαμορφώνουν και το πουλάνε. Μέχρι να το

Documents προϋποθέτουν την αποδοχή των μελών του **Association**. Με την σύμφωνη γνώμη των μελών του **Board**, κάθε **Neighborhood** μπορεί να εκλέξει ένα **Voting Member** ένα μέλος δηλαδή που ψηφίζει εκ μέρους του. Η πρωταρχική τοποθέτηση των **Unit** σε **Neighborhoods** έγινε από την **TCC**. Η **TCC** μπορεί σε οποιοδήποτε σημείο

Neighborhood Associations - συνεταιρισμοί γειτονιών

Τα **Neighborhood Associations** είναι μικροί συνεταιρισμοί που ρυθμίζονται και περιορίζονται από το κεντρικό **Association** και λειτουργεί για κάποιες ιδιαίτερες απαιτήσεις που μπορεί να έχει ένας **Builder** (που συνήθως είναι ο ιδρυτής ενός **Neighborhood Association**). Είναι ουσιαστικά για τη διαχείριση μικροζητημάτων, λεπτομερειών και ιδιαίτερων καταστάσεων με τα οποία δεν ασχολείται το κεντρικό **Association**.

Χρόνοι και διαδικασίες

Governing Documents - έγγραφα διακυβέρνησης

Όλο το καταστατικό και οι κανονισμοί του Community. Τα διαχειρίζεται η **Celebration Company**. Είναι η αποτύπωση του “οράματος” της **TCC** για το Community. Η **TCC** κατοχυρώνει διάφορα δικαιώματα που αφορούν το master plan και μετά την ανάπτυξη της Celebration. Μπορεί να εξασκεί αυτά τα δικαιώματα για όσο διαρκεί η **Development and Sale Period**.

Development and Sale Period - περίοδος ανάπτυξης και πώλησης

Η περίοδος κατά την οποία η **TCC** ή οποιαδήποτε θυγατρική της κατέχει στην ιδιοκτησία της ακίνητη περιουσία στο **Community**.

The Celebration Company Control Period - περίοδος ελέγχου της **Celebration Company**

Η περίοδος όπου η **TCC** έχει το δικαίωμα να διορίσει μια πλειοψηφία μελών στο **Board**. Η περίοδος αυτή μπορεί να τελειώσει με 3 τρόπους:

- 1) Όταν το 75% των **Unit** ανήκει σε **Persons**, όχι σε **Builders**

- 2) 19 Δεκεμβρίου 2035 (40 χρόνια μετά την ίδρυση)
- 3) Οποτε το καθορίσει η **TCC**

Διαδικασία ψηφοφορίας

Κάθε **Owner** από κάθε **Unit** ψηφίζουν σε επίπεδο **Neighborhood** ένα **Voting Member** που θα αντιπροσωπεύσει όλο το **Neighborhood** σε ζητήματα που χρειάζονται ψήφο των μελών, όπως ορίζουν σε μερικές περιπτώσεις τα **Governing Documents**. Οι ιδιοκτησίες που ανήκουν στην **TCC** δεν ψηφίζουν (καθώς ήδη ανήκουν σε ανώτερο όργανο από την ψήφο). Το **Board** κηρύσσει ψηφοφορία σε κάθε **Neighborhood** αλλά μέχρι να το κάνει, όλοι οι **Owners** δρουν σαν **Voting Members**. Οι υποψήφιοι πρέπει υποχρεωτικά να ανήκουν στο **Neighborhood** που βάζουν υποψηφιότητα. Η ψηφοφορία για **Voting Member** γίνεται σε ετήσια βάση είτε με γραπτή ψηφοφορία είτε σε συνάντηση μεταξύ των **Owner**. Η συνάντηση μπορεί να καταλήξει σε απόφαση εφόσον κάποιος υποψήφιος συγκεντρώνει το 10% των ψήφων και μια συνάντηση μπορεί να θεωρηθεί έγκυρη και απαραίτητη εφόσον συμμετέχουν το 30% των **Owner** και συνεπώς των διαθέσιμων ψήφων. Κάθε **Owner** δικαιούται να ψηφίσει τόσες φορές όσα τα **Unit** που κατέχει στην ιδιοκτησία του. Το **Voting Member** μπορεί να ψηφίσει αντιπροσωπευτικά όπου δικαιούται και αν θέλει μπορεί να κάνει δημοσκόπηση (poll) στο **Neighborhood** που αντιπροσωπεύει. Τα **Voting Member** είναι υποδεέστερα του **Board**, η δικαιοδοσία τους δεν ξεφεύγει και δεν εμπεριέχει χάραξη πολιτικής, εποπτεία ή εμπλοκή με τη διακυβέρνηση του **Association**. Κάθε **Owner** ψηφίζει σε επίπεδο **District** ένα μέλος/διευθυντή για το **Board**. Συνεπώς το **Board** της Celebration αποτελείται από 7 μέλη καθώς η κοινότητα χω-

ρίζεται σε 7 **District**. Αναλογικά, το **Board** είναι αντιστοιχεί στην εξουσία των δημάρχων. Εκτός των εσωτερικών διαδικασιών, οι κάτοικοι της Celebration συμμετέχουν κανονικά στις εκλογές που ορίζει η πολιτεία Florida και οι ΗΠΑ γενικότερα.

Το 2004, το **Development and Sale Period** έληξε καθώς η **TCC** πούλησε την ακίνητη περιουσία της σε μεσιτική εταιρεία.

Η θεσμική οργάνωση ως ρύθμιση της συμπεριφοράς

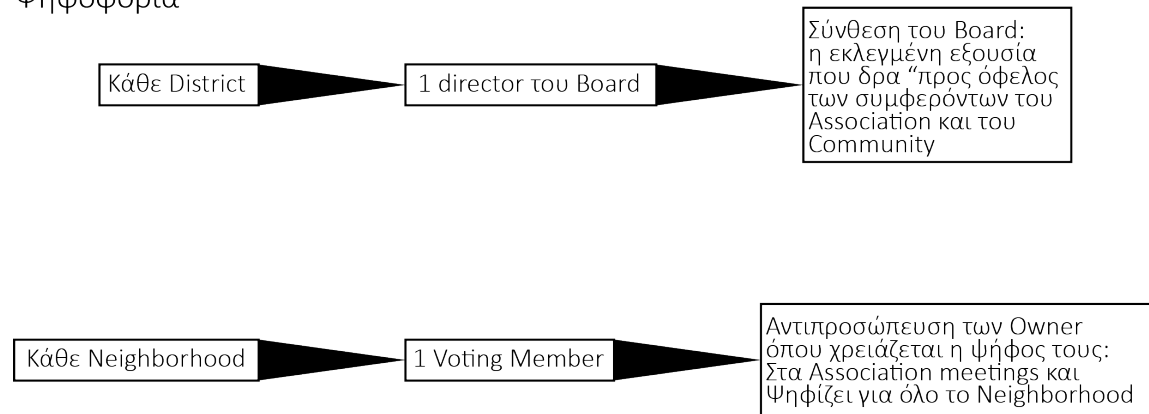
Ο Walt Disney συχνά περιγράφεται ως “control freak” (εμμονικός με τον έλεγχο), κάτι που διαφαίνεται στο καταστατικό ανά σημεία που προσπαθεί να ελέγξει την ομοιομορφία και την καθαρότητα. Για παράδειγμα, θέτει περιορισμούς για τις παραπάνω χρήσεις που μπορεί να φιλοξενεί μια κατοικία, βάζει πρόστιμα για την μη συμμόρφωση στους κανόνες του εξωτερικού διακόσμου, απαγορεύει τη διαβίωση σε μια κατοικία για παραπάνω από μια οικογένεια κ.α.

“Περπατούσα στην Front Street με την οικογένεια μου, όταν κάποιος μπροστά μου πέταξε στο πάτωμα το πλαστικό σακουλάκι από το πακέτο τσιγάρων. Αφού περπάτησε λίγα βήματα είδε δύο άντρες με στολή μπροστά και έτρεξε πίσω να το μαζέψει ώστε να μην τιμωρηθεί με πρόστιμο απορριμάτων. Μια άλλη φορά ο πατέρας μου αργοπώρησε μια μέρα να κατεβάσει τα χριστουγεννιάτικα διακοσμητικά και του επιβλήθηκε πρόστιμο.”³

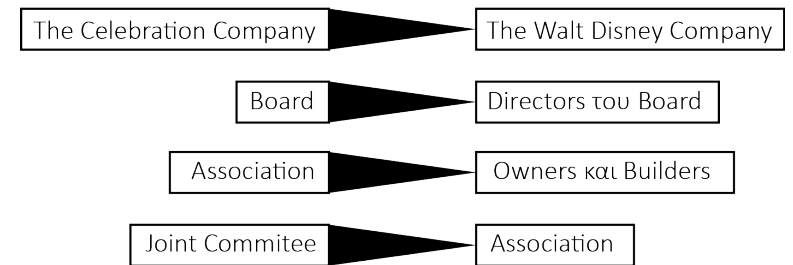
Θα επιστρέψουμε σε λεπτομέρειες του καταστατικού στα σχετικά σημεία της έρευνας μας όπου κρίνεται απαραίτητο.

3. Ό.π., Sydney, πρώην κάτοικος της Celebration

Ψηφοφορία



Σύσταση "οντότητας"



Ιεραρχία εξουσιών



Χωρική οργάνωση

Εργαλεία ανάλυσης

Ο Γιάννης Πεπονής⁴, αναγνωρίζει την πόλη ως έναν τόπο παιδαγωγίας, εξέλιξης του εαυτού, ενσωμάτωσης σε συγκεκριμένη κουλτούρα και διάνοια (γλώσσα, συμπεριφορά, επικοινωνία). Θέτει ένα πιο αφηρημένο πλαίσιο για τον όρο παιδαγωγία που απορρίπτει το κλασικό σχήμα πομπού και δέκτη. Σύμφωνα με τον ίδιο, η παιδαγωγία δεν εξαρτάται από σταθερά κυκλώματα (πχ οικογένεια) ούτε από συναφή οργανώσεις (πχ σχολείο) με παιδαγωγικούς “ήθοποιους” ρητά προσκολλημένους σε παιδαγωγικές αρχές. Η παιδαγωγία διανέμεται με αφηρημένους και ασαφείς όρους, με διαδράσεις ασυντόνιστες, σε διασπασμένους χώρους και χρόνους, χωρίς την συνείδηση μιας τέτοιας διαδικασίας ενός παιδαγωγικού ρόλου, χωρίς δηλαδή δηλωμένους πομπούς και δέκτες. Οι πόλεις (πυκνές, συνδεδεμένες, ποικιλόμορφες, κατανοητές) μπορούν να φέρουν ιδιαίτερες δομές μάθησης, τρόπους αυτοπροσδιορισμού, κατανόησης του εαυτού και διαμόρφωσης της υποκειμενικότητας. Δομές που δεν μπορούν να θεσμοθετηθούν ούτε να μπουν στα καλούπια ενός σχολικού προγράμματος. Όλα τα μοτίβα της κοινωνικής δραστηριότητας φιλοξενούνται και θεσπίζονται στο φυσικό χώρο εκεί όπου σιγά σιγά αυτές οι δραστηριότητες και οι συμπεριφορές μετατρέπονται σε συνήθειες (habits). Αυτές οι συνήθειες στη διαδικασία μεγάλωματος συνεπάγονται την εξοικείωση με το περιβάλλον και την ευελιξία (την ικανότητα δηλαδή προσαρμογής σε καταστάσεις) ή την έκφραση

4. Δοκίμιο του Γιάννη Πεπονή “On the pedagogical functions of the city: a morphology of adolescence in Athens, 1967-1973”, “Σχετικά με τις παιδαγωγικές λειτουργίες της πόλης: μια μορφολογία της εφηβείας στην Αθήνα, 1967-1973”

προτιμήσεων (που έχουν διαμορφωθεί από τις δραστηριότητες/συμπεριφορές που έγιναν συνήθειες). Η χωρική μορφολογία λειτουργεί παιδαγωγικά στο βαθμό που διαρθρώνει αυτή τη διαδραστική προσέγγιση με το περιβάλλον. Από τη στιγμή λοιπόν που η εμπειρία της πόλης συνδέεται με τον φυσικό της χώρο, την εικονογραφία της, τις διαδρομές της και γενικότερα την κάτοψη της, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι δεν αποτελεί απλά ένα δοχείο εφαρμογής των δραστηριοτήτων της αλλά είναι και η ίδια διαμορφωτική αυτών των εμπειριών.

Η ιδέα της αναζήτησης

Ο Basil Bernstein μιλάει για έναν διαχωρισμό στον προφορικό λόγο που βρίσκει μια αναλογία στις αναζητήσεις στην πόλη. Πρώτον, αναφέρεται σε έναν επεξεργασμένο κώδικα (elaborated code) λόγου, ευρύτερο σε νοήματα, με μεγαλύτερο εύρος επιλογών. Δεύτερον, αναφέρεται σε έναν περιορισμένο κώδικα (restricted code) λόγου εξαιρετικά τυπικού, με προδιαγεγραμμένα αποτελέσματα που συντάσσεται μέσα από περιορισμένες επιλογές. Σε αυτό το σημείο, ο Πεπονής αναφέρεται στην ιδέα της αναζήτησης ως άμεσα συνδεδεμένη με το αστικό περιβάλλον που κάνει εφικτό ένα εύρος των δραστηριοτήτων. Κατατάσσει τις αναζητήσεις στο φυσικό χώρο σε τρεις κατηγορίες, πρώτον, αναζήτηση βάσει μια μνήμης για έναν χώρο, δεύτερον, αναζήτηση βάσει μιας ποιότητας που προσφέρει ένας χώρος (π.χ. κατάλληλο για συζήτηση) και, τρίτον, αναζήτηση βάσει μιας διέγερσης, ενός περιπάτου, μιας θέας κ.τ.λ. Οι στόχοι ανακαλύπτονται στη διάρκεια της αναζήτησης ή σαν αποτέλεσμα της αναζήτησης. Έτσι, γεννιούνται δύο κατηγορίες που από τη μια αφορούν την πρόθεση του ατόμου που εμπλέκεται σε μια διαδικασία αναζήτησης και

από την άλλη τις δυνατότητες αναζήτησης που προσφέρει ο εκάστοτε φυσικός αστικός χώρος. Αρχικά έχουμε την ιδέα της ανοικτής αναζήτησης (open search) που υποδηλώνει ότι το περιβάλλον νοείται σαν μια συνολική σύνταξη των χωρικών σχέσεων που επιτρέπουν το άτομο να κινείται από ένα μέρος σε κάθε άλλο μέρος χωρίς την προκατάληψη του τι μετριέται ως προορισμός. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για μια περιπλάνηση/εξερεύνηση δίχως συγκεκριμένο προορισμό που διαμορφώνεται κατά τη διάρκεια της, επικεντρώνεται στη λειτουργικότητα και την αίσθηση που προσφέρει η περιήγηση διευρύνοντας την αντιληπτική ικανότητα της πόλης. Στον αντίποδα έχουμε την αντίστροφη ιδέα αναζήτησης, την κατευθυνόμενη αναζήτηση (directed search) που αναφέρεται σε συγκεκριμένες κατευθύνσεις που συνήθως έχουν κάποιο κέντρο αναφοράς (π.χ. την κατοικία). Στην κατευθυνόμενη αναζήτηση το ενδιαφέρον περιορίζεται στη χρηστικότητα και στην αποτελεσματικότητα των διαδρομών για την επίτευξη κάποιου σκοπού.

Μια άλλη διάκριση του Bernstein από την όποια εμπνέεται ο Πεπονής αφορά την διακτέα ύλη. Τη διαχωρίζει σε τύπο ενσωμάτωσης (integration code) όπου τα περιεχόμενα αλληλοδιαπερνιούνται όντας διαπερατά μεταξύ τους και σε τύπο συλλογής (collection code) όπου υπάρχουν ισχυρά όρια με καθαρή διακρίσιμότητα. Η πόλη ως περιβάλλον προσφέρει πλούτο πραγμάτων και λειτουργιών (μαγαζιά, δημόσιους χώρους κ.ο.κ.), ρυθμίσεις συμπεριφοράς (καθίσματα, περιπάτους κ.ο.κ.) καθώς και ερεθίσματα (βιτρίνες, θεάσεις, πρωτοσέλιδα κ.ο.κ.). Η πόλη συνεπώς μπορεί να είναι λίγο ή πολύ πλούσια, με ανεμιγμένα στοιχεία, (integration code) ή με διαχωρισμένα (collection code) στο τρόπο που διανέμεται η γεωγραφία στο χώρο. Πιο συγκεκριμένα οι πόλεις, είτε δι-

αφορετικές είτε οι ίδιες στο εσωτερικό τους, άλλοτε εμφανίζουν συλλογή και συσσώρευση λειτουργιών προσδίδοντας θεματοποίηση σε περιοχές (collection code) και άλλοτε ενσωματώνουν τις λειτουργίες μεταξύ τους περιπλέκοντας την εμπειρία της (integration code). Στην πρώτη περίπτωση η πόλη παρουσιάζει θύλακες λειτουργιών ενώ στη δεύτερη προσφέρει μια μεγαλύτερη έκθεση πραγμάτων καθώς ένας προορισμός μπορεί να εμφανίσει και άλλους πιθανούς προορισμούς.







Εφαρμογή στην κάτοψη της Celebration

Εμείς με τη σειρά μας, θα προσπαθήσουμε να εφαρμόσουμε τα παραπάνω εργαλεία πάνω στην κάτοψη της Celebration για να μελετήσουμε τη δομή της και τις ευκαιρίες που προσφέρει.

Από τα σχέδια κατανοούμε λοιπόν ότι πρόκειται για μια οριζόντια δομή, μια καλά συνδεδεμένη και κατανοητή πόλη, αρκετά αραιοκατοικημένη. Αντιλαμβανόμενοι τον χώρο όπως προαναφέρθηκε, ως θεμελιακό διαμορφωτή της ποιότητας των δραστηριοτήτων που εμπειριέχει, μπορούμε να εξάγουμε κάποια συμπεράσματα για το περιβάλλον που προσφέρει η Celebration. Η κοινότητα ξεδιπλώνεται σε ένα καλοσχεδιασμένο και πειθαρχημένο περιβάλλον όπου δεν τίθεται το δίλημμα μεταξύ μιας ανοικτής αναζήτησης ή μιας κατευθυνόμενης καθώς η πρώτη επιλογή περιορίζεται από την ίδια τη δομή της πόλης. Ακόμη και η προσπάθεια ανοικτής αναζήτησης, δίχως προορισμό, με σκοπό την εξερεύνηση και τη διεύρυνση της κατανόησης του χωρικού περιβάλλοντος καταλήγει άτοπη λόγω της αυστηρής σκηνοθεσίας της Celebration. Οι δρόμοι οδηγούν στους κεντρικούς άξονες, οι οποίοι οδηγούν σε όλες τις πιθανές δραστηριότητες κατά μήκος και συνεπώς οποιαδήποτε προσπάθεια ανοικτής εξερεύνησης καταλήγει είτε στην επανάληψη κατοικιών (λειτουργικά και αισθητικά) είτε στις παγιωμένες δραστηριότητες. Συνεπώς η Celebration δεν έχει τη δυνατότητα πολλών και απροσδιόριστων αφηγήσεων, αλλά λίγων και προκαθορισμένων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της παραπάνω κατάστασης αποτελεί η κράτηση⁵ που τιμωρήθηκε η Sydney ως μαθήτρια

5. Η κράτηση (detention) αποτελεί αρκετά συχνή τιμωρία των μαθητών στις ΗΠΑ (και κάποιες άλλες χώρες). Ο μαθητής είναι υποχρεωμένος

από τη διευθύντρια επειδή πήγε στο σχολείο περπατώντας.

“Είχα πρόβλημα επειδή περπάτησα για το σχολείο. Πήρα μια κράτηση για αυτό επειδή οι μαθητές έπρεπε ή να τους αφήνουν στο σχολείο οι γονείς ή να παίρνουν το λεωφορείο... Την τρίτη μέρα στο σχολείο η γραμματέας με ρώτησε ποιον αριθμό λεωφορείου έπαιρνα και εγώ δεν ήξερα γιατί περπατούσα. Αυτή φρίκαρε, με τράβηξε από το μπράτσο στο γραφείο της διευθύντριας και κάλεσε τους γονείς μου.”⁶

Στη Celebration, η παιδαγωγική λειτουργία της πόλης, η εξέλιξη του εαυτού, η τυχαιότητα, η περιπλάνηση και η εξερεύνηση καθορίζονται από ένα ελεγχόμενο περιβάλλον με τα χαρακτηριστικά της Disney. Το μεγάλο φανταστικό που πλανάται ενυπάρχει σε κάθε πτυχή της ζωής και προτίθεται να δομήσει ένα ασφαλές και καθαρό περιβάλλον για παιδιά και μεγάλους.

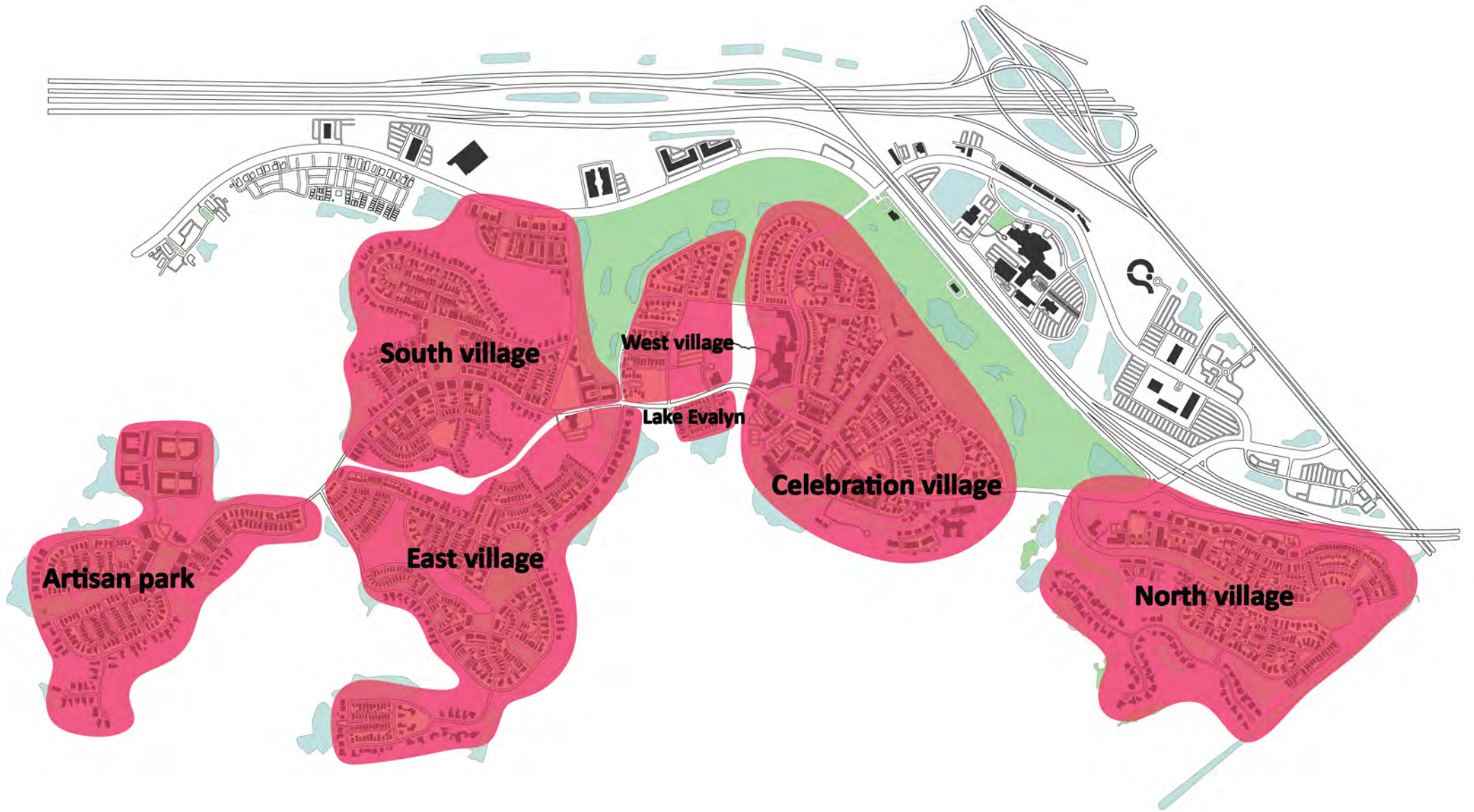
Εμείς, σαν αρχιτέκτονες θέλουμε να σχεδιάσουμε ένα ευχάριστο περιβάλλον που διατηρεί τη δομή και την παράδοση της πόλης. Ταυτόχρονα, καλούμαστε να επιλύσουμε την κοινωνική κρίση που περνάει η κοινότητα αυξάνοντας τον χαρακτήρα της Disney και δίνοντας ενεργό ρόλο στα μέλη της. Ετσι, αποφασίσαμε να προτείνουμε ένα συνολικό φρεσκάρισμα, να πάρουμε τη δομή της πόλης και να την επιστρέψουμε σε πιο ακατέργαστες μορφές Disney αλλά για μεγάλους. Γι' αυτό και οδηγηθήκαμε στη λύση του θεματικού πάρκου με θέμα την πόλη του Walt Disney. Ουσιαστικά, θέλουμε να ξεχωρίσουμε τα υλικά που συνθέτουν ένα τέτοιο σχήμα σαν τη Celebration ώστε να διατηρήσουμε τον χαρακτήρα της για την εκ νέου ντισνεοποίηση που προτείνουμε.

να παραμείνει σε ένα συγκεκριμένο σημείο του σχολείου για μια χρονική περίοδο, είτε κατά τη διάρκεια της σχολικής μέρας είτε όχι (για σοβαρότερες υποθέσεις).

6. Συνέντευξη με δύο πρώην κατοίκους της Celebration, την Sydney και τον Charlie, www.cracked.com/personal-experiences-2442-so-perfect-its-creepy-i-live-in-city-designed-by-disney.html

Σε αυτή τη βάση αναζητήσαμε μια δεύτερη περίπτωση μελέτης ώστε να εξάγουμε κάποια επιπρόσθετα κριτήρια για την μετατροπή της πόλης σε θεματικό πάρκο με θέμα την πόλη. Αρχικά, σκεφτήκαμε να επιλέξουμε τις εγκαταστάσεις του Disney World ή αυτές της Disneyland αλλά τις απορίψαμε καθώς νιώθαμε την ανάγκη να ξεφύγουμε από την αυτοαναφορικότητα και να αναζητήσουμε μια κοινή γλώσσα σε πιο διεθνές επίπεδο. Εξάλλου, η σχέση της Celebration με την Disneyland είναι αυταπόδεικτη. Ετσι, καταλήξαμε σε ένα παράδειγμα σε διαφορετικό τόπο και φαινομενικά ασύνδετο με την Celebration, στην EuropaCity, ένα σύμπλεγμα εμπορικού κέντρου, θεματικού πάρκου και ημιδιαμονής στα περίχωρα του Παρισιού.

Η EuropaCity ουσιαστικά αντιπροσωπεύει έναν τεράστιο αριθμό αντίστοιχων εγκαταστάσεων ανά τον κόσμο (μεγαλύτερων ή μικρότερων) που συγκροτούνται γύρω από την ίδια αφήγηση και τρίπτυχο (ψυχαγωγία-κατανάλωση-διαμονή). Είναι ακόμα υπό κατασκευή με προγραμματισμένα εγκαίνια το 2024 και θεωρείται το “next big thing” της Ευρώπης στον τομέα των θεματικών/εμπορικών πάρκων. Θέλουμε να την εξετάσουμε βάσει των εργαλείων που αναπτύξαμε ώστε να εμπλουτίσουμε την αφήγηση μας και να δούμε τη σχέση που έχει με τη Celebration καθώς και την πιθανότητα σύνθεσης μιας κοινής γλώσσας μεταξύ αυτών των αφηγημάτων.

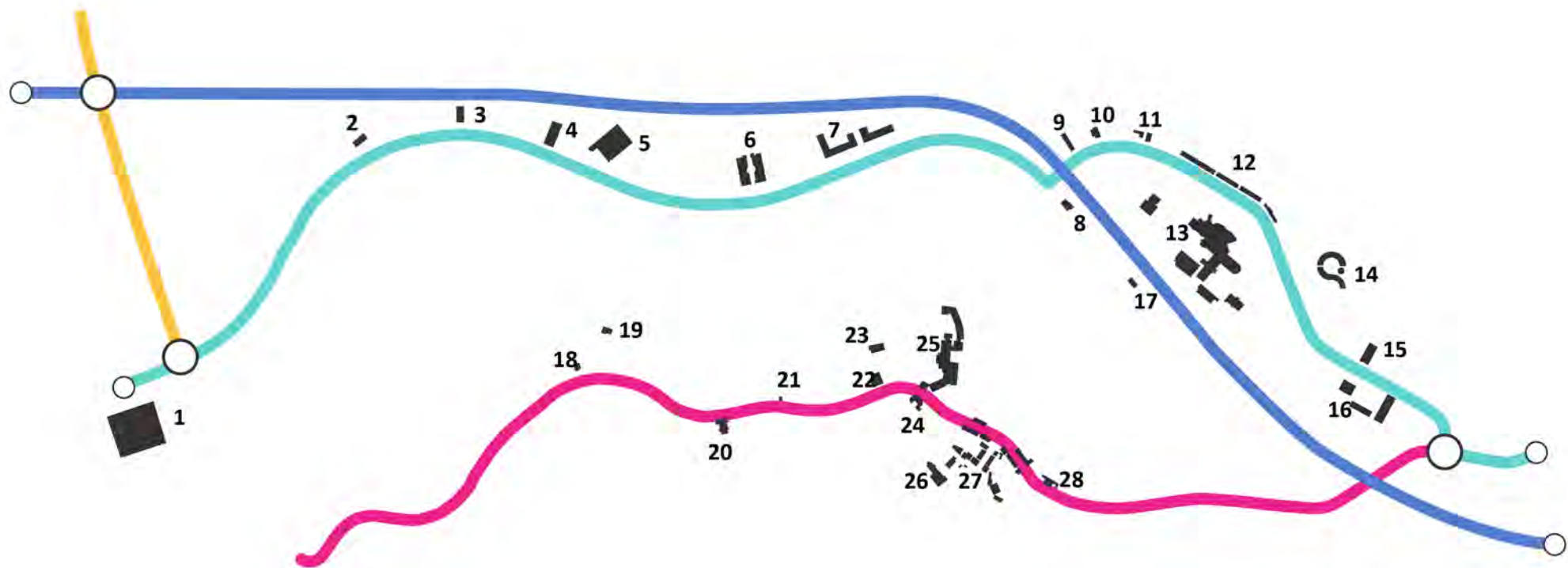


- άξονες κίνησης
- βοηθητικοί δρόμοι κατοικιών
- κτίρια δραστηριοτήτων
- κατοικίες





Εδώ βλέπουμε πιο διακριτά την έκφραση του προγράμματος της Νέας Πολεοδομίας. Βλέπουμε τους κανονικούς δρόμους που διαπερνούν όλες τις κατοικίες και ταυτόχρονα δευτερεύοντες κρυφούς δρόμους που οδηγούν στο πίσω πάρκινγκ της κάθε κατοικίας. Συνεπώς οι δρόμοι περιήγησης ελαχιστοποιούνται.



