

Κούτσια Χρύσα

Disneyland

Εξερευνώντας το χώρο μιας ψευδαίσθησης

Ευχαριστώ πολύ την υπεύθυνη καθηγήτριά μου κα Ειρήνη Μίχα για την πολύτιμη συνδρομή και καθοδήγησή της, όπως και τις εποικοδομητικές παρεμβάσεις της για την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας.



| | |
|---|---------|
| Περίληψη | σελ. 9 |
| Εισαγωγή | σελ. 11 |
| Θεματοποίηση Ορισμός και ιστορική εξέλιξη | σελ. 13 |
| Walt Disney | σελ. 17 |
| Disneyland Η «κληρονομιά» του Disney | σελ. 23 |
| Disneyland Χωρική ανάλυση της δομής | σελ. 33 |
| Disneyland Μέσα και τεχνικές «απόδρασης» | σελ. 55 |
| Παρατηρήσεις Συμπεράσματα | σελ. 75 |
| Επίλογος | σελ. 83 |
| Πηγές | σελ. 89 |



Οι χώροι ψυχαγωγίας δεν αποτελούν μέρος αποκλειστικά της σύγχρονης νοοτροπίας. Εμφανίζονται από αρκετά νωρίς, τον 19ο αιώνα, με τη μορφή πανηγυριών και άλλων εκδηλώσεων στην πόλη. Σταδιακά εξελίσσονται με τη βοήθεια της τεχνολογίας και της γενικής ανάπτυξης που παρουσιάζεται και φτάνουν στη μορφή που γνωρίζουμε σήμερα. Το πρώτο θεματικό πάρκο θεωρείται η Disneyland του Anaheim που άνοιξε το 1955. Ήταν ένα όραμα το οποίο σχεδίαζε ο Disney για πολλά χρόνια και εν τέλει κατάφερε να υλοποιήσει με μεγάλη επιτυχία, κερδίζοντας πολύ γρήγορα το θαυμασμό και το ενδιαφέρον των επισκεπτών του. Ύστερα από αυτό ακολούθησαν άλλα πέντε πάρκα της ίδιας εταιρείας εξαπλωμένα και σε άλλες ηπείρους. Μεταξύ τους παρουσιάζονται αναρίθμητα κοινά στοιχεία σε σημείο που ο διαχωρισμός τους να καθίσταται δύσκολος. Κύριο μέλημα του Disney ήταν οι επισκέπτες του πάρκου να νιώθουν ότι εισερχόμενοι στην Disneyland, εισέρχονται σε έναν άλλον κόσμο. Με άξονα αυτό έχουν σχεδιαστεί και λειτουργούν τα πάντα μέσα στο πάρκο. Όλα είναι προσχεδιασμένα και ελεγχόμενα, από τα κτήρια, την κλίμακα και τις αναλογίες τους μέχρι και το φαγητό ή τις μυρωδιές που μπορεί να συναντήσει κανείς μέσα στο πάρκο. Ο έλεγχος βέβαια δε σταματά στα υλικά αγαθά ή στα στοιχεία που ενεργοποιούν τις αισθήσεις του επισκέπτη, αλλά επεκτείνεται σχηματίζοντας μια ολόκληρη νοοτροπία – φιλοσοφία που τελικά χαρακτηρίζει αυτούς τους χώρους. Προβάλλονται συγκεκριμένα πρότυπα και συμπεριφορές, όλα αυστηρά προκαθορισμένα.



Οι σύγχρονες κοινωνίες και ο τρόπος ζωής ωθούν τα άτομα σε μια κατάσταση φυγής από το καθημερινό, το πραγματικό. Δημιουργείται η επιθυμία για στιγμές χαλάρωσης και αποσυμπίεσης του άγχους που βιώνουν καθημερινά. Συχνά σε τέτοιες στιγμές τα άτομα στρέφονται σε κάτι το ουτοπικό, το "παραμυθένιο". Αυτή την ανάγκη, καταφέρνουν να καλύψουν τα θεματικά πάρκα, με τα πιο γνωστά και επισκέψιμα αυτά της Disney.

Η παρούσα ερευνητική εργασία στοχεύει αρχικά στην ανάλυση και την κατανόηση των θεματικών πάρκων της Disney, αλλά κυρίως εστιάζει στα μέσα, αρχιτεκτονικά και μη, τα οποία χρησιμοποιούνται, ώστε να καταφέρνει αυτός ο χώρος να φαντάζει την ίδια στιγμή τόσο αληθινός όσο και «μαγικός».

Αρχικά, γίνεται μια αναδρομή στους χώρους διασκέδασης και ψυχαγωγίας και στον τρόπο που αυτοί εξελίχθηκαν για να φτάσουν στη σύγχρονή τους μορφή. Για να αποκωδικοποιηθεί σωστά το χρονικό και ο τρόπος δομής του πάρκου, κρίθηκε σκόπιμο να γίνει αναφορά κάποιων βιογραφικών στοιχείων και σκέψεων του δημιουργού του, του Walt Disney. Μέσα από προσχέδια και μεταγενέστερους χάρτες αναλύεται η σύνθεση της δομής. Στη συνέχεια παρατίθενται και σχολιάζονται τα στοιχεία που απαρτίζουν το νέο αυτό τεχνητό κόσμο και ουσιαστικά τον κάνουν να ξεχωρίζει από άλλους παρόμοιου χαρακτήρα και σκοπού.

Τα στοιχεία που χρησιμοποιήθηκαν προέρχονται από βιβλιογραφικές και διαδικτυακές πηγές, καθώς και παρατηρήσεις μετά από δύο επισκέψεις στο θεματικό πάρκο της Disney στο Παρίσι, το 2008 και ύστερα, το 2017. Το γεγονός ότι μεσολάβησε ένα διάστημα σχεδόν δέκα χρόνων μεταξύ τους έδωσε αρκετά στοιχεία από διαφορετικές οπτικές γωνίες, αυτήν ενός εντεκάχρονου παιδιού και αυτήν μιας εικοσάχρονης φοιτήτριας της Αρχιτεκτονικής που είχε κάπως αρχίσει να αντιλαμβάνεται διαφορετικά το χώρο. Οι φωτογραφίες και οι εικόνες που παρουσιάζονται προκύπτουν σε ένα μέρος τους από τις προαναφερθείσες πηγές, ενώ οι υπόλοιπες αποτελούν προσωπικές φωτογραφίες από τις επισκέψεις.

Το βασικό λυτόν ερώτημα της μελέτης σχετίζεται με την επίδραση αυτής της αναπαραστατικής και κατευθυνόμενης αρχιτεκτονικής που χρησιμοποιείται κατά κόρον σε αυτούς τους χώρους. Με πυρήνα αυτό γεννιούνται με τη σειρά τους κι άλλα διαδοχικά ερωτήματα. Πόσο επιτυχημένη είναι εν τέλει αυτή η «απόδραση» από την καθημερινότητα της πραγματικότητας; Η θεματοποίηση τελικά διευρύνει ή περιορίζει τη νοοτροπία και τις αντιλήψεις των επισκεπτών σχετικά με την πραγματική κοινωνία; Κατά πόσο έχουν αλλάξει οι απαιτήσεις του κοινού ανά τα χρόνια στον τομέα της ψυχαγωγίας και κατά συνέπεια τα «προϊόντα» προς ικανοποίηση τους;



Θεματοποίηση

Ορισμός και ιστορική εξέλιξη



Ως θεματικό πάρκο ορίζεται ένας περίκλειστος χώρος, συνήθως διακριτών ορίων, διαμορφωμένος σύμφωνα με κάποια συγκεκριμένη θεματική ταυτότητα ή συνδυασμό περισσότερων, που προσφέρει ψυχαγωγικές και, σε κάποιες περιπτώσεις, εκπαιδευτικές υπηρεσίες έναντι ενός αντιτίμου. Στη μορφή που τα γνωρίζουμε στη σύγχρονη μας εποχή, ξεκίνησαν να εμφανίζονται στην Ευρώπη στα τέλη του 19^{ου} αιώνα, εξελίχθηκαν κατά τον 20^ο αιώνα στην Αμερική και στη συνέχεια εξαπλώθηκαν παγκοσμίως.¹

Η θεματοποίηση και η επιθυμία των ανθρώπων για χώρους στους οποίους να μπορούν να χαλαρώνουν, να διασκεδάζουν και να ξεφεύγουν από τις καθημερινές τους συνήθειες, ωστόσο, υπάρχει από αρκετά ωριότερα.

Κατά τα μεσαιωνικά χρόνια, οι άνθρωποι σχεδίαζαν και χρησιμοποιούσαν χώρους για τελεουργίες και θεάματα ψυχαγωγίας και διασκέδασης. Οι εκδηλώσεις αυτές συνοδεύονταν από ανταλλαγή και κατανάλωση τροφίμων, αγαθών και υπηρεσιών, ενώ η χρονική τους τοποθέτηση εξαρτιόταν από τον εκάστοτε μονάρχη, την αγροτική ζωή, τις αλλαγές των εποχών ή τη θρησκεία. Τα πανηγύρια και τα καρναβάλια, όπως και σήμερα σε ένα βαθμό, μετέτρεπαν την πόλη και τους δημόσιους χώρους της σε μια τεράστια σκηνή, ένα ανοιχτό θέατρο. Παράλληλα, αποτελούσαν μέσα ενημέρωσης, κοινωνικής συνείδησης και κριτικής. Μεγάλης σημασίας ήταν και ο εμπορικός χαρακτήρας τους, καθώς τα αγαθά που ανταλλάσσονταν ήταν ζωτικής σημασίας για την καθημερινότητα των ανθρώπων. Έτσι, οι εκδηλώσεις αυτές αποτελούσαν τρόπος διαφυγής από την καθημερινότητα, όχι όμως αλλάζοντας τόπο, φεύγοντας από τα όρια της

πόλης, αλλά τροποποιώντας τη χρήση και κάνοντας το χαρακτήρα της πιο ελεύθερο και αυθόρμητο.

Πρόγονος των θεματικών πάρκων θεωρούνται οι χώροι πρασίνου, οι κήποι, οι οποίοι χρησιμοποιούνταν κατά τον 18ο αιώνα για την αναψυχή της αριστοκρατικής τάξης της Ευρώπης. Πρόκειται ουσιαστικά για έναν χώρο που δεν ανήκει ούτε στο αστικό, ούτε στο φυσικό τοπίο. Αποτελέσαν μια προσπάθεια σχεδιασμού μιας φυσικής ουτοπίας μέσα στην πόλη, στην οποία βέβαια είχε πρόσβαση μόνο ένα μικρό ποσοστό της κοινωνίας.

Την ίδια περίοδο άνθισαν στη Βρετανία οι «κήποι ευχαρίστησης». Οι κήποι αυτοί ήταν αρχικά βασιλικοί κήποι που στη συνέχεια όμως άνοιξαν στο ευρύ κοινό έναντι ενός αντιτίμου, για να προσφέρουν ψυχαγωγία, διαφέροντας όμως από άλλους δημόσιους κήπους, καθώς διέθεταν διάφορα αξιοθέατα όπως αΐθουσες συναυλιών ή ζωολογικούς κήπους.²

Τον επόμενο αιώνα σχεδιάστηκαν εξ αρχής με αυτόν τον σκοπό τέτοιοι κήποι. Στη Βιέννη χώροι πρασίνου μετατράπηκαν και τελικά σχημάτισαν το Prater, με χώρους εστίασης, χώρους υπασίας και θεάματα πυροτεχνημάτων. Στο Παρίσι το Tivoli ήταν επισκέψιμο από το 1795. Έναντι εισιτηρίου, ενήλικες επισκέπτες μπορούσαν να παραστούν σε διάφορους χώρους διασκέδασης. Αργότερα, το 1827, η οικιστική ανάπτυξη του Παρισιού οδήγησε στην καταπάτηση της έκτασης του πάρκου, ωστόσο η λογική του ως νέος τρόπος διασκέδασης είχε ήδη ταξιδέψει και σε άλλες ευρωπαϊκές πόλεις και οδήγησε στη δημιουργία αντίστοιχων χώρων με το ίδιο όνομα, με αυτό της Κοπεγχάγης να είναι σε λειτουργία ακόμα και σήμερα.³ Οι

χώροι αυτού του χαρακτήρα απέκτησαν θεραπευτικό και εκπαιδευτικό ρόλο, αποτέλεσαν πηγή καλλιτεχνικής έμπνευσης και μέσο ένδειξης της ανθρώπινης δύναμης απέναντι στη φύση. Χαρακτηριστική ήταν η αναζήτηση στοιχείων προς μίμηση σε άλλες χώρες με αποτέλεσμα την προσομοίωση ολόκληρων πολλών και διαφόρων περιοχών σε ένα συγκεκριμένο μέρος.

Κατά τον 19ο αιώνα, η εκβιομηχάνιση και οι ρυθμοί ζωής που αυτή επέφερε, δημιούργησαν την ανάγκη για απόδραση από την καθημερινότητα. Στην περιοχή της Αγγλίας, την ανάγκη αυτή προσφέρονταν να καλύψουν παραθαλάσσιες περιοχές, στις οποίες πολλοί επιχειρηματίες δεν έχασαν την ευκαιρία να δημιουργήσουν νέα καταλύματα και αξιοθέατα. Παράλληλα, η ανάπτυξη και η καινοτομία έφερε μια σειρά από μηχανήματα, όπως το ατμοκίνητο καρουζέλ. Όλα αυτά σε συνδυασμό με την άνοδο της εργατικής τάξης και την ικανότητά της να αφιερώνει μεγαλύτερο μέρος του εισοδήματός στην ψυχαγωγία άνοιξαν το δρόμο σε μια νέα τάση για την εποχή. Η τάση αυτή εξαπλώθηκε από την Ευρώπη στην Αμερική, όπου δημιουργήθηκαν διάφορα πάρκα αναψυχής εκτός των ορίων των μεγάλων πόλεων και αποτέλεσαν αφενός νέα οικονομική ευκαιρία, αφετέρου μέσο διαφυγής από την καθημερινότητα και πηγή φαντασίας. Η πρώτη δεκαετία του 20^{ου} αιώνα ουσιαστικά αποτέλεσε τη μεγαλύτερη τους επιτυχία, καθώς αφορούσαν τόσο στη νέα μεσαία τάξη όσο και στην εργατική, ως υποκατάστατο των ακριβών ταξιδιών στο εξωτερικό, χαρακτηριστικό στοιχείο αναψυχής των ανώτερων οικονομικών τάξεων.⁴

Χαρακτηριστικά θεματοποίησης μπορεί κανείς επίσης να δει και σε διεθνείς εκθέσεις, καρπούς της βιομηχανικής

επανάστασης. Πρωτοεμφανίστηκαν στα μέσα του 19ου αιώνα, με επίκεντρο την ανάδειξη νέων τεχνολογικών επιτευγμάτων, το εμπόριο και την ενθάρρυνση του. Στην εξέλιξή τους, οι εκθέσεις αυτές, φτάνουν να αποτελούν μοντέλα πόλεων με αστικά χαρακτηριστικά, κλίμακα και πυκνότητα, πάντα όμως παραμένουν εντός ενός ελεγχόμενου περιβάλλοντος.

Η έναρξη της βιομηχανίας των θεματικών πάρκων θεωρείται το 1955, με την Disneyland στο Anaheim της California. Το 1952 είχε ήδη δημιουργηθεί και ανοίγει το θεματικό πάρκο Efteling στην Ολλανδία, ωστόσο αφητηρία θεωρείται η Disneyland λόγω της δημιουργίας της με πρωταρχικό στόχο την ψυχαγωγία. Με την πάροδο των χρόνων πολλές φορές αντιγράφηκε και αναπαράχθηκε.

Σήμερα, η βιομηχανία των θεματικών πάρκων προσφέρει τεράστια ποικιλία ανά τον κόσμο, με πολλά διαφορετικά θέματα και κατευθύνσεις, από τα μεγάλο μεγέθους Walt Disney World και Universal Studios Hollywood, μέχρι τα μικρότερα Six Flags και Cedar Fair. Υπάρχουν ακόμα αναρίθμητα μικρότερου μεγέθους πάρκα, καθώς και άλλα που αναφέρονται σε μικρότερες ηλικίες, όπως είναι το Legoland. Οι δομές αυτές δεν αποτελούν απλά συστήματα απόδρασης από την καθημερινότητα αλλά κάτι πιο πολυσύνθετο. Η πολυπλοκότητα μπορεί να γίνει αντιληπτή από το συνδυασμό σύγχρονων στους επισκέπτες αστικών δεδομένων με το αποστειρωμένο περιβάλλον από τη μία και τις νέες τεχνολογίες που συναντούν από την άλλη. Με τον τρόπο αυτό παράγουν θέαμα, προκαλούν ευχαρίστηση και αίσθημα ελευθερίας ενώ ταυτόχρονα τα πάντα είναι εξ ολοκλήρου προσχεδιασμένα.

¹ Μίχα, 2007, σελ. 4

² Γαλδαδά Σεμέλη, Καλυβιώτη Κωνσταντίνα, 2017, σελ. 65 - 67

³ Μίχα, 2007, σελ. 4 - 5

⁴ Γαλδαδά Σεμέλη, Καλυβιώτη Κωνσταντίνα, 2017, σελ. 67 - 68



Walt Disney



The mouse's master

Walt Disney created Mickey Mouse and became famous, then went on to Donald Duck, Snow White and Disneyland itself. Today children who learned about mice and music and mirth from Walt in the '30s bring their children to the master's knee.

1. Άρθρο στο περιοδικό *Life*, 26 Δεκεμβρίου 1960

Ο Walter Elias Disney γεννήθηκε στις 5 Δεκεμβρίου του 1901 στο Σικάγο. Ήταν ο τέταρτος γιος σε μια οικογένεια με αρκετές οικονομικές δυσκολίες. Ο πατέρας τους, Elias Disney, προσπαθούσε διαρκώς να βελτιώσει τις συνθήκες ζωής της οικογένειάς τους με την γυναίκα του, Flora, αλλάζοντας επαγγέλματα και πόλεις. Το 1906 μετακόμισαν σε μια φάρμα στην Marceline, Missouri, θεωρώντας αυτό το περιβάλλον καλύτερο από αυτό της μοντέρνας πόλης για τα πέντε παιδιά τους. Το μέρος αυτό λέγεται πως αποτέλεσε έμπνευση για πολλά από τα έργα του καθώς και για την Main Street, τον κεντρικό δρόμο της Disneyland.

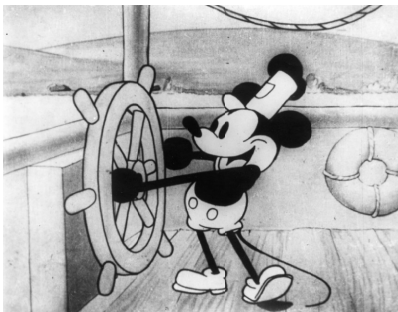
Λέγεται πως ο Walt ήταν σχετικά αδύναμος μαθητής στο σχολείο, με μεγάλη αγάπη όμως στους Mark Twain και Charles Dickens. Στα καλλιτεχνικά έκανε πάντα εντυπωσιακά σχέδια, ενώ είχε φτιάξει με δικά του κείμενα και σχέδια μια εφημερίδα. Ο τρίτος γιος στη σειρά, ο Roy, γεννημένος το 1893, ήταν αρκετά κοντά με τον Walt. Το 1912, ο Roy έφυγε για επαγγελματικούς λόγους, αλλά γυρνούσε τακτικά για να βλέπει τον μικρό αδερφό του, ο οποίος εντωμεταξύ είχε αναπτύξει το ταλέντο του στο σχέδιο, παρά τις αντιρρήσεις του πατέρα τους, που το θεωρούσε μια εξαιρετικά επιτόλαιη ασχολία. Κατά τα χρόνια της εφηβείας του ο Walt Disney εξέφρασε ενδιαφέρον για την κωμωδία και δημιούργησε ένα αρχείο με ανέκδοτα κωμικών της εποχής. Μέσω της απασχόλησης στην εργασία του πατέρα του εξασφάλισε για τον εαυτό του καλλιτεχνικά μαθήματα.