01. Εσωτερικός άξονας ένωσης όλων των district

02. Περιφερειακός αυτοκινητόδρομος

03. Περιφερειακός αυτοκινητόδρομος ταχείας κυκλοφορίας

04. Δρόμος προς το Disney World

01. Γυμνάσιο - Λύκειο

02. Φαρμακείο, σχολείο ξένων γλωσσών

03. Γραφεία, κυρίως μεσιτικά

04. Λέσχη διακοπών της Disney, κανονίσματα διακοπών και event για τα μέλη

05. Κοινότητα συνταξιούχων

06. Γραφεία, κυρίως διακοπών και μεσιτικά

07. Κέντρο αιμοκάθαρσης

08. Δημόσια βιβλιοθήκη

09. Νηπιαγωγείο

10. Σταθμός πυροσβεστικής

11. Εκκλησία κοινότητας

12. Ενοικιαζόμενοι αποθηκευτικοί χώροι

13. Γενικό νοσοκομείο

14. Ξενοδοχείο

15. Γραφεία τουριστικών πληροφοριών

16. Γραφεία της εταιρείας Disney

17. Δημοτικό κέντρο

18. Δημοτικό κέντρο

19. Ιδιωτικό σχολείο Μοντεσόρι

20. Καθολική εκκλησία

21. Μουσικά μαθήματα μεθόδου Kindermusik

22. Δημαρχείο

23. Γυμναστήριο για ηλικίες δημοτικού

24. Πανεπιστήμιο ξένων γλωσσών

25. Δημοτικό σχολείο

26. Ξενοδοχείο

27. Συγκέντρωση εμπορικών καταστημάτων

28. Βρεφονηπιακός σταθμός

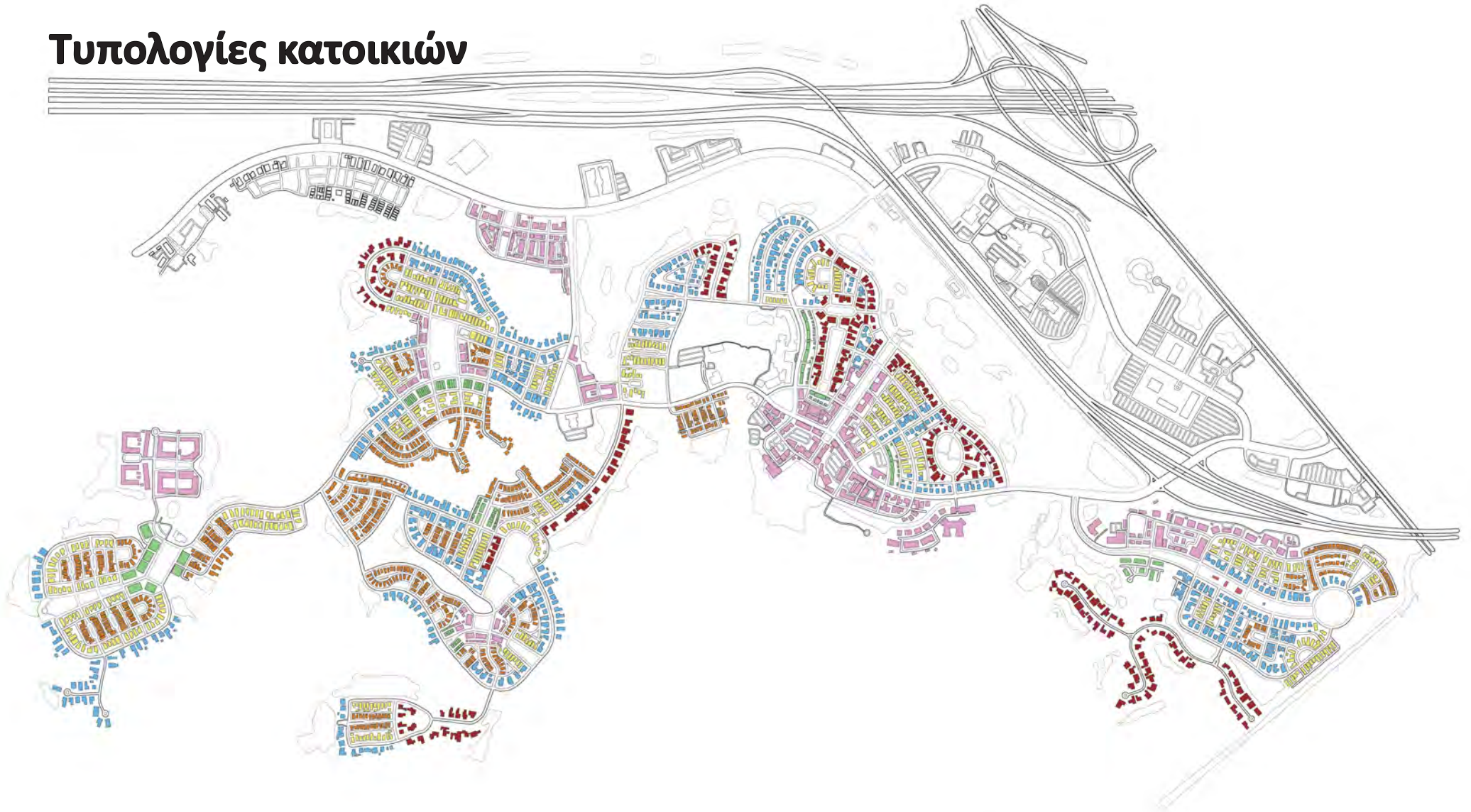
Αριστερά βλέπουμε ότι όλες οι λειτουργίες συνδέονται μέσα από τους βασικούς άξονες της πόλης και κάποιους δευτερεύοντες. Τα κενά καλύπτονται εξ'ολοκλήρου από Units, λειτουργικά και αισθητικά (ανά district) ομοιόμορφα. Η πόλη, οι διαδρομές της και οι δυνατότητες περιπλάνησης είναι τόσο καλά σχεδιασμένες όσο ένα κτίριο.

Συνολικά από τα σχέδια καταλαβαίνουμε ότι στη Celebration ο χώρος δομικά αποτυπώνεται βάσει ενός κώδικα συλλογής (collection code). Διακρίνουμε ένα πλήρως σχεδιασμένο περιβάλλον με θεματοποιήσεις και υποθεματοποιήσεις περιοχών βάσει συγκεκριμένων χρήσεων και λειτουργιών.



κρυφός βοηθητικός δρόμος κατοικιών

Τυπολογίες κατοικιών



● Condos - συγκυριαρχία
ζόροφες πολυκατοικίες

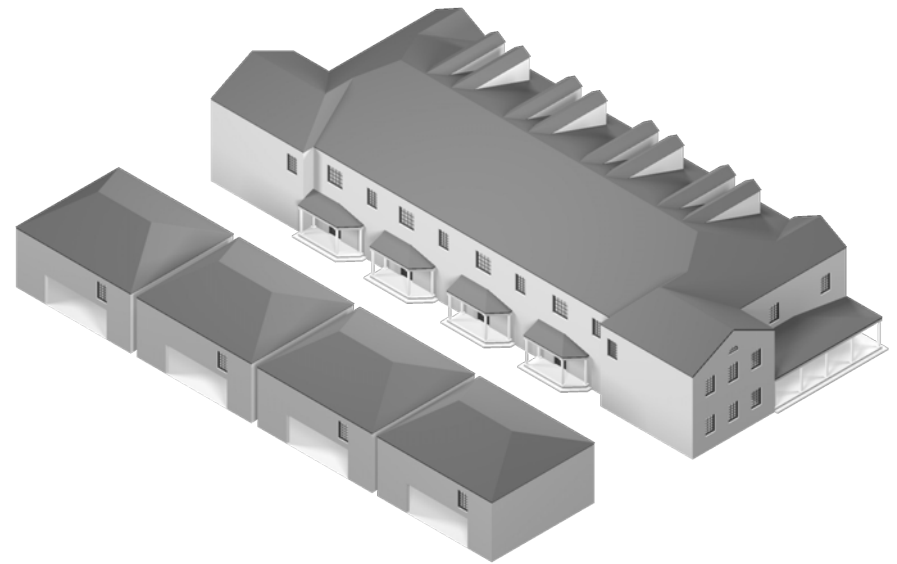
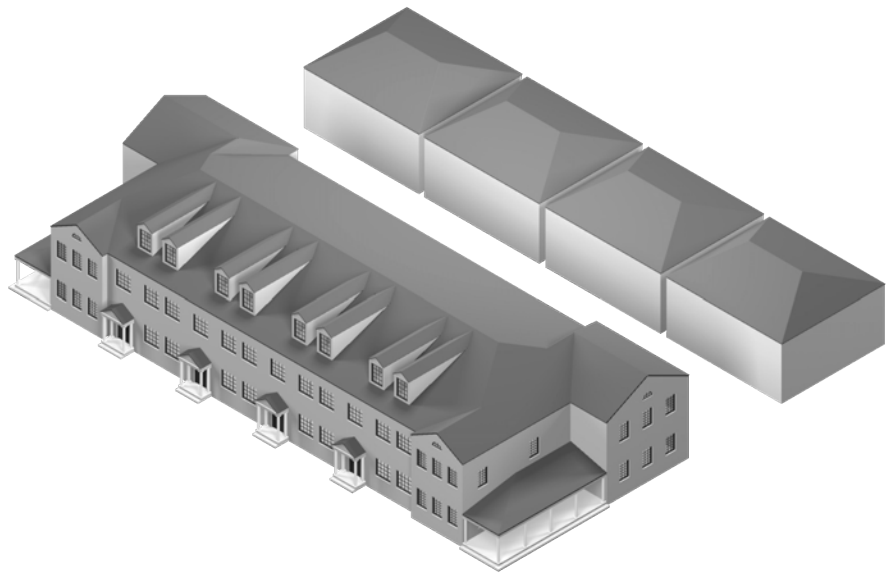
● bungalow
μικρές μονοκατοικίες

● village
μεγάλες μονοκατοικίες

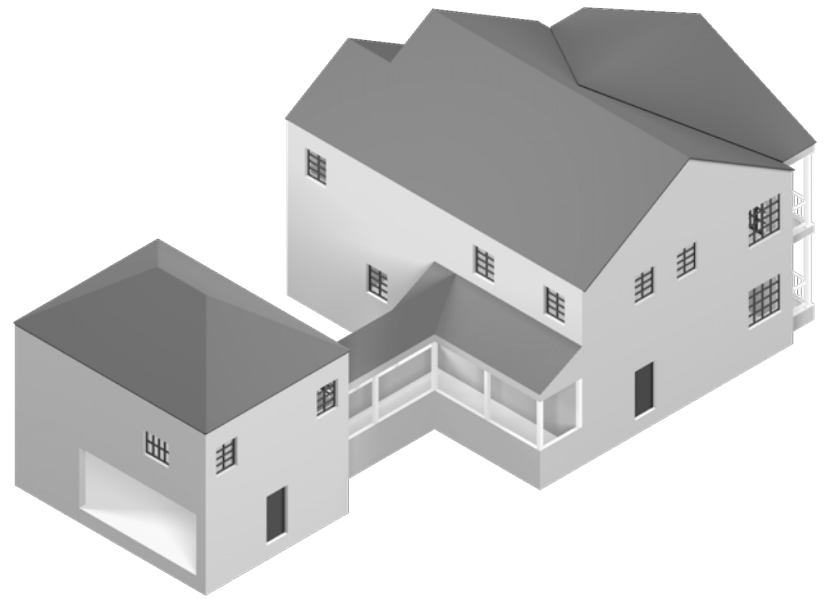
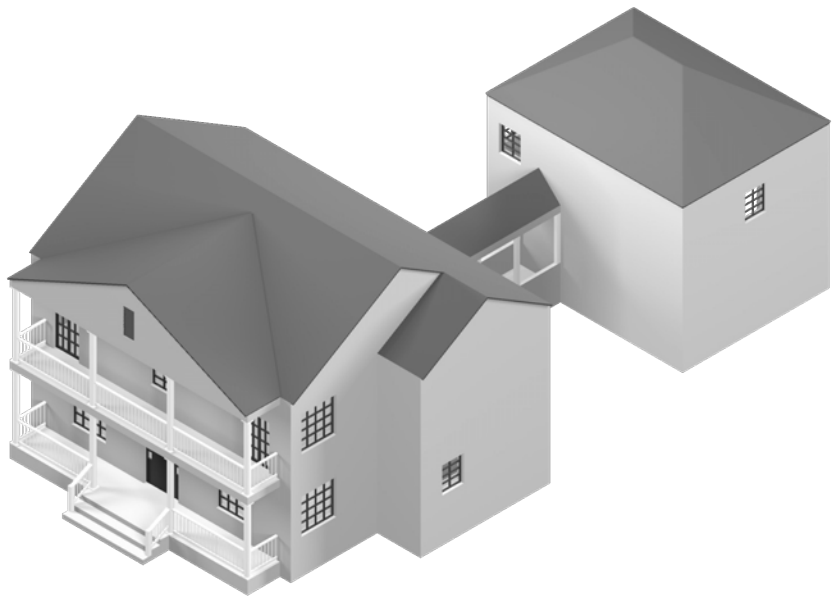
● townhome - συγκυριαρχία
ενωμένες μικρές μονοκατοικίες

● cottage
μεσαίες μονοκατοικίες

● estate
πολυτελείς βίλες



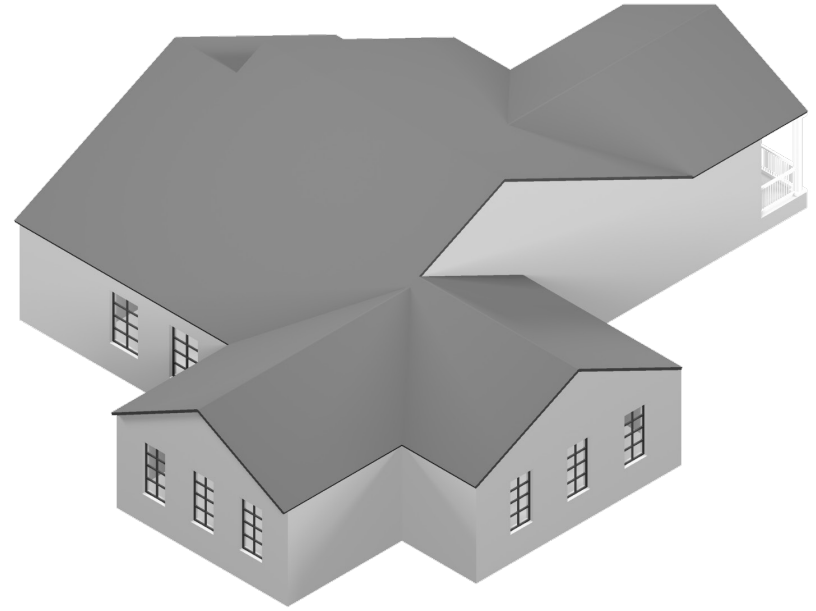
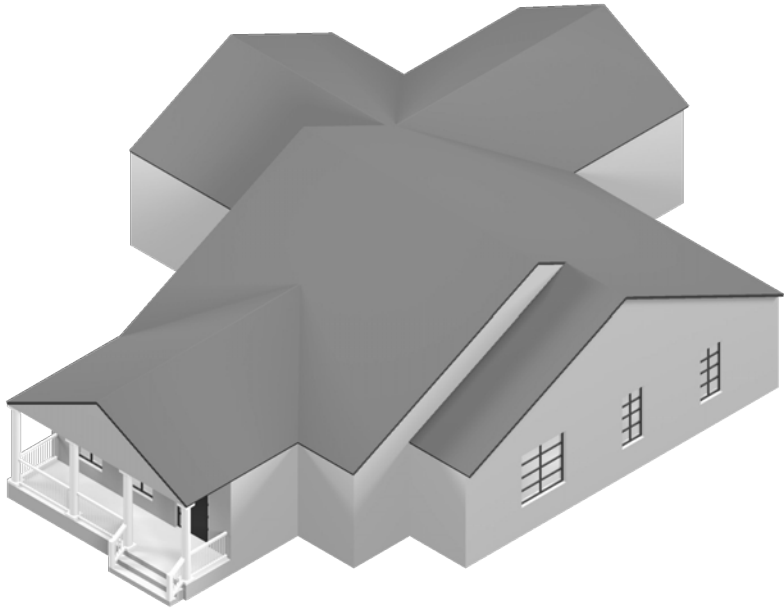
Townhomes



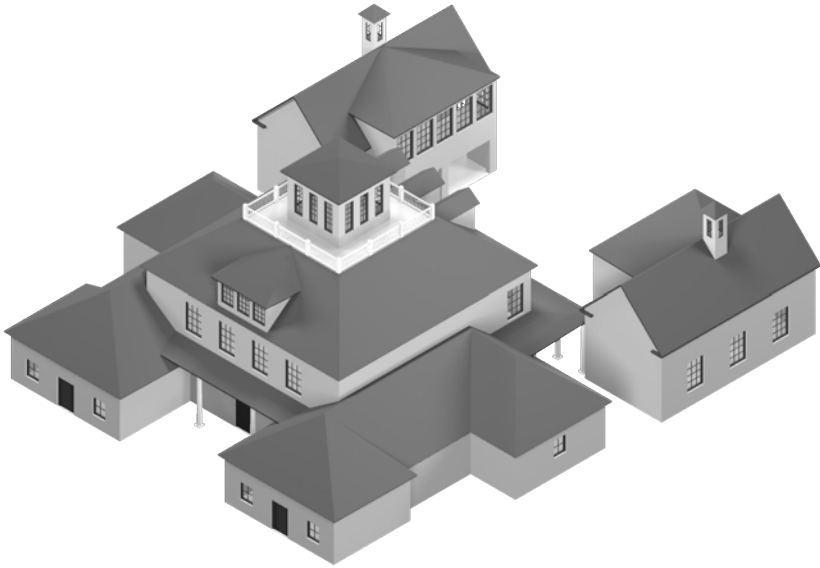
Bungalow



Cottage



Village



Estate

Το παράδειγμα της EuropaCity

Περιγραφή

Η EuropaCity βρίσκεται λίγο έξω από το Παρίσι, στο δρόμο που οδηγεί προς το αεροδρόμιο Charle de Gaulle. Τον κλειστό αρχιτεκτονικό διαγωνισμό τον κέρδισαν οι BIG (Bjarke Ingels Group) και το έργο χρηματοδοτείται από την γαλλική εταιρεία κτηματικής περιουσίας (real estate) Immochan και την κινέζικο επενδυτικό όμιλο Dalian Wanda. Η EuropaCity συγκροτείται πάνω στις αρχές και την αφήγηση του εμπορικού κέντρου, ενός συμπλέγματος ψυχαγωγίας, κατανάλωσης και προσωρινής διαμονής. Έτσι, εσωτερικά του δεν παρουσιάζει μια ρητή γραμμικότητα όπως τα θεματικά πάρκα που συγκροτούνται γύρω από μια αφήγηση (π.χ. Disneyland) αλλά την υπονοεί μέσα από τον σχεδιασμό της.

Εφαρμογή αναλυτικών εργαλείων

Η EuropaCity έχει ως εμφανές και πρωταρχικό στοιχείο τον κώδικα συλλογής, είναι μια δομή όπου ο διαχωρισμός των λειτουργιών της είναι κομμάτι της διαφήμισης και του μάρκετινγκ. Η θεματοποίηση του χώρου (τουλάχιστον του κεντρικού κτιρίου που οι λειτουργίες έχουν ήδη οριστεί) είναι το θεσμικό και το δομικό πλαίσιο. Θεσμικά, χρηματοδοτείται και ορίζεται ως ένας ιδιωτικός εμπορικός χώρος κατανάλωσης, ψυχαγωγίας κ.ο.κ. Δομικά οι λειτουργίες διαχωρίζονται χωρικά, συνθέτοντας ένα πλήρως διακριτό και κατανοητό περιβάλλον για τους καταναλωτές/επισκέπτες.

Οι άξονες σύνδεσης είναι καθαροί και σχεδιασμένοι έτσι ώστε να συνδέουν τις πολλαπλές λειτουργίες. Στο κεντρικό κτίριο διακρίνουμε

ομόκεντρες κυκλικές κινήσεις και μερικούς κάθετους άξονες που ενδυναμώνουν μια κατευθυνόμενη κυκλική κίνηση (τύπου directed search) που αποσκοπεί στο πέρασμα και την επαφή με όλες τις λειτουργίες. Σε αυτό το σημείο διακρίνουμε μια σημαντική ομοιότητα, η Celebration, σε επίπεδο πόλης, συνδέει τις λειτουργίες της μέσω των κεντρικών αξόνων της φτιάχνοντας μια αντίστοιχη αφήγηση με την EuropaCity που χρησιμοποιεί τους κεντρικούς της άξονες με τέτοιο τρόπο ώστε οι λειτουργίες της να είναι επισκέψιμες διαδοχικά. Και στις δύο περιπτώσεις διακρίνουμε μια δομή σαν έναν μπουφέ λειτουργιών, που κατά τη διάρκεια του εμφανίζονται διαδοχικά χρήσεις και λειτουργίες και καλείται ο περιπατητής να επιλέξει αν θα σταθεί σε κάποια. Συνεπώς, η EuropaCity δεν αποτελεί ένα πεδίο που μπορεί να εφαρμοστεί η λογική της ανοικτής αναζήτησης (open search) παρά μόνο της κατευθυνόμενης όπου οι διαδρομές τείνουν να διαπερνούν κάθε καταναλωτική, κυρίως, λειτουργία.

Θέλοντας να εμβαθύνουμε στη μελέτη της ανοικτότητας της EuropaCity, θα υποθέσουμε ότι πρόκειται για μια αυτόνομη δομή και όχι για ένα υποσύνολο της πόλης, του Παρισιού εν προκειμένω, ώστε να την εξετάσουμε σαν ολότητα και να ανακαλύψουμε τις δυνατότητες παιδαγωγίας και ένταξης σε σχήματα διάνοιας και κουλτούρας. Έτσι, ο τρόπος που αντιλαμβάνεται ο Πεπονής την πόλη, ως διαμορφωτή των δραστηριοτήτων της και όχι απλά ως δοχείο, λειτουργεί στην περίπτωση της EuropaCity μέσα από τον αναλυτικότατο σχεδιασμό της (δομικό) την “θεαματικότητα” των εγκαταστάσεων της (αισθητικά). Σε αντιστοιχία με την Celebration, πρόκειται για έναν αρχιτεκτονικά πειθαρχημένο χώρο, σχεδιασμένο σε κάθε εκατοστό του, κατανοητό και ελεγχόμενο. Συνεπώς, αν υποθέσουμε ότι ένας κάτοικος της (έστω προσωρινός) έχει τη διάθεση να εξερευνήσει, να αναζητήσει

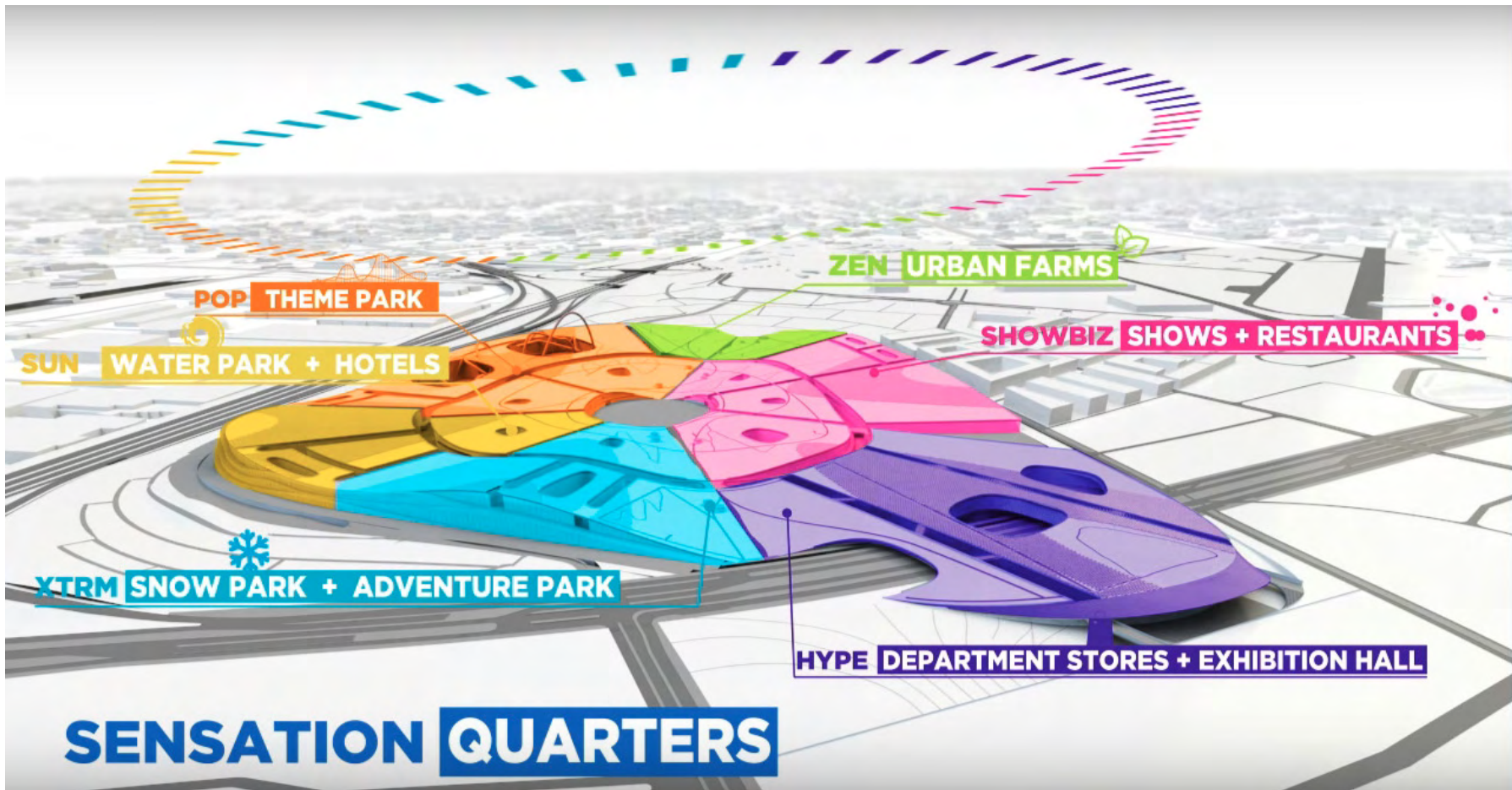
και γενικότερα να κοινωνικοποιηθεί (με την ευρύτερη έννοια) θα βρει απέναντι του μια συμπύκνωση θεάματος, κουλτούρας και διάνοιας διαχωρισμένα αισθητά σε διαφορετικά τμήματα. Δεν μπορούμε να νοήσουμε τον χώρο της EuropaCity ως έναν χώρο πιθανής ανοιχτής παιδαγωγίας, εξερεύνησης του εαυτού και συνολικά μιας εξέλιξης που διαφεύγει της σχολικής νόρμας καθώς περιορίζει τη δυνατότητα μιας ανοικτής αναζήτησης. Από τη μια, οι δρόμοι κατευθύνουν την εμπειρία και από την άλλη δεν υπάρχει τίποτα να εξερευνηθεί δομικά, εφόσον ο επισκέπτης γνωρίζει επακριβώς την τοποθεσία και την λειτουργία του κάθε σημείου. Αυτό το τελευταίο σημείο μας δείχνει ότι και από τη μεριά των υποκειμένων που επισκέπτονται αυτές τις δομές, δεν υπάρχει εξ’ αρχής η διάθεση μιας ανοικτότητας και μιας διερεύνησης του χώρου.

Στην περίπτωση της EuropaCity δεν θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε τη συγκρότηση μιας κοινότητας, καθώς θεμελιώνεται γύρω από την προσωρινή επίσκεψη. Δεν πρόκειται για έναν τόπο που αναπτύσσεται η κοινωνική ζωή, στο βαθμό τουλάχιστον που συμβαίνει στα όρια της πόλης, και κατά συνέπεια δεν μπορούμε να υποθέσουμε μια κοινότητα που αλληλεπιδρά πολιτικά με τις συνθήκες ζωής. Όμως, εμπιρεύει και αυτή μια “μεγάλη” ιδέα, ένα κοινό φαντασιακό μεταξύ των επισκεπτών. Εδώ τα πράγματα είναι αρκετά ξεκάθαρα, οι επισκέπτες επιλέγουν έναν πολύ συγκεκριμένο τρόπο να καταναλώσουν τον χρόνο τους, γνωρίζουν εξ αρχής τις εγκαταστάσεις και τις προσδοκίες. Η κοινή επιθυμία που παρακινεί του επισκέπτες να πλαισιώσουν αυτή τη δομή είναι η ιδέα του mega-project που συγκεντρώνει έναν τεράστιο όγκο εμπειριών, απολαύσεων και δραστηριοτήτων, σε ένα πλήρως ασφαλές περιβάλλον μακριά από τη μητρόπολη του Παρισιού.



Καθώς η EuroraCity είναι υπό κατασκευή, δεν έχουν καθοριστεί όλες οι λειτουργίες της γύρω από το κεντρικό κτίριο, στις περιοχές 1, 2 και 3. Παρόλα αυτά, μέσα από πληροφορίες της ιστοσελίδας και από διαφημιστικά των BIG, φαίνεται ότι εκεί θα συγκεντρωθούν πιο βοηθητικές μονάδες που περικλείουν το κεντρικό οργανικό κτίριο, κυρίως γραφεία, ξενοδοχεία, πάρκινγκ αλλά ίσως και εμπορικές μονάδες.





Μια κοινή γλώσσα

Εχοντας πλέον βγάλει κάποια δομικά συμπεράσματα για τις δύο περιπτώσεις μελέτης, θα μπορούμε στη διαδικασία σύγκρισης ώστε να ανακαλύψουμε τις κοινές αφηγήσεις μεταξύ τους. Αυτό θα μας είναι χρήσιμο καθώς η πολεοδομική και προγραμματική μας πρόταση ουσιαστικά αναφέρεται στη μετατόπιση από μια κοινότητα σε ένα αντίστοιχο εμπορικό και ψυχαγωγικό σύμπλεγμα διατηρώντας ταυτόχρονα τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της κοινότητας.

Ανακεφαλαιώνοντας, εντοπίσαμε τα εξής 5 κοινά στοιχεία:

Οι χώροι αυτών των δομών συγκροτούνται ως συλλογικοί κώδικες (collection codes) συσσωρεύοντας τις λειτουργίες, τις χρήσεις και τις δραστηριότητες.

Οι σημαντικοί άξονες κίνησης καθορίζουν τη συνολικότερη κίνηση καθώς διαπερνούν καλοσχεδιασμένα όλα τα σημεία ενδιαφέροντος.

Αυτές οι δομές είναι τόσο σχεδιασμένες σε κάθε πτυχή τους μετατρέποντας κάθε διάθεση για ανοιχτή αναζήτηση σε κατευθυνόμενη. Ο χώρος παραμένει πεδίο κοινωνικοποίησης και παιδαγωγίας που είναι σκηνοθετημένος από τους σχεδιαστές στο βαθμό που αφαιρούν την πολυπλοκότητα του. Το τελευταίο αποτελεί και ζητούμενο από τους καταναλωτές.

Μια μεγάλη ιδέα φαντασικό πλανάται πάνω από αυτές τις δομές, διαφορετική ανά περίπτωση αλλά σημαντικά συγκροτητική. Είναι η αφορμή για την κατασκευή και το μάρκετινγκ για την επίσκεψη/διαμονή. Θα μπορούσαμε να τα συνοψίσουμε στη διαδικασία συγκρότησης μια καταναλωτικής ταυτότητας. Τόσο οι κάτοικοι/επισκέπτες της Celebration όσο και οι επισκέπτες της EuropaCity συγκροτούνται βάσει

μιας ταυτότητας που περιστρέφεται γύρω από την αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου, της κατοικίας και των εμπορευμάτων.

Τα υποκείμενα που πλαισιώνουν αυτές τις δομές (και συνεπώς ο λόγος ύπαρξης των δομών) εκπληρώνουν κοινά υποκειμενικά φαντασιακά. Το κυριότερο αυτών το αίσθημα ασφάλειας που επικαλείται καθαρούς και ασφαλείς χώρους μακριά από την εξαθλίωση και την υποτίμηση των πόλεων.

Συμπεραίνουμε ότι μέσα από τη σύγκριση μπορούμε να αποκτήσουμε εφόδια για τον σχεδιασμό του θεματικού μας πάρκου. Παρόλα αυτά, η ταύτιση των δύο περιπτώσεων θα ήταν βεβιασμένη. Ανάμεσα στα δύο παραδείγματα υπάρχουν και κοινά και συμπληρωματικά στοιχεία, το ένα είναι προϋπόθεση της ύπαρξης του άλλου. Από τη μια, αφορούν τα ίδια υποκείμενα που προέρχονται από τη μεσαία, κυρίως, τάξη, που μοιράζονται τα ίδια φαντασιακά, έχουν κοινό παράδειγμα ζωής και κατά συνέπεια το εύρος καταναλωτών απαιτεί το ίδιο μάρκετινγκ. Από την άλλη, στα θεματικά πάρκα ενσαρκώνεται το πλήρες όνειρο της λειτουργικής και αισθητικής θεματοποίησης όπου έπειτα μεταφέρεται με πιο ήπιες μορφές στη ζωή των πόλεων.

Εργαλειοποιώντας όλα τα παραπάνω μπορούμε να μιλήσουμε βάσει μιας κοινής γλώσσας για αυτές τις δομές ώστε να εντοπίσουμε που τέμνονται και να συνθέσουμε το το σημείο συνάντησης: ένα θεματικό πάρκο με κοινότητα, με κατοίκους και επισκέπτες ταυτόχρονα.

Ο σκοπός μας εκφράζεται σαν ένα πρόγραμμα διάσωσης της κατάστασης στη Celebration ξαναφέροντας κοντά την εταιρεία Disney με τους κατοίκους της κοινότητας.

2

Back to Basics

Επιστροφή στα βασικά

Γενικοί κανόνες σχεδιασμού

Χωροταξικά, διατηρούμε τα district της Celebration σχεδόν ανέπαφα εκτός από δύο αλλαγές. Το district της Lake Evalyn συγχωνεύεται με το West Village και επίσης τα townhomes του South Village που βρίσκονται στα σύνορα με το West Village μεταφέρονται σε αυτό. Σε κάθε district εφαρμόζουμε ένα σενάριο του θεματικού πάρκου, μια αφήγηση που ενορμίζεται από τα δομικά συμπεράσματα που διατυπώσαμε και θέλουμε να προσδώσουμε στο νέο χαρακτήρα του πάρκου. Ουσιαστικά, παίρνουμε αυτά τα συμπεράσματα και τα διαχωρίζουμε στο χώρο με τον ίδιο τρόπο που ένα θεματικό πάρκο χωρίζει τις αφηγήσεις του.

Στην πρότασή μας διατηρούμε την κατοίκηση τόσο επειδή βασικό κομμάτι της στρατηγικής μας είναι η ικανοποίηση των αιτημάτων τους όσο και για να εντίνουμε τον χαρακτήρα του συνολικού μας θέματος που είναι η πόλη που δεν θα λειτουργούσε χωρίς κατοίκους. Κάθε σενάριο διαπερνά την αντίστοιχη περιοχή επηρεάζοντας την κατοικία, τη συνολική κάτοψη και το μοντέλο ζωής.

Τα υποκείμενα που συγκροτούν το πάρκο χωρίζονται σε δύο μέρη, στους μόνιμους κατοίκους και στους προσωρινούς επισκέπτες. Όσον αφορά τους μόνιμους κατοίκους, αναλαμβάνουν σταθερούς ρόλους ανάλογα με το σενάριο κάθε περιοχής. Αποτελούν την καρδιά του πάρκου, τον βασικό παράγοντα ντισνεοποίησης της Celebration. Στην πραγματικότητα δεν υποδύονται τους ρόλους τους αλλά έχουν γίνει ένα με αυτούς, τους επιθυμούν όσο επιθυμούσαν τον

χαμένο χαρακτήρα της Disney στην προηγούμενη κοινότητα τους. Έτσι, η δραστηριότητα τους δεν χαρακτηρίζεται από ωράριο, αυτή είναι πλέον η μορφή ζωής που τους καθορίζει.

Κατα τ' άλλα, η ζωή στη νέα Celebration κυλάει κανονικά, δηλαδή, τα σχολεία συνεχίζουν να υπάρχουν, οι άνθρωποι συνεχίζουν να μεγαλώνουν και να διατηρούν τις εργασίες τους στις περιπτώσεις που αυτές μένουν ανέπαφες από το σενάριο που εξυπηρετούν. Σε κάθε περίπτωση, η εταιρία Disney καλύπτει τις υλικές ανάγκες των οπαδών της και με το παραπάνω, ώστε να διατηρήσει και την ταξική ομοιομορφία.

Οι επισκέπτες με τη σειρά τους, αποτελούν τη ροή κίνησης, είναι αυτοί που πραγματώνουν την ιδέα του θεματικού πάρκου, που καθιστούν δυνατή την γνωστοποίηση των διαφορετικών σεναρίων.

Από την είσοδο μέχρι την έξοδο, υπόκεινται σε μια γραμμική αφήγηση που ξεκινάει από το North Village και συνεχίζει στο Celebration Village, στο West Village, στο East Village και καταλήγει στο South Village. Στο ρόλο και τη χρησιμότητα του Artisan Park θα αναφερθούμε αργότερα. Οι επισκέπτες εισέρχονται και εξέρχονται σαν γκρουπάκια των 200-300 ατόμων και δικαιούνται μια διανυκτέρευση σε κάθε περιοχή, συνεπώς μία ημέρα για να γνωρίσουν το κάθε σενάριο.

Πριν εισέλθουμε στην πιο λεπτομερειακή αφήγηση, θα καταγράψουμε τις αλλαγές των ονομάτων των νέων περιοχών και τα σενάρια τους συνοπτικά.

Το **North Village** μετονομάζεται σε **ExploreDisney Village** (χωριό εξερεύνησης της Disney). Μια περιήγηση για τους επισκέπτες που θα τους φέρει πιο κοντά με τη βιομηχανία Disney σαν ολότητα, γνωρίζοντας όλα τα κομμάτια που συνθέτουν το παζλ του ομίλου και κατα-

νοώντας τον μηχανισμό του.

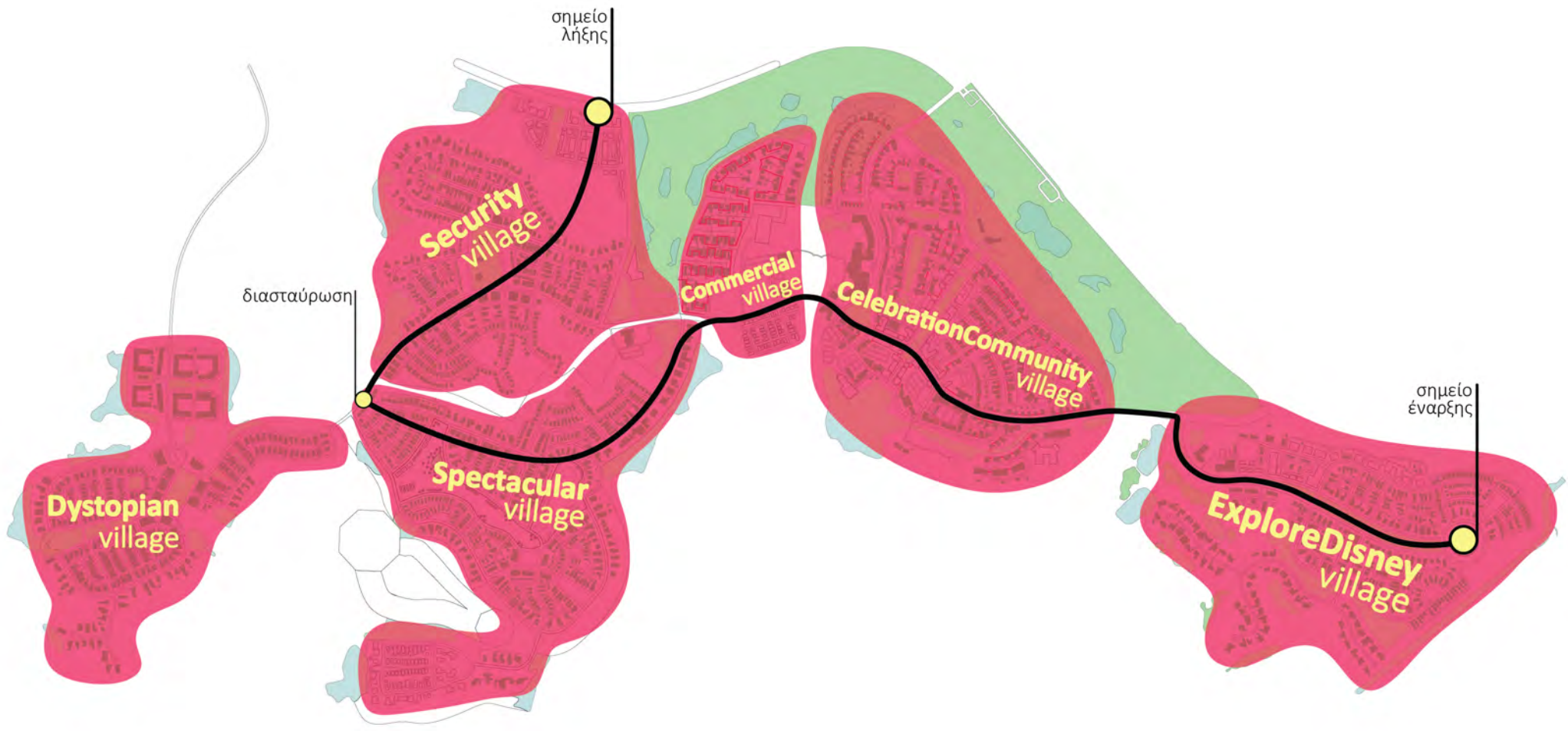
Το **Celebration Village** μετονομάζεται σε **Celebration Community Village** (χωριό της κοινότητας της Celebration). Μια περιήγηση των επισκεπτών για να γνωρίσουν τις αρχές και τις αξίες της κοινότητας της Celebration νιώθοντας κομμάτι της μέσα από την εμπειρία του μοντέλου της Νέα Πολεοδομίας και τη ζεστή οικογενειακή αγκαλιά των κατοίκων.

Το **West Village** μετονομάζεται σε **Commercial Village** (εμπορικό χωριό). Μια περιοχή που συγκεντρώνει αποκλειστικά εμπορική χρήση και καλεί τους επισκέπτες να αγοράσουν προϊόντα καθορίζοντας σε ζωντανό χρόνο την αξία χρήσης τους.

Το **East Village** μετονομάζεται σε **Spectacular Village** (θεαματικό χωριό). Μια θεαματική και αναπαραστατική περιήγηση ανάμεσα σε ιδέες και θέματα που αντικειμενοποιούνται άμεσα και προσφέρουν είτε αναλώσιμα προϊόντα είτε με τη μορφή σουβενίρ.

Το **South Village** μετονομάζεται σε **Security Village** (χωριό ασφαλείας). Εδώ οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να βιώσουν την απόλυτη γαλήνη. Το αίσθημα ασφάλειας που προσφέρεται σε συνδυασμό με τον ενεργό ρόλο των υποκειμένων (προσωρινών και μόνιμων) για την επίτευξη του, εκμηδενίζει τους πιθανούς κινδύνους μιας πόλης μέσα από ένα ψυχαγωγικό περιβάλλον.

Το **Artisan Park** μετονομάζεται σε **Dystopian Village** (δυστοπικό χωριό). Η συγκεκριμένη περιοχή βρίσκεται εκτός της γραμμικής αφήγησης των επισκεπτών και αφορά τους εργαζόμενους του υπόλοιπου πάρκου. Έχει όμως το ρόλο της καθώς στη τελευταία διασταύρωση εμφανίζεται ακριβώς ως η στιγμή διαφοράς, η αντίθεση στην υπόλοιπη γιορτινή κατάσταση, η επιβεβαίωση της επιτυχίας της νέας Celebration.







ExploreDisney

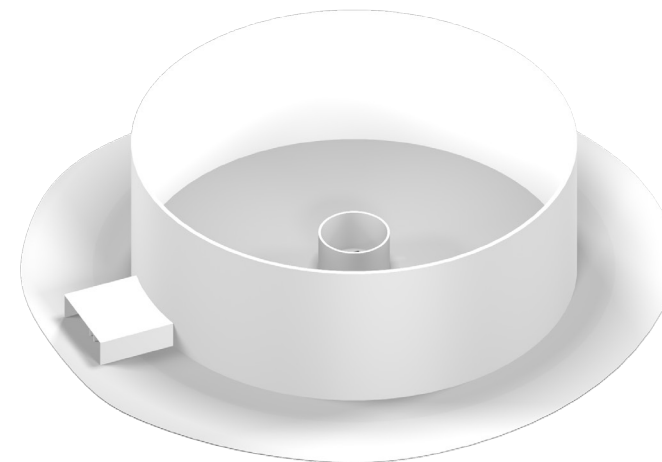
Οι επισκέπτες συναντιούνται σε συγκεκριμένο χώρο έξω από το πάρκο και μέσω υπόγειας διαδρομής φτάνουν σε ασανσέρ που τους ανεβάζει ανα ομάδες στο επίπεδο του εδάφους, στο σημείο έναρξης του χάρτη, στην Marshall square (πλατεία Μάρσαλ). Αυτό εξυπηρετεί στην ενδυνάμωση της παραμυθένιας αίσθησης καθώς στη περίπτωση που διέσχιζαν την περιοχή μέχρι το σημείο έναρξης θα έμπαινε μια ρεαλιστική και απομυθοποιητική νότα στην εικόνα της. Εισέρχονται στην “κουνελότρυπα” και εξέρχονται στον παραμυθένιο κόσμο της νέας Celebration.

Εκεί, αντικρίζουν έναν κυκλικό χώρο με μύνημα καλωσορίσματος από τον ίδιο τον Walt Disney. Εξερχόμενοι από αυτό έρχονται αντιμέτωποι με ένα υπερθέαμα: 2.808 οθόνες των 2 m² η καθεμία, εντοιχισμένες σε έναν δεύτερο κυκλικό χώρο, ομόκεντρο με τον προηγούμενο, διαμέτρου 98 μέτρων. Αυτές οι οθόνες προβάλλουν σε συνεχόμενη ροή όλα τα οπτικοακουστικά μέσα και τις μάρκες που κατέχει ο όμιλος Disney. Σκοπός είναι η πρόκληση δέους για τον όμιλο, η κατανόηση από μεριάς επισκεπτών ότι ο Μίκυ είναι μόνο ένα πρόσωπο από τα εκατοντάδες που διαχειρίζεται η βιομηχανία Disney. Η ανατριχίλα που θα συνοδεύσει το δέος είναι βέβαιη καθώς συμβαίνει μια τρομερή αποκάλυψη μπροστά τους: τα περισσότερα οπτικοακουστικά θεάματα που παρακολουθούν σε αυτή τη ζωή προέρχονται από την ίδια πηγή.

Μετά το πέρας της περιπλάνησης τους στον χώρο υποδοχής, εξ' έρχονται από αυτόν μέσα από έναν ορθογώνιο χώρο που τους καλωσορίζει στο πρώτο σενάριο του πάρκου και τους

εξηγεί τη λειτουργία του.

Η βιομηχανία Disney παρουσιάζει μια εξαιρετική αυτονομία στην παραγωγή θεαμάτων, είναι ένας μηχανισμός που αυτοαναπαράγεται σε όλα τα επίπεδα. Σχεδιάζει, παράγει, προβάλλει, αντικειμενοποιεί και χωρικοποιεί τα θεάματα της χρησιμοποιώντας τα αποτελέσματα της διαδικασίας για να βελτιστοποιήσει την αρχή της. Έτσι, η βιομηχανία Disney βγαίνει πολλαπλά κερδισμένη. Με την προβολή και την επιτυχία ενός θεάματος της, εξυπηρετεί ταυτόχρονα όλους τους κρίκους της αλυσίδας του. Για παράδειγμα η αγάπη για τον χαρακτήρα του Μίκυ σημαίνει ταυτόχρονα την επιθυμία για τις τηλεοπτικές εμφανίσεις του, για τα αντικείμενα που τον αφορούν, για τα θεματικά πάρκα που τον αφηγούνται. Αυτή η επιτυχία επιστρέφει πάλι στην αρχή, όπου ενεργοποιεί τον σχεδιασμό του για μεγαλύτερο όγκο αποτελεσμάτων και σε περισσότερους τομείς.



Στην περιοχή ExploreDisney Village λοιπόν, διαδραματίζεται ένα τηλεπαιχνίδι reality στο οποίο συμμετέχουν όλοι οι κάτοικοι της. Κάθε κατοικία παράγει το δικό της οπτικοακουστικό θέαμα, μετατρέπεται σε ένα στούντιο όπου τα μέλη της αναλαμβάνουν τη πραγμάτωση του σεναρίου, της βιντεοληψίας και του μοντάζ προβάλλοντας τη ζωή τους στη Celebration μέσα από τη σκοπιά που θέλουν να προσδώσουν.

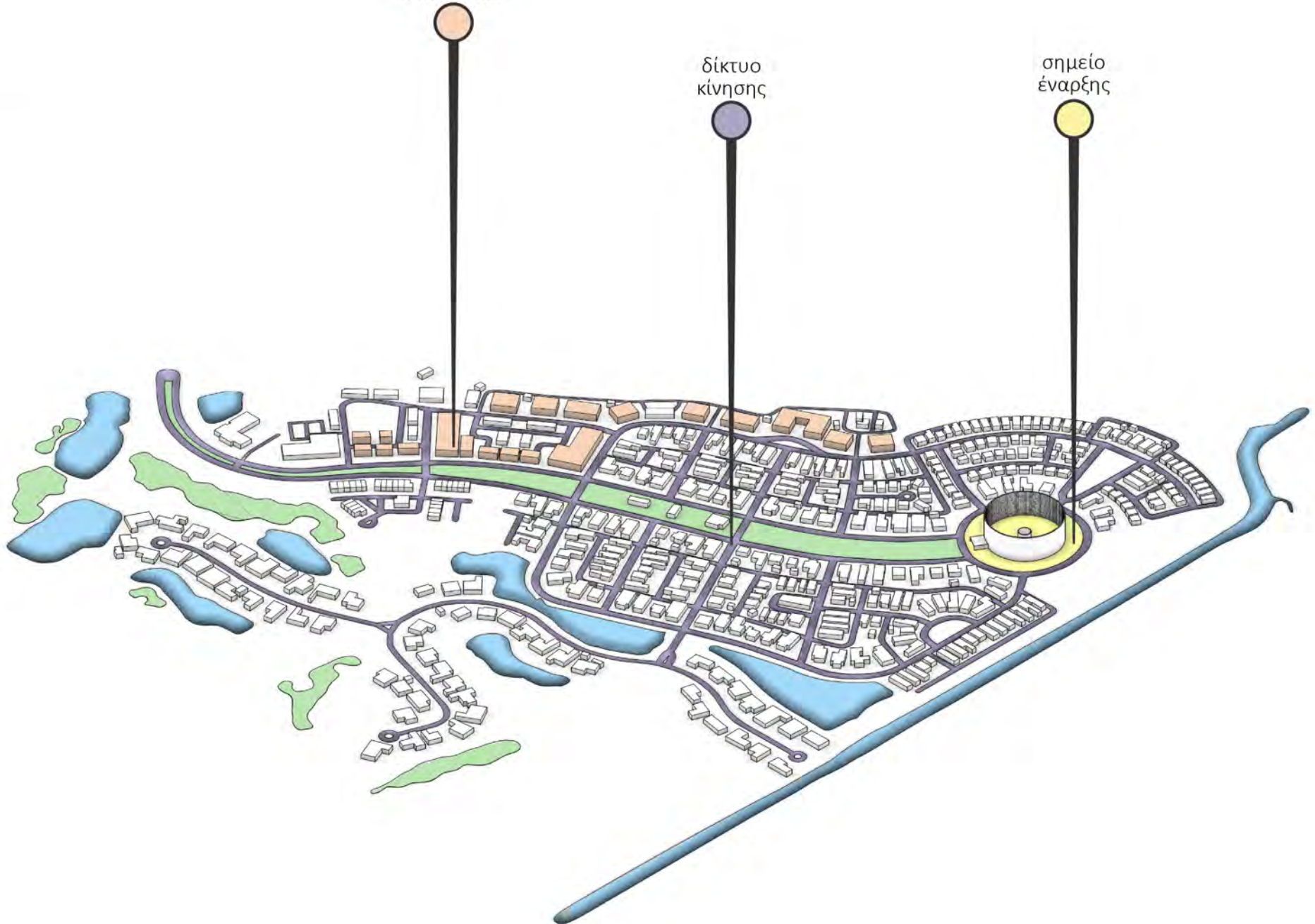
Δεν πρόκειται για κάποια πρωτόγνωρη ιδέα, συνάδει με τα δεκάδες reality που προβάλλονται στον οπτικοακουστικό κόσμο των θεαμάτων και αναπαριστούν μια φαινομενικά πραγματική συνθήκη ζωής, είτε αφορούν άτομα του “star system” είτε την ζωή καθημερινών ανθρώπων τύπου “big brother”.

Το υλικό που προκύπτει από τις κατοικίες, συγκεντρώνεται και προβάλλεται σε διαδικτυακή πλατφόρμα της Disney καθ'όλη τη διάρ-

σημεία
διανυκτέρευσης
επισκεπτών

δίκτυο
κίνησης

σημείο
έναρξης



κεια της εβδομάδας. Ο χρόνος που αντιστοιχεί σε κάθε κατοικία είναι αρκετά περιορισμένος ώστε να χωρέσουν όλες σε εβδομαδιαία βάση. Η εταιρία Disney χρηματοδοτεί τις υλικές ανάγκες των σόου ισόποσα ώστε να αναπτύξει υγιή ανταγωνισμό.

Ο κόσμος, όπως συμβαίνει και σε αντίστοιχα reality, ψηφίζει εβδομαδιαία την αγαπημένη του κατοικία. Η κατοικία που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες εβδομαδιαίες νίκες στο τέλος της σεζόν κερδίζει και το έπαθλο. Το νικητήριο σπίτι, κερδίζει αποκλειστική προβολή σε επίσημο κανάλι του ομίλου Disney για μια τηλεοπτική σεζόν, μέχρι δηλαδή την ανάδειξη του επόμενου νικητή.

Συνολικά αυτό το reality εντάσσεται στο μηχανισμό της Disney όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Πρόκειται για θεάματα που σχεδιάζονται και παράγονται στη Celebration για τη Celebration και προβάλλονται παγκοσμίως. Το κέρδος που επιτυγχάνει η Disney είναι τριπλό, οικονομικό για τους άμεσους καταναλωτές, διαφημιστικό και ως προς την προτεινόμενη μορφή ζωής της Celebration για ενδεχόμενους νέους κατοίκους και ως προς την τουριστική επικοινωνία καθώς προσφέρει σαν προορισμό το γιγάντιο στούντιο αυτών των σόου, το ExploreDisney Village. Συνεπώς βλέπουμε την ταυτόχρονη εξυπηρέτηση πολλαπλών στόχων μάρκετινγκ.

Αυτή η λογική δεν είναι ξένη προς τη βιομηχανία Disney. Τη στιγμή που κατέχει έναν μεγάλο αριθμό χολιγουντιανών προϊόντων, έχει εγκαταστάσεις στο Disney World που ονομάζονται “Hollywood studios” όπου οι επισκέπτες έρχονται σε επαφή με τα ίδια προϊόντα σε άλλη μορφή.

Εμείς θελήσαμε να το προχωρήσουμε ένα βήμα παραπέρα καθώς προσφέρουμε έναν προορισμό που ο επισκέπτης θα βρει υποκείμενα που αγωνίζονται για μια θέση στη βιομη-

χανία Disney. Σαν ένα συνεχόμενο διαγωνισμό όπου ο ανταγωνισμός μεταξύ των υποψηφίων αυξάνει συνεχώς την έκθεση τους και τις προσδοκίες των θεατών.

Το πρόγραμμα της περιοχής διαπερνά και μορφοποιεί άμεσα την κατοικία που πλέον εξυπηρετεί και τη λειτουργία του στούντιο. Εδώ θα αντλήσουμε έμπνευση από μια λογική του πολύ διάσημου αρχιτέκτονα Frank Gehry, στο έργο του danziger studio, στο Hollywood του Los Angeles όπου, ειδικά τότε, βρισκόταν σε βαθιά υποβάθμιση.

Όπως μας ενημερώνει ο Mike Davis ¹, ο Gehry έδωσε λύση στο πρόβλημα ένταξης υψηλών αξιών ακινήτων και πολυτελών χώρων στις υποβαθμισμένες περιοχές, επηρεάζοντας ένα ολόκληρο είδος από “stealth houses” (μυστικά σπίτια) που αναδύθηκαν τον επόμενο καιρό. Στο danziger studio, στις όψεις ορθώνονται ψηλοί γκρι τοίχοι που αποκρύπτουν το πολυτελές εσωτερικό του.



Εμείς, παίρνουμε αυτήν την έξυπνη εφεύρεση του Gehry και την εντάσσουμε σε όλες μας τις κατοικίες, σχεδιάζοντας τοίχους που αποκρύπτουν τις όψεις και τη ζωή στο εσωτε-

1. Πέρα από το Blade Runner, εκδόσεις futura, μετάφραση Νίκος Ηλιάδης, Αθήνα 2008

ρικό. Στον τοίχο που βρίσκεται μπροστά από την είσοδο, στο κεντρικό δρόμο κάθε κατοικίας, ενσωματώνουμε μια οθόνη που προβάλλει το reality που παράγεται στο εσωτερικό. Θέλουμε να πετύχουμε ανάλογα αποτελέσματα με του Gehry αλλά σε διαφορετικό πλαίσιο. Αυτός ήθελε να αποκρύψει την πραγματική εικόνα από τους γύρω κατοίκους και περαστικούς, να δημιουργήσει μια κρυφή πολυτέλεια και ταυτόχρονα ασφαλή για τον ιδιοκτήτη. Εμείς με τη σειρά μας, θέλουμε να συσκοτίσουμε τις συνθήκες παραγωγής του reality και να προβάλλουμε το έτοιμο εμπόρευμα στην πρόσοψη του, επιτυγχάνοντας τη φетиχοποίηση της εικόνας του, τη λατρεία του ως κάτι αυτοδημιούργητο δίχως ρίζες. Έτσι, αυξάνουμε την επιθυμία για αυτό, και αποφεύγουμε την απομυθοποίηση του.

Η ροή κίνησης, οι επισκέπτες, είναι ελεύθεροι να περιηγηθούν στην περιοχή όπως επιθυμούν. Να φωτογραφηθούν με τους αγαπημένους τους παίκτες και να πάρουν αυτόγραφα ώστε να συλλέξουν μπόλικά εφόδια και ντοκουμέντα που εμφανίζονται με αστέρες της τηλεόρασης. Επίσης, έχουν ένα βασικό προτέρημα σε σχέση με τους θεατές που παρακολουθούν από την διαδικτυακή πλατφόρμα. Έχουν τη δυνατότητα να βρουν την αγαπημένη τους κατοικία και να παρακολουθούν το reality της για όσο χρόνο επιθυμούν, στα χρονικά πλαίσια που διαμένουν σε κάθε περιοχή, σπάζοντας τον εβδομαδιαίο περιορισμό που θέτει η πλατφόρμα της Disney.



σημεία
διανυκτερεύσης
επισκεπτών

σημείο
έναρξης

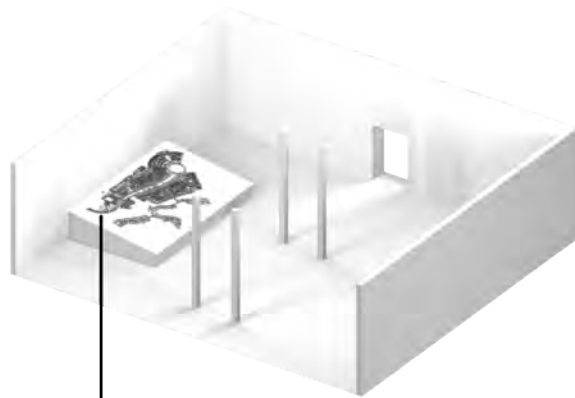
χώρος
καλωσορίσματος
ομίλου Disney

100m

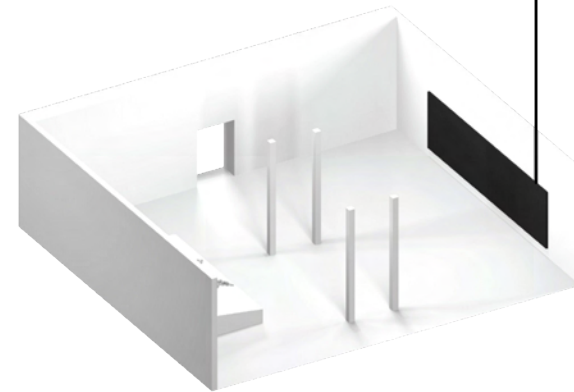
500m

1000m

Χώρος επεξήγησης του σεναρίου στους επισκέπτες

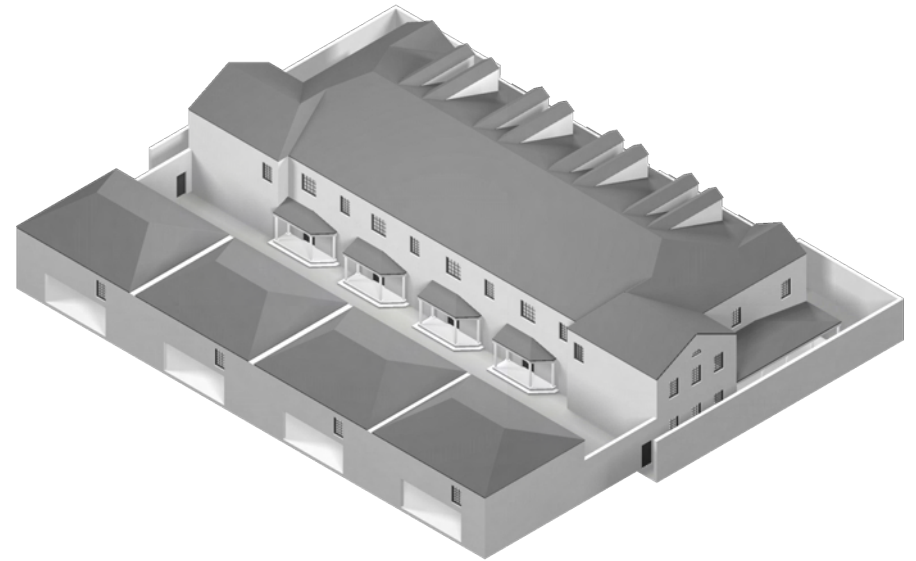
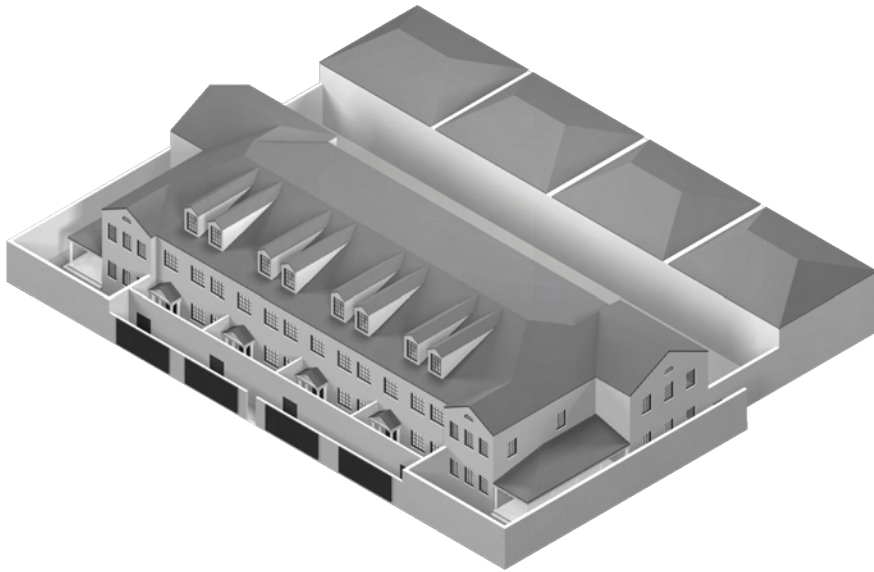


Κάτοψη περιοχής
με αριθμημένες
όλες τις κατοικίες
ώστε να επεξηγηθούν
τα σενάρια στους
επισκέπτες

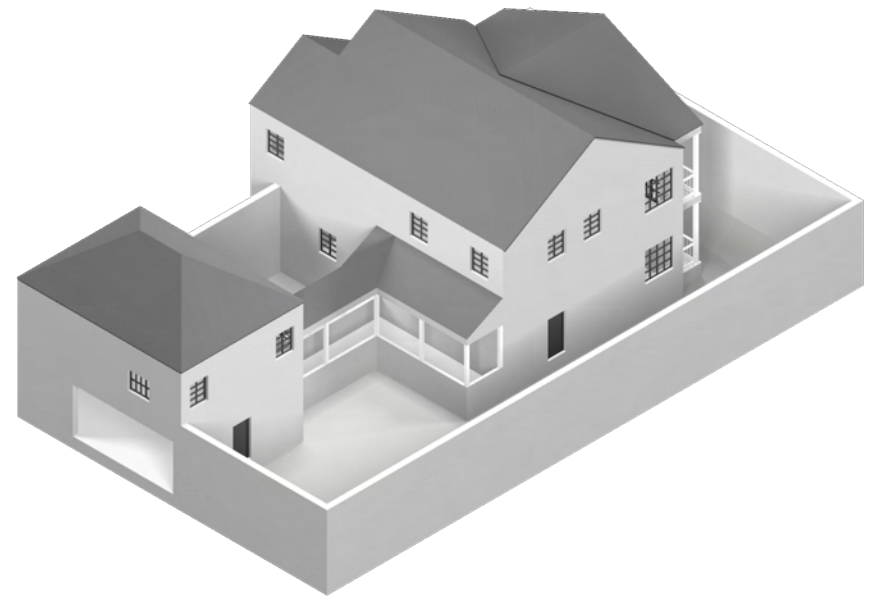
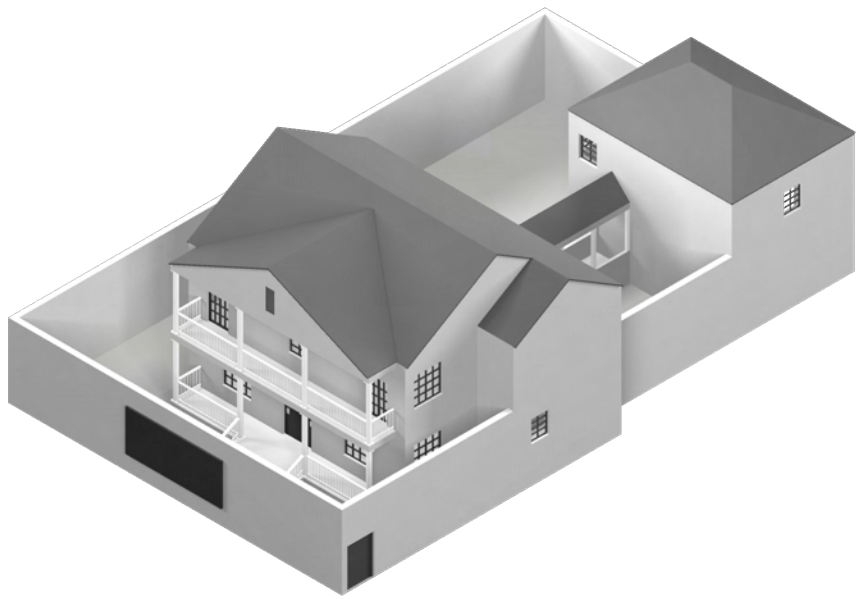


Πίνακας
επεξήγησης
των σεναρίων
κάθε κατοικίας

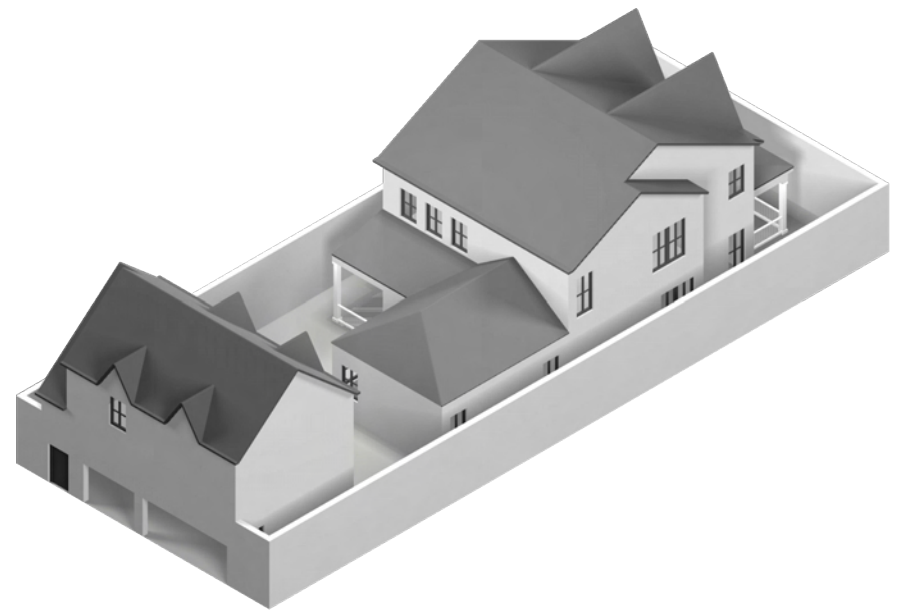
Μορφοποίηση κατοικίας ανά τυπολογία



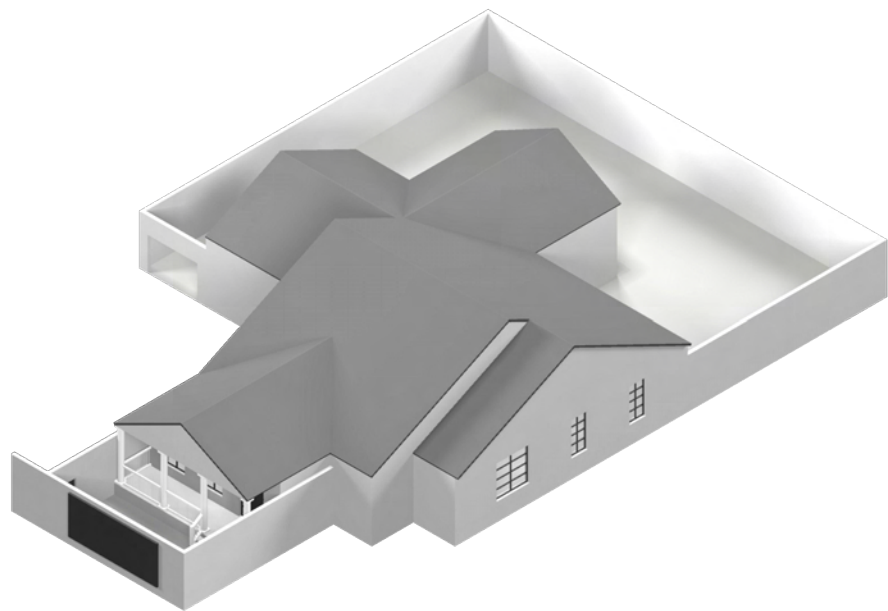
Townhomes



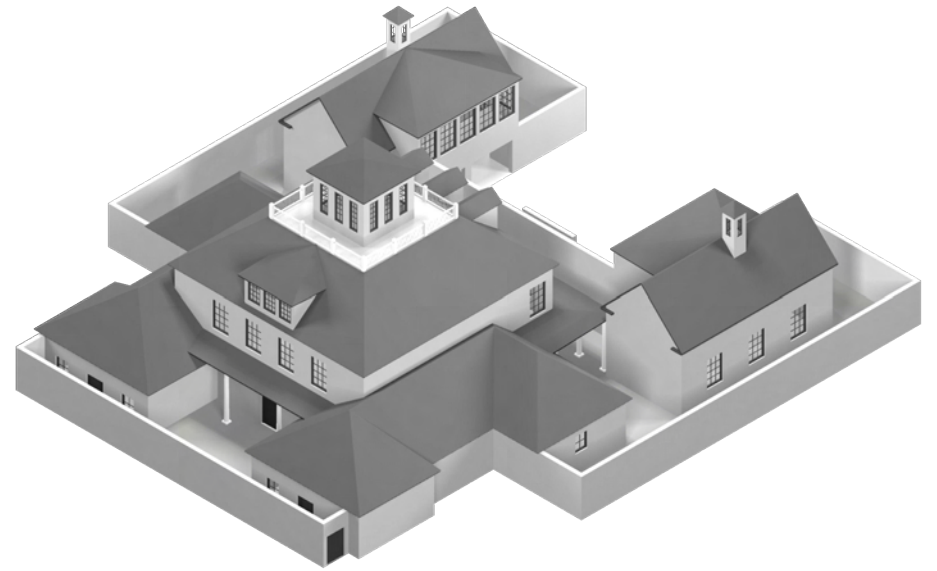
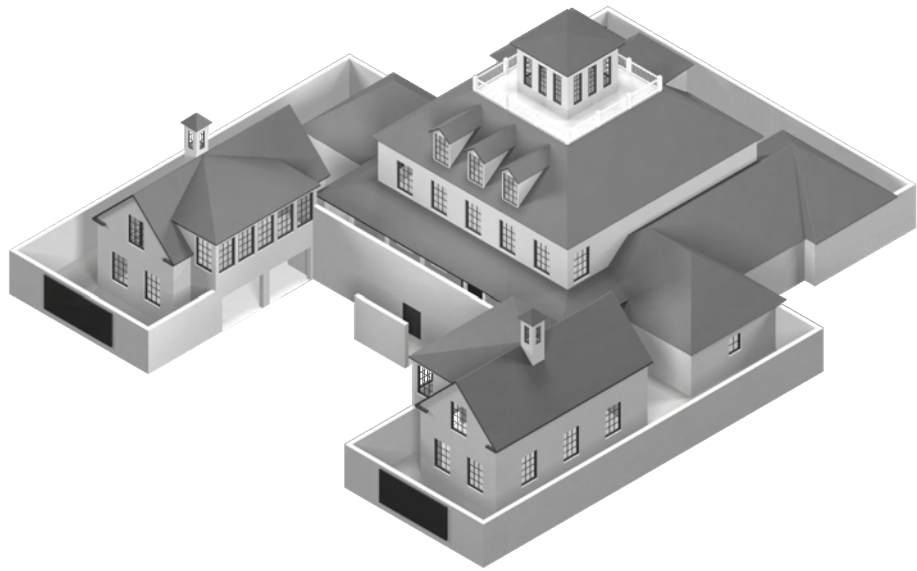
Bungalow



Cottage



Village



Estate

Celebration Community

Την δεύτερη μέρα, οι επισκέπτες μετακινούνται στην επόμενη περιοχή, στην Celebration Community Village ώστε, όπως λέει και το όνομα της, να γνωρίσουν από κοντά τη φημισμένη και μαχητική κοινότητα της Celebration.