Με την επιστροφή του από την Ευρώπη όπου είχε ενταχθεί στον Ερυθρό Σταυρό, προσλήφθηκε ως σκιτσογράφος σε ένα

στούντιο, όπου γνωρίστηκε και ήρθε κοντά με έναν επίσης σκιτσογράφο, τον Ub Iwerks. Όταν, σύντομα, ο Walt σταμάτησε να εργάζεται στο στούντιο, συμφώνησαν να κινηθούν επιχειρηματικά μαζί με τον Iwerks, δημιουργώντας την Iwerks-Disney Commercial Artists, η ζωή της οποίας διήρκεσε μόλις ένα μήνα λόγω έλλειψης πελατείας. Μια νέα πρόταση ήρθε στο προσκήνιο από την Kansas City Film Ad Company την οποία και δέχτηκαν. Στην Film Ad Company, ο Walt ασχολήθηκε με τα κινούμενα σχέδια για διαφημίσεις. Η μέθοδος που ακολουθούσαν ωστόσο ήταν κακόγουστη κατά τη γνώμη του. Έτσι, άρχισε να μελετά άλλες μεθόδους και να πειραματίζεται μόνος του, εκτός των ωρών εργασίας του. Σύντομα κατάφερε να έχει αποτελέσματα καλύτερα από αυτά του στούντιο, έχοντας καταφέρει να συνδυάσει «live action»⁵ με τα κινούμενα σχέδια, Laugh-O-Grams όπως τα αποκαλούσε. Πρότεινε στο αφεντικό του να προχωρήσουν στη δημιουργία καρτούν, αλλά εκείνος αρνήθηκε όντας ευχαριστημένος με τις διαφημίσεις. Το 1922 διέκοψε τη συνεργασία του με την Film Ad Company και ξεκίνησε την Laugh-O-Gram Films, όπου προσέλαβε μερικούς υπαλλήλους συμπεριλαμβανομένου του Iwerks και ασχολήθηκαν με κινούμενα σχέδια για την εξιστόρηση παραμυθιών. Εμπόδια και δυσκολίες όμως ανάγκασαν πολλούς σκιτσογράφους να εγκαταλείψουν και έτσι η εταιρεία έκλεισε.

⁵ Live action είναι η τεχνική στην παραγωγή ταινιών κατά την οποία χρησιμοποιούνται πραγματικοί άνθρωποι ή ζώα, όχι ζωγραφικές ή ψηφιακές απεικονίσεις τους.

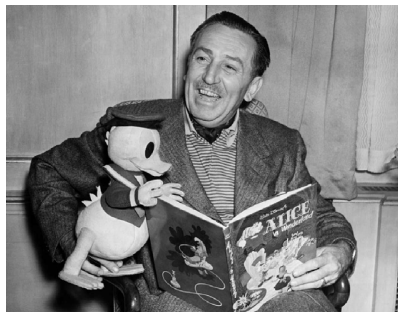




2. Mickey Mouse in "Steamboat Willie"

Κάποια στιγμή ο Disney δέχτηκε μια πρόταση για τη δημιουργία μιας μικρής ταινίας⁶. Με αυτά τα χρήματα ο Disney ξεκίνησε να δουλεύει πάνω σε μια σειρά όπου ένα κορίτσι, η Αλίκη, ερχόταν αντιμέτωπη με έναν κόσμο κινουμένων σχεδίων. Όταν τα χρήματα εξαντλήθηκαν, αποφάσισε να φύγει για το Hollywood, όπου εκείνο το διάστημα ήταν και ο αδερφός του, Roy. Εκεί, εξασφάλισε την οικονομική υποστήριξη της Margaret Winkler, η οποία είχε δείξει ενδιαφέρον για την ιστορία της Αλίκης. Αυτή ήταν η αρχή του «Disney Bros. Studio». Ο Roy ανέλαβε χρέη λογιστή καθώς και χειριστή της κάμερας, ενώ μερικοί ακόμα

⁶ Η πρόταση αυτή έγινε από έναν οδοντίατρο και αφορούσε μια ταινία μικρού μήκους σχετικά με την στοματική υγιεινή. Όταν ήρθε η ώρα να συναντηθούν για να κλείσουν τη συμφωνία, λέγεται πως ο Disney έπρεπε να παραδεχτεί πως δεν είχε να διαθέσει 1,50 δολάρια για την επιδιόρθωση των παπουτσιών του, ώστε να



3. Walt Disney with a toy Donald Duck reading Alice in Wonderland, 1951

υπάλληλοι δούλευαν για το χρωματισμό των σχεδίων και ένα κορίτσι στο ρόλο της Αλίκης. Το Μάιο του 1924 η σειρά προβλήθηκε στους κινηματογράφους. Το 1926 εγκαταστάθηκαν σε μεγαλύτερο στούντιο με το νέο όνομα «Walt Disney Studio»⁷. Παράλληλα, το ίδιο διάστημα ξεκίνησε το ειδύλλιο με μια από τις εργαζόμενες στο στούντιο, την Lillian Bounds, με την οποία και παντρεύτηκε τον Ιούλιο του 1925.

Μετά από μια καθόλου προσοδοφόρα σειρά με πρωταγωνιστή ένα κουνέλι, τον Oswald, εμπνεύστηκε το νέο του χαρακτήρα, ένα ποντίκι. Ο Walt το ονόμασε Mortimer

παρευρεθεί σε αυτή τη συνάντηση. Ο οδοντίατρος τον πλήρωσε άμεσα 500 δολάρια μετρητά για τη συμφωνία τους.

⁷ Η αλλαγή του ονόματος της εταιρείας, σύμφωνα με τον Walt Disney, θα την έκανε πιο ελκυστική και προσίτη στο κοινό.

αλλά η Lillian πρότεινε ένα όνομα που έμελλε να μείνει στην ιστορία, το όνομα Mickey.⁸

Το 1928, μέσω μιας συμφωνίας ο Disney εξασφάλισε την καινοτομία του ήχου και της μουσικής για τα έργα του. Στις 18 Νοεμβρίου 1928, το «Steamboat Willie» άνοιξε στο θέατρο Colton στη Νέα Υόρκη με πολλά σχόλια και αγάπη για τον Mickey Mouse. Ήταν το πρώτο κινούμενο σχέδιο του Disney, αλλά και όλου του κόσμου, με ήχο. Το 1929, ο Disney ξεκίνησε τη σειρά «Silly Symphonies», που περιλάμβανε σκελετούς που χόρευαν, τα «Τρία Γουρουνάκια» και άλλους χαρακτήρες εκτός του Mickey Mouse, όπως τον Donald Duck, τον Goofy και τον Pluto. Το 1931 το χρώμα αποτέλεσε μια ακόμη προσθήκη στις ταινίες του Disney. Η ταινία με τίτλο «Flowers and Trees»⁹, μέρος των «Silly Symphonies», κέρδισε το βραβείο Όσκαρ για το καλύτερο cartoon του 1932.

Ο Disney προχώρησε στην παραγωγή της πρώτης ταινίας κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους¹⁰, «Η Χιονάτη και οι επτά νάνοι». Η ταινία έφερε στον Disney ένα τιμητικό βραβείο Όσκαρ και αναγνωρίστηκε ως μια σημαντική καινοτομία στον κινηματογράφο, η οποία έχει γοητεύσει εκατομμύρια κόσμου και πρωτοστατήσει σε ένα νέο χώρο ψυχαγωγίας. Ακολούθησαν αρκετές ταινίες, άλλες με μεγαλύτερη και άλλες με μικρότερη επιτυχία.

⁸ Η «γέννηση» του Mickey έγινε κατά τη διαδρομή επιστροφής του Walt και της Lillian από τη Νέα Υόρκη όπου είχαν πάει για να διευθετήσουν οικονομικές εκκρεμότητες.

⁹ Στο έργο παρουσιάζεται πολύχρωμη φύση με ανθρώπινα πρόσωπα.

¹⁰ Η ιδέα μεγάλου μήκους ταινίας κινουμένων σχεδίων αρχικά βρήκε πολλούς αντίθετους, συμπεριλαμβανομένων του Roy και της Lillian, που θεωρούσαν πως το κοινό δε θα ενδιαφερόταν για

Αργότερα, το φθινόπωρο του 1953, αφού είχε κατασκευάσει ένα τρενάκι γύρω από το σπίτι του για τις δύο του κόρες, ο Walt Disney πρότεινε στο Διοικητικό Συμβούλιο της Walt Disney Productions το πλάνο που προετοίμαζε χρόνια στο μυαλό του σχετικά με την κατασκευή ενός νέου είδους πάρκου διασκέδασης. Είχε ήδη επισκεφτεί πολλά πάρκα, εκθέσεις και φεστιβάλ ανά τον κόσμο για να μελετήσει τη δομή των αξιοθέατων και τη συμπεριφορά των ανθρώπων σε αυτά. Υπήρξαν αρκετές αντιδράσεις και θεωρίες κατά αυτής της επενδυτικής ιδέας, αλλά ο Disney επέμεινε τονίζοντας πως δε θα ήθελε αυτή η εταιρεία να παραμείνει στάσιμη.¹¹

κάτι τέτοιο. Παρόλες τις αντιρρήσεις, η παραγωγή της «Χιονάτης» ξεκίνησε, το κόστος της οποίας έφτασε τα 1,4 εκατομμύρια, τεράστιο ποσό για τα δεδομένα του 1937. Η πρεμιέρα του έργου πραγματοποιήθηκε στις 21 Δεκεμβρίου 1937. Παρά τη μεγάλη οικονομική κρίση της εποχής, το κέρδος έφτασε τα 416 εκατομμύρια δολάρια.