Για να θυμηθούμε ποια είναι τα στοιχεία που συγκροτούν την κοινότητα της Celebration που αναδύονται σαν θέμα σε αυτήν την περιοχή. Αρχικά, όπως αναλύθηκε στο πρώτο μέρος, έχουμε την έκφραση του κινήματος της Νέα Πολεοδομίας, την απομάκρυνση δηλαδή από τα επικίνδυνα και υποτιμημένα κέντρα και τη μεταφορά στα προάστια μέσα σε κοινότητες εκφρασμένες στο οικογενειακό παράδειγμα ζωής, όλα αυτά επενδυμένα με το αίσθημα νοσταλγίας για την ανέμελη ζωή της δεκαετίας του 30'. Δεύτερον, έχουμε ένα μοναδικό στοιχείο που ξεχωρίζει αυτή τη κοινότητα από οποιαδήποτε άλλη, το κοινό φανταστικό μεταξύ των κατοίκων ότι ανήκουν στη μεγάλη οικογένεια του Walt Disney, στοιχείο που ενδυναμώνει την κοινοτική σχέση τους.

Αναζητήσαμε τρόπους ώστε οι δύο αυτοί άξονες να αποκτήσουν μια σχέση αλληλοτροφοδότησης και ενδυνάμωσης μεταξύ τους. Από τη μια, θελήσαμε να ικανοποιήσουμε με αυστηρότητα τη νοσταλγία της Νέας Πολεοδομίας και, από την άλλη, να συνδυάσουμε το μοντέλο της παραδοσιακής οικογένειας με αυτό της ντινεϊκής οικογένειας.

Η ικανοποίηση του νοσταλγικού αισθήματος περνάει μέσα από την πραγμάτωση του. Ετσι, διαμορφώνουμε ένα τοπίο που αναπαρηστά σε όλα τα επίπεδα την ανέμελη μορφή ζωής της δεκαετίας του 30'. Στην είσοδο της περιοχής, οι επισκέπτες είναι υποχρεωμένοι να φορέσουν ρούχα της εποχής και να δώσουν στους

υπαλλήλους του πάρκου όλα τα αντικείμενα τους εκτός των χρημάτων. Πλέον καλωσορίζονται και επίσημα στις ΗΠΑ του 1930. Τρεις καλοφτιαγμένες και νοσταλγικές πινακίδες ξεκαθαρίζουν αυτό που η σχεδιαστική νοστροπία της Νέας Πολεοδομίας μεταδίδει: Welcome to Celebration Community, white only (Καλωσήρθατε στην κοινότητα της Celebration, μόνο λευκοί), Not a place for homeless (δεν είναι μέρος για άστεγους), Women should raise children (οι γυναίκες πρέπει να αναθρέψουν τα παιδιά). Όλα τα αυτοκίνητα είναι αντίκες, όλοι οι άνθρωποι φοράνε ρούχα της εποχής, είναι χαμογελαστοί και ζεστοί στην υποδοχή των επισκεπτών. Πραγματώνουν αυτό που και στην παλιά Celebration υποστήριζαν, ότι οι επισκέπτες αισθάνονται κατευθείαν μέλη της κοινότητας. Οι νέες τεχνολογίες έχουν αποσυρθεί, τα ψηφιακά σήματα μπλοκάρονται και το ραδιόφωνο κυριαρχεί εκπέμποντας νέα και θεματικές του 30'. Η νοσταλγία έχει αντικατασταθεί από σιγουριά καθώς τίποτα δεν μπορεί να διαρρήξει τη φούσκα (the bubble όπως το ονομάζουν και οι ίδιοι οι κάτοικοι) της ξεγνοιασιάς.

Όλο το παραπάνω αφήγημα λοιπόν, ερχόμαστε να το εντάξουμε στην οικογένεια του μεγάλου πατέρα Walt Disney. Συνεπώς καλούμαστε να αναζητήσουμε κάποιες οικογενειακές αρχές που θα τις συνδυάσουμε με την κοινότητα της Celebration. Η οικογένεια του Disney συγκροτείται μέσα από μια πολύ ιδιαίτερη αφήγηση, όπως αναλύουν ο Ariel Dorfman και ο Armand Mattelart².

Όλες οι συγγένειες και οι σχέσεις εκφράζονται μέσα από ξαδέρφια, θείους και ανίψια. Πρόκειται για ένα σχήμα με πολλαπλά προτερήματα που ισχυροποιεί τη συνολική οικογένεια του Disney. Αρχικά, η έλλειψη γονιών

διαγράφει τις γήινες ρίζες των ηρώων εφόσον εξαφανίζεται κάθε υπόνοια γονιμοποίησης. Οι ήρωες πλέον ζουν μια αιωνιότητα απαλλαγμένοι από το φθαρτό τους σώμα και ο χρόνος μένει στάσιμος για πάντα.

Ακόμη, στις ιστορίες του Disney, απαλείφονται οι συγκρούσεις των γενεών, ανάμεσα στο παιδί και στον πατέρα. Από τη στιγμή που ο θείος ούτε έχει τη γενετική ευθύνη των ανηψιών αλλά ούτε φαίνεται να του έχει μεταβιβαστεί η ανατροφή τους σε κάποιο σημείο, δεν τίθεται θέμα αμφισβήτησης, απαίτησης ή διεκδίκησης απέναντι στις πρακτικές του. Γι' αυτό και σε αυτές τις ιστορίες η εξουσία που ασκεί ο θείος δεν περιορίζεται από κάποια τυπικότητα και δεν δημιουργεί αντιδράσεις.

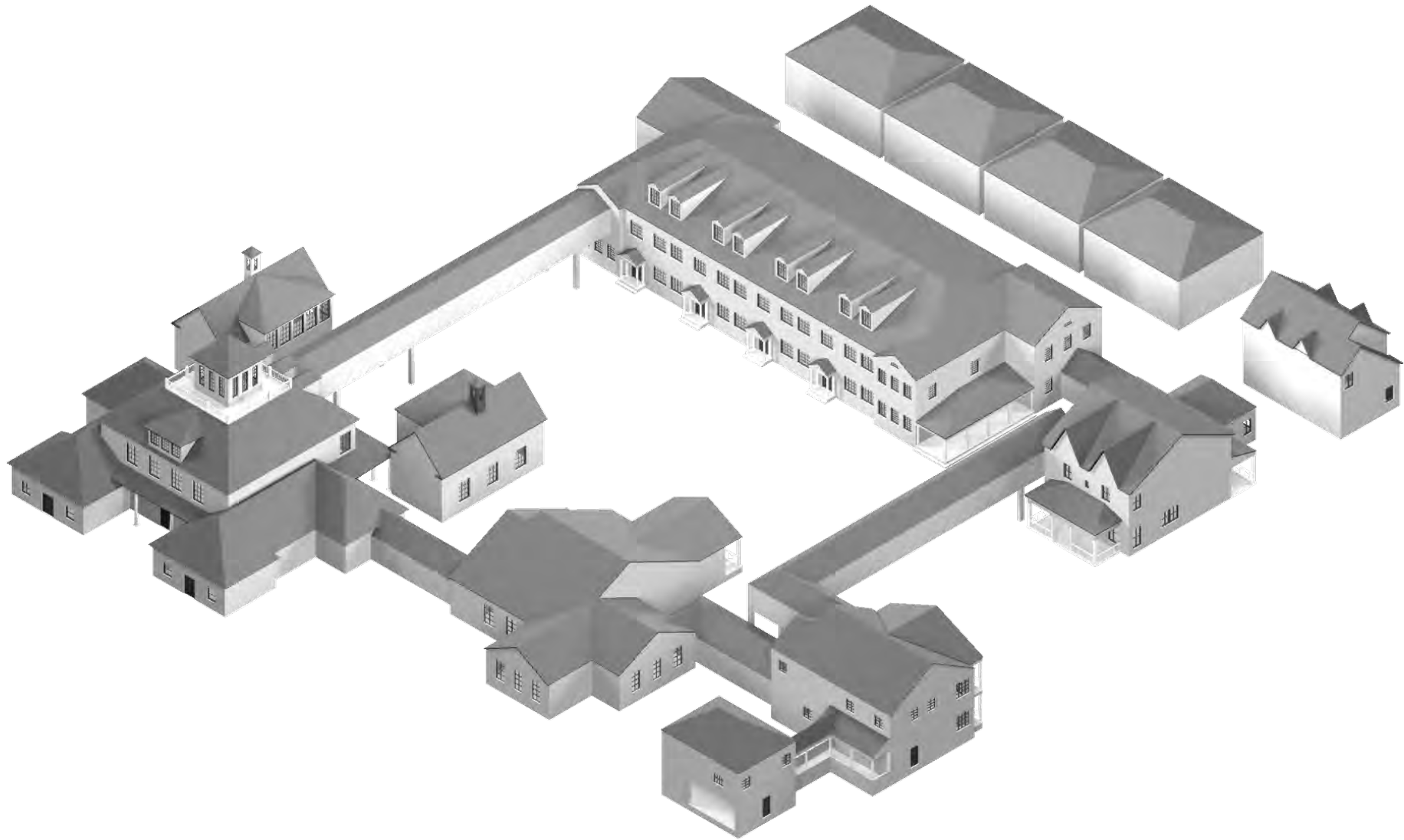


2. Ντόναλντ ο απατεώνας, εκδόσεις ύψιλον, μετάφραση Αγνή Ζακοπούλου-Νάντια Τσαούλα, Αθήνα 1979





Παράδειγμα συνδεσμολογίας κατοικιών





Η απουσία του πατέρα όμως δεν συνεπάγεται και την απουσία της πατρικής εξουσίας. Η αφαίρεση της βιολογικής υποχρέωσης για την ανατροφή των παιδιών δεν σημαίνει ότι οι θείοι χάνουν τις αρμοδιότητες των πατεράδων, αντιθέτως φαίνεται να συγκεντρώνουν όλες αυτές τις εξουσίες στο πρόσωπο τους. Αυτό που κερδίζουν είναι το αδιαμφισβήτητο της θέσης τους, όπως αναφέρουν και οι συγγραφείς που προαναφέραμε, δεν μπορείς να κατηγορήσεις έναν θείο ότι είναι κακός πατέρας. Ετσι, ο Disney μέσα από τον παράλογο κόσμο που συνθέτει καταφέρνει να ενδυναμώσει κάτι πολύ ρεαλιστικό, την παραδοσιακή πατριαρχική δομή της οικογένειας στα αφηγήματα του.

Στους παραπάνω συσχετισμούς εσωτερικά των ιστοριών της Disney, διακρίνουμε ένα μοντέλο που μας φαίνεται άκαμπτο και θεωρούμε ότι μπορεί να στεγανώσει την αφήγηση της κοινότητας σε αυτό το σενάριο.

Την ίδια τακτική που χρησιμοποιεί ο Disney για να ισχυροποιήσει τον κόσμο του θα εφαρμόσουμε και εμείς στο μοντέλο της κοινότητας μας (του, για την ακρίβεια) καθώς βλέπουμε ότι συνδυάζεται αρμονικά με τη ζωή που προτείνει η Νέα Πολεοδομία. Οι κάτοικοι, για να διαμείνουν στη περιοχή καλούνται να συνενώσουν τις οικογένειες τους σε μια. Επρεπε να περάσουν όλη τη γραφειοκρατική διαδικασία ώστε να δηλωθούν σαν ξαδέρφια μεταξύ τους και αντίστοιχα ως ανίψια τα παιδιά. Ετσι, επιτυγχάνουμε και εμείς την σταθεροποίηση του χρόνου, στα μάτια των επισκεπτών τουλάχιστον, ακριβώς εκεί που θέλουμε, στη δεκαετία του 30'. Στη συνέχεια, εδραιώνουμε τις παραδοσιακές αρχές της οικογένειας που απασχολούν το κίνημα της Νέας Πολεοδομίας δίνοντας αδιαμφισβήτητο χαρακτήρα στην πατρική εξουσία μέσα από την απουσία του ίδιου του πατέρα. Οι αρσενικοί θείοι γίνονται οι άρχοντες των κατοικιών τους θέτοντας σε σταθερή οδό την ροή της παραδοσιακής ζωής.

Κοντά στο κέντρο, εκεί όπου βρισκόταν η Πρεσβυτεριανή εκκλησία πλέον βρίσκεται η

Γουολτεριανή εκκλησία (Walterian church) που προσφέρει μια θεολογική αίγλη στο αφήγημα μας, αποθεώνοντας, κυριολεκτικά, τον Δημιουργό. Πολλοί αναλυτές των αφηγημάτων της Disney πιστεύουν ότι ο Walt Disney σχεδίασε τον χαρακτήρα του Μίκυ θέλοντας να αναπαραστήσει τον εαυτό του. Εκεί λοιπόν, στην εκκλησία μας, διαφαίνεται ο εσταυρωμένος Μίκυ, ο “κατ’ εικόνα και καθ’ ομοίωσιν” υιός του Δημιουργού που μαρτύρησε με τη ζωή του για τη δημιουργία αυτής της κοινότητας.

Πριν περάσουμε στη μορφοποίηση της κατοικίας θα κάνουμε μια συγκεντρωτική ανακεφαλαίωση. Εχουμε την νέα μας κοινότητα βάσει των αρχών της Νέας Πολεοδομίας που συστάθηκε ως μια μεγάλη οικογένεια χάρη στον Δημιουργό Walt Disney. Κυριολεκτικά μια οικογένεια,

που ενδυναμώνει και αντίστροφα το όνειρο της Νέας Πολεοδομίας.

Οι κατοικίες πλέον μεταλλάσσονται σε μια κατοικία. Οσες βρίσκονται στο ίδιο οικοδομικό τετράγωνο ενώνονται με διαδρόμους στο ισόγειο, ενώ μεταξύ δύο οικοδομικών τετραγώνων ενώνονται στον όροφο ώστε να μην διακόψουν τους δρόμους. Όλοι οι κάτοικοι πλέον συγκατοικούν, όπως θα έπρεπε να συμβαίνει σε κάθε παραδοσιακή οικογένεια. Οι επισκέπτες, για την ημέρα που θα βρίσκονται στη περιοχή, συμμετέχουν σε αυτήν την συγκατοίκηση γνωρίζοντας από κοντά την μεγάλη οικογενειακή κοινότητα της Celebration.

Ετσι, συνθέτουμε το πολύ ενδιαφέρον σύνθημα: ένα σπίτι μια οικογένεια, ένα φανταστικό μια κοινότητα.



Commercial

Την τρίτη μέρα, οι επισκέπτες εισέρχονται στο commercial village, όπου τους περιμένει το πιο απαιτητικό και κουραστικό σενάριο του πάρκου. Είναι υποχρεωμένοι να περπατήσουν 3935 μέτρα, συγκεκριμένης κατεύθυνσης.

Αναζητώντας τις δομικές βάσεις της Celebration που θέλαμε να τονίσουμε για να χαροποιήσουμε κατοίκους και επισκέπτες τριγυρούσαμε πάντα γύρω από το ίδιο ερώτημα: γιατί η Celebration ήταν τουριστικός προορισμός, σε αντίθεση με τα αντίστοιχα προάστια που απομονώνονταν μέσα στην κοινότητα τους; Ποιά ήταν εκείνη η διαφορά που ενεργοποίησε με επιτυχία το τουριστικό μάρκετινγκ;

Η απάντηση βρίσκεται πάλι στο πρόσωπο του Walt Disney. Όπως ακριβώς αποτέλεσε ένα μοναδικό συγκροτητικό στοιχείο για τη σύσταση της κοινότητας των κατοίκων, με τον ίδιο τρόπο λειτουργεί σαν κεντρομόλος δύναμη για τους επισκέπτες. Είναι ουσιαστικά η δύναμη που μεταμορφώνει την κοινότητα σε μια πόλη προϊόν, που παντρεύει το μάρκετινγκ με τη μορφή ζωής.

Εδώ, ανακαλύπτουμε άλλον έναν καλοκουρδισμένο μηχανισμό, βλέπουμε με παραμυθένια μαγεία το προϊόν να μεταμορφώνεται σε θέαμα. Η αλληλουχία του μαγικού φίλτρου έχει ως εξής: έχουμε μια κοινότητα που της προσθέτουμε μπόλικο Disney, το δεύτερο συστατικό είναι αρκετό για να προσελκύσει τα πλήθη τα οποία επισκέπτονται την κοινότητα επειδή αγαπάνε τον Disney. Έτσι, συνθέτουμε μια πόλη που λειτουργεί σαν προϊόν καθώς αποτελεί τον πόλο έλξης των καταναλωτών και ταυτόχρονα μετατρέπεται σε θέαμα καθώς αυτό που στη πραγ-

ματικότητα προσφέρει είναι ένα μοντέλο ζωής. Η ίδια η καθημερινότητα των κατοίκων εμπορευματοποιείται και όχι κάποιο συγκεκριμένο προϊόν. Ενδεικτική είναι η μαρτυρία της Katie, πρώην κατοίκου:

“Θυμάμαι να κάθομαι βλέποντας τηλεόραση, σαν, ένα πρωινό Σαββάτου με τις πιτζάμες μου και κάπως βλέπω αυτή τη σιλουέτα με την άκρη του ματιού μου στο παράθυρο της βεράντας μου. Και ήταν κάποιος που κοιτούσε από το τζάμι και φρίκαρα λίγο αλλά σκέφτηκα «ας πάμε να το τσεκάρουμε». Πηγαίνω και ανοίγω τη πόρτα και λέω «μπορώ να σας βοηθήσω;» γιατί υπήρχε μια ολόκληρη οικογένεια που κοιτάζε μέσα στο σπίτι μου. Και λένε «όχι, όχι απλώς κοιτάμε» κι εγώ λέω «ΟΚ, είναι το σπίτι μου, μένω εδώ, ξέρετε». Μια φορά ένα ζευγάρι έβγαλε τις γαμήλιες φωτογραφίες του στη βεράντα μας, εννοώ, ήταν εξωφρενικό και λίγο τρομακτικό. Όλοι όσοι επισκέπτονται τη Celebration λένε «τι είναι αυτό το μέρος;», κοιτώντας μας. Αλλά αυτό είναι που συμβαίνει όταν έχεις μουσική να παίζει απ’ τους θάμνους, ξέρεις.”¹

Αντίστοιχα, η Corny, ακόμη κάτοικος της Celebration, περιγράφει:

“Κι έβγαينا από εκεί μια μέρα και αυτή η γυναίκα, γριά, γερασμένη γυναίκα, με σκουντάει στον μπράτσο έως αν για να δει ότι είμαι πραγματικά, όχι ολόγραμμα. Και με κοιτάει και λέει «είναι αυτός ο τόπος πράγματι, είναι αυτός ένας πραγματικός τόπος;» κι εγώ λέω «ναι, είναι μια πραγματική κωμόπολη». Σαν να ήμασταν όλοι ηθοποιοί, ή κάτι τέτοιο, και προσληφθήκαμε από τη Disney εδώ. Και μετά, άνθρωποι, στέκονταν κυριολεκτικά στη μέση του δρόμου και κινηματογραφούσαν και, θεέ, αυτό δεν είναι κινηματογραφικό πλατό, είναι δρόμος.”²

Εμείς, θέλουμε να συσχετίσουμε ισχυρότερα αυτήν την καθημερινότητα με τον κόσμο των εμπορευμάτων. Οι επισκέπτες εισέρχονται στην προαναφερόμενη διαδρομή διαπερνώντας όλες τις κατοικίες της περιοχής από,

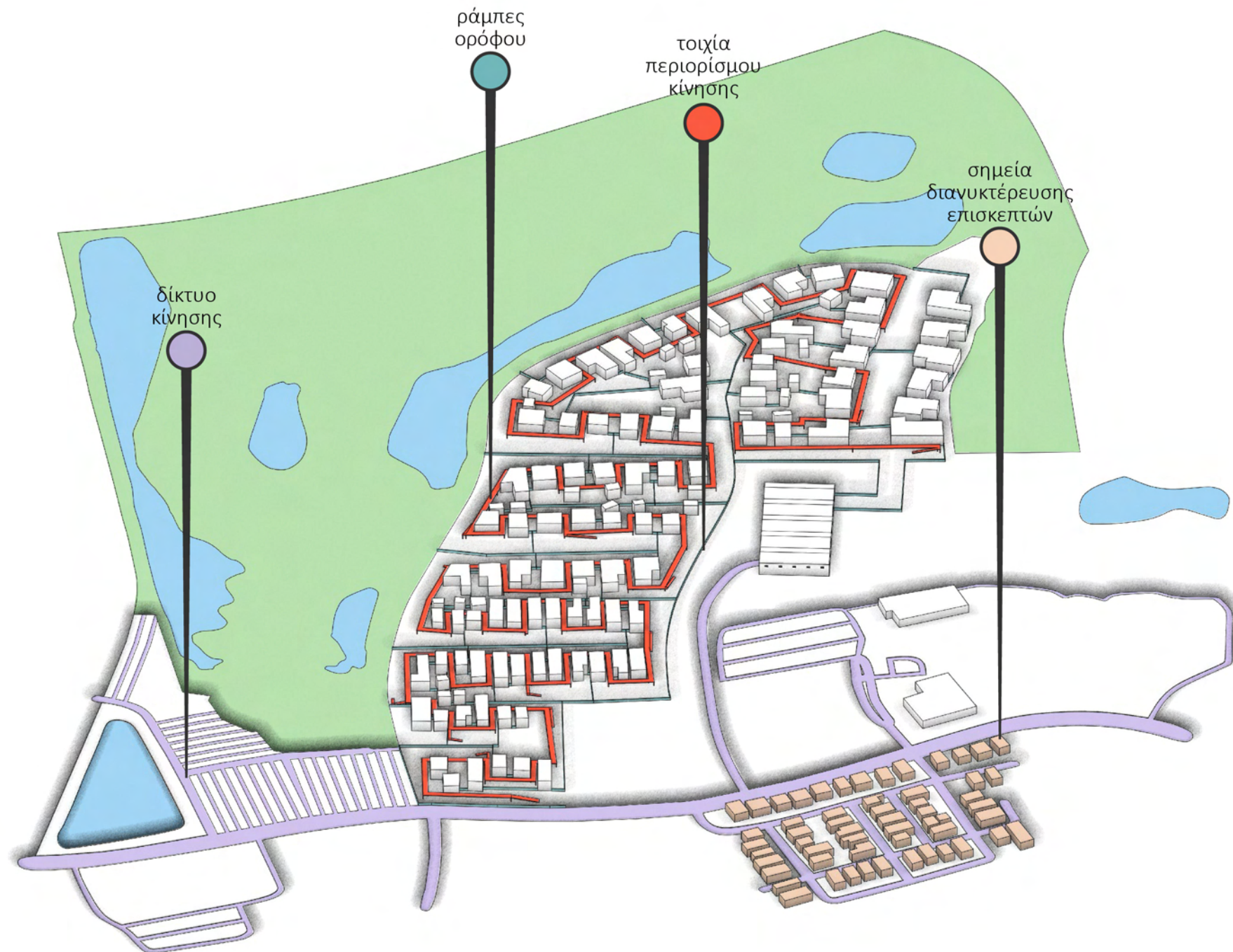
τουλάχιστον, δύο όψεις. Αυτές οι όψεις έχουν αφαιρεθεί απογυμνώνοντας τις κατοικίες και αποκαλύπτοντας το εσωτερικό τους. Τα τοιχία που αφαιρέθηκαν αντικαθίστανται με τζάμια που επιτρέπουν τη θέαση μόνο από έξω προς τα μέσα ώστε οι κάτοικοι να συνεχίζουν κανονικά τη ζωή τους χωρίς να επηρεάζονται από τις ροές κίνησης. Παρόλα αυτά, μέσα από έναν νέο σκελετό κουφωμάτων, διατηρούμε τα παράθυρα για φυσικό φωτισμό καθώς δεν θέλαμε να μοιάζει με κελί απομόνωσης.

Οι επισκέπτες, κατά τη διαδρομή, μπορούν να σημειώσουν οποιοδήποτε αντικείμενο τους αρέσει, εδώ όλα τα αντικείμενα είναι εμπορεύματα. Στο τέλος της διαδρομής, καταλήγουν σε μια αποθήκη με εμβαδόν 5000 m², που μπορούν να αγοράσουν τα αντικείμενα που σημείωσαν και να τους αποσταλούν στον δικό τους τόπο κατοικίας. Ακόμη, καθ’όλη τη διάρκεια της διαδρομής υπάρχει μια μεταλλική κατασκευή στο επίπεδο του ορόφου ώστε να διευρύνει τη δυνατότητα θέασης, η οποία γίνεται προσβάσιμη από ράμπες που εμφανίζονται ανά διαστήματα.

Η μεθοδολογία μας προέρχεται μέσα από τον συνδυασμό τριών παραδειγμάτων: της παλιάς Celebration, της EuropaCity και του IKEA. Όπως αναλύθηκε στο πρώτο μέρος, στην παλιά Celebration βλέπουμε τις περισσότερες λειτουργίες να τοποθετούνται διαδοχικά στους βασικούς άξονες κίνησης ενώ αντίστοιχα στην EuropaCity οι κυκλικοί διάδρομοι δραματίζουν τον ίδιο ρόλο αγκαλιάζοντας τις χρήσεις. Στα καταστήματα IKEA, πραγματώνονται οι παραπάνω συνθήκες στο απόλυτο, μια άκαμπτη λαβυρινθωδη διαδρομή διαπερνά διαδοχικά όλα τα δωμάτια που εμπεριέχουν τα προϊόντα προς πώληση. Συνεπώς δημιουργούμε το δικό μας ανάλογο, μια κατευθυνόμενη εμπορική αναζήτηση (directed commercial search).

1. Από το ντοκιμαντέρ The Bubble του Philip Swift

2. Ο.π.



Οι κατοικίες που βρισκόταν στα όρια μεταξύ των περιοχών commercial village και security village, όπου μεταβιβάστηκαν στη πρώτη, καταδαφίστηκαν για τη δημιουργία πάρκινγκ που θα εξυπηρετεί τους κατοίκους αφού πλέον τα αυτοκίνητα δεν μπορούν να μπουν μέσα. Από εκείνο το σημείο, ξεκινάει μια υπόγεια διαδρομή που καταλήγει κάτω από κάθε κατοικία ώστε να μπορούν οι κάτοικοι να εισέλθουν σε αυτές χωρίς να περάσουν ανάμεσα από τους επισκέπτες. Αυτή η ιδέα ανήκει στον ίδιο τον Walt Disney όπου την εφάρμοσε στην Disneyland για τους εργαζομένους καθώς τον ενοχλούσε που οι επισκέπτες βλέπουν την ανθρώπινη διάσταση των ηθοποιών των χαρακτήρων του. Συνεπώς για να αποφύγει αυτήν την αποφετιχοποίηση δημιούργησε υπόγειες διόδους ώστε οι εργαζόμενοι να φτάνουν κρυφά στο πόστο τους.

Στη συνολική κάτοψη, πέρα από την ανυψωμένη ράμπα και το πάρκινγκ, έχουμε πεζοδρομήσει όλη την περιοχή με τις κατοικίες και έχουμε εντάξει τοιχία τα οποία προκαθορίζουν την κίνηση των επισκεπτών.

Συνολικά λοιπόν, έχουμε μια περιοχή που από τη μια έχει ψυχαγωγικό χαρακτήρα καθώς εμπεριέχει μια ζωντανή αναπαράσταση των αξιών χρήσης και από την άλλη συνθέτει έναν μηχανισμό που μετατρέπει το προϊόν σε εικόνα και εντάσσει το αντικείμενο σε μια θεαματική αφήγηση. Ταυτόχρονα, αυτή η λογική που αποτελεί δομικό κομμάτι της πρώην Celebration ως μια πόλη προϊόν, πλέον επεκτείνεται σε κάθε πτυχή της ζωής ώστε να ικανοποιήσει τα αιτήματα των κατοίκων και να ευχαριστήσει τους επισκέπτες.