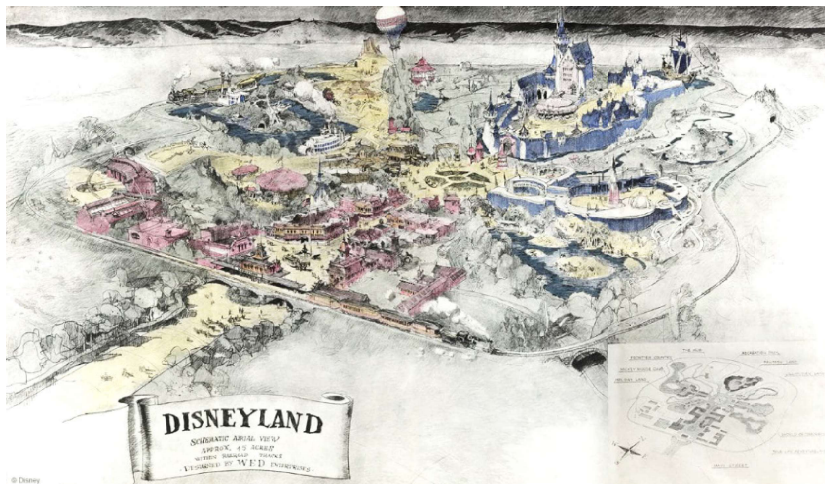
¹¹ Schwartz Shelly, 2020

Bryman Alan, 1995, σελ. 3 - 9



Disneyland

Η «κληρονομιά» του Disney



7. Σχέδιο απεικόνισης της Disneyland, Herb Ryman, 1953

"He had that park all built in his head years and years before he had a place to put it"
_Bill Evans

Το 1953, με τη βοήθεια του Stanford Research Institute, ο Disney αγόρασε μια έκταση περίπου 640.000 τετραγωνικών στην περιοχή του Anaheim στην California, εύκολα προσβάσιμη μέσω του αυτοκινητοδρόμου από το Los Angeles. Ο animator Herb Ryman μεταφράζοντας τις περιγραφές του Disney σε σχέδιο δημιούργησε, μέσα σε μόλις ένα σαββατοκύριακο, μια τρισδιάστατη απεικόνιση του μελλοντικού πάρκου.¹⁴ Το πάρκο της πρότασης ήταν καθαρό και καινοτόμο, ένα μέρος όπου οι γονείς και τα παιδιά θα μπορούσαν να διασκεδάσουν μαζί σε βόλτες και αξιοθέατα, ανάμεσα στους χαρακτήρες της Disney στο "πιο ευτυχημένο μέρος της γης". Το σχέδιο χρησιμοποιήθηκε από το Roy Disney κατά τη διάρκεια αναζήτησης συμβολαίου με κάποιο τηλεοπτικό σταθμό. Εν τέλει κατάφερε να κλείσει μια συμφωνία με την ABC, βάσει της οποίας θα επενδύονταν 500.000 δολάρια στη Disneyland σε αντάλλαγμα για μια εβδομαδιαία τηλεοπτική σειρά. Παρόλα αυτά, το ποσό αυτό μαζί με τα προηγούμενα κέρδη των ταινιών δεν ήταν αρκετά για να καλύψουν το κόστος κατασκευής της Disneyland, η οποία χρειάστηκε περίπου ένα χρόνο για να κατασκευαστεί με κόστος 17 εκατομμυρίων δολαρίων. Ο Roy έκανε πολλές επισκέψεις στα κεντρικά γραφεία της Bank of America για να εξασφαλίσει περισσότερη χρηματοδότηση.¹⁵

Όλοι όσοι συμμετείχαν στην κατασκευή ήταν βασικά animators, με σπουδές αρχιτεκτονικής ή άλλων τεχνικών ειδικοτήτων. Αυτός είναι και ο λόγος που το πάρκο σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε σαν μια σκηνή. Αξιοποιήθηκαν πολλές επιμέρους τεχνικές των κινουμένων

σχεδίων. Ο Disney ονόμασε Imagineers όλους όσους συμμετείχαν στο σχεδιασμό και την κατασκευή. Σήμερα η ομάδα αυτή αποτελείται από 1.200 μέλη μεταξύ των οποίων και αρχιτέκτονες, μηχανικοί, κατασκευαστές και προγραμματιστές.¹⁶

Η πρώτη μέρα λειτουργίας του πάρκου, στις 17 Ιουλίου του 1955, θα μπορούσε να πει κανείς ότι δεν είχε και την μεγαλύτερη δυνατή επιτυχία. Νωρίτερα είχαν διανεμηθεί 6.000 προσκλήσεις για αυτή τη μέρα, ωστόσο, πολλές προσκλήσεις πλαστογραφήθηκαν και τελικά εμφανίστηκαν 28.000 επισκέπτες. Η Disneyland δεν ήταν προετοιμασμένη για ένα τέτοιου μεγέθους πλήθος: σε πολλά τρενάκια παρουσιάστηκαν βλάβες, το φαγητό εξαντλήθηκε, υπήρξαν διαρροές αερίου. Παρά τις δυσκολίες και τα προβλήματα όμως, η πλειοψηφία των επισκεπτών έδειξε ενθουσιασμό και το πάρκο θεωρήθηκε ως επιτυχημένο.

¹⁴ Dunlop Beth, 1996, σελ. 28,29

¹⁵ Schwartz Shelly, 2020

¹⁶ Dunlop Beth, 1996, σελ. 28





8. Ο Walt Disney επιβλέπει την κατασκευή της Disneyland, California, Μάιος 1955

Μετά τη Disneyland και την ομαλή της λειτουργία, σύμφωνα με τον Mannheim, φάνηκε να απασχολούν το Disney ζητήματα σχετικά με την πολεοδομία, τις μετακινήσεις και την ποιότητα ζωής στο αστικό περιβάλλον. Διάφορα ερωτήματα και ιδέες σχηματίστηκαν στο μυαλό του και συνέχισαν να γεννιούνται όταν άρχισε να ψάχνει ένα μέρος για ένα νέο, δεύτερο πάρκο. Επέλεξε την περιοχή της Florida. Η κίνηση αυτή ήταν αρχικά συμβολική, καθώς οι γονείς του είχαν παντρευτεί στην ευρύτερη περιοχή. Ήταν όμως και στρατηγική αφού αποτελούσε τη δεύτερη, μετά την California, πιο τουριστική περιοχή της Αμερικής. Ταυτόχρονα, αποτελούσε έναν «λευκό καμβά», όπως και το Anaheim, με εύκολη πρόσβαση μέσω βασικών οδικών αξόνων και μικρό ανταγωνισμό από γύρω αξιοθέατα.

Λόγω των περιορισμών που είχε στην περίπτωση της Disneyland σχετικά με την έκταση που μπορούσε να κάνει δική του, στην Florida φρόντισε να αποκτήσει ό,τι περισσότερο μπορούσε. Στη συνέχεια, ζήτησε άδεια από τις αρχές να δημιουργήσει μια νέα, δική του, περιφέρεια με το όνομα «Reedy Creek Improvement District». Έτσι πλέον είχε τον απόλυτο έλεγχο σε σχέση με τη χάραξη δρόμων, τους οικοδομικούς και πολεοδομικούς κανονισμούς, τις χρήσεις γης, καθώς και ό,τι έχει να κάνει με συστήματα ασφαλείας, υδροδότησης, ηλεκτροδότησης, αποχέτευσης και αποβλήτων. Έχοντας πλέον τόσο μεγάλο έλεγχο, ο Disney άρχισε να σκέφτεται και να βλέπει τον εαυτό του ως έναν πολεοδόμο.¹⁷

Λίγους μήνες πριν το θάνατό του στις 15 Δεκεμβρίου του 1966 λόγω καρκίνου, παρουσίασε τα σχέδια που είχε για το

λεγόμενο Experimental Prototype Community of Tomorrow (EPCOT), μια πειραματική πόλη – μηχανή που θα συνδύαζε μια πόλη με έναν τουριστικό προορισμό, με στόχο την επίλυση των προβλημάτων της αστικής κρίσης της εποχής. Ουσιαστικά, το νέο πάρκο προσπαθούσε να απαντήσει στα ερωτήματα και τις ιδέες που είχε ο Disney στο μυαλό του, όπως αναφέρει ο Mannheim στη διεξοδική του έρευνα. Μέσα στο σχεδιαστικό πρόγραμμα υπήρχαν ένα θεματικό πάρκο, ένα βιομηχανικό πάρκο, οικιστική περιοχή και ένα αεροδρόμιο, όλα συνδεδεμένα μέσω ενός υψηλών ταχυτήτων σιδηρόδρομο.¹⁸

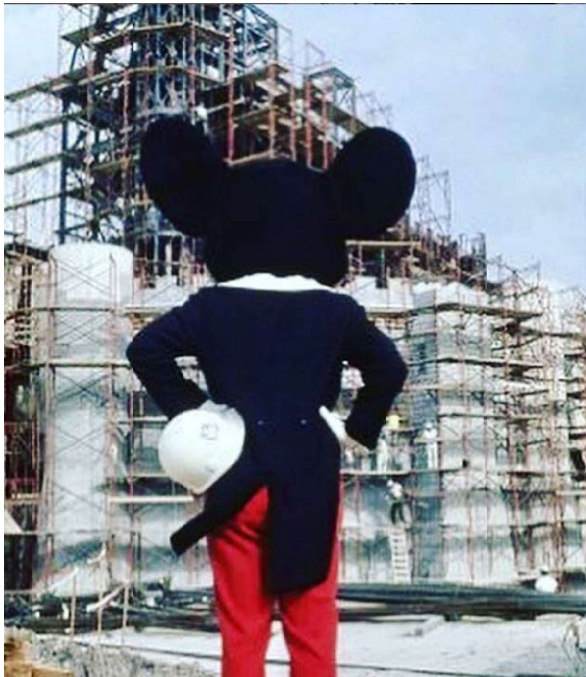
Ο θάνατος του Disney δεν άφησε όλα αυτά τα πλάνα να πραγματοποιηθούν. Η εταιρεία που άφησε πίσω του, ωστόσο, έθεσε σε προτεραιότητα και προχώρησε με την κατασκευή του πάρκου, του Magic Kingdom, στη Florida το οποίο άνοιξε τις πύλες του στο κοινό την 1^η Οκτωβρίου του 1971. Το μέγεθος του είναι σαφώς μεγαλύτερο της Disneyland με πιο εντυπωσιακά και επιβλητικά κτήρια. Το κεντρικό κάστρο αναπαριστά αυτό της Σταχτοπούτας, με το αντίστοιχο της Ωραιάς Κοιμημένης στην Καλιφόρνια να δείχνει μικρό, ίσως και φτωχό, μπροστά του.¹⁹

Μέχρι σήμερα έχουν προστεθεί πολλά σημαντικά τμήματα στο χώρο του πάρκου, όπως αυτά του Epcot, των Disney's Hollywood Studios και Disney's Animal Kingdom, 2 water park, 36 θεματικά ξενοδοχεία – θέρετρα (εκ των οποίων 9 δεν ανήκουν στην Disney), αρκετά γήπεδα golf, camping resort και άλλοι χώροι ψυχαγωγίας όπως το υπαίθριο εμπορικό κέντρο Disney Springs.

¹⁷ Dunlop Beth, 1996, σελ. 43 - 46

¹⁸ Mannheim Steve, 2002, σελ. 3 - 13

¹⁹ Dunlop Beth, 1996, σελ. 46 - 59



9. Ο Mickey Mouse επιβλέπει την κατασκευή της Disneyworld, Florida, 1971

Τη δεκαετία του '90 η εταιρεία της Disney σχεδίασε και δημιούργησε, με τη βοήθεια μιας ομάδας ανθρώπων²⁰, την κοινότητα Celebration στη Florida. Οι πρώτοι ένοικοι εμφανίστηκαν το 1996. Ο αριθμός των ατόμων στους οποίους αναφέρεται η Celebration είναι παρόμοιο με αυτό του αρχικού πλάνου του Disney για την EPCOT. Η τελευταία ωστόσο αποτελούσε ουσιαστικά μια πειραματική μορφή κοινότητας με άξονα την τεχνολογία και πάντα σε σύνδεση με την βιομηχανία της Αμερικής. Αντίθετα, η Celebration City που δημιουργήθηκε επρόκειτο για μια νέα γειτονιά, με την τεχνολογία να είναι μόνο ένα στοιχείο – παράγοντας, ανάμεσα σε άλλα, όπως η εκπαίδευση, η υγεία και η έννοια της κοινότητας, επομένως δε θα ήταν δόκιμο να πούμε πως αποτέλεσε την πραγματοποίηση του αρχικού οράματος. Στα όριά της συμπεριλαμβάνονται δημαρχείο, ταχυδρομείο, τράπεζα, χώροι γραφείων, χώροι διασκέδασης όπως σινεμά, ένα ξενοδοχείο και φυσικά κατοικίες προς πώληση. Γενικά, δεν προτιμούν όλοι τη διαμονή σε τέτοιου είδους οργανωμένες δομές, ωστόσο οι πωλήσεις στη συγκεκριμένη

έδειξαν ότι σίγουρα υπάρχει μια μερίδα ανθρώπων που ενδιαφέρεται. Σήμερα η πόλη αυτή προσελκύει αρκετούς τουρίστες, ως μια θεματοποιημένη πόλη, αναβίωση μιας παλιότερης εκδοχής.²¹

Τον Απρίλιο του 1983, άνοιξε στην Ιαπωνία η Disneyland Tokyo, τον Απρίλιο του 1992 η Disneyland Paris ή Eurodisney και το Σεπτέμβριο του 2005 η Disneyland στο Hong Kong. Τέλος, από τον Ιούνιο του 2016 το κοινό μπορεί να επισκεφθεί και τη Disneyland στη Σαγκάη.

Συνολικά, ο Walt Disney δημιούργησε και άφησε πίσω του μια πολύ μεγάλη «κληρονομιά» με μια εταιρεία που εξελίχθηκε σε κολοσσό. Από το θάνατό του και μέχρι σήμερα η εταιρεία της Disney, με περισσότερους από 200.000 υπαλλήλους, έχει συναντήσει μεγάλες επιτυχίες, συμπεριλαμβανομένων 22 βραβείων Όσκαρ, καθώς και πολλές άλλες αξιώσεις. Τα πάρκα της εταιρείας αποτελούν πασίγνωστους και εξαιρετικά δημοφιλείς προορισμούς διακοπών παγκοσμίως με διαρκή εξέλιξη.²²

²⁰ Στην ομάδα ανήκαν μεταξύ άλλων και οι Robert A. M. Stern, Charles Gwathmey, Robert Siegel, Andres Duany Elisabet Plater – Zyberk. Σημαντικό επίσης ρόλο στο σχεδιασμό έπαιξαν οι Skidmore και Owings & Merrill, ενώ οι Jaquelin Robertson και Stern συνέβαλαν στα τελικά σχέδια. Γνωστοί αρχιτέκτονες όπως ο

Robert Venturi, Denise Scott Brown, Philip Johnson, Cesar Pelli, William Rawl, Michael Graves, και Charles Moore επίσης συμμετείχαν στο έργο, με τον Wing Chao επικεφαλής.

²¹ Mannheim Steve, 2002, σελ. 127 - 140

²² Schwartz Shelly, 2020



Disneyland

Χωρική ανάλυση της δομής



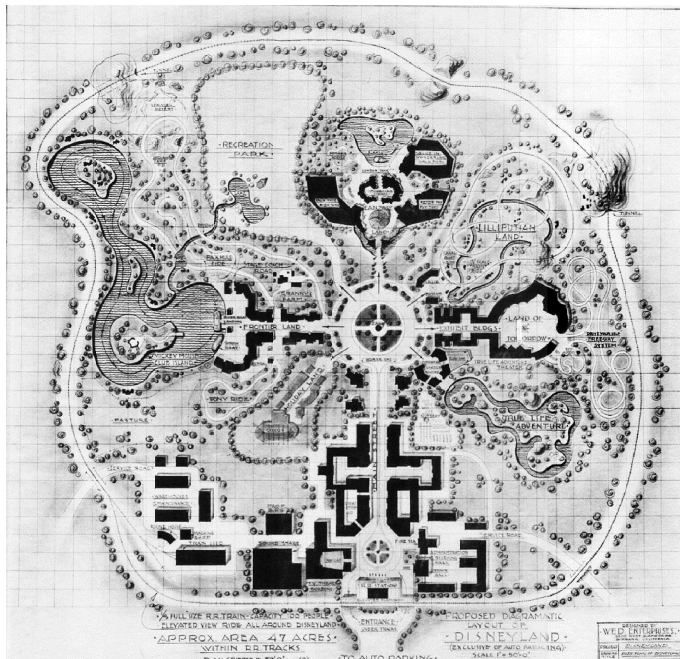
Αν για την παραγωγή ταινιών της Disney λέγεται πως όλα ξεκίνησαν από ένα ποντίκι, τότε για τα πάρκα της σίγουρα όλα ξεκίνησαν από ένα χάρτη.

Βλέποντας κανείς έναν από τους πολυάριθμους χάρτες που έχουν εκδοθεί για κάθε ένα από τα πάρκα της Disney, μπορεί εύκολα να διακρίνει τα βασικά στοιχεία σύνθεσής του. Η Main Street λειτουργεί ως χωνί το οποίο τραβά τους επισκέπτες και τους φέρνει κατευθείαν μέσα στο πάρκο. Το κάστρο αποτελεί το επίκεντρο στο τέλος του δρόμου, ενώ η κεντρική πλατεία είναι το «σταυροδρόμι» από το οποίο μπορεί κανείς να περιηγηθεί ανάμεσα στους διάφορους κόσμους του πάρκου. Αυτά τα στοιχεία φαίνεται να είναι τα κύρια από την αρχή σύλληψης της ιδέας.



10. Ο Walt Disney παρουσιάζει το σχέδιο της Disneyland του Peter Elleshaw, 1954





11. Γενική κάτοψη της Disneyland, Marvin Davis, 1953

Στο γενικό αυτό σχέδιο κάτοψης του Marvin Davis (1953), το οποίο διαφέρει από την πραγματική εικόνα του πάρκου που δημιουργήθηκε, απεικονίζεται ένας χώρος που προσπαθεί να μεταφέρει τον επισκέπτη εκτός της πραγματικότητας που έχει συνηθίσει μέσω των κόσμων που τον απαρτίζουν. Ταυτόχρονα όμως πολλά στοιχεία συμμετρίας και ορθοκανονικότητας τη θυμίζουν ακόμα σε μεγάλο βαθμό. Η δομή έτσι όπως έχει αναπτυχθεί είναι πολύ κοντά στη λογική που ακολουθούσαν οι κήποι αναψυχής μιας προηγούμενης εποχής. Η απουσία του κάστρου και άρα του κεντρικού σημείου ενδιαφέροντος είναι επίσης σημαντική, καθώς σε συνδυασμό με τις σχετικά μικρές διαστάσεις του κεντρικού δρόμου, δεν υπάρχει ουσιαστικά χώρος συνάντησης, ανάπτυξης συλλογικών δραστηριοτήτων.

Αμέσως μετά την κεντρική είσοδο συναντά κανείς τις βασικές υπηρεσίες μιας κοινής πόλης, όπως είναι το δημαρχείο με τα τμήματα υποδοχής και διαχείρισης, πυροσβεστικός σταθμός, το σημείο παροχής πρώτων βοηθειών, αλλά και οι αποθήκες και άλλοι χώροι σχετικοί με τη συντήρηση και διατήρηση του πάρκου. Κατά μήκος του άξονα του κεντρικού δρόμου, της Main Street, βρίσκονται εμπορικές χρήσεις, ενώ στο τέλος του τοποθετείται το κέντρο του πάρκου, ένας κυκλικός χώρος πρασίνου. Γύρω από αυτόν αναπτύσσονται ακτινωτά επτά δρόμοι που οδηγούν σε επτά διαφορετικούς κόσμους αντίστοιχα

[Holiday Land, Frontier Land, Recreation Park, Fantasy Land, Lilliputian Land, Land of Tomorrow, True Life Adventure]. Ο κάθε ένας από αυτούς φαίνεται να λειτουργεί ανεξάρτητα χωρίς συνδέσεις με τους γειτονικούς του.

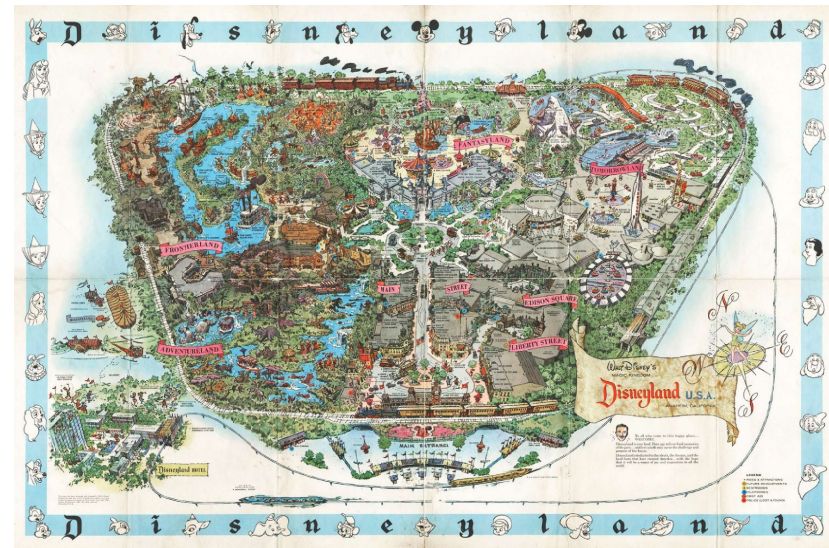
Περμετρικά ολόκληρου του πάρκου κινείται ένα τρένο χωρητικότητας εκατό ατόμων, μέσω του οποίου μπορεί κανείς να έχει μια συνολική εικόνα του χώρου. Υπάρχει επίσης πρόβλεψη για χώρο στάθμευσης πριν ακόμα κανείς φτάσει στο χώρο της κεντρικής εισόδου του πάρκου.