- σημεία διανυκτερεύσης επισκεπτών
- ράμπες θέασης ορόφου
- πάρκινγκ κατοίκων
- αποθήκη προϊόντων 50 x 100 m

100m

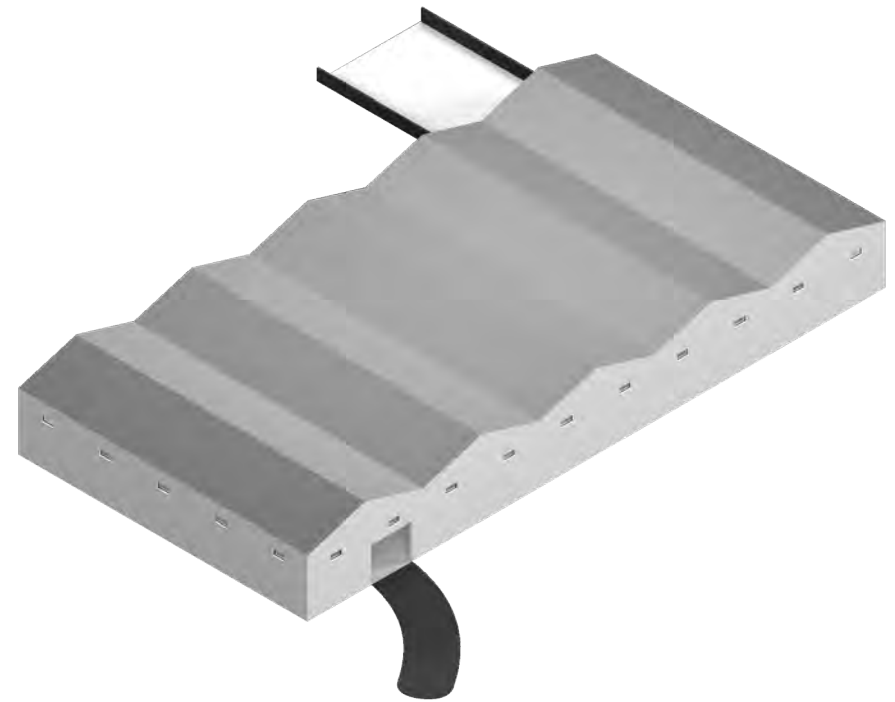
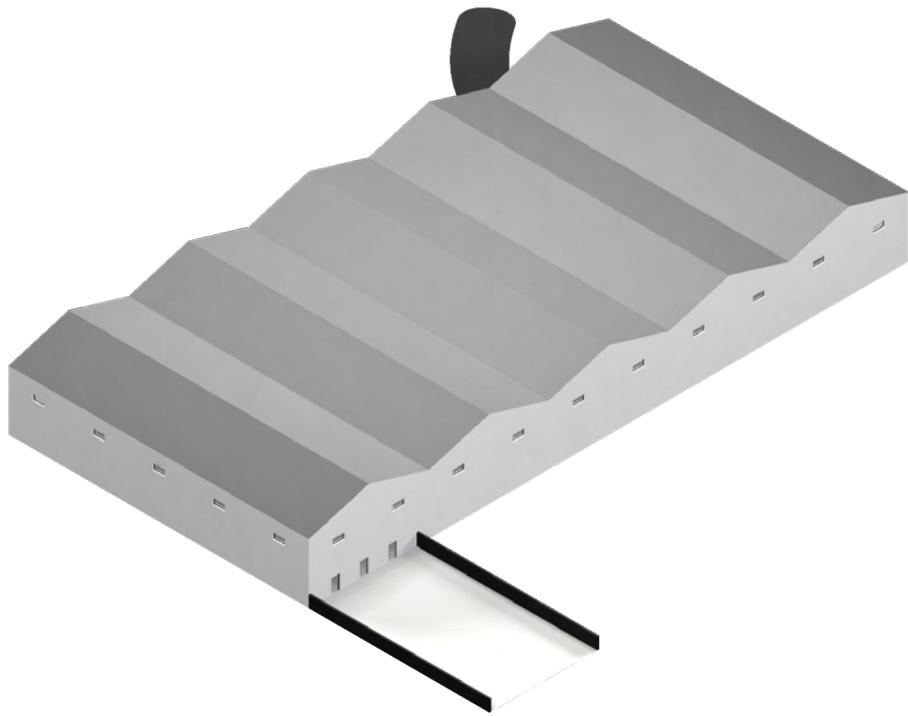
500m

1000m

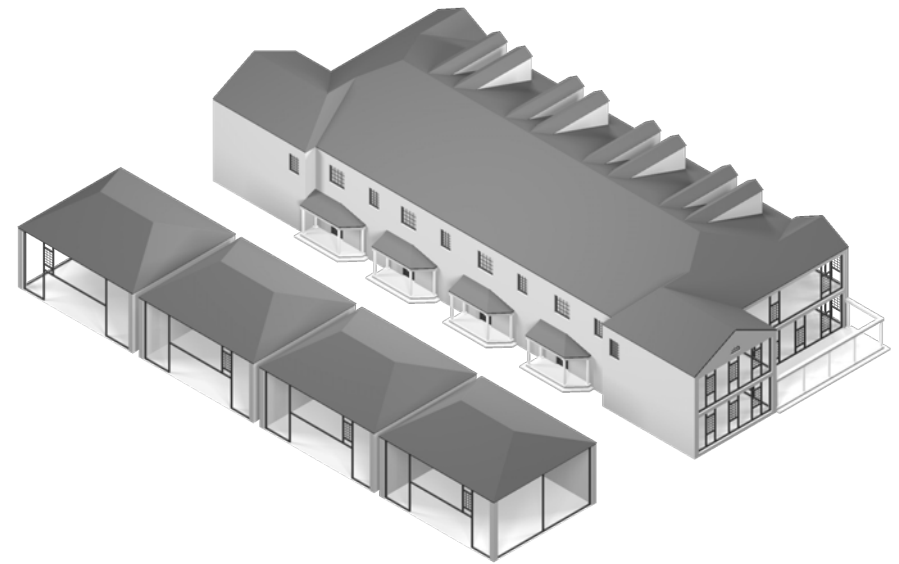
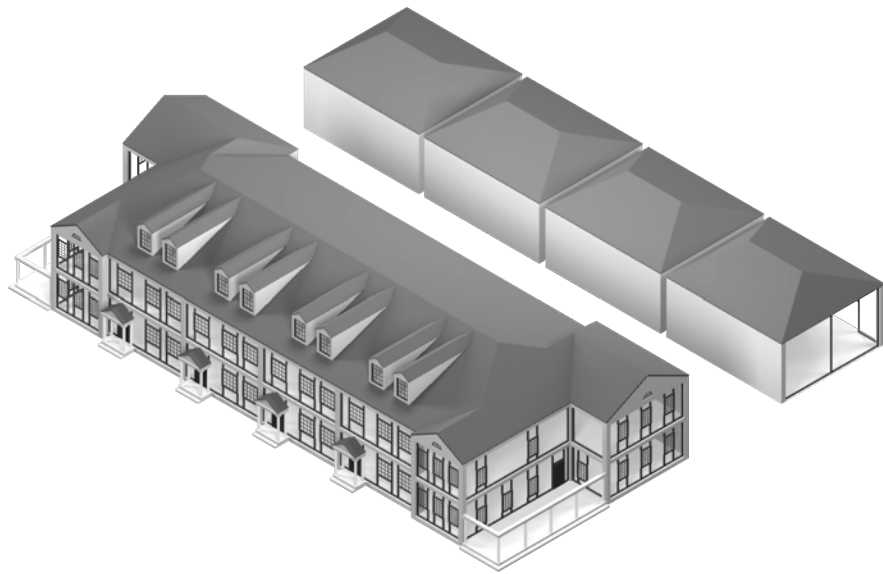
διάγραμμα κίνησης επίσκεπτών και κατοίκων



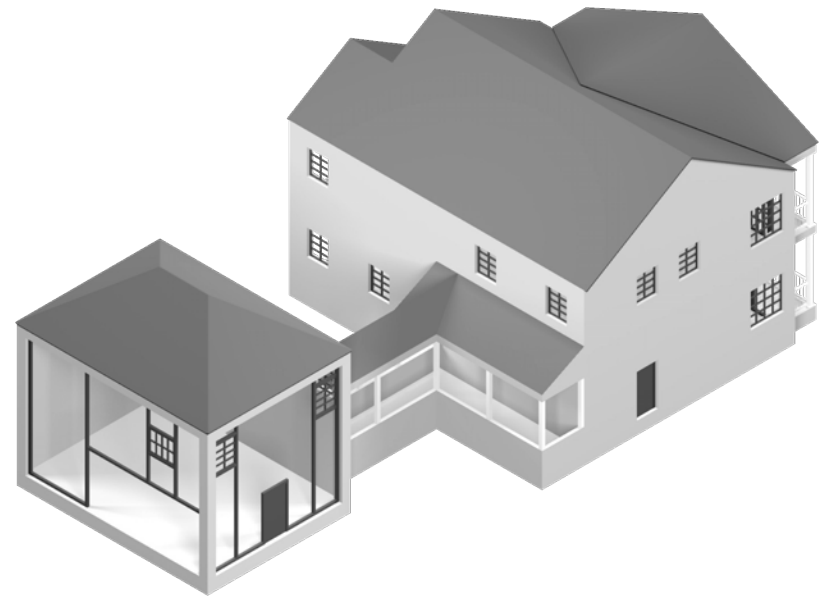
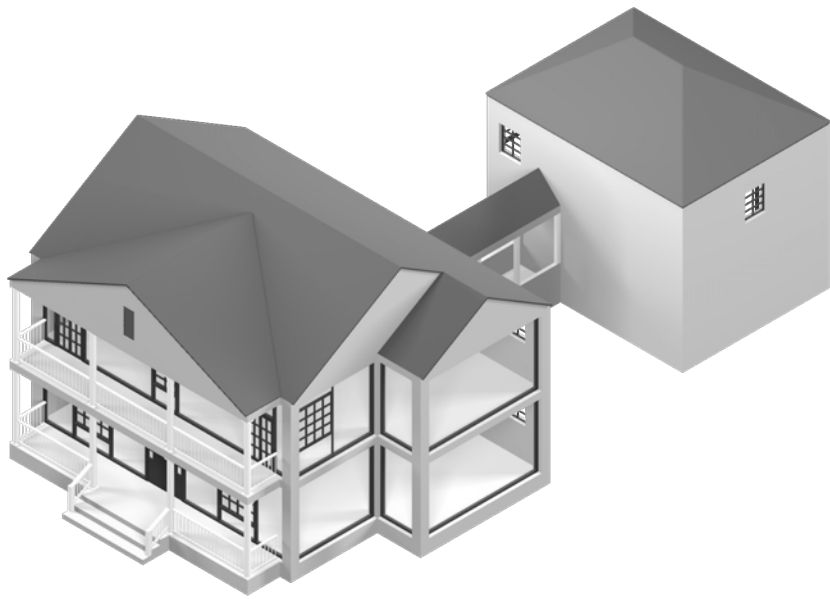
Αποθήκη προϊόντων



Μορφοποίηση κατοικίας ανά τυπολογία



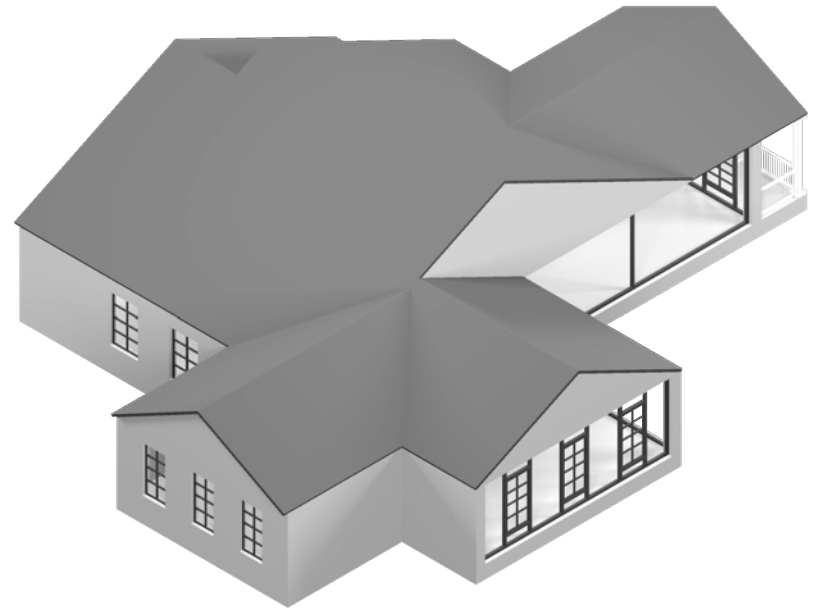
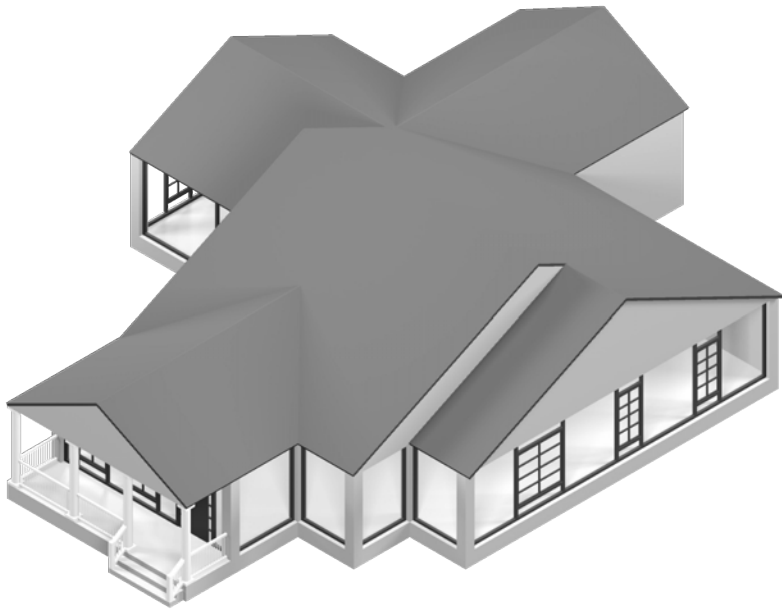
Townhomes



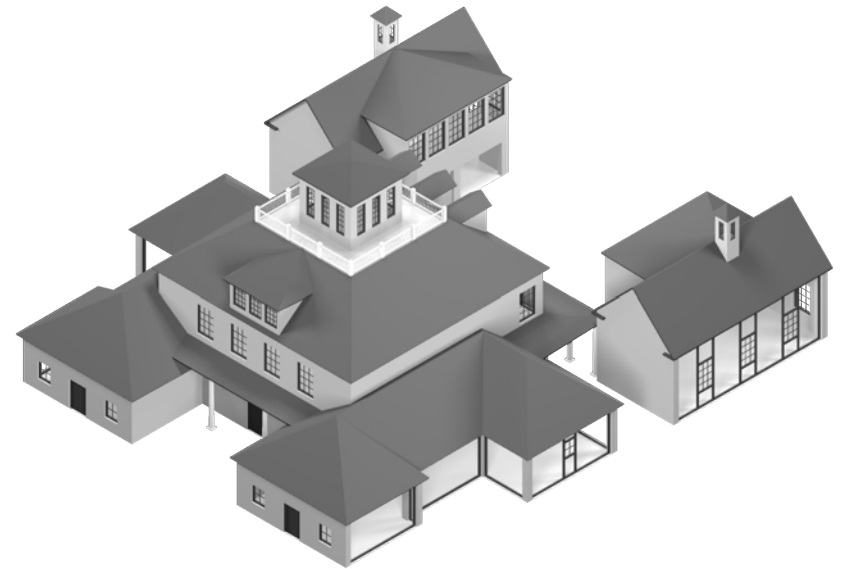
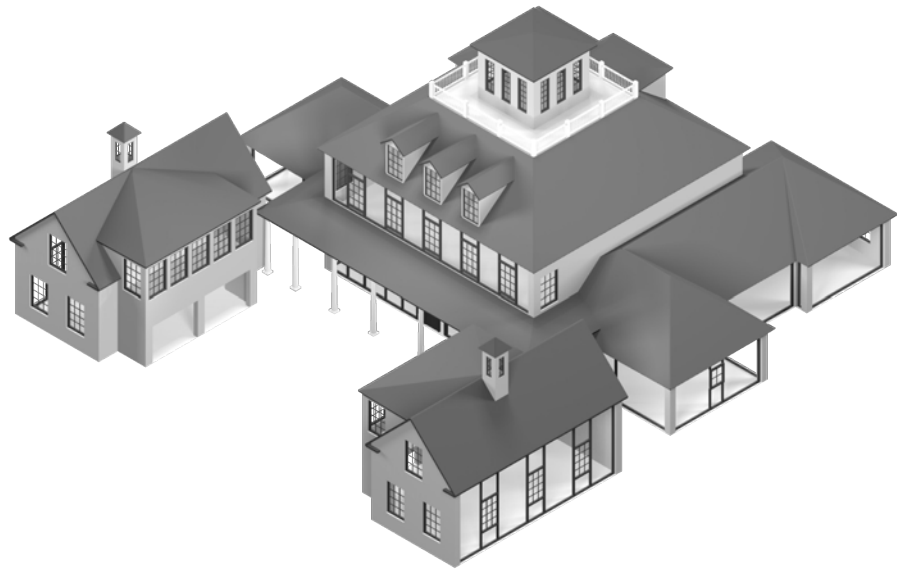
Bungalow



Cottage



Village



Estate

Spectacular

Την τέταρτη μέρα οι επισκέπτες εισέρχονται στο Spectacular village όπου αντιμετωπίζουν έναν μηχανισμό ψευδαίσθησης. Εδώ, οι εντυπώσεις τους θα εκφραστούν αργότερα μέσα από τον κόσμο των αντικειμένων. Αυτή η περιοχή αφηγείται το αντίστροφο νόημα της προηγούμενης, εδώ το θέαμα αντικειμενοποιείται, η εικόνα μετατρέπεται σε προϊόν.

Η αντικειμενοποίηση των θεαμάτων, όπως είδαμε, είναι βασικός παράγοντας του μηχανισμού Disney σχεδιασμός - διάδοση - αντικειμενοποίηση. Ο Μίκυ, για παράδειγμα, μπορεί να διατυπωθεί δίπλα σε οτιδήποτε αυξάνοντας του την οικονομική αξία, ακόμη και σε μια ολόκληρη πόλη όπως η περίπτωση της Celebration. Η μάρκα (brand) της Disney, λόγω του τεράστιου μεγέθους της, αποτελεί ισχυρό πολιτισμικό κεφάλαιο λειτουργώντας συχνά ως ρυθμιστής της αγοράς. Σε οποιοδήποτε προϊόν κουμπώσουμε δίπλα τις λέξεις Walt Disney αυτομάτως η αξία του εκτοξεύεται.

Αυτή η αυτοδυναμία επιτρέπει στη βιομηχανία Disney να μετατρέπει το θέαμα σε οικονομική αξία, εκτός από ιδεολογική, με δικούς της όρους. Πρόκειται για ακόμη μια πτυχή της σχέσης του θεάματος με την κατανάλωση.

Στην περίπτωση μας, όταν αναφερόμαστε στην έννοια του θεάματος, δεν εννοούμε απλά τις τηλεοπτικές αφηγήσεις καθώς αυτή είναι η πιο προφανής του έκφραση. Για τον Debord³, το θέαμα συγκροτεί ολότητες, δεν είναι μια προσταγή για συγκεκριμένες σκέψεις αλλά η εξ' αρχής αντίληψη που τις συγκροτούν. Όπως

λέει, κάτω από όλες τις ιδιαίτερες μορφές του πληροφόρησης ή προπαγάνδας, διαφήμισης ή άμεσης κατανάλωσης ψυχαγωγίας, το θέαμα συνιστά το σύγχρονο μοντέλο του κοινωνικά κυρίαρχου βίου⁴. Γράφει ο Jarpe⁵ σε σχέση με τον Debord, ότι το θέαμα είναι κάτι πολύ περισσότερο από κοινοτοπή προπαγάνδα που επιδιώκει απλώς να στρεβλώσει την όψη των πραγμάτων, δεν είναι ένα σύνολο εικόνων αλλά μια κοινωνική σχέση ατόμων διαμεσολαβημένη από τις εικόνες. Συνεπώς αναφερόμαστε στο θέαμα ως έναν χώρο που, σε επίπεδο εμπορεύματος, παράγει τους όρους κατανάλωσης και ζήτησης, σε επίπεδο διάνοιας, παράγει τους τρόπους επικοινωνίας και σε επίπεδο καθημερινής παρέμβασης αποτελεί μια μηχανή βιοπολιτικής παραγωγής.

Μια από τις πιο επιτυχημένες τεχνικές που χαρακτηρίζει την βιομηχανία Disney είναι η μορφή του θεάματος ως αναπαράσταση της εμπειρίας. Αναφερόμαστε στους λαμπρούς ψευδόκοσμους που αναπαριστούν μικροκοινωνίες ινδιάνων, χολιγουντιανά σκηνικά, παραμυθένια κάστρα και άλλα πολλά.

Η συγκεκριμένη περιοχή του πάρκου, εκμεταλλεύεται ακριβώς αυτό το μηχανισμό για την επίτευξη δύο στόχων: την μετατροπή μιας αντίληψης, ενός θεάματος, σε αντικείμενο και την περαιτέρω γιγάντωση του ομίλου Disney σε περισσότερους τομείς.

Ετσι, με κεντρικό εργαλείο την αναπαράσταση συγκεντρώσαμε τέσσερις υποθεματικές που ενορμίζονται από την παλιά Celebration, από πολιτιστικά προϊόντα της Disney και από το έτερο παράδειγμα μελέτης μας, την EuropaCity.

Στη παλιά Celebration, η ιδέα της αναπαράστασης ήταν έντονη καθώς η εταιρεία είχε



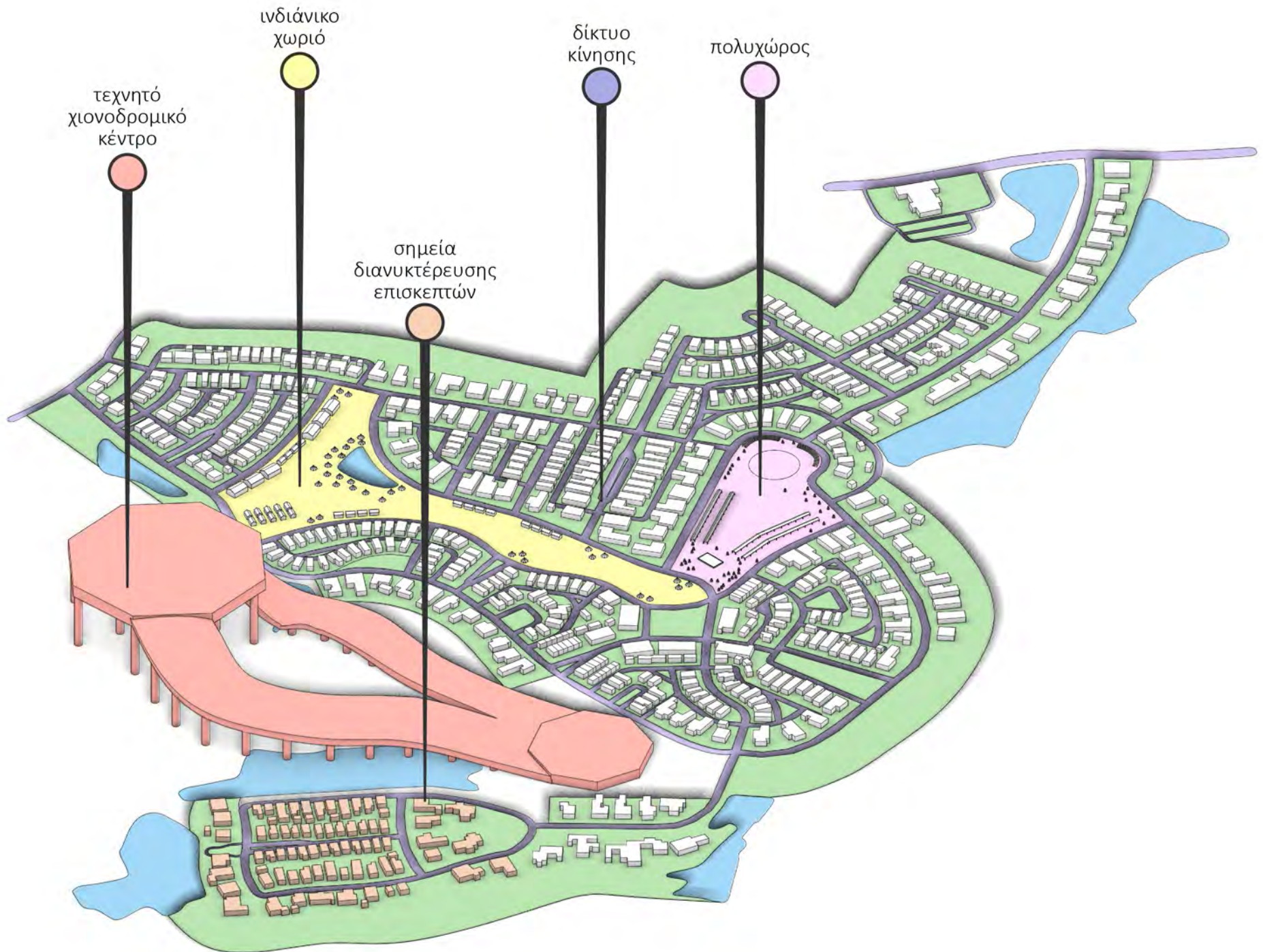
Από το εργαστήριο ζωγραφικής κατοίκου

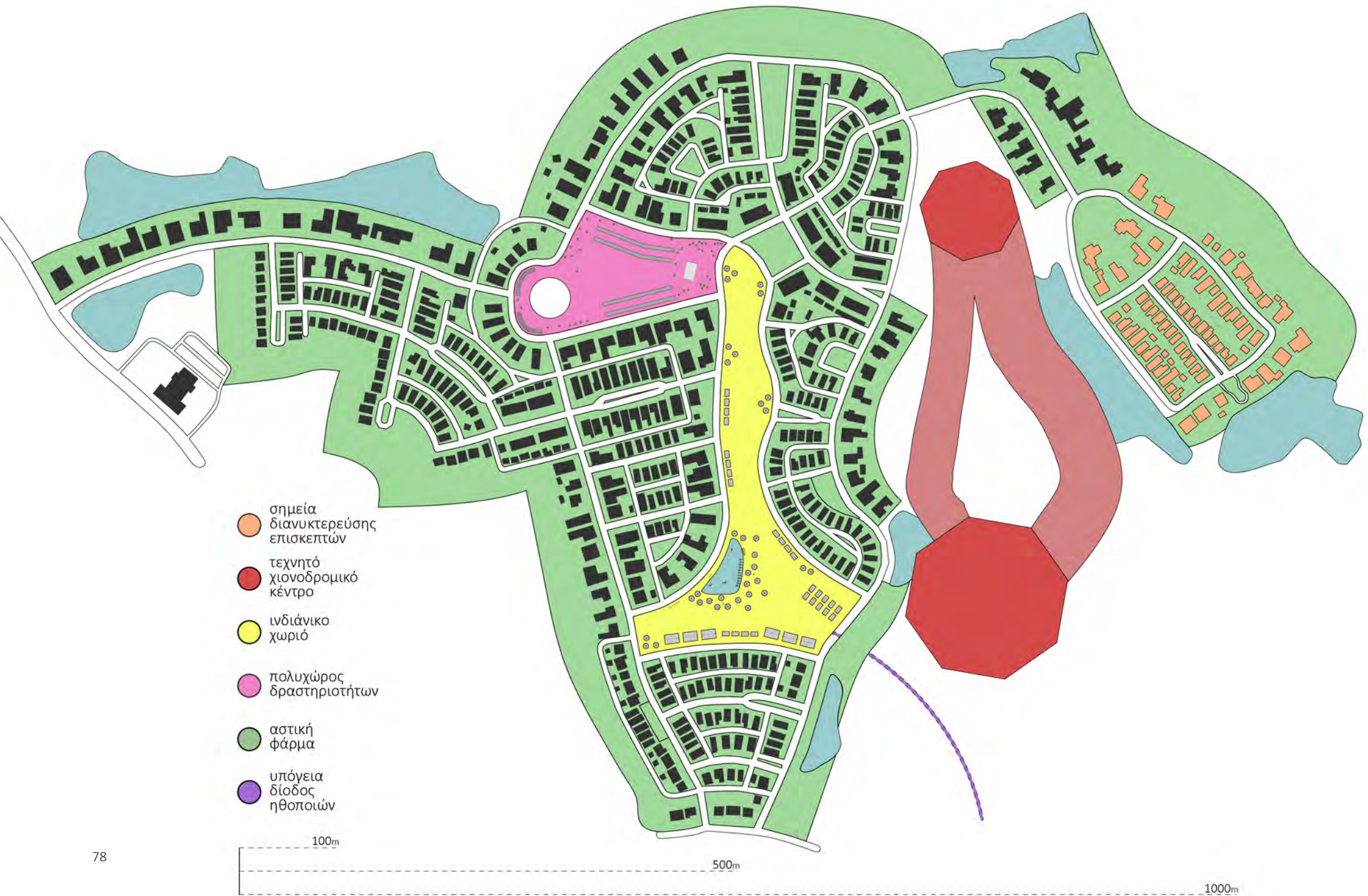


3. Guy Debord, Η Κοινωνία του Θεάματος, μτφρ. Σύλβια, εκδ. Διεθνής βιβλιοθήκη, 2000

4. Guy Debord, ό.π.

5. Anselm Jarpe, Το Τέλος της Τέχνης στον Αντάρτο και τον Ντεμπόρ, μτφρ. Λια Γυιόκα, εκδ. Εκδόσεις των Ξένων, 2007





προσδώσει στο κέντρο χριστουγεννιάτικο χαρακτήρα για μεγάλο διάστημα του χρόνου. Φωτογραφίες και βίντεο, δείχνουν μικρούς και μεγάλους να παίζουν στα χιόνια και να κάνουν πατινάζ με κοντομάνικα. Αυτό γινόταν εφικτό χάρη σε μηχανήματα που παρήγαγαν ψεύτικο χιόνι συντεθειμένο από σαπούνι με την ονομασία snow, παράγωγο των λέξεων snow (χιόνι) και soap (σαπούνι). Ακόμη, το σκηνικό συμπληρώνεται με τεχνητό έδαφος πάγου για πατινάζ και ηχεία που αναπαράγουν χριστουγεννιάτικη μουσική.

Πρόκειται για μια καλοδουλεμένη αφήγηση από την Disney που δείχνει να έχει κατανοήσει ότι η χριστουγεννιάτικη γιορτή στη πραγματικότητα λειτουργεί σαν μια εντατικοποίηση της κατανάλωσης. Ετσι, επεκτείνοντας τη χρονικότητα της γιορτής, με όλα τα αναπαραστατικά μέσα που χρειάζονται, αυξάνει ταυτόχρονα και τη διάρκεια της εντατικής κατανάλωσης. Ο μηχανισμός που περιγράψαμε διαφαίνεται ξεκάθαρα, έχουμε ένα θέαμα που δεν στοχεύει απλά σε μια εικόνα αλλά διαμεσολαβεί για την επίτευξη μια καταναλωτικής σχέσης.

Στη νέα Celebration όλα αυτά τα στοιχεία θα τα συμπεριλάβουμε ακριβώς ως έχουν, διατηρώντας το ψευτοχιονισμένο τοπίο, τα στολισμένα δέντρα, το πατινάζ και τη μουσικό χαλί. Θα προσθέσουμε όμως μια δραστηριότητα από την επερχόμενη EuropaCity, το τεχνητό χιονοδρομικό κέντρο. Συνεπώς, πλησίον της χριστουγεννιάτικης αναπαράστασης θα στέκεται ένα ογκώδες κτίριο που στο εσωτερικό του αναπαριστώνται οι ορεινές συνθήκες. Το τεχνητό χιονοδρομικό κέντρο της Celebration προσφέρει δύο πίστες κατάβασης, μια δύσκολη και μια εύκολη. Πλέον, ανάβαση στο βουνό μετατρέπεται σε παιχνιδάκι μιας και αντικαθίσταται από την είσοδο στο κτίριο.

Το τρίτο αξιοθέατο που εισάγουμε είναι ένα

ινδιάνικο χωριό (indian reservation) αλλά με ηθοποιούς Ινδιάνους και όχι πραγματικούς. Τα ινδιάνικα reservation είναι κλειστά κομμάτια γης που μέχρι και σήμερα ζούνε Ινδιάνοι στο σύνολο της επικράτειας των ΗΠΑ. Σε αυτούς τους χώρους εκτοπιζόταν οι Ινδιάνοι από τους Ευρωπαίους αποικιοκράτες με διάφορους τρόπους, είτε συνήθως μέσα από βίαιες συγκρούσεις είτε από την υπογραφή συνθηκών. Το terra nullius (nobody's land - κενή γη) είναι λατινογενής λέξη του ρωμαϊκού δικαίου και χρησιμοποιούνταν από τους αποικιοκράτες σαν μοχλός νομιμοποίησης του επεκτατισμού τους απέναντι στους Ινδιάνους, οι οποίοι δεν κατείχαν ιδιοκτησία γης με τον ίδιο τρόπο που την αντιλαμβάνονταν οι Ευρωπαίοι.



Επιπλέον, η βιομηχανία Disney έχει ασχοληθεί ξανά στο παρελθόν με αυτήν την ιδέα. Από το 1955 έως το 1971 η Disneyland είχε για αξιοθέατο ένα ινδιάνικο χωριό με όνομα yesterland. Μέσα είχε πραγματικούς Ινδιάνους και θεωρούταν η πιο ζωντανή και διαδραστική περιοχή της Disneyland. Εκλείσει καθώς έχασε τη δημοτικότητα του σε σχέση με νεώτερα αξιοθέατα. Στο τέλος αυτού του σεναρίου έχουμε συγκεντρώσει φωτογραφικό υλικό από τότε.

Ακόμη, η Disney στα περισσότερα παιδικά έργα της ασχολείται με το θέμα των ινδιάνων και γενικά των ιθαγενών. Σε πολλές ιστορίες οι ήρωες αγωνιούν να ξεφύγουν από τη χαοτική καθημερινότητα των πόλεων και αυτή η στιγμή διαφυγής πάντοτε ντύνεται με κάτι εξωτικό. Στα εξωτικά μέρη που επισκέπτονται, οι ήρωες πάντοτε βρίσκουν ιθαγενείς που θα τους βάλουν σε νέες περιπέτειες. Αυτοί οι ιθαγενείς, οποιουδήποτε χρώματος εκτός από λευκοί, παρουσιάζονται πάντα ως καρικατούρες, με κόκκαλα στα κεφάλια και μεγάλα καζάνια που βράζουν πολιτισμένους ανθρώπους. Η φύση τους είναι ακατέργαστα παιδική, λειτουργούν με το ένστικτο και ξεγελιούνται εύκολα προσφέροντας όλους τους θησαυρούς τους με αντάλλαγμα μερικά μπιχλιμπίδια του πολιτισμού καθώς είναι ανίκανοι να εκτιμήσουν την αξία τους. Αυτή είναι η άποψη του Walt Disney για τους ιθαγενείς, η εικόνα του αγαθού άγριου.

Σε σχέση με την ανάλυση μας για το θέμα, η απεικόνιση της καρικατούρας του αγαθού άγριου δεν είναι απλά μια εικόνα αλλά η έκφραση μια κοινωνικής σχέσης, μιας ιστορίας και μιας αποικιοκρατικής αντίληψης διαμεσολαβημένη από εικόνες.

Επιπρόσθετα, στην κεντρική Florida, όπου εδράζεται η Celebration βρισκόταν ένα από τα μεγαλύτερα reservation της ινδιάνικης φυλής

Seminole⁶. Η ιστορία της Florida εμπεριέχει τρεις πολέμους⁷, μέχρι τα μέσα του 19ου αιώνα, μεταξύ των Ινδιάνων, των αποικιοκρατών και του νεοσύστατου κράτους των ΗΠΑ μετά την ανεξαρτησία στα τέλη του 18ου αιώνα. Κατά τη διάρκεια τους, οι Ινδιάνοι οριακά αφανίστηκαν, χάσαν όλα τα εδάφη τους και εκτοπίστηκαν στα κλειστά χωριά που περιγράψαμε.

Εμείς, για χάρη των κατοίκων και των επισκεπτών, καλούμαστε να διαιωνίσουμε αυτή τη σχέση και να απεικονίσουμε τους Ινδιάνους με τον τρόπο που τα υποκείμενά μας τους αντιλαμβάνονται, που συμπίπτει με την τεχνική της βιομηχανίας Disney.

Σε όλα τα παραπάνω διακρίνουμε ξανά τη σχέση θεάματος και κατανάλωσης. Όλη η αντίληψη για τους ιθαγενείς τελικά αντικειμενοποιείται (σουβενίρ) και χωρικοποιείται (yesterland) προς την επίτευξη μια καταναλωτικής σχέσης. Με λίγα λόγια, μια ιστορία βαμμένη με αίμα γίνεται ένα ωραίο αναμνηστικό για τους τουρίστες.

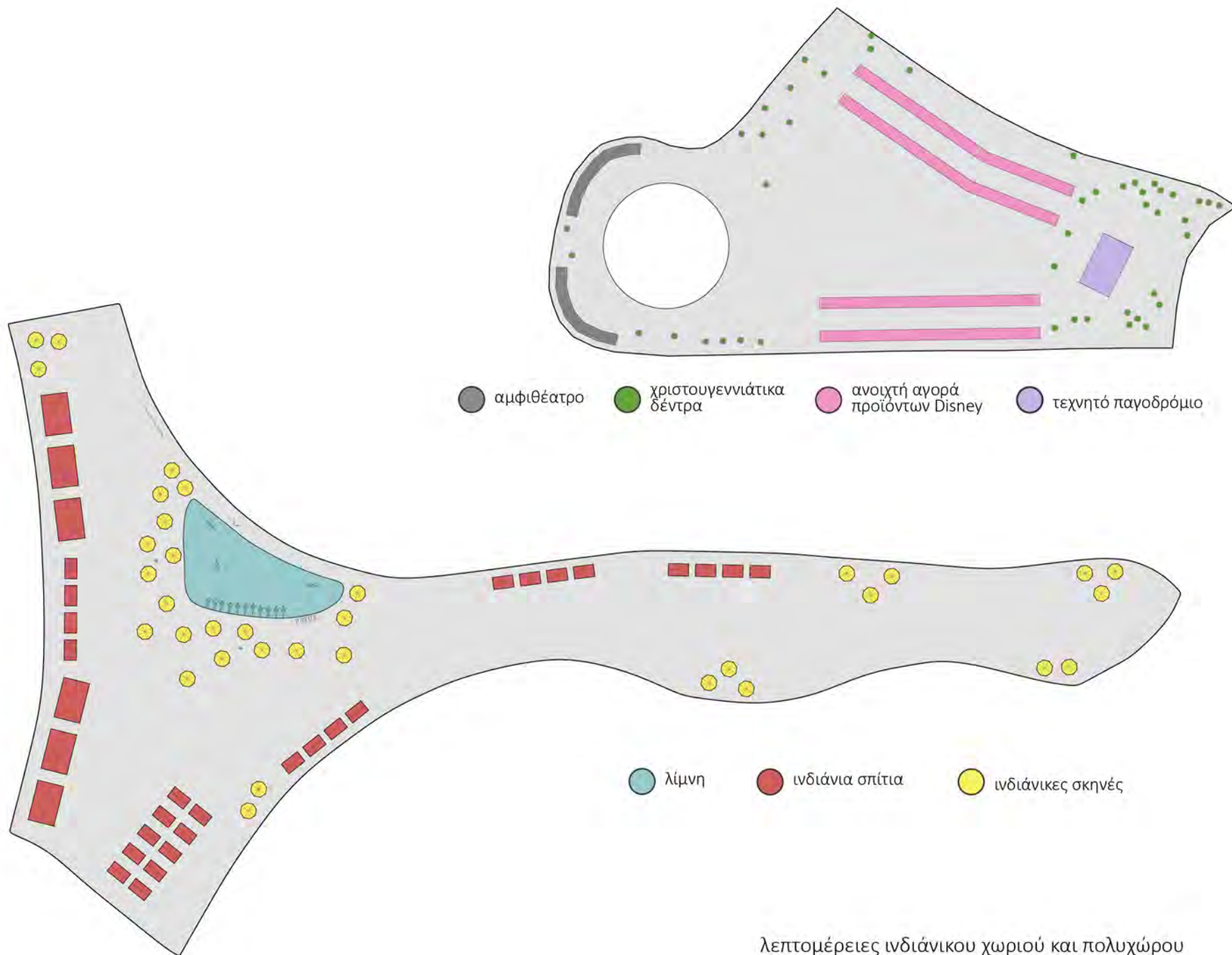
Τέλος, εντοπίσαμε μια ενδιαφέρουσα δραστηριότητα στο πρόγραμμα της EuropaCity που θέλουμε να την εντάξουμε ως έχει. Πρόκειται για την αστική φάρμα, μια αναπαράσταση της αγροτικής ζωής με ψυχαγωγική και παιχνιδιάρικη μορφή.

Αφού περιγράψαμε τα τέσσερα αξιοθέατά μας, μένει να τα εντάξουμε σε έναν μηχανισμό αντικειμενοποίησης που θα καταλήγει στην κατανάλωση. Τον ρόλο των παραγωγών παίρνουν οι κάτοικοι και των καταναλωτών οι επισκέπτες. Οι κατοικίες μετατρέπονται σε μικρές βιοτεχνίες διατηρώντας την κατοίκηση. Τα προϊόντα που παράγονται εκεί σχετίζονται απόλυτα με τα θεάματα της περιοχής και εμφανίζονται ως

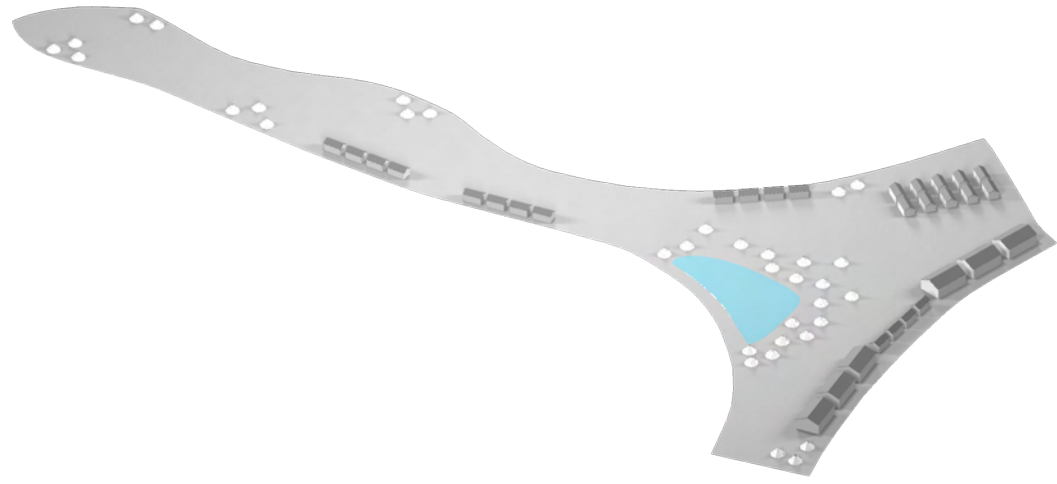
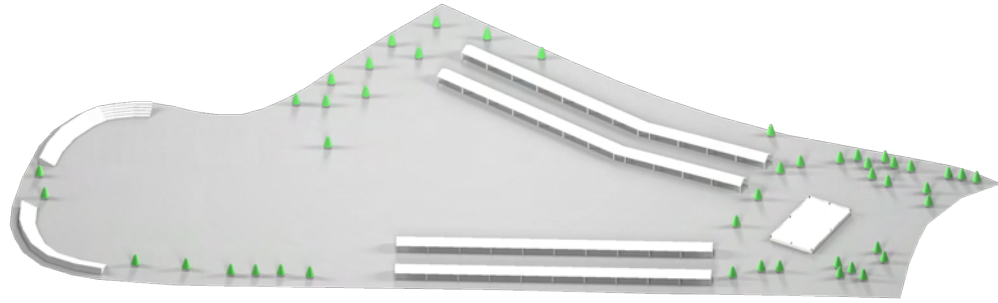
εμπορεύματα της μάρκας Disney απογειώνοντας την αξία τους. Αναλυτικότερα, παράγονται διάφοροι εξοπλισμοί για χειμερινά σπορ, ινδιάνικα σουβενίρ και αναμνηστικά, αναλώσιμα προϊόντα από την αστική φάρμα και προϊόντα που αφορούν τα χριστούγεννα. Οι προσόψεις μετατρέπονται σε βιτρίνες που καλωσορίζουν τους επισκέπτες να εισέλθουν.

Παρόλο που κάθε κατοικία φέρει την επιγραφή “Walt Disney Official Store” (επίσημο κατάστημα του Walt Disney), οι κάτοικοι δεν αποδέχονται απόλυτα τον χαρακτηρισμό μαγαζί. Θεωρούν τους εαυτούς τους ερευνητές καθώς πειραματίζονται πάνω στη δημιουργία προϊόντων βάσει των θεαμάτων της Disney στην περιοχή. Αυτό είναι και το τεράστιο κέρδος για την εταιρεία. Εδώ διογκώνει τα τμήματα των προϊόντων της μέσα από ζωντανό πειραματισμό με αληθινούς καταναλωτές. Αν κάποτε λέγαμε ότι αυτή η κοινότητα καταναλώνει περισσότερα προϊόντα Disney από οποιαδήποτε άλλη πλέον αυτό πολλαπλασιάζεται. Εκτός από το γεγονός ότι θα καταναλώνει αποκλειστικά εμπορεύματα της Disney, τώρα θα τα παράγει κιόλας.

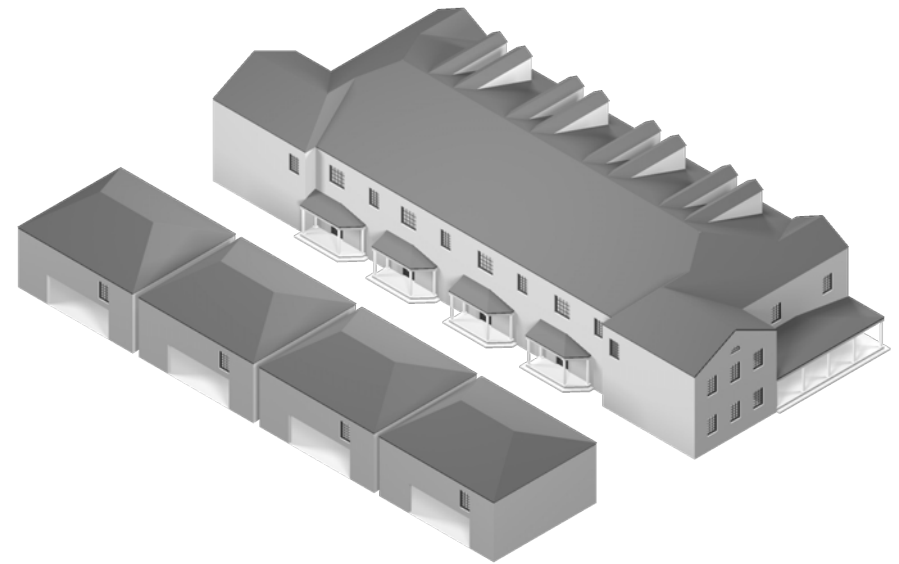
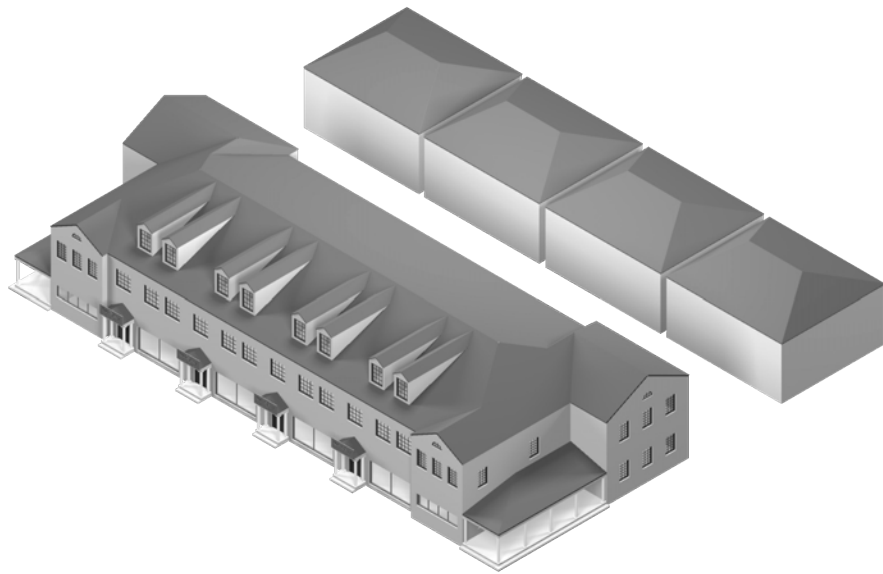
6. Για μια ιστορική αναδρομή του διαμοιρασμού των εδαφών της Florida: fcit.usf.edu/florida/maps/galleries/nativeamericans/state/index.php
7. Περισσότερες πληροφορίες: en.wikipedia.org/wiki/Seminole_Wars



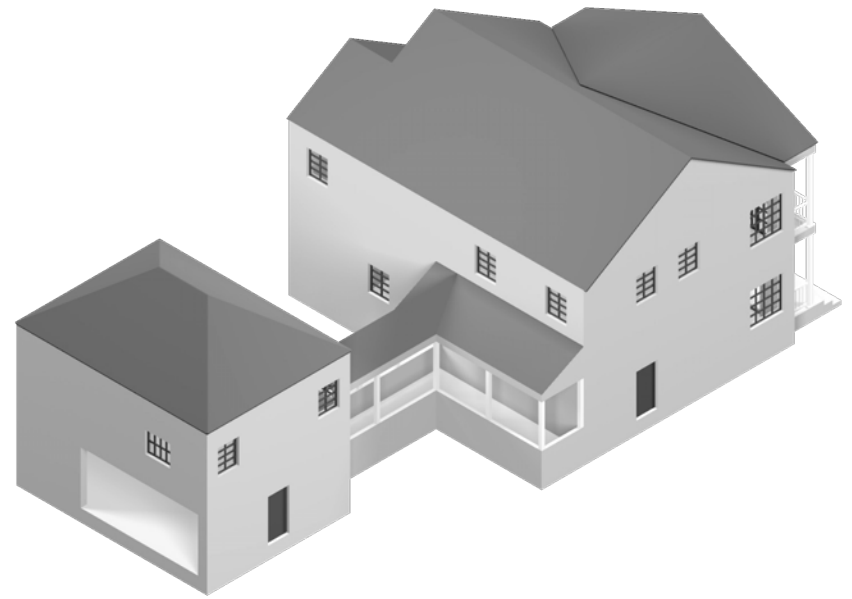
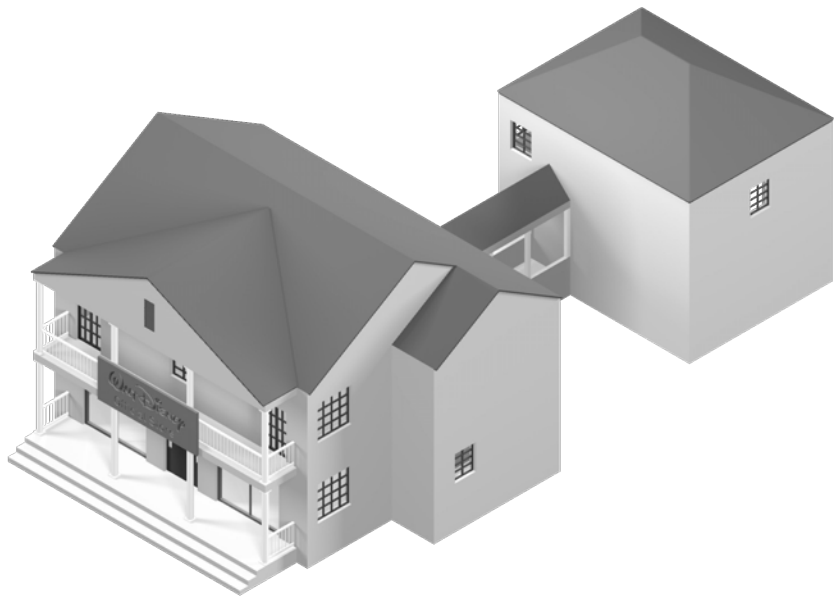
λεπτομέρειες ινδιάνικου χωριού και πολυχώρου



Μορφοποίηση κατοικίας ανά τυπολογία



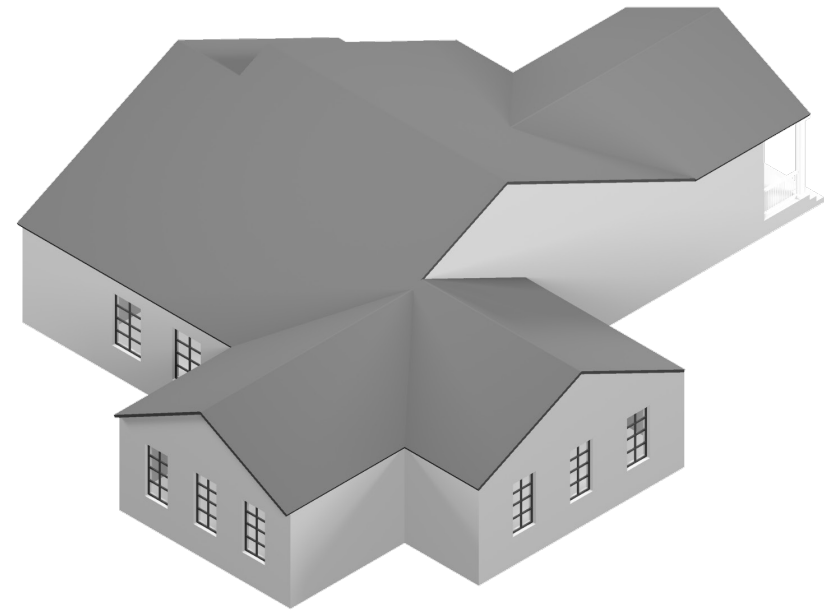
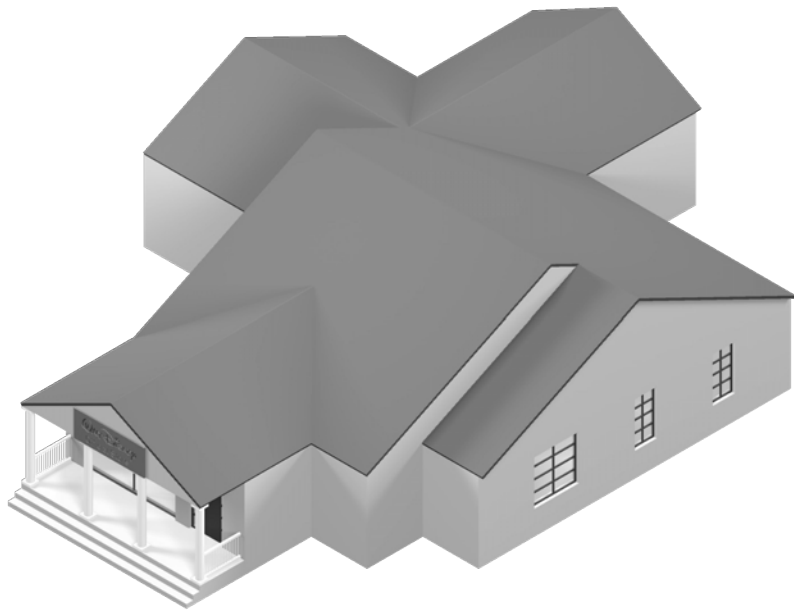
Townhomes



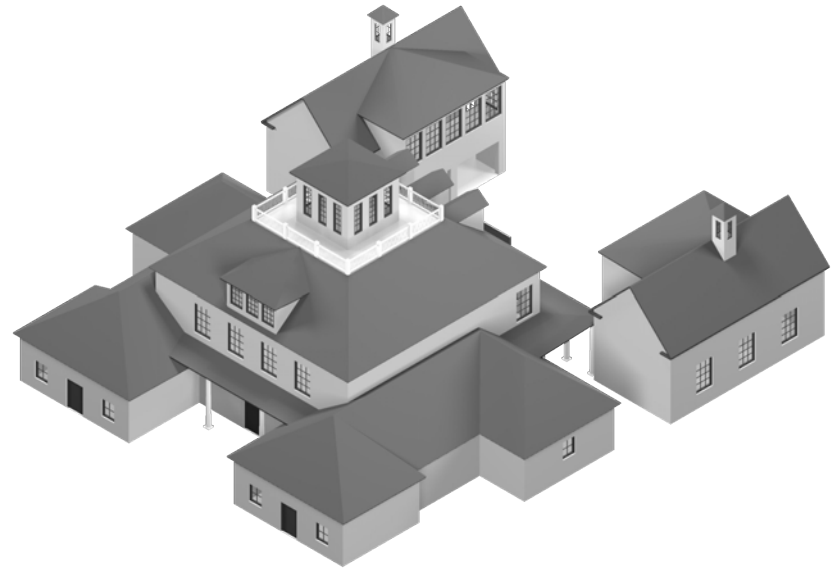
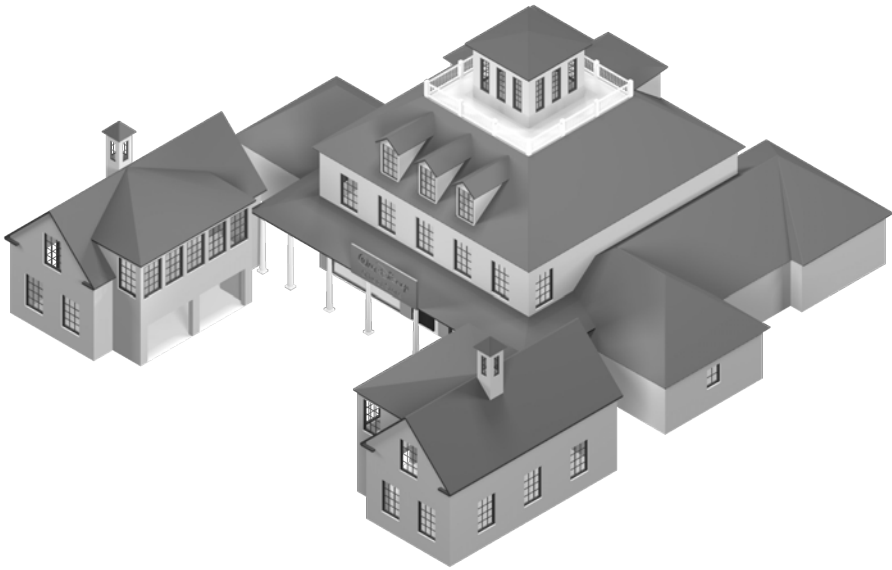
Bungalow



Cottage



Village



Estate

Προϊόντα παραγωγής Walt Disney











Φωτογραφίες από yesterland



















Dystopian

Την πέμπτη και τελευταία μέρα, καθώς οι επισκέπτες οδεύουν προς το security village συναντάνε μια περίεργη διασταύρωση που μοιάζει με λάθος του σχεδιασμού. Από τη μια μεριά βλέπουν ένα αστικό τοπίο, ένα ξένο σώμα σε σχέση με το μέρος που έχουν επισκεφθεί, ενώ από την άλλη αντικρίζουν ένα φρούριο. Η σήμανση του δρόμου τους στέλνει αυστηρά προς το φρούριο προειδοποιώντας τους ότι απαγορεύεται η αντίθετη κατεύθυνση και ότι εμπειριάζει τεράστιους κινδύνους. Αηδιασμένοι και με μια αίσθηση προδοσίας όλοι επιλέγουν να ακολουθήσουν τον σωστό δρόμο αφήνοντας πίσω τους την μίζερη κανονικότητα που για λίγο αντικρίσανε. Νιώθουν ότι η εταιρεία Disney δεν κατάφερε να προστατέψει την μεγαλύτερη ευαισθησία τους, ότι είναι απλοί άνθρωποι σαν τους κατοίκους της Celebration, που θέλουν να επιλέγουν τι θα βλέπουν. Το μόνο αστικό τοπίο που ανέχονται είναι το σκληρά εξευγενισμένο, εκεί που επικρατούν οι αρχές και η ομοιομορφία της Celebration.

Εδώ βίωσαν το σημείο της αντίθεσης. Μέσα στο dystopian village ζούνε κανονικοί άνθρωποι σε έναν χώρο που δεν δομείται πλήρως θεματικά και ελεγχόμενα. Υπάρχει ο χώρος σαν κοινωνικό πεδίο ανταγωνισμού. Σε αυτήν την περιοχή ζούνε οι εργαζόμενοι του υπόλοιπου θεματικού πάρκου, καθαριστές, συντηρητές, χειριστές και υπάλληλοι του πάρκου γενικότερα κατά τη λειτουργία του οι οποίοι εργάζονται τις βραδινές ώρες που οι επισκέπτες κοιμούνται διατηρώντας άορατο προφίλ. Αυτοί οι άνθρωποι δεν παραμένουν ανεκμετάλλευτοι στο συνολικό πρόγραμμα της νέας Celebration, είναι εκεί για να δείξουν την διαφορά, την επιτυχία του πολιτισμού που προάγει το υπόλοιπο πάρκο.

Την ιδέα εμπνευστίκαμε από την ιστορία του Βερολίνου μετά την πτώση του Γ' Ράιχ. Η Γερμα-

νία, μετά την παράδοση στις 8 Μαΐου 1945, διαιρέθηκε σε τέσσερις ζώνες που τελούσαν υπό την κατοχή της σοβιετικής ένωσης, των ΗΠΑ, της Αγγλίας και της Γαλλίας. Το Βερολίνο, ως πρωτεύουσα, χωρίστηκε στα δύο, σε δυτικούς μαζί και στους σοβιετικούς, παρόλο που βρισκόταν στη σοβιετική έκταση κυριαρχίας. Συνεπώς, σχηματίστηκε ένας θύλακας δυτικών μέσα στην ανατολική Γερμανία και αποτέλεσε βασικό παράγοντα εξελίξεων του ψυχρού πολέμου.

Στην παρούσα έρευνα θα ασχοληθούμε με τη δυτική μεριά, καθώς με αυτήν ταυτίστηκε ο Walt Disney. Ο Walt ήταν ιδιαίτερα συντηρητικός Ρεπουμπλικάνος και φανατικός αντικομμουνιστής. Μέσα από τα πολιτιστικά του προϊόντα συμμετείχε στον ψυχρό πόλεμο διαδίδοντας αντικομμουνιστικές ιδέες, όπως εξάλλου είδαμε και με αντίστοιχες αποικιοκρατικές, πατριαρχικές κ.ο.κ. Ο ίδιος, δήλωνε φανατικός Αμερικάνος, αποκαλούσε όλους τους άπεργους κομμουνιστές και παραπονιόταν για την κομμουνιστική επιρροή στον κινηματογράφο. Ηταν ιδρυτής και αντιπρόεδρος της Motion Picture Alliance for the Preservation of American Ideals (Κινηματογραφική συμμαχία για τη Διατήρηση των Αμερικανικών Ιδανικών). Η συμμαχία δήλωνε "Η MPA οργανώθηκε για να αντιπαλέψει το αυξανόμενο κύμα κομμουνισμού, φασισμού και παρόμοιων αντιλήψεων που επιζητούν διαβίαιων μέσων να υπονομεύσουν και να αλλάξουν των αμερικανικό τρόπο ζωής".

Το 1947 η MPA δημοσίευσε έναν οδηγό για τους Αμερικάνους παραγωγούς όπου διατυπώνονταν το εξής σημείο:

"Μη θεοποιείτε τον "απλό άνθρωπο". Ο "απλός άνθρωπος" είναι ένα από τα χειρότερα κομμουνιστικά σλόγκαν και υπερβολικά πολλοί από μας πέσαμε θύματα του χωρίς να το σκεφτούμε. Ποτέ μη χρησιμοποιείτε καμία φράση περί απλού ανθρώπου και κοσμάκη. Δεν είναι αμερικανική αντίληψη το να είναι κανείς είτε απλός είτε μικρός."⁸

Επιστρέφοντας στο Βερολίνο, στον δυτικό

τομέα είχε στηθεί μια νησίδα καλοπέρασης και πολιτισμού, κάτι που δεν συνέβαινε ούτε στην υπόλοιπη δυτική Γερμανία, χαρακτήρας που ενίσχυσε την αντικομμουνιστική προπαγάνδα διατυμπανίζοντας την επιτυχία του δυτικού πολιτισμού έναντι του σοβιετικού. Εκεί λοιπόν, νοηματικά, σχηματίζεται η στιγμή της διαφοράς, μιας διαφοράς που σηματοδοτεί ένα γιγαντιαίο χάσμα κουλτούρας. Ακόμη και σήμερα μπορούμε να δούμε τον χαρακτήρα του τότε δυτικού Βερολίνου σε ολόκληρο το Βερολίνο που παραμένει η πιο ζημιογόνα πόλη της Γερμανίας με βιομηχανικούς και καπιταλιστικούς όρους, κάτι που φυσικά επηρεάζει και την εσωτερική ταξική διαστρωμάτωση.

Ενα τέτοιο σχήμα θέλουμε να αναπτύξουμε στην Celebration με το dystopian village. Εκεί ζει το πιο υποτιμημένο κομμάτι του πληθυσμού της περιθωριοποιημένο. Λειτουργεί σαν ένα αντιπαράδειγμα εκθειάζοντας τον τρόπο ζωής στην υπόλοιπη Celebration. Οι επισκέπτες και οι κάτοικοι νιώθουν σε ένα ξεχωριστό μέρος σε σχέση με τη σκληρή πραγματικότητα που αντιπαρατίθεται.

Οι επεμβάσεις μας στο χώρο επικεντρώνονται στην μετατροπή της περιοχής σε πιο αστικές μορφές, στην αύξηση της χωρική πολυπλοκότητας. Εδώ δεν υπάρχει καμία πολυκατοικία, όλες οι μονοκατοικίες μεταμορφώθηκαν σε πολυκατοικίες επαναλαμβάνοντας το ισόγειο τους καθ' ύψος. Οι αυλές εξαφανίστηκαν και τη θέση τους πήραν μικρά σοκάκια. Όλα τα αυτοκίνητα είναι παρκαρισμένα στους δρόμους καθώς τα πάρκινγκ καταργήθηκαν και αντικαταστάθηκαν με χώρους ελεύθερης δραστηριότητας, είτε πολιτισμικής είτε οικονομικής. Η ζωή των κατοίκων εδώ δεν είναι αξιοθέατο, δεν έχει καμία θέση στη σχέση θεάματος και κατανάλωσης. Η είσοδος και η έξοδος των εργατών κατοίκων συμβαίνει αποκλειστικά με δρόμο που καταλήγει απευθείας στο εξωτερικό αυτοκινητόδρομο. Είναι σημαντικό για την ευρυθμία του πάρκου να παραμείνουν αθέατοι κάτω από τις σκιές των επισκεπτών και των υπόλοιπων κατοίκων.