Μέσα από τους χάρτες των επόμενων ετών μπορεί κανείς να δει πώς όντως έγινε το πάρκο, αλλά και την εξέλιξη του με την πάροδο του χρόνου. Όπως φαίνεται το πάρκο αποτελεί μια κατά κύριο λόγο οργανική δομή, αν δεν συμπεριλάβουμε τον κεντρικό -και μοναδικό- άξονα της εισόδου και τη συνέχεια της, την Main Street. Στην αρχή του άξονα αυτού και κοντά στην είσοδο, όπως και το προσχέδιο του 1953, βρίσκονται οι υπηρεσίες του πάρκου και στη συνέχεια οι εμπορικές χρήσεις. Σε αντίθεση με το σχέδιο όμως του 1953, αναπτύσσονται πλέον λιγότερο «κανονικά» σχηματίζοντας πλατώματα και γωνίες, κρατώντας ταυτόχρονα τα όρια του δρόμου καθαρά. Με αυτό τον τρόπο δίνονται οι απαραίτητες διαστάσεις στους επισκέπτες ώστε να αξιοποιήσουν το χώρο για τις διάφορες δραστηριότητες αλλά χωρίς να χάνουν και το επίκεντρο της σύνθεσης, το κάστρο που διακρίνεται στο τέλος του άξονα.





12. Χάρτης του πάρκου της Disneyland, California, Sam McKim, 1958



13. Χάρτης του πάρκου της Disneyland, California, Sam McKim, 1962



14. Χάρτης του πάρκου της Disneyland, California, Collin Campbell, 1966



15. Χάρτης του πάρκου της Disneyland, California, Άγνωστος Δημιουργός, 1979



16 Χάρτης του πάρκου της Disneyworld, Florida, 2020



17. Χάρτης του πάρκου της Disneyland, Παρίσι, 2020



18. Χάρτης του πάρκου της Disneyland, Tokyo, 2020



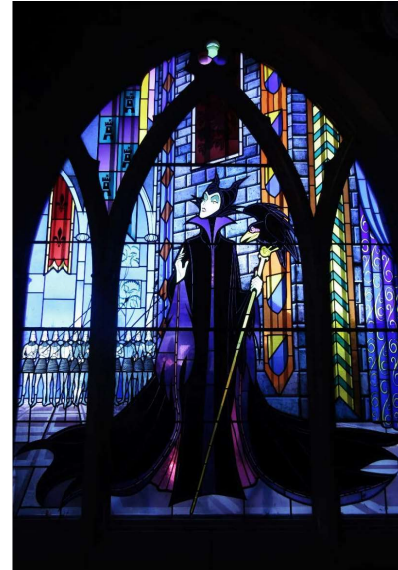
19. Χάρτης του πάρκου της Disneyland, Hong Kong, 2020

Τα έξι πάρκα της εταιρείας που υπάρχουν αυτή τη στιγμή ακολουθούν κατά βάση την ίδια λογική κάτοψης και οργάνωσης με κάποιες μικρές παραλλαγές. Το κεντρικό κάστρο, για παράδειγμα, μπορεί να ανήκει στην Ωραία Κοιμημένη στις περιπτώσεις των πάρκων της California και του Παρισιού, στη Σταχτοπούτα, στο Ορλάντο και στο Tokyo, ή και σε περισσότερες πριγκίπισσες από άλλα παραμύθια, όπως συμβαίνει στην Shanghai και στην ανακαινισμένη εκδοχή του Hong Kong. Όλα απαρτίζονται από τους διάφορους κόσμους που έχουν ήδη αναφερθεί με περισσότερα, λιγότερα, εν μέρει ή και εντελώς διαφορετικά αξιοθέατα, με τον ίδιο όμως πάντα χαρακτήρα. Όσον αφορά στις εκδηλώσεις και τα μουσικοχορευτικά ή άλλα δρώμενα, μπορεί κανείς να τα απολαύσει σε όλα τα πάρκα, με το θέμα αυτών πολλές φορές να διαφοροποιείται ανάλογα τον τόπο.





20. Το Κάστρο της Οραίας Κοιμημένης, Disneyland, Παρίσι, 2017



21. Vitraux του Κάστρου της Οραίας Κοιμημένης, Disneyland, Παρίσι

Το κάστρο αποτελεί κεντρικό αξιοθέατο τόσο εξωτερικά όσο και εσωτερικά. Εσωτερικά, μπορεί κανείς να «μεταμορφωθεί» μέσω κόμμωσης, μακιγιάζ, κοστούμων σε ό,τι επιθυμεί, από τα διάσημα ποντίκια Mickey και Minnie μέχρι πριγκίπισσες. Υπάρχει επιπλέον η δυνατότητα να γνωριστεί κανείς με διάφορες πριγκίπισσες, καθώς και να δευτηρήσει σε ένα εξαιρετικά κομψό εστιατόριο.

Το πιο εξωπραγματικό όμως στοιχείο στο κάστρο είναι η πολυτελής σουίτα αυτού στη Φλόριντα, που μπορεί να φιλοξενήσει έως 6 άτομα. Η διακόσμηση θυμίζει 17^ο αιώνα και έχει προσεχθεί κάθε τετραγωνικό εκατοστό του χώρου. Μωσαϊκά δάπεδα, γλυπτά διακοσμητικά στοιχεία και αμέτρητες άλλες λεπτομέρειες συνθέτουν ένα πλήρως εξοπλισμένο δωμάτιο. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός πως κανένας απλός επισκέπτης δεν έχει πρόσβαση σε αυτή τη σουίτα, εκτός αν κερδίσει την είσοδό του σε αυτή μέσω κλήρωσης. Για το διάστημα που η σουίτα δε χρησιμοποιείται από τυχερούς επισκέπτες, μπορεί να δοθεί σε κάποιον εξίσου τυχερό εργαζόμενο του πάρκου ή να φιλοξενηθεί διασημότητες.²³

Παράλληλα με όλα αυτά, το κάστρο είναι η είσοδος για τον κόσμο της φαντασίας -Fantasy Land-. Ο χώρος μπροστά από το κάστρο, η αυλή του παλατιού, λειτουργεί ως πλατεία -σταυροδρόμι με μέγεθος ικανό για να φιλοξενήσει δραστηριότητες και δρώμενα με μουσική και χορό για να τα παρακολουθήσει το μεγάλο κοινό των επισκεπτών.

²³ Askinasi R., 2019



22. Το Κάστρο της Ωραίας Κοιμωμένης, Disneyland, California

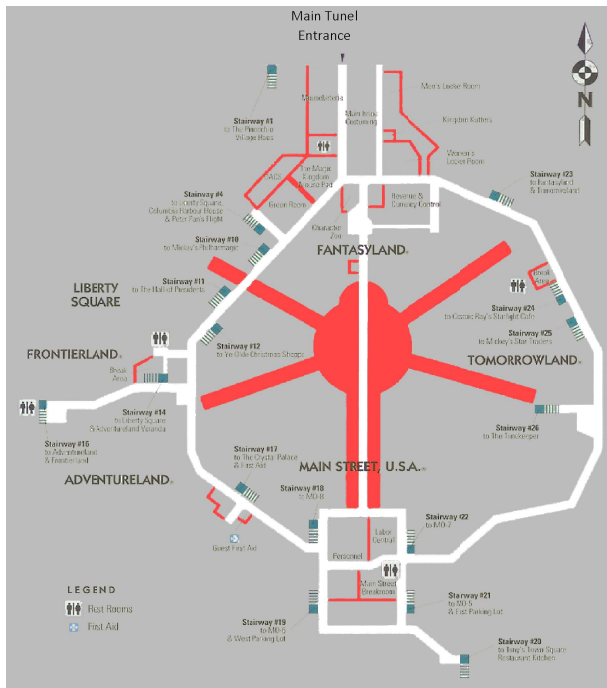


23. Το Κάστρο της Σταχτοπούτας, Disneyworld, Florida

Από το κεντρικό αυτό σημείο περνά κανείς στους διάφορους κόσμους που αναπτύσσονται ακτινωτά. Ο κάθε ένας έχει διαφορετικό, μοναδικό χαρακτήρα και ύφος. Τα όρια μεταξύ τους είναι αρκετά εμφανή, παράλληλα όμως υπάρχει ροή και επικοινωνία ανάμεσά τους, δεν είναι αποκομμένοι ή εντελώς ανεξάρτητοι.

Κάτι που δε γνωρίζει πολλούς κόσμους είναι η μυστική λέσχη και το αντίστοιχο μυστικό σαλόνι στα πάρκα στην Καλιφόρνια και στη Φλόριντα, το οποίο σχεδιάστηκε κατ' επιθυμία του ίδιου του Disney και χρησιμοποιούν μέχρι και σήμερα για τις συναντήσεις και τη διασκέδαση τους τα μέλη της, που αρχικά ήταν συνήθως αξιωματούχοι και διασημότητες. Η τοποθεσία του σαλονιού είναι στην New Orleans Square και η είσοδος πραγματοποιείται μέσω μιας φαινομενικά κοινής πόρτας με τον αριθμό 33. Μέσα υπάρχει ένα εστιατόριο διακοσμημένο με βάση τα γαλλικά πρότυπα του προηγούμενου αιώνα, με αντικες που συνέλεξε η ίδια η γυναίκα του Disney. Επιπλέον υπάρχουν έργα τέχνης και αυθεντικά αντικείμενα που χρησιμοποιήθηκαν στις ταινίες της Disney. Σήμερα πλέον λέγεται πως τα μέλη της μυστικής λέσχης είναι περίπου 500 σε ολόκληρο τον κόσμο. Για να μπει κάποιος θα πρέπει να υποβάλει αίτηση και όταν και αν φτάσει στην κορυφή αυτής της λίστας θα πρέπει να πληρώσει απευθείας 25.000 δολάρια και στη συνέχεια 10.000 ετησίως.²⁴

²⁴ Askinasi R., 2019



24. Χάρτης του υπόγειου δικτύου «Utilities», Disneyworld, Florida

Εξαιρετικά εντυπωσιακή είναι η ύπαρξη ενός ολόκληρου δικτύου που αναπτύσσεται κάτω από την επιφάνεια του πάρκου και εξυπηρετεί τις λειτουργικές του ανάγκες χωρίς να γίνονται αντιληπτές από τους επισκέπτες. Ο υπόγειος αυτός κόσμος δεν υπήρξε από την αρχή στα πλάνα του Disney για το πάρκο και άρα ούτε και στην Disneyland στην Καλιφόρνια. Λέγεται πως καθώς μια μέρα ο Disney περπατούσε στην Tomorrowland, είδε έναν καουμπούι ο οποίος πήγαινε προς το πόστο του στην Frontierland. Η εικόνα αυτή του φάνηκε εντελώς αταίριαστη και καταστροφική για την εμπειρία ενός επισκέπτη. Έτσι, γεννήθηκε η ιδέα του υπόγειου δικτύου, Utilidors όπως ονομάστηκε, και εφαρμόστηκε στην Disneyworld στη Φλόριδα.

Το δίκτυο αυτό καλύπτει περίπου 36.420 τ.μ. και εκτείνεται σχεδόν σε όλο το πάρκο. Μικρές εξαιρέσεις αποτελούν κάποιες περιοχές που προστέθηκαν αργότερα, καθώς το δίκτυο ήταν από τα πρώτα στοιχεία του πάρκου που κατασκευάστηκαν. Στην πραγματικότητα η ανάπτυξη του δεν έγινε υπόγεια, αλλά στο επίπεδο του φυσικού εδάφους. Μια υπόγεια κατασκευή θα αποτελούσε μεγάλο πρόβλημα δεδομένου του υδροφόρου ορίζοντα του Ορλάντο. Το χρώμα που χρησιμοποιήθηκε για την κάλυψη των utilidors είχε ανασκαφεί για την κατασκευή της τεχνητής λίμνης μπροστά από το πάρκο.

Με αυτόν τον τρόπο πολλές λειτουργίες είναι κρυφές από τους επισκέπτες. Οι εργαζόμενοι του πάρκου μπορούν να μετακινούνται στο χώρο εργασίας τους χωρίς να γίνονται αντιληπτοί ή να χάνουν από κόσμους παράταιρους του ρόλου τους. Καμαρίνια, βοηθητικοί χώροι μακιγιάζ και

κόμμωσης και αποθηκευτικοί χώροι για τα προσωπικά αντικείμενα του προσωπικού εξυπηρετούν τις επαγγελματικές του ανάγκες. Επιπλέον, σε περίπτωση που οι εργαζόμενοι έχουν διάλειμμα μπορούν να βρουν χώρους ξεκούρασης καθώς και δύο καφετέριες, μία κάτω από την Fantasyland και μία κάτω από την Adventureland. Σημαντικό είναι και το Character Zoo, όπως ονομάζεται, το βεστιάριο με τα εκατομμύρια κοστούμια και αξεσουάρ των χαρακτήρων που ζωντανεύουν καθημερινά στο πάρκο και βρίσκεται επίσης ακριβώς κάτω από τη Fantasyland.²⁵

Παράλληλα με όλες αυτές τις χρήσεις, οι υπόγειοι διάδρομοι φιλοξενούν κι άλλες λειτουργίες, όπως είναι η ανατροφοδότηση όλων των καταστημάτων, οι κουζίνες των χώρων εστίασης, τα συστήματα ασφαλείας και αυτά της συγκομιδής και συμπίεσης των απορριμμάτων. Ακόμα, εκεί είναι εγκατεστημένα όλα τα ηλεκτρολογικά, υδραυλικά, μηχανολογικά και όποια άλλα συστήματα είναι απαραίτητα. Η μετακίνηση σε όλο το δίκτυο γίνεται μέσω ηλεκτρικών οχημάτων, γνωστών ως «Pargos», για να εξασφαλιστεί η ελάχιστη δυνατή ρύπανση.²⁶

Η ύπαρξη αυτού του δικτύου ουσιαστικά υποστηρίζει όλη την «πραγματικότητα» που αναπτύσσεται στο ανώτερο επίπεδο και προορίζεται για τους επισκέπτες. Δείχνει πως μια πόλη, ακόμα κι όταν δεν πρόκειται για κανονική, δεν μπορεί να αποτρέψει την ύπαρξη όλων αυτών των ρυπαρών ή μη αισθητικών λειτουργιών, όσο κι αν αυτό θα ήταν επιθυμητό. Το ότι είναι αθέατες και κρυφές δε σημαίνει πως έχει βρεθεί κάποια λύση παράκαμψής τους και δεν υπάρχουν.

²⁵ Sim N., 2014
Cabe I., 2012

²⁶ Sim N., 2014
Cabe I., 2012





25. Εσωτερικό του υπογείου δικτύου «Utilities»



26. Εσωτερικό του υπογείου δικτύου «Utilities»



27. Παρέλαση, Disneyland, Παρίσι, 2017



28. Πρωτοχρονιά 2020, Disneyland, California

Ο Walt Disney και όλη του η ομάδα έφεραν τον κόσμο σε επαφή με έναν πρωτόγνωρο τρόπο διασκέδασης για ολόκληρη την οικογένεια. Από την πρώτη μέρα λειτουργίας της, στις 17 Ιουλίου του 1955, μέχρι και σήμερα η Disneyland δεν έχει παραμείνει ίδια, γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη, πολλές ανακαλύψεις και μετασχηματισμοί. Μια πολυποικύλη σειρά από νέες δραστηριότητες και αξιοθέατα προστέθηκαν, ενώ ταυτόχρονα μερικά άλλα παιχνίδια, τόποι και καταστήματα πέρασαν στην ιστορία των πάρκων.

Οι προσθήκες που έγιναν τόσο στα παιχνίδια όσο και στις παραστάσεις και τα σόου του πάρκου μέχρι σήμερα πάντα

προσαρμόζονται στα νέα δεδομένα της τεχνολογίας καθώς και στα σενάρια των νέων ταινιών και παραγωγών της εταιρείας. Ταυτόχρονα, τα αξιοθέατα που κρατούν σταθερά τη θέση τους στο χάρτη του πάρκου, αναβαθμίζονται στον τρόπο λειτουργίας τους και ψυχαγωγίας του κοινού. Ένα παράδειγμα αυτού είναι το Στοιχειωμένο σπίτι. Παλιότερα οι ρόλοι των φαντασμάτων και των υπόλοιπων φιγούρων τους ενσαρκίωνταν από ηθοποιούς, ενώ τώρα η πλειοψηφία αυτών αποτελεί 3D απεικονίσεις και ολογράμματα.

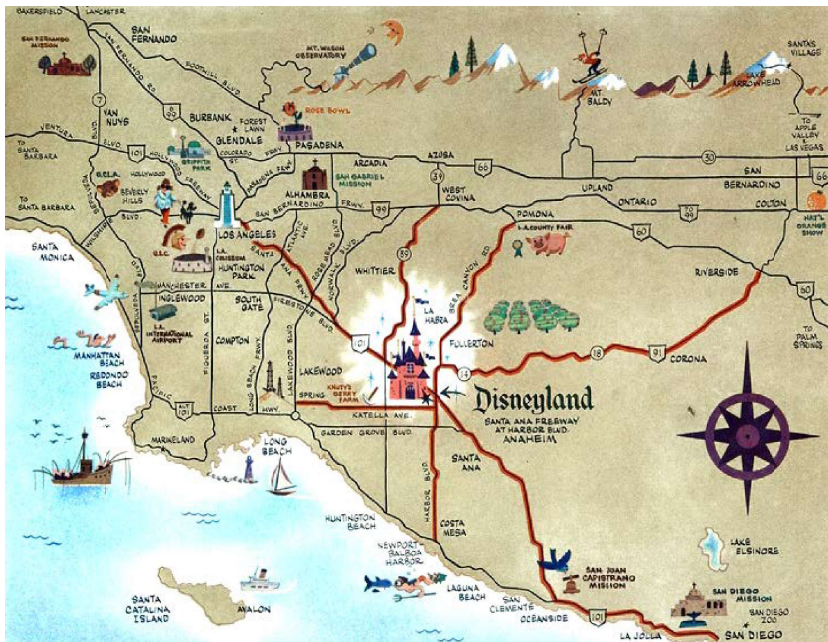
Η εξέλιξη της τεχνολογίας φαίνεται πολύ έντονα στη μεγάλη παρέλαση που λαμβάνει χώρα στον κεντρικό δρόμο του πάρκου καθημερινά και στο θεαματικό κλείσιμο της ημέρας με τα πυροτεχνήματα στο κάστρο. Τα άρματα της παρέλασης είναι πλέον πολύ πιο εντυπωσιακά και μεγάλα. Τα πυροτεχνήματα συνοδεύονται από ένα μεγάλο σόου από φώτα και προβολές με σκηνές από κλασικές παλιές και νέες ταινίες πάνω στο ίδιο το κάστρο.

Παρόλη βέβαια την εξέλιξη που παρατηρείται, τα «κλασικά» στοιχεία όπως είναι τα πυροτεχνήματα ή οι φιγούρες του Μίκυ και της Μίνυ παραμένουν σταθερά. Το ίδιο ισχύει και για τη δομή με το βασικό κεντρικό άξονα της Main Street, το κέντρο του κάστρου και τους ακτινωτά αναπτυσσόμενους γύρω από αυτό κόσμους. Αυτή η διατήρηση συμβαίνει πιθανώς γιατί το πάρκο αναφέρεται σε ολόκληρη την οικογένεια και άρα όχι μόνο στους μικρούς επισκέπτες, αλλά και στους μεγαλύτερους. Τα στοιχεία αυτά λοιπόν αποτελούν μέρος των αναμνήσεων των τελευταίων και προκαλούν μια νοσταλγία για την παιδική ηλικία τους. Επαναφέρουν ρομαντικά εικόνες και στιγμές του παρελθόντος δίνοντας την αίσθηση πως μπορεί κανείς να τις ξαναζήσει μόνο μέσα σε αυτόν τον μαγικό κόσμο.



Disneyland

Μέσα και τεχνικές «απόδρασης»



29. Χάρτης California

Κύριο μέλημα του Disney ήταν η ικανοποίηση των επισκεπτών του πάρκου του. Η επιτυχία της εταιρείας του και των θεματικών πάρκων ήταν σε μεγάλο βαθμό συνδεδεμένη με την συνεχή ικανότητά τους όχι μόνο να καλύπτουν αλλά και να υπερβαίνουν τις προσδοκίες των επισκεπτών.²⁷ Η είσοδος στην Disneyland, συνεπάγεται την είσοδο σε έναν άλλον κόσμο. Για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο χρησιμοποιήθηκαν και εξακολουθούν μέχρι και σήμερα να αξιοποιούνται τεχνικές μέσω των οποίων το περιβάλλον και ο «έξω κόσμος» φαντάζουν κάτι μακρινό και ξένο.