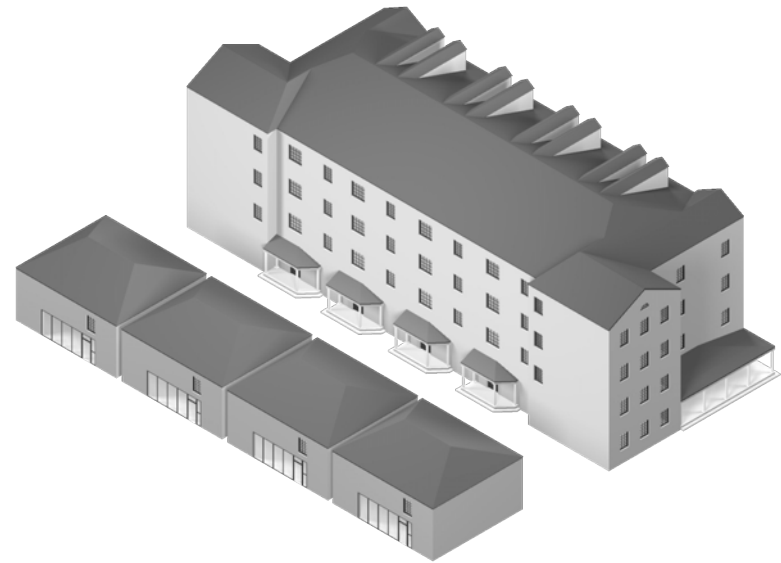
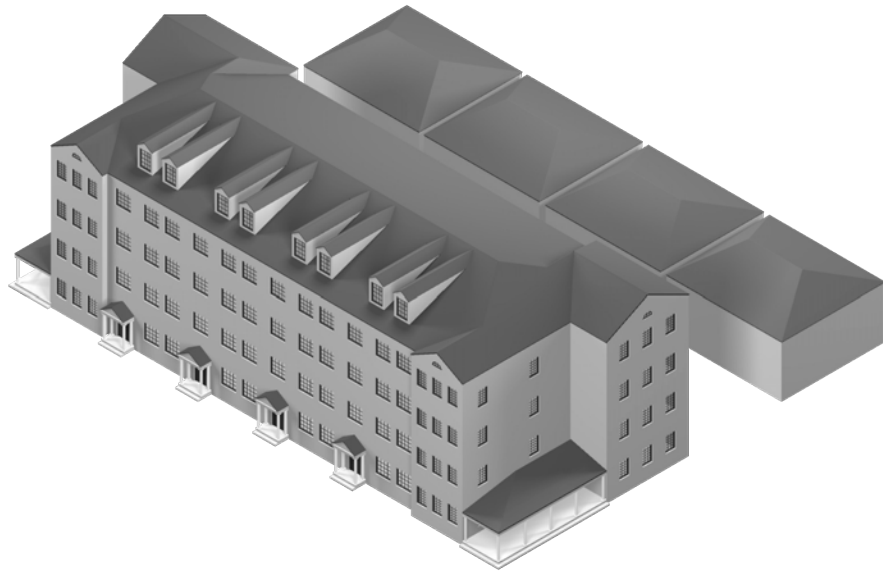
8. οι πληροφορίες προέρχονται από το άρθρο www.katioussa.gr/istoria/prosopa-istoria/o-ouolt-ntisney-stin-ypiresia-tou-makarthismou-kai-tis-antikommounistikis-ysterias/

δίκτυο
κίνησης

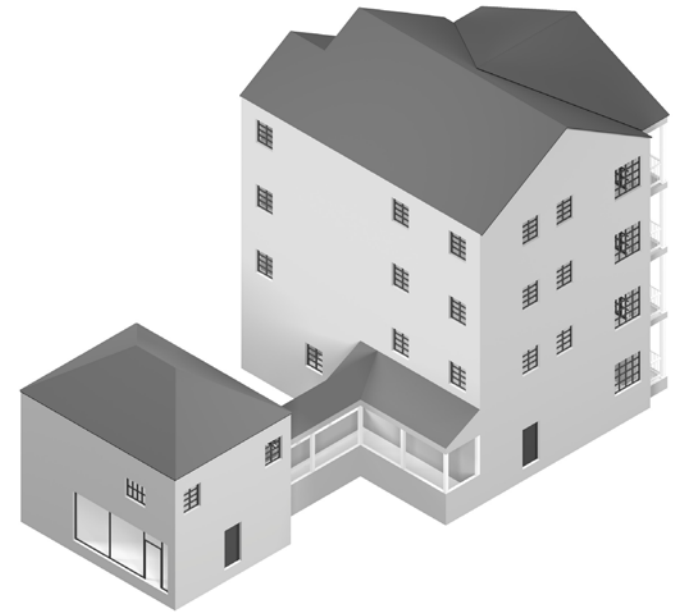
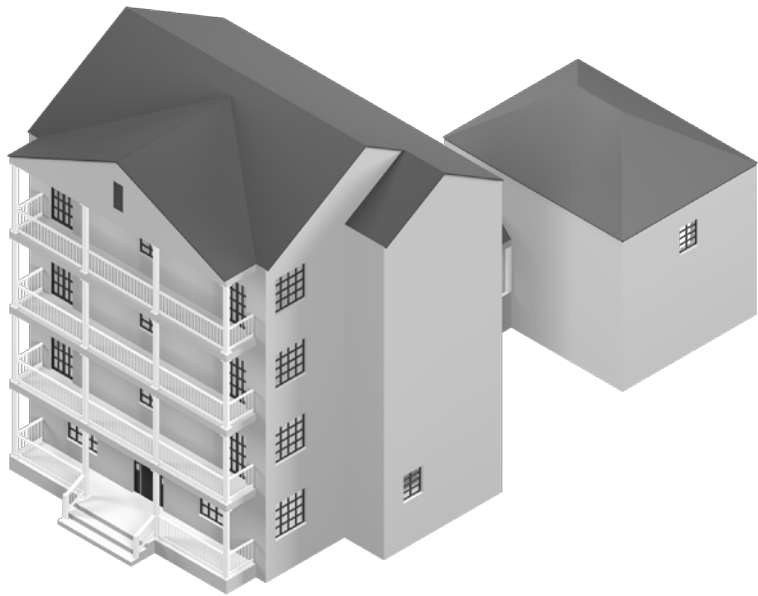




Μορφοποίηση κατοικίας ανά τυπολογία



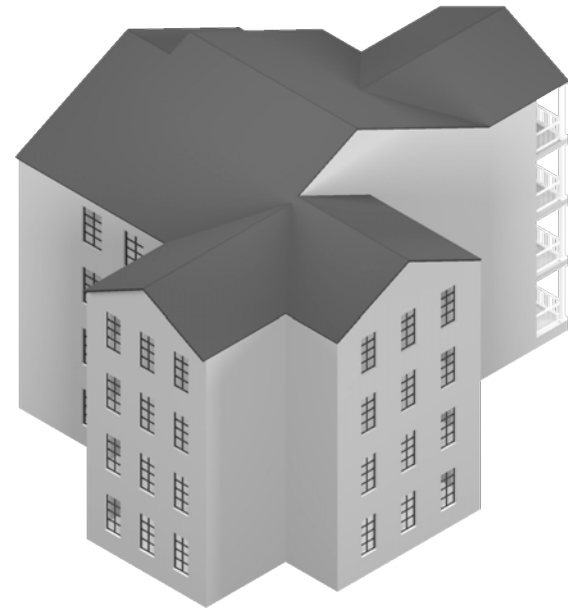
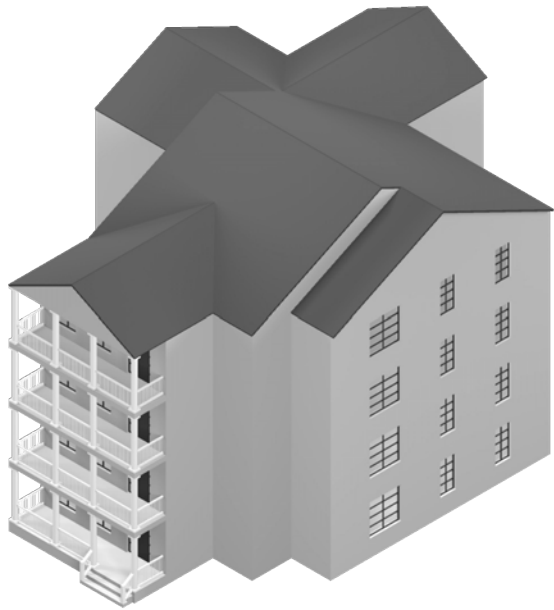
Townhomes



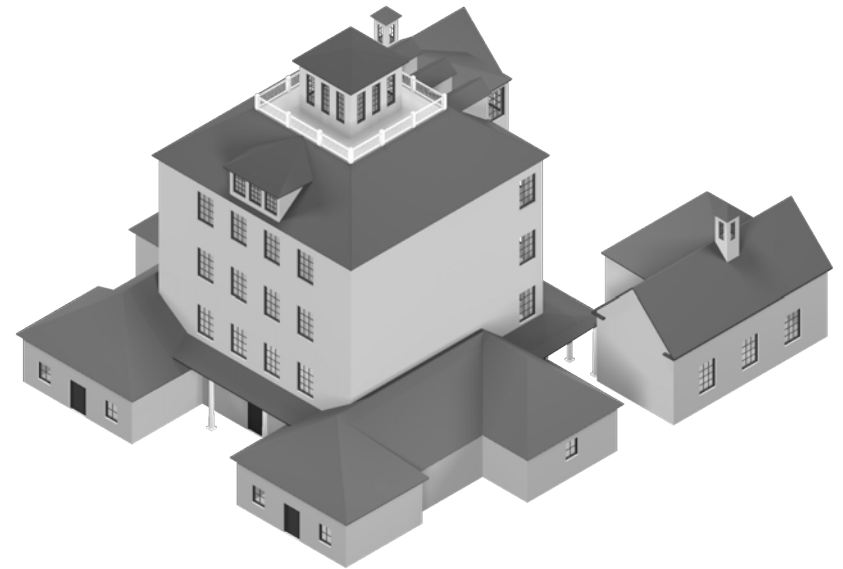
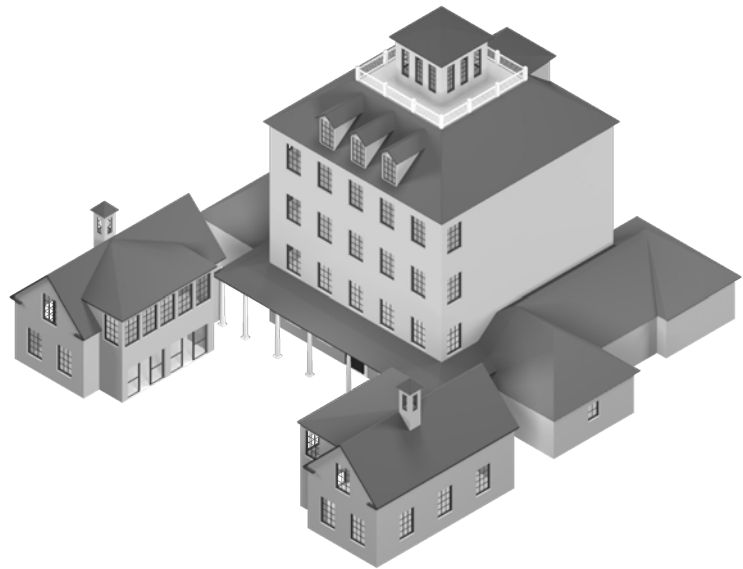
Bungalow



Cottage



Village



Estate

Security

Στη συνέχεια της πέμπτης μέρας, το σενάριο είναι απλό και ξεκούραστο για τους επισκέπτες. Θα αισθανθούν οικειότητα με τον χώρο και απόλυτη ασφάλεια, μακριά από τους αμέτρητους κινδύνους των μεγαλουπόλεων.

Το αίτημα για ασφάλεια είναι μια συνθήκη που συγκροτεί και καθορίζει το σύγχρονο υποκείμενο σε κάθε πλευρά της ζωής του. Πρόκειται για ένα αίτημα με τη μορφή δόγματος.

Εκφράζεται μέσα από τη συνεχή εγκληματοποίηση ταυτίζοντας τα συμπτώματα με την αιτία. Για παράδειγμα, μια κλοπή είναι το σύμπτωμα που η αιτία του συνήθως βρίσκεται στην αδυναμία εκπλήρωσης βασικών αναγκών από φτωχοποιημένα υποκείμενα. Εδώ το δόγμα ασφάλειας παρεμβαίνει διαμέσου της εγκληματοποίησης του υποκειμένου, αφαιρώντας την κοινωνικοπολιτική συνθήκη που χαρακτηρίζει την κλοπή. Η επαναδιατύπωση που προτείνει είναι: “έκλεψε γιατί είναι εγκληματίας”, αιτιολογώντας το σύμπτωμα μέσα από το ίδιο σύμπτωμα.

Επιπλέον, λειτουργεί σαν όχημα νομιμοποίησης σκληρών πολιτικών καθώς μεταμορφώνει μια στόχευση σε έκτακτη ανάγκη που, με τη σειρά της, μετατρέπει την εξαίρεση σε κανόνα⁹ για την εκπλήρωση της. Έτσι, διακρίνουμε πολυάριθμες περιπτώσεις που το δόγμα ασφάλειας τροφοδοτεί την έκτακτη ανάγκη, από τις δυτικές παρεμβάσεις έως τον εγκλεισμό μεταναστών σε κέντρα κράτησης στην Ευρώπη, από την μαζική κατοίκηση στα προάστια έως τον βί-

αιο εξευγενισμό των κέντρων.

Αυτός ο μηχανισμός μας επιστρέφει στο, φαινομενικά ασύνδετο, κίνημα της Νέας Πολεοδομίας σε σχέση με τη δεκαετία του 90' όπου και άνθισε ταυτόχρονα με την φτώχεια, την αστεγία και το κρακ στα κέντρα των μητροπόλεων.

Στα τέλη της δεκαετίας του 80' και στη δεκαετία του 90' διακρίνουμε ένα κύμα ρεβανσιισμού στις αμερικανικές μητροπόλεις. Αυτή η πολιτική παίρνει τη μορφή αντεκδίκησης απέναντι στα φτωχοποιημένα κομμάτια της κοινωνίας που καταλαμβάνουν τον χώρο των κέντρων. Κυρίως παραδείγματα εντοπίζουμε στην Νέα Υόρκη και το Λος Άντζελες εκεί όπου στη στρατηγική εξευμενισμού (gentrification) των κέντρων κατηγορήθηκαν τα θύματα. Στη Νέα Υόρκη, με τον ερχομό του δημάρχου Rudolph Guiliani, μπαίνει σε εφαρμογή η Αστυνομική Στρατηγική Νο5, η οποία στοχοποίησε άστεγους, μαύρους, τοξικοεξαρτημένους κ.ο.κ., ως τον πρωταρχικό κίνδυνο της δημόσιας τάξης θεωρώντας τους υπεύθυνους για την “κατάληψη” του Μανχάταν εις βάρος των λευκών μεσοαστών. Είναι η στιγμή που το σύμπτωμα ταυτίζεται με την αιτία μέσα από την εγκληματοποίηση αυτού του πληθυσμού. Αυτή η ταύτιση είναι και η κινητήρια δύναμη για την αδιάκοπο κύμα βίας και καταστολής που σάρωσε το κέντρο και εκτόπισε αυτούς τους πληθυσμούς.

ουν σε ασανσέρ που τους ανεβάζει ανα ομάδες στο επίπεδο του εδάφους, στο σημείο (1) του χάρτη, στην Marshall square (πλατεία Μάρσαλ). Αυτό εξυπηρετεί στην ενδυνάμωση της παραμυθένιας αίσθησης καθώς στη περίπτωση που διέσχιζαν την περιοχή μέχρι το σημείο έναρξης θα έμπαινε μια ρεαλιστική και απομυθοποιητική νότα στην εικόνα της. ΕισέρχοΑντίστοιχα και στο Los Angeles όπως λεπτομερεια-

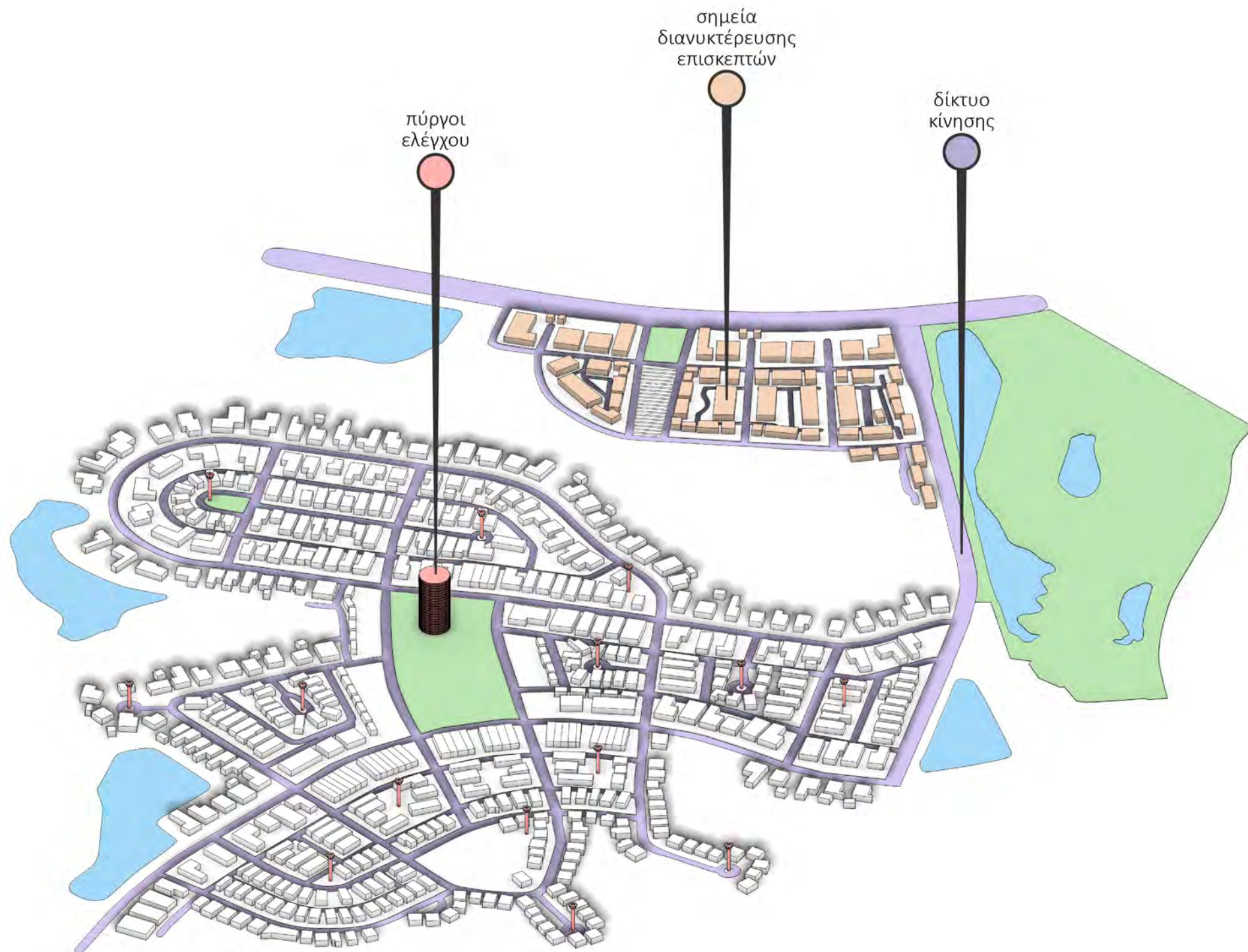
κά περιγράφει ο Mike Davis¹⁰, υπήρξαν μεγάλες επιχειρήσεις εκκαθάρισης, κατασκευής εμπορικών κέντρων φρουρίων με ενσωματωμένα αστυνομικά τμήματα, αμέτρητα περιστατικά φυλετικής βίας από την αστυνομία και γενικότερα η μετατροπή του κέντρου (Hollywood) σε πειραματικό πεδίο τεχνολογιών επιτήρησης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το neighborhood watch εμπνευσμένο την δεκαετία του 70' που επανήλθε δυναμικά το 92. Σχετίζεται με το έντονο αίτημα των μικροαστών για ασφαλεία σε σημείο που πήραν την κατασταση στα χέρια τους με την αδειά της αστυνομίας. Οι πολίτες πήραν το νόμο στα χέρια τους εναντίων αστέγων, αφροαμερικάνων ακόμη και γκραφιτάδων, τιμωρώντας τις παραβάσεις φτάνοντας μέχρι και σε πυροβολισμούς εναντίον τους.

Η Νέα Πολεοδομία είναι η άλλη όψη του ίδιου νομίσματος, πρακτικά ταυτίζεται με το ιδεολόγημα του δόγματος ασφάλειας έχοντας την ίδια ακριβώς επιχειρηματολογία. Την ίδια στιγμή που στα κέντρα επικρατούσε η απόλυτη εξευγενιστική βία, η Νέα Πολεοδομία πρόσφερε την μικροαστική ουτοπία συγκροτώντας ένα παράδειγμα ζωής ακριβώς στην βάση του δόγματος, καθαρές λευκές και ταξικά ομοιογενείς κοινότητες.

Επιστρέφοντας στην πρόταση μας, δεν έχουμε σκοπό να συνθέσουμε μια οργανωτική δυστοπία όπου τα υποκείμενα μαγεμένα από τον κυρίαρχο επιτρέπουν την εξουσία του να διαπερνά κάθε πτυχή της ζωής τους. Αναλύοντας το σήμερα, τόσο από την οπτική της συστημικής διάρθρωσης όσο και των υποκειμένων, μπορούμε να διακρίνουμε δυστοπικά στοιχεία να συγκροτούν την πραγματικότητα χωρίς να χρειάζεται να φανταζόμαστε το σκοτεινό μέλλον. Η δική μας πρόθεση λοιπόν είναι η δημιουργία

9. Για μια συνολική λειτουργία αυτού του μηχανισμού παραπέμπουμε στο βιβλίο του Giorgio Agamben “κατάσταση εξαίρεσης”.

10. Πέρα από το Blade Runner, εκδόσεις futura, μτφρ. Νίκος Ηλιάδης, Αθήνα 2008



μιας μικροαστικής ουτοπίας που τα υποκείμενα της εκπληρώνουν ολοκληρωτικά, το εξ'ορισμού ανολοκληρωτο, δόγμα ασφάλειας. Ενδεικτικά είναι τα λόγια του Gary, ενός από τους πρώτους κατοίκους της Celebration:

“Έχουμε δύο σπίτια παρκάτω απ’ το σχολείο, και παρακολούθησαμε το σχολείο να χτίζεται, και μπορώ να παρατηρώ τις κόρες μου να περπατούν προς την τάξη, εκεί από τη μπροσινή βεράντα μου, ποτέ δεν είχα αντιληφθεί πόσο θα μπορούσα να επενδύσω σ’ αυτό, αλλά για οκτώ χρόνια το έκανα, και ήταν φανταστικό.”¹¹

Για να επιτύχουμε την πλήρη πραγμάτωση του δόγματος, θα συνθέσουμε έναν τόπο όπου οι κάτοικοι και οι επισκέπτες θα είναι ταυτόχρονα ελεγκτές και ελεγχόμενοι. Φτιάξαμε δυο τυπολογίες πύργων, έναν μεγάλο και έναν μικρό. Ο μεγάλος, ύψους 60 μέτρων, τοποθετείται στο κέντρο της περιοχής ενώ οι μικροί μπαίνουν διάσπαρτα σε μικρότερες γειτονιές. Αυτοί οι πύργοι συνδυάζονται με την νέα μορφοποίηση των κατοικιών όπου έχουμε αφαιρέσει τις στέγες οι οποίες αντικαθίστανται με έναν μεταλλικό σκελετό που συμπληρώνει τις επιφάνειες με τζάμια. Συνεπώς, οι πύργοι λειτουργούν βάσει της ιδέας του πανοπτικού προσφέροντας θέαση από ψηλά στο εσωτερικό των κατοικιών μέσα από ισχυρά κιάλια. Για να εντείνουμε την πανοπτική αίσθηση πρέπει να αποκρύψουμε τους παρατηρητές, οπότε τα τζάμια των πύργων είναι με αντικατοπτρισμό, αντίστοιχα με τους κλασικούς ουρανοξύστες, ώστε να αποκρύπτεται το εσωτερικό. Για τον ίδιο λόγο, για την αποφυγή δηλαδή της παθητική αίσθησης της παρακολούθησης, δεν βάλαμε κάμερες μέσα στις κατοικίες. Συνέπεια αυτών των επιλογών ήταν να κατεδαφίσουμε μερικές πολυκατοικίες που υπήρχαν στο κέντρο ώστε να μην παρεμβάλλονται στη θέαση.

11. Από το ντοκιμαντέρ The Bubble του Philip Swift

Ακόμη, έχουμε σχεδιάσει 25 σταθερές τροχιές που καλύπτουν όλες τις κατοικίες της περιοχής, στις οποίες κινούνται σε επανάληψη 25 drone αντίστοιχα. Τα drone ίπτανται σε αρκετά μεγάλο ύψος ώστε να μην γίνονται αισθητά από το εσωτερικό των κατοικιών. Οι επισκέπτες και οι κάτοικοι μπορούν να συνδεθούν με τις κάμερες υψηλής ευκρίνειας των drone μέσα από δωρεάν λογισμικό που λειτουργεί αδιάκοπα προσφέροντα ζωντανή εικόνα από τις κατοικίες. Συνεπώς, επισκέπτες και κάτοικοι ανά πάσα στιγμή μπορούν να αλληλοελεγχθούν για τυχόν παραπτώματα.

Οι κάτοικοι και οι επισκέπτες καλούνται να θέσουν σε εφαρμογή το καταστατικό της Celebration, μετά τις τροποποιήσεις που απαιτήθηκαν για την μεταμόρφωση της σε θεματικό πάρκο. Τροποποιήσεις που αφορούσαν το μεγαλύτερο μέρος του ώστε να γίνουν εφικτές οι αλλαγές στις προσόψεις, οι νέες λειτουργίες κ.ο.κ. Επιλέξαμε να μην καταργήσουμε το παλιό καταστατικό γιατί θα έφερνε αντιδράσεις στους κατοίκους καθώς θεωρούσαν ότι ήταν από τα τελευταία απομεινάρια του χαρακτήρα Disney στην παλιά Celebration και μαχόντουσαν για τη διατήρηση του. Επιπλέον, η συνεχής παρακολούθηση της καθημερινότητας σηματοδοτεί και τη συμμόρφωση στους άγραφους κανόνες συμπεριφοράς της κοινότητας και στην εξασφάλιση της επιτυχίας του κοινού φαντασιακού.

Το ερώτημα που προκύπτει είναι το εξής: από τη στιγμή που τα drone εξασφαλίζουν εικόνα από όλες τις κατοικίες, τότε οι πύργοι που χρησιμεύουν;

Στη θεματική της ασφάλειας θέλαμε να επενδύσουμε και στην άμεση εμπειρία, να μπορούν δηλαδή τα υποκείμενα να ρυθμίσουν τις οπτικές και τους χρόνους παρακολούθησης χωρίς να προκαθορίζονται από τις τροχιές των drone.

Τέλος, ένας σημαντικός προβληματισμός που μας απασχόλησε αφορούσε το ισόγειο των κατοικιών που παραμένει αθέατο. Αποφασίσαμε να το διατηρήσουμε ανεπηρέαστο και ανεξέλεγκτο στις ορέξεις των κατοίκων. Εξάλλου το δόγμα ασφάλειας, για να διατηρηθεί επ’ αόριστον, πάντα χρειάζεται μια πηγή ανατροφοδότησης. Συνεπώς, τα σκοτεινά σημεία είναι οι αφορμές της περαιτέρω εξάπλωσης του, μια μόνιμη υποψία ότι κάτι μας διαφεύγει.

σημεία
διανυκτερεύσης
επισκεπτών

πύργοι
ελέγχου

πολυκατοικίες
που κατεδαφίστηκαν

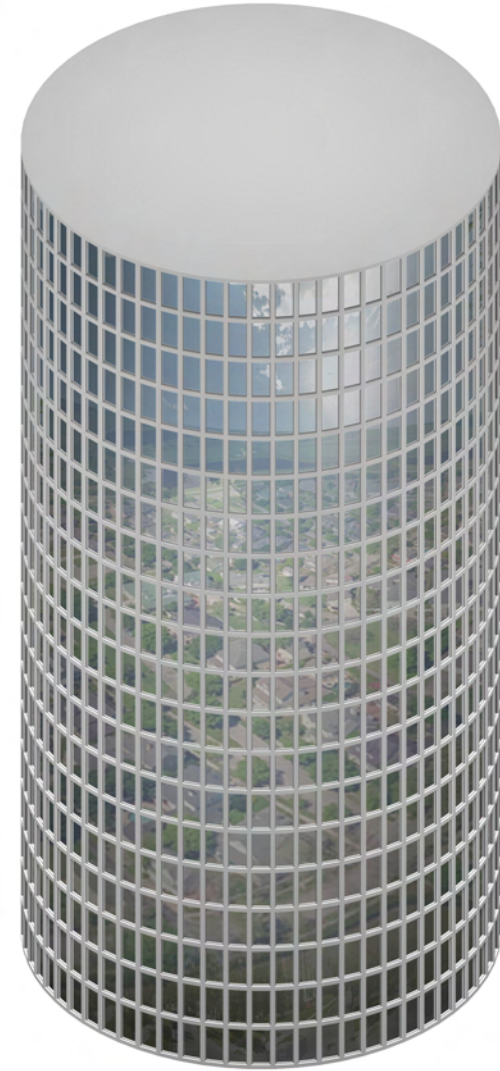


100m

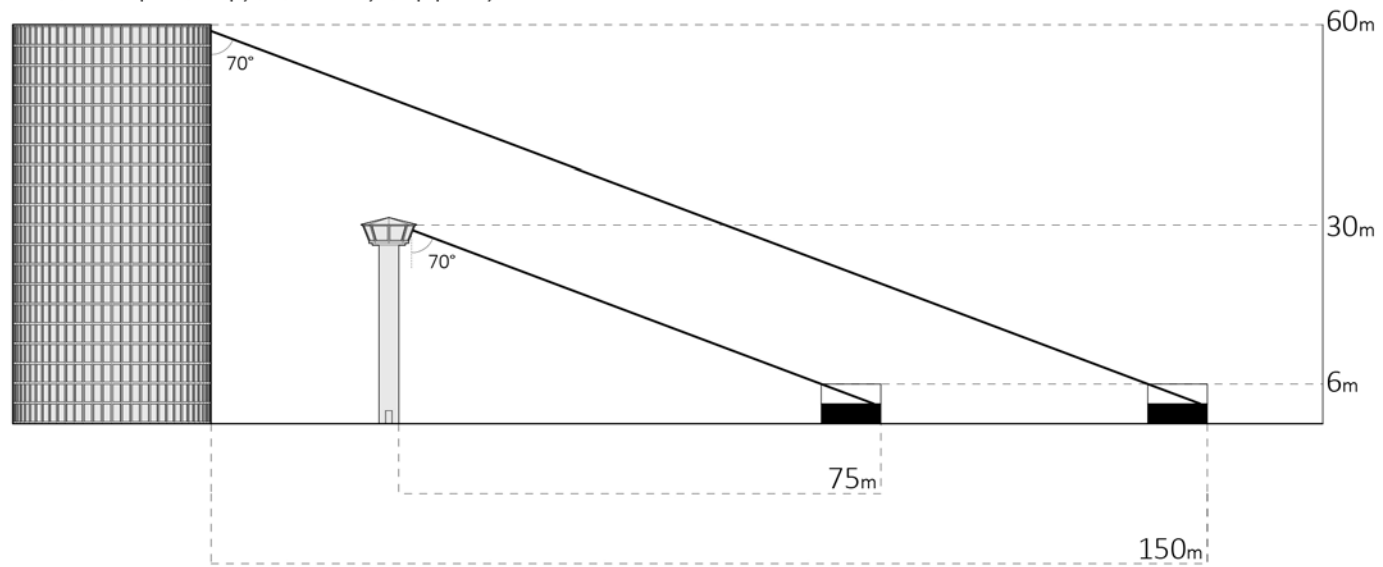
500m

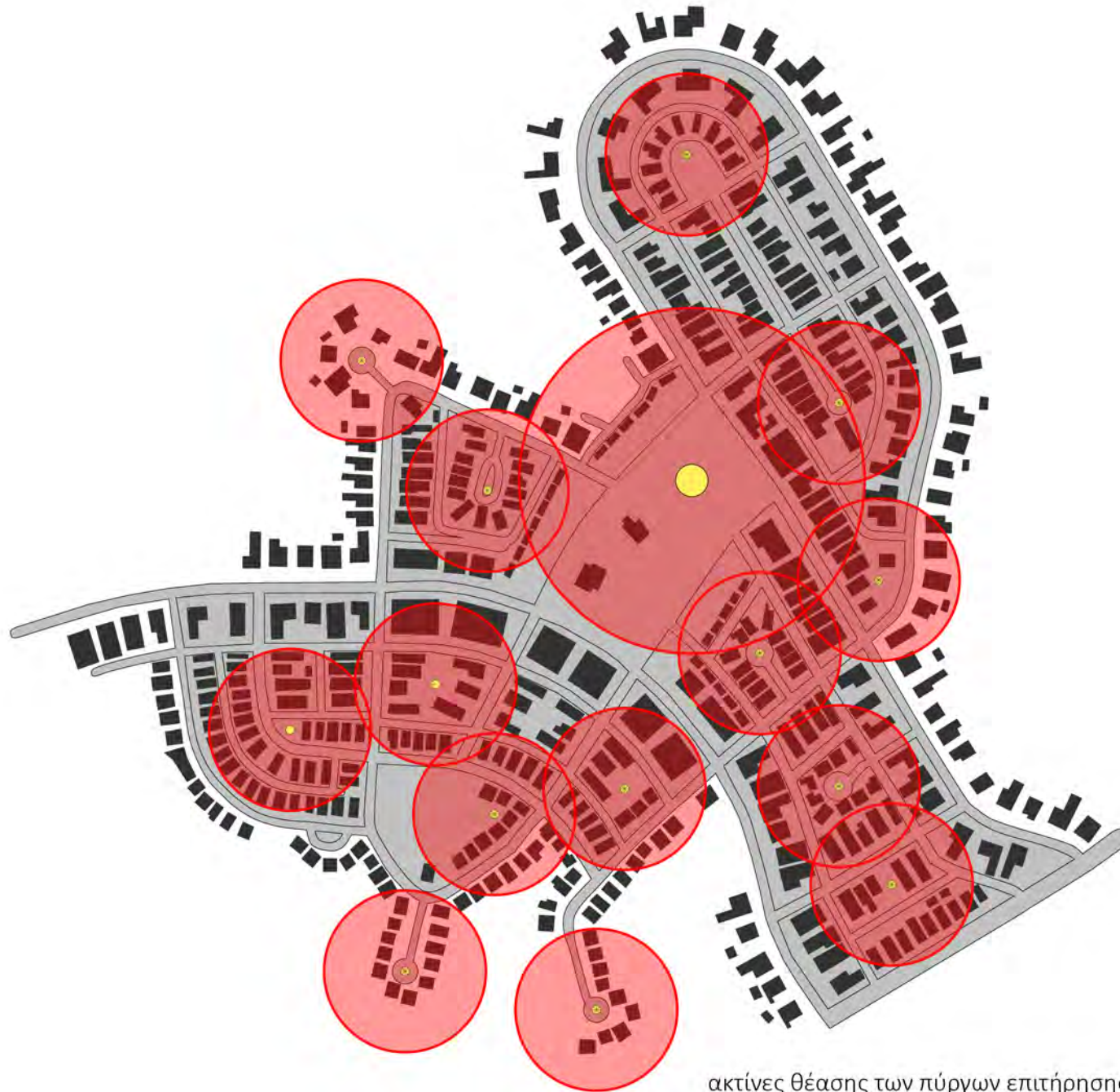
1000m

Τυπολογίες πύργων



απόσταση θέασης από τους πύργους



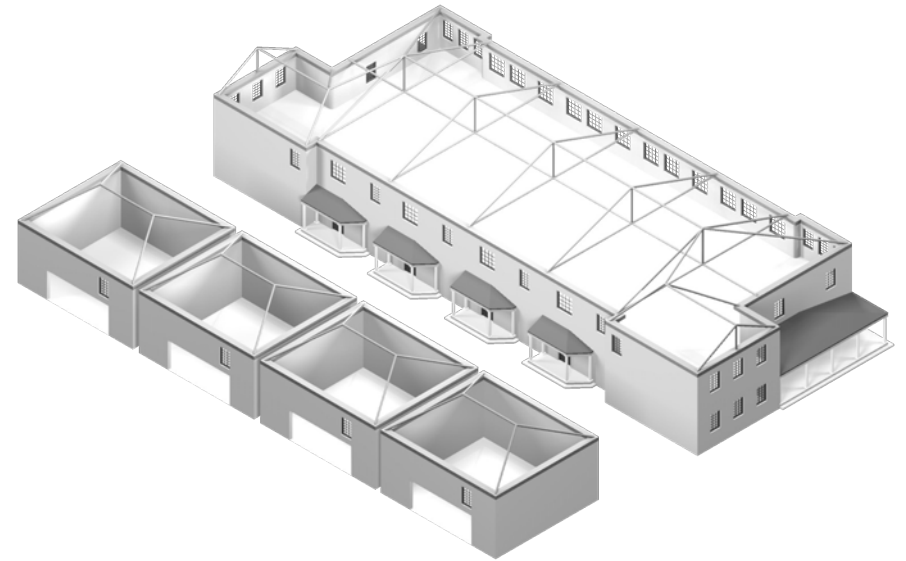
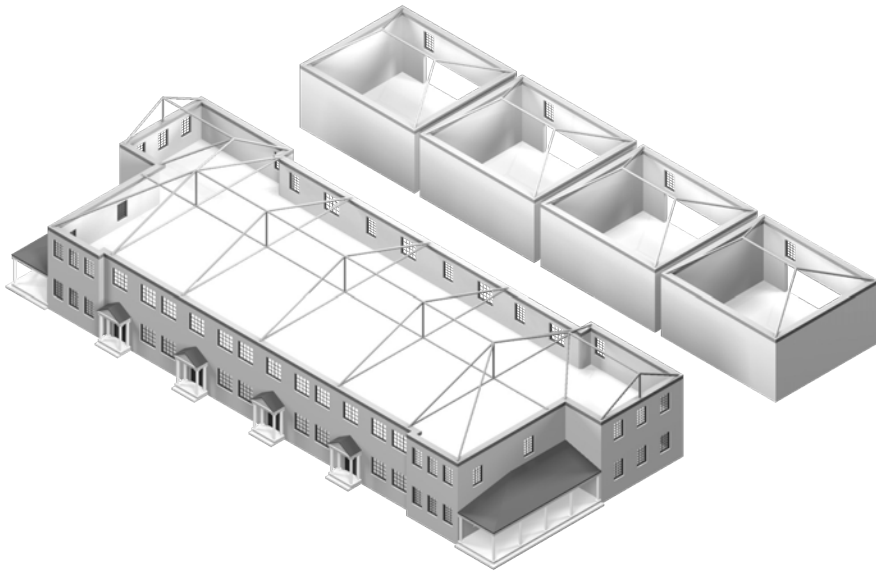


ακτίνες θέασης των πύργων επιτήρησης

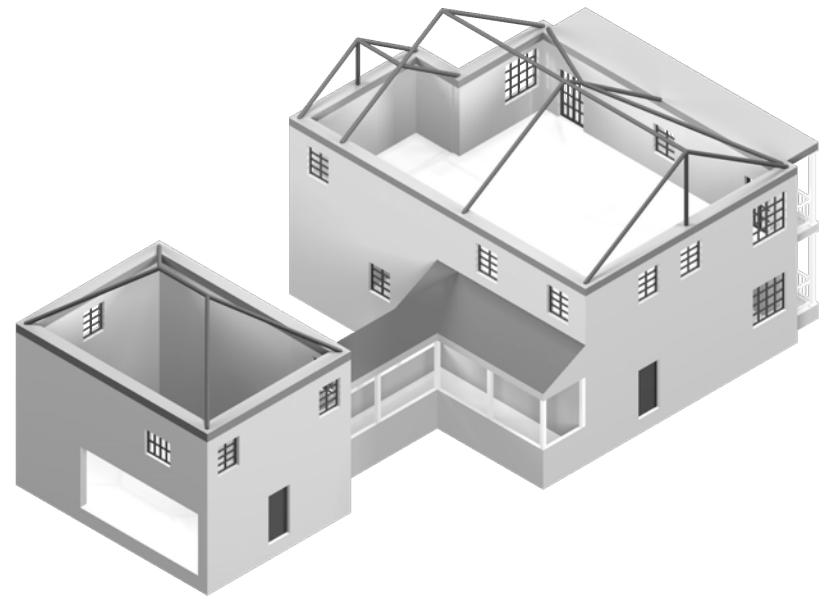
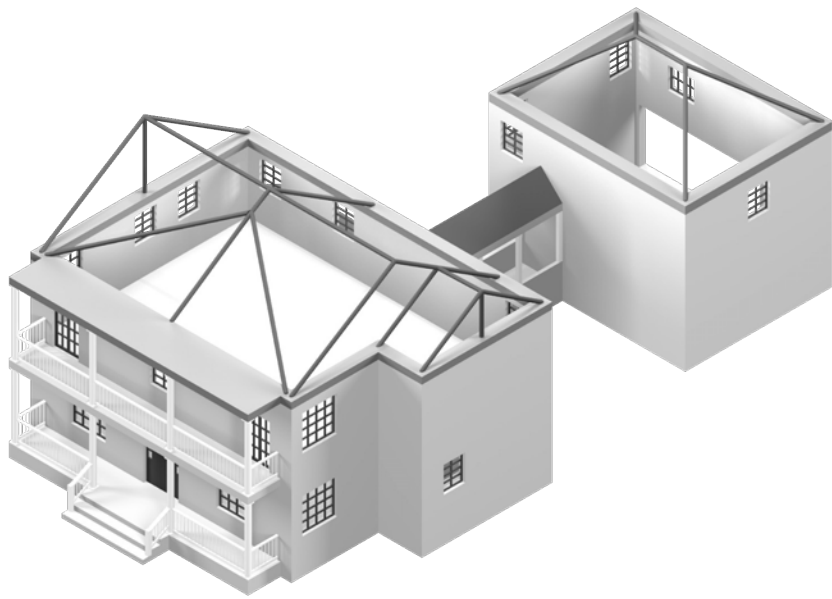


σταθερές διαδρομές drone

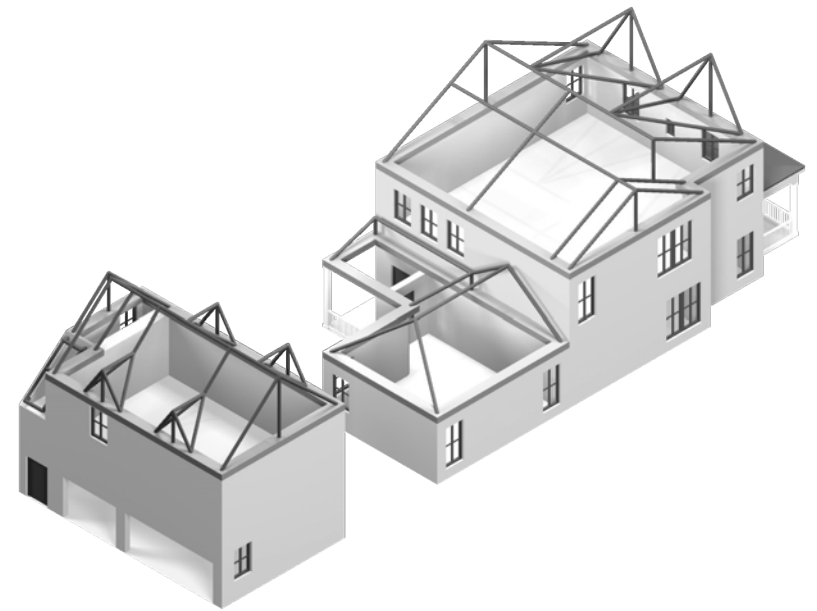
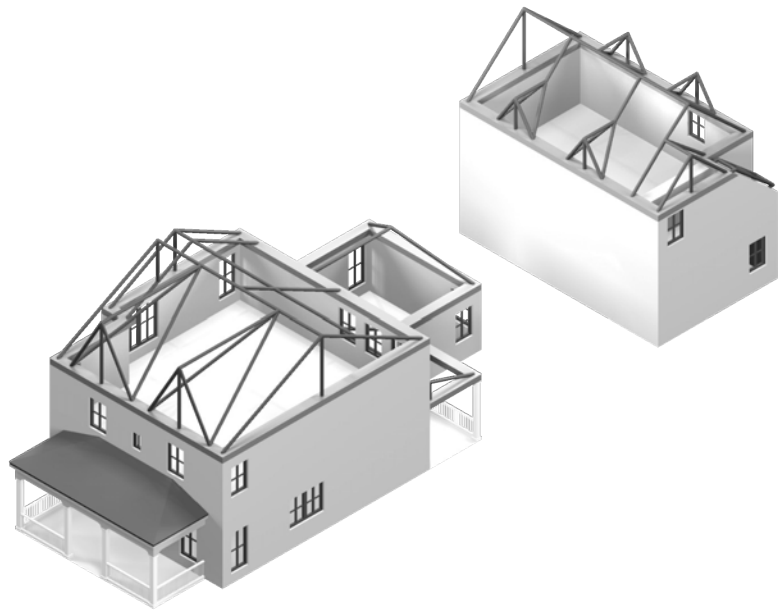
Μορφοποίηση κατοικίας ανά τυπολογία



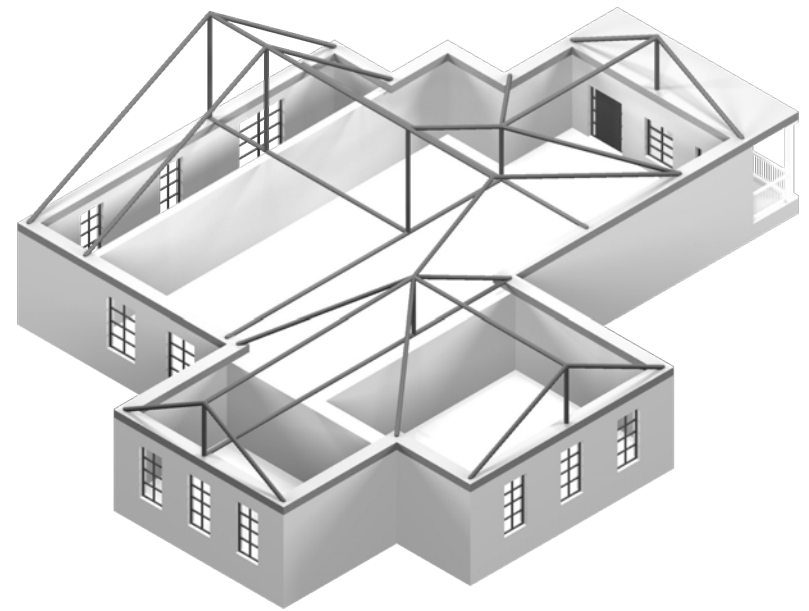
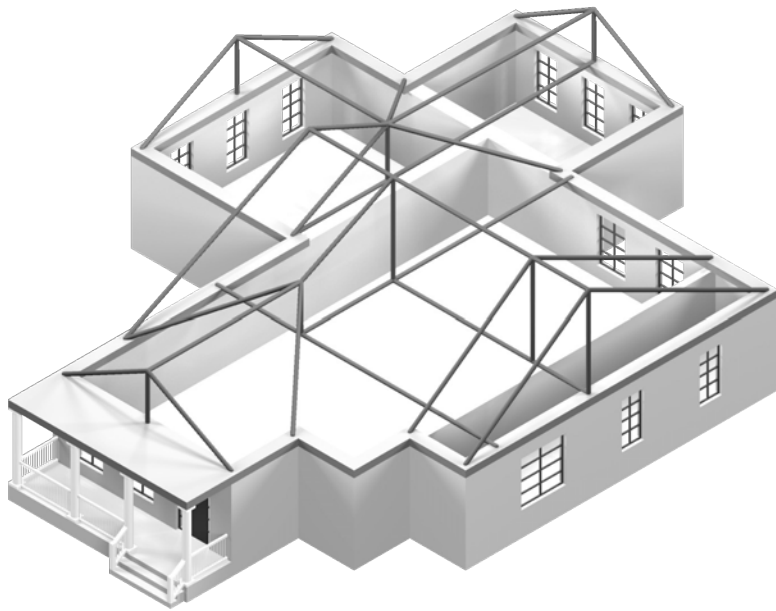
Townhomes



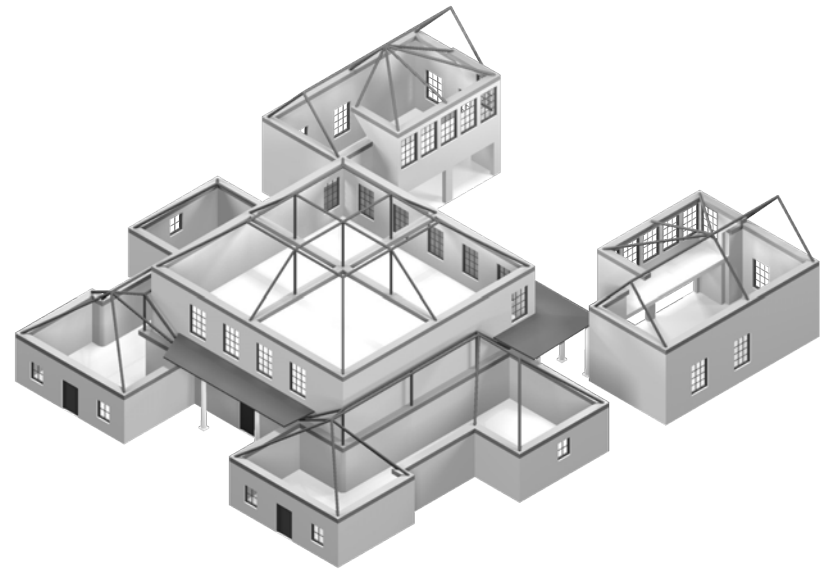
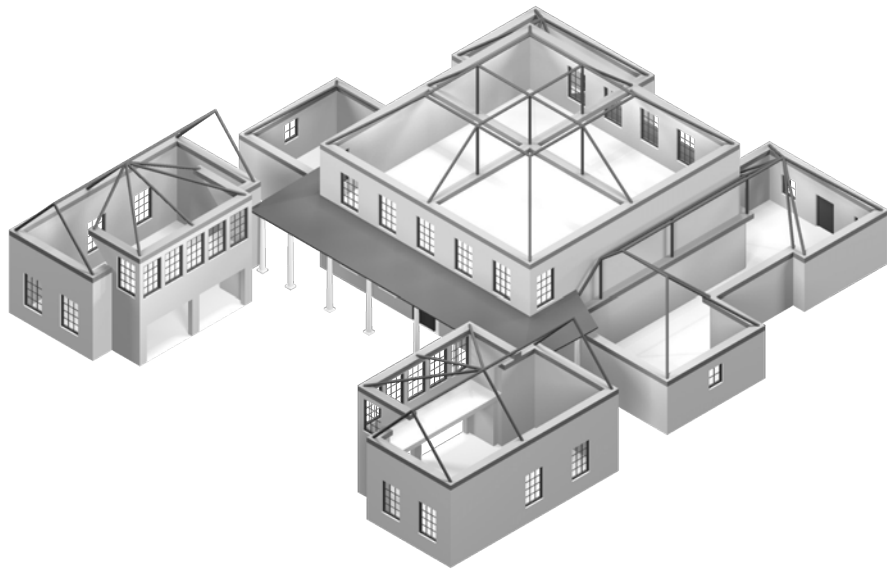
Bungalow



Cottage



Village



Estate

3

Διευκρινίσεις αντί επιλόγου

Για το τέλος θα θέλαμε να κάνουμε μια γρήγορη ανασκόπηση της πορείας εργασίας μας ώστε να δικαιολογήσουμε κάποιες επιλογές και να εξηγήσουμε τη μεθοδολογία μας.

Τις έννοιες που μας απασχόλησαν και δεν ενσωματώθηκαν στη δομή της παρουσίασης θα τις αναφέρουμε μόνο ονομαστικά καθώς διαφορετικά θα ήταν μια αφαιρετική και πρόχειρη σύνοψη.

Ξεκινήσαμε την έρευνα μας γύρω από τα θεματικά πάρκα, αναγνωρίζοντας τα ως πολύπλοκα ιδεολογικά σχήματα και όχι απλά ως τόπος ψυχαγωγίας.

Αρχίσαμε να αποδομούμε τις αφηγήσεις και τα θεάματα της Disney έχοντας σαν επίκεντρο το βιβλίο “Ντόναλντ ο απατεώνας: η διήγηση του ιμπεριαλισμού στα παιδιά” των Χιλιανών Mattelart και Dorfman που εκδόσανε το 1971 στη Χιλή επί Αλιέντε. Αυτό το βιβλίο ψάχνει τα νοήματα πίσω από τις αφηγήσεις δεχόμενο σκληρή επίθεση από τη δυτική κουλτούρα μέχρι που απαγορεύτηκε από τη χούντα του Pinochet.

Όσο ανακαλύπταμε τις απόκρυφες πτυχές των θεματικών πάρκων τόσο διευρύνουμε τη θεωρία μας εντάσσοντας σε αυτήν την μαζική κουλτούρα και την κατανάλωση του ελεύθερου χρόνου από τη σχολή της Φρανκφούρτης, τα υποκειμενικά φανταστικά που εγγράφονται σε αυτές τις αφηγήσεις, την έννοια του θεάματος και της γενικής διάνοιας, το δόγμα ασφάλειας, το gentrification, τα gated communities κ.α. Θα θέλαμε να αναφερθούμε εκτενέστερα στα παραπάνω αλλά θα διπλασιαζόταν ο όγκος τη παρούσας εργασίας.

Κομβικό σημείο στη συλλογιστική μας ήταν

το κείμενο της Ειρήνης Μήχα “θεματικές παρεμβάσεις στην πόλη: χαρακτηριστικά και συνέπειες” για την επιθεώρηση κοινωνικών ερευνών του 2007. Το κείμενο αυτό αποτέλεσε τη γέφυρα μεταξύ του θεματικού πάρκου και του αστικού χώρου καθώς ισχυρίζεται ότι στο θεματικό πάρκο ενσαρκώνεται το πιο ολοκληρωτικό όνειρο της θεματοποίησης. Πρόκειται δηλαδή για ένα πειραματικό πεδίο θεματοποίησης, μια αντίληψη για το χώρο που μεταφράζεται σε έναν απόλυτα ελεγχόμενο χώρο, εκεί που σχεδιάζεται κάθε πτυχή της ζωής. Υποδηλώνει μια μορφή ζωής μέσα από την ευταξία, από ένα καθαρό ασφαλές και διασκεδαστικό περιβάλλον που εκφράζεται από την αρχιτεκτονική του και την κοινωνική του ομοιογένεια.

Στην πόλη εντοπίζονται περιοχές που η θεματοποίηση και ο σχεδιασμός συγκροτούνται γύρω από μια δραστηριότητα, όπως για παράδειγμα τα λαδάδικα Θεσσαλονίκης που τόσο αισθητικά όσο και δομικά αποτελούν έναν καθαρό χώρο ψυχαγωγικής κατανάλωσης.

Στην ανάλυση του αστικού τοπίου συνέβαλε ιδιαίτερα ο Γιάννης Πεπονής που μας έδωσε τα εργαλεία ανάλυσης που εφαρμόσαμε στα παραδείγματα μελέτης μας. Αντιληφθήκαμε ότι αυτοί οι χώροι εντάσσονται στη λογική του connection code (κώδικας συλλογής), στη συσσώρευση δηλαδή λειτουργιών βάσει θέματος χωρίς να αλληλοδιαπερνούνται.

Όλα τα παραπάνω μας οδήγησαν να επικεντρωθούμε στο παράδειγμα μελέτης της Celebration City που θεωρούμε ότι τα συνδυάζει σε έναν τόπο και την αναλύσαμε σε τρία επίπεδα, στο θεσμικό, στο δομικό και στο αισθητικό.

Από τη στιγμή που εξάγαμε τα δομικά κριτήρια που συντάσσουν τέτοιους χώρους αποφασίσαμε να τα αποδομήσουμε βάσει της τεχνικής των καταστασιακών του detournement

που απλοϊκά μεταφράζεται ως αντιστροφή. Το detournement προέρχεται από από τους λετριστές και μεταγενέστερα από τους καταστασιακούς όπου με τη χρήση του αποσκοπούσαν στην αποδόμηση του θεάματος μέσα από την οικειοποίηση των προϊόντων του και την αντιστροφή των νοημάτων του χρησιμοποιώντας την ίδια γλώσσα, την ίδια αισθητική και πολύ ειρωνεία.

Οι λετριστές για παράδειγμα, την Κυριακή του πάσχα στις 9 Απριλίου του 1950, έβγαλαν λόγο για τον θάνατο του θεού, ντυμένοι μοναχοί στη παναγία των Παρισίων. Η αστυνομία τους συνέλαβε σώζοντας τους πρακτικά από τον εξαγριωμένο όχλο.

Άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα η ταινία του Rene Vignet με τίτλο “μπορεί η διαλεκτική να σπάσει τούβλα;” όπου οικειοποιείται μια μπανάλ ταινία πολεμικών τεχνών αλλάζοντας εντελώς του διαλόγους προς νέες κατευθύνσεις. Οι πολεμιστές της αρχικής ταινίας επαναπροσδιορίζονται στους καταπιεστές γραφειοκράτες και τους αδύναμους προλετάρους. Υπάρχει ένας χαρακτηριστικός διάλογος στην ταινία που περιγράφει το detournement μεταξύ του αρχηγού των γραφειοκρατών και ενός υπηρέτη του.

Λέει ο αρχηγός:

“φαίνεται ότι η τελευταία τους ανακάλυψη είναι η μεταστροφή των ΜΜΕ, αυτές οι μεταστροφές με ταραζουν.”

Απαντάει ο υπηρέτης:

“Είναι η αρχή του τέλους γέρο, αυτό που με ενοχλεί πιο πολύ σε αυτές τις πρακτικές είναι το γεγονός πως είναι αρκετά ικανές να μετατρέψουν τη δικιά μας ξύλινη γλώσσα σε ροκανίδια, αν όχι σε πριονίδια.”

Η δική μας προσέγγιση στο θέμα ήταν μέσα από την αρχιτεκτονική και τα δικτυα κίνησης στην πόλη. Πρόθεση μας να χρησιμοποιήσουμε

την αρχιτεκτονική ως διαλεκτικό εργαλείο αμφισβήτησης και αποδόμησης, να μιλήσουμε την ίδια γλώσσα αντιστρέφοντας τα νοήματα και μέσα από αυτή τη διαδικασία να δείξουμε πως οι κοινωνικές σχέσεις διαμορφώνουν τον χώρο σε μεγαλύτερη και μικρότερη κλίμακα. Η πρόταση ανάπλασης ουσιαστικά λειτούργησε σαν όχημα αποδόμησης, ένα αφηγηματικό εργαλείο που μας δίνει τη δυνατότητα να αντιστρέψουμε τα νοήματα. Κάθε σενάριο αποτελεί την αφορμή για να ασχοληθούμε με μια πτυχή των δομικών μας συμπερασμάτων. Όσο τα σενάρια προχωρούν τόσο χάνεται η αρχική ψευτοουδετερότητα που χαρακτηρίζει την αφήγηση και αντικαθίσταται από αιχμηρή κριτική. Εξάλλου, δεν πιστεύουμε ότι η αρχιτεκτονική μπορεί να είναι ουδέτερη, από την οικοδόμηση ενός εμπορικού κέντρου ενταγμένου σε έναν βίαιο εξευγενισμό μέχρι το πρόταγμα για συμμετοχικό σχεδιασμό, παράγει πολιτικά αποτελέσματα.

Η αφήγηση μας στην αρχή είχε αρκετές μεταφράσεις από τους ίδιους το ίδιο το κογκρέσο της Νέας Πολεοδομίας και την Celebration Company. Ακόμη, επιλέξαμε να κατασκευάσουμε το γεγονός της εξέγερσης ώστε να δημιουργήσουμε την έκτακτη ανάγκη που θα λειτουργούσε ως έδαφος και αφορμή της παρέμβασης μας. Τα γεγονότα και τα παράπονα των κατοίκων για την απομάκρυνση του χαρακτήρα της Disney είναι πραγματικά αλλά ποτέ δεν οδήγησαν σε αναταραχές. Έτσι, μέσα από τα αιτήματα της “εξέγερσης” θελήσαμε να γελοιοποιήσουμε τα φαντασιακά των υποκειμένων που είναι εξ’ ολοκλήρου βασισμένα στην, δική τους, πραγματικότητα.

Σκοπός μας, λοιπόν, ήταν να ειρωνευτούμε αποκαλύπτοντας, όχι να φτιάξουμε μια δυστοπική αφήγηση του μέλλοντος αλλά να αναλύσουμε το σήμερα συνθέτοντας μια συνθήκη που εμπλέκονται τα υποκείμενα μελέτης μας

οικειοθελώς. Αντιλαμβανόμαστε αυτά τα υποκείμενα με τον τρόπο που περιέγραψε ο Στέφανος Ροζάνης το μαζοϋποκείμενο, ως αυτό που αναζητεί «έστω και μία στιγμή διαφοράς που όμως δεν είναι παρά το παραμορφωτικό προσωπείο της ομογενοποίησης» και βυθίζεται «στην απάνθρωπη απομόνωση και την αποκρουστική κλειστότητα του ανθρώπου-εμπορεύματος»¹. Πρόκειται δηλαδή για τον φетиχισμό του ανθρώπου εμπορεύματος όπου ο ίδιος ο άνθρωπος γίνεται φορέας μαζικών προτύπων κατανάλωσης. Η στιγμή της διαφοράς που αναζητεί το υποκείμενο χαρακτηρίζεται από τον όρο *masstige*, σύνθετο του *mass* (μάζα) και *prestige* (κύρος), και συνήθως βρίσκεται σε αυτούς του τύπους της μαζικής κουλτούρας που περιγράφουμε. Τόπους δηλαδή που είναι προσβάσιμοι οικονομικά από τη μεσαία τάξη και ταυτόχρονα δίνουν μια νότα του ξεχωριστού και του διαφορετικού που όμως, καθώς είναι ενταγμένοι στο σύνολο της μαζικής κουλτούρας, συμμετέχουν στον μηχανισμό ομογενοποίησης των υποκειμένων.

Κάνοντας ένα *zoom-out* από την αφήγηση μας σκεφτόμαστε ένα σχήμα σαν αυτό που πρότεινε ο Peter Watkins για να ανάλυση τη σχέση του πομπού των οπτικοακουστικών θεαμάτων με τον δέκτη θεατή. Για τον Watkins τα οπτικοακουστικά θεάματα δεν βασίζονται στην ενσωμάτωση των ιδεών, των συναισθημάτων, των εμπειριών, της υποκειμενικότητας, της μνήμης και της γνώσης του κοινού. Αντίθετα, μέσα από την δουλεμένη γραμμική αφήγηση και την ταχύτατη εικόνα τους καταπίνουν τους θεατές καταστρέφοντας τη συμμετοχικότητα τους, τη δυνατότητα διαπραγμάτευσης τους με το υλικό. Ακόμη, λέει ότι τα συμπεράσματα που καταλήγουν οι θεατές είναι κοινά για όλους και

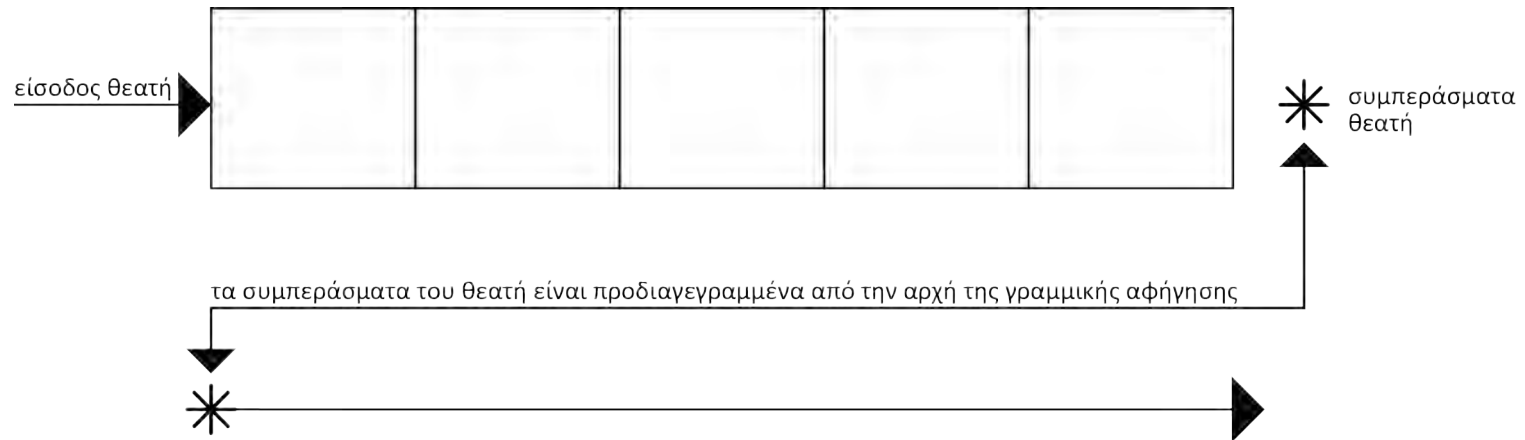
προδιαγεγραμμένα από τους δημιουργούς από την αρχή της διαδικασίας.

Ο Watkins προτείνει το σχήμα του *monoform* για την εξήγηση αυτής της σχέσης, ένα όρθογώνιο που στην αρχή εισέρχεται ο θεατής τη διαδικασία της γραμμικής αφήγησης και στην έξοδο καταλήγει στα προδιαγεγραμμένα συμπεράσματα.

Εμείς με τη σειρά μας βάζουμε τους επισκέπτες μέσα σε μια αφήγηση τύπου *monoform* όπου γραμμικά διαπερνούν τα σενάρια του πάρκου ερχόμενοι αντιμέτωποι με την αφήγηση τους. Το καθένα από αυτά τα σενάρια όμως στοχεύει στο *samptaz* του και την αυτοαποδόμηση του μέσα από την τεχνική του *detournement* που υιοθετήσαμε. Συνεπώς έχουμε ένα αντεστραμμένο και αυτοκαταστροφικό *monoform* που τα συμπεράσματα των επισκεπτών στο τέλος έρχονται σε ρήξη με το ίδιο το οικοδόμημα καθώς έχουν περάσει μέσα από την αποδόμηση των δομικών του κριτηρίων. Έτσι, κατασκευάζουμε ένα *monoform* ως ένα *detournement* (αντιστροφή) του κανονικού, της σχέσης δηλαδή θεάματος - θεατή όπως την περιέγραψε ο Peter Watkins.

1. Στέφανος Ροζάνης, εκδοχές της πόλης, σελ. 28

Το σχήμα του Peter Watkins για το monoform



Το σχήμα του θεματικού μας πάρκου



Βιβλιογραφία

John Peponis, On the pedagogical functions of the city: a morphology of adolescence in Athens, 1967-1973

Ειρήνη Μήχα, Θεματικές παρεμβάσεις στην πόλη: χαρακτηριστικά και συνέπειες, επιθεώρηση κοινωνικών ερευνών, 2007

Mike Davis, Πέρα από το Blade Runner, εκδόσεις futura, μετάφραση Νίκος Ηλιάδης, Αθήνα 2008

Ariel Dorfman, Armand Mattelart, Ντόναλντ ο απατεώνας, εκδόσεις ύψιλον, μετάφραση Αγνή Ζακοπούλου - Νάντια Τσαούλα, Αθήνα 1979

Guy Debord, Η Κοινωνία του Θεάματος, μτφρ. Σύλβια, εκδ. Διεθνής βιβλιοθήκη, 2000

Anselm Jappe, Το Τέλος της Τέχνης στον Αντόρνο και τον Ντεμπόρ, μτφρ. Λια Γυιόκα, εκδ. Εκδόσεις των Ξένων, 2007

Gilles Deleuze, Η Κοινωνία του ελέγχου, μτφρ. Παναγιώτης Καλαμαράς, εκδ. Ελευθεριακή Κουλτούρα, 2001

Giorgio Agamben, Κατάσταση εξαίρεσης, μτφρ. Μαρία Οικονομίδου, εκδ. Πατάκη, τρίτη έκδοση, 2015

Giorgio Agamben, Βία και ελπίδα στο τελευταίο θέαμα, μτφρ. Παναγιώτης

Καλαμαράς, εκδ. Ελευθεριακή Κουλτούρα, 2011

Paolo Virno, Γραμματική του Πλήθους, μτφρ. Βασίλης Πασσάς, εκδ. Αλεξάνδρεια- Οδυσσεας, 2007

Στέφανος Ροζάνης, Εκδοχές της Πόλης, εκδ. Εξάρχεια, 2013

Theodor Adorno, Leo Lawenthal, Herbert Marcuse, Max Horkheimer, Τέχνη και μαζική κουλτούρα, μτφρ. Ζήσης Σαρίκας, εκδ. ύψιλον, Αθήνα, 1984

Διαδικτυακές πηγές

Ντοκιμαντέρ The Bubble του Philip Swift

www.cracked.com/personal-experiences-2442-so-perfect-its-creepy-i-live-in-city-designed-by-disney.html

www.katioua.gr/istoria/prosopa-istoria/o-ouolt-ntisney-stin-ypiresia-tou-makarthismou-kai-tis-antikommounistikis-ysterias/

fcit.usf.edu/florida/maps/galleries/nativeamericans/state/index.php

en.wikipedia.org/wiki/Seminole_Wars

www.celebration.fl.us/

www.cnu.org

www.celebrationinfo.com/CommunityCharter.pdf

και άλλα άρθρα από διάφορους ιστότοπους που δυστυχώς δεν συγκρατήσαμε.