το πάρκο ως «μη τόπος»

Τα πάρκα της Disney καθώς και ακόμα μερικές κατηγορίες χώρων, κυρίως κίνησης ή μετάβασης, εφήμερης στάσης, όπως είναι -κατά τον Auge- εθνικές οδοί, αεροδρόμια, εμπορικά κέντρα κλπ. μπορούν να χαρακτηριστούν ως «μη τόποι». Οι όροι τόπος και «μη τόπος» είναι αλληλένδετοι, με τον δεύτερο να ορίζεται σαν αναιρέση του πρώτου. Πιο συγκεκριμένα ως μη τόπος χαρακτηρίζεται ο χώρος στον οποίο η ταυτότητα του ατόμου, η σχέση του με το περιβάλλον και η ιστορία του χώρου δεν είναι συμβολοποιημένες, άρα ούτε άμεσα αντιληπτές.

Η θεωρία του Auge ενισχύεται από το γεγονός ύπαρξης εξί διαφορετικών αλλά και ταυτόχρονα ιδίων πάρκων της Disney, γνωστά όλα και το καθένα ξεχωριστά, ως «το πιο χαρούμενο μέρος στη γη». Τα κοινά στοιχεία που παρουσιάζονται είναι αναρίθμητα, κάνοντας το εξαιρετικά

δύσκολο να καταλάβει κανείς ακόμα και σε ποια ήπειρο μπορεί να βρίσκεται το κάθε ένα –ειδικά για κάποιον που είναι επισκέπτης για πρώτη φορά.

Την ίδια στιγμή βέβαια το κάθε ένα χαρακτηρίζεται από κάποιες λεπτομέρειες και διαφοροποιήσεις που το κάνουν μοναδικό, χωρίς όμως και να το τοποθετούν συγκεκριμένα πάνω στον παγκόσμιο χάρτη.

αποκοπή από τον πραγματικό κόσμο

Όπως φαίνεται και στην εικόνα του χάρτη, η περιοχή που έχει τοποθετηθεί η Disneyland της California απέχει αρκετά από το αστικό κέντρο και ουσιαστικά σχηματίζει μια δική της ενότητα. Το ίδιο ισχύει και για τα υπόλοιπα πάρκα της Disney.

Αφού περάσει κανείς τις πόρτες του πάρκου, το πραγματικό είναι αυτό το φτιαχτό, τεχνητό περιβάλλον, που βλέπει, αγγίζει και αισθάνεται. Τεράστιοι τοίχοι σε συνδυασμό με κανονισμούς που υπαγορεύουν δόμηση χαμηλού ύψους εξασφαλίζουν καθαρό ορίζοντα, χωρίς ίχνη των γύρω περιοχών. Η αυστηρά καθορισμένη είσοδος στο χώρο του πάρκου και οι έλεγχοι που τη συνοδεύουν καθιστούν δύσκολη την επαναλαμβανόμενη έξοδο και είσοδο στο πάρκο κατά τη διάρκεια μιας μέρας. Οι επισκέπτες είναι επομένως «αναγκασμένοι» να αφήσουν εντελώς πίσω τους τον πραγματικό κόσμο με όλες τους τις ανάγκες τους να μπορούν να καλυφθούν εντός των ορίων του απτού ονείρου που έχει δημιουργήσει η Disney.²⁸



²⁷ Borrie William T., 1999, σελ. 71

²⁸ Borrie William T., 1999, σελ. 72





30. Main Street, Disneyland, California

κλίμακα και αναλογίες

Κάθε κτήριο του πάρκου έχει περάσει από μια διαδικασία μελέτης και σχεδιασμού ειδική για τη συγκεκριμένη περίπτωση. Έχει χρησιμοποιηθεί μια τεχνική, αρκετά συχνή και διαδεδομένη στο χώρο της σκηνογραφίας. Πρόκειται για μια οπτική ψευδαίσθηση μέσω της οποίας ένα αντικείμενο μπορεί να φαίνεται πιο μακριά ή κοντά απ' ό,τι είναι στην πραγματικότητα. Με βάση αυτό λοιπόν, τα ψηλά κτήρια της Main Street παρουσιάζουν μια μικρή μείωση μεγέθους υπό κλίμακα. Ο πρώτος όροφος αποτελεί τα 9/10 του πραγματικού, ο δεύτερος όροφος τα 7/8 και ο τρίτος τα 5/8. Ακολουθώντας την ίδια λογική, το κάστρο, η ατμομηχανή και το ποταμόπλοιο είναι μικρότερες εκδοχές των αντίστοιχων αληθινών.

Ταυτόχρονα, οι ασητηρές γωνίες των 90 μοιρών απουσιάζουν σε μεγάλο βαθμό. Στα σταυροδρόμια και στις γωνίες και ακμές των κτηρίων έχουν αντικατασταθεί στην πλειοψηφία τους από πιο στρογγυλεμένες γωνίες. Έτσι προκύπτει μια αίσθηση ευκαμψίας και, κατά συνέπεια, ασφάλειας και άνεσης.

προοπτική και οπτικές φυγές

Η έντονη προοπτική και οι οπτικές φυγές παίζουν εξίσου μεγάλο ρόλο. Ο κεντρικός δρόμος μέσω του οποίου οι επισκέπτες διανέμονται στους διάφορους κόσμους της Disneyland, καθράρει το κάστρο με τρόπο τέτοιο ώστε να φαίνεται μεγαλύτερο, πιο επιβλητικό απ' ό,τι είναι στην πραγματικότητα. Το κάστρο αποτελεί σήμα κατατεθέν της Disneyland και σημείο αναφοράς. Μπορεί κανείς να γνωρίζει ακριβώς που βρίσκεται μέσα στο πάρκο, αρκεί να κοιτάξει γύρω του για να εντοπίσει μια κορυφή ενός πύργου ή ένα τμήμα του περιμετρικού τείχους του κάστρου.²⁹ Για να χαθεί κάποιος μέσα σε αυτόν τον κόσμο είναι πραγματικά δύσκολο, εκτός αν το επιδιώξει.³⁰

Disneyland is going to be a place where you can't get lost or tired, unless you want to.

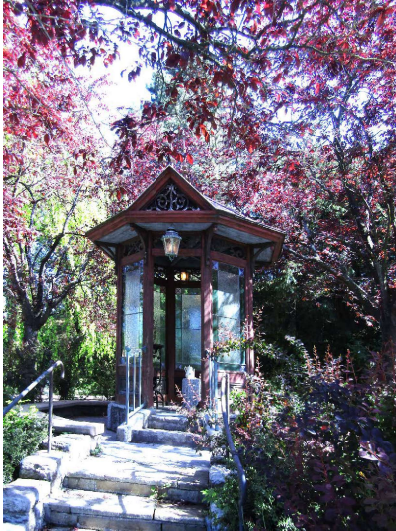
_Walt Disney

Σε κάθε επιμέρους κόσμο του πάρκου υπάρχει ένα κεντρικό στοιχείο, ένα σημείο αναφοράς, αντίστοιχο του ρόλου του κάστρου. Η χωροθέτηση αυτών έχει γίνει μετά από προσεκτική μελέτη, αφού είναι τοποθετημένα έτσι ώστε να είναι εμφανή μόνο από τη Main Street ή μέσα από τον κόσμο στον οποίο ανήκουν και να μη συγχέονται με στοιχεία άλλων γειτονικών.

²⁹ Goldberger Paul, 1972

³⁰ Dunlop Beth, 1996. σελ. 29





32. Περίπτερο ξεκούρασης στη διαδρομή προς το Στοχειωμένο Σπίτι, Disneyland, Παρίσι



31. Εξοπλισμός και εργαλεία των υπαλλήλων του ορυχείου στη διαδρομή προς το Big Thunder Mountain, Disneyland, Παρίσι



33. Τραπέζι με σκεύη μαγειρικής και τρόφιμα στη διαδρομή προς το βράχο των Πειρατών, Disneyland, Παρίσι

μεταβάσεις και χώροι αναμονής

Όλες οι μεταβάσεις από και προς τις διάφορες δραστηριότητες καθώς και αυτές μεταξύ των κόσμων είναι μελετημένες σε εξαιρετική λεπτομέρεια. Το ίδιο ισχύει και για τους χώρους αναμονής για την είσοδο σε κάποιο αξιοθέατο. Για παράδειγμα, όσο περιμένει κανείς στην ουρά για το στοιχειωμένο σπίτι, περιπλανάται στην αυλή του. Εκεί μπορεί να δει από μικρά περίπτερα ξεκούρασης της εποχής μέχρι και ένα νεκροταφείο μέσα στο οποίο πάνω στις ταφόπλακες, αντί για ονόματα, αναγράφονται αστεία ποιήματα.³¹ Στον αντίστοιχο χώρο του μικρού τρένου του ορυχείου, Big Thunder Mountain, ο επισκέπτης περιβάλλεται από «τυχαία» τοποθετημένα ή «ξεχασμένα» προσωπικά αντικείμενα και εργαλεία των εργαζομένων του ορυχείου, ενώ στο βράχο των πειρατών βρίσκεται ένα τραπέζι με σκεύη μαγειρικής και τρόφιμα άτακτα αφημένα.

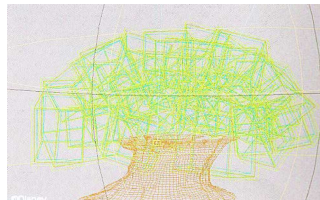
³¹ Dunlop Beth, 1996. σελ. 41



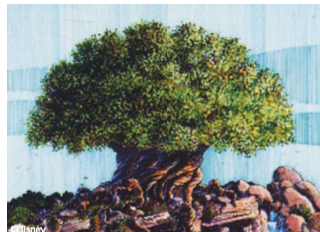
38. Είσοδος στην Disneyland, Παρίσι



36. Disneyland, Παρίσι



34. Σχέδιο μελέτης για το Δέντρο της Ζωής



37. Σχέδιο μελέτης για το Δέντρο της Ζωής



35. Το Δέντρο της Ζωής

τεχνητή φύση

Η επιλογή της φύτευσης έχει γίνει με ιδιαίτερη προσοχή για κάθε σημείο του πάρκου ξεχωριστά, ανάλογα με το χρόνο και τον τόπο που απεικονίζει ο κάθε κόσμος. Καθώς όμως πρόκειται για κάτι ζωντανό, συνεχώς εξελισσόμενο, η Disney συνεχίζει να μεριμνά καθημερινά για τη συντήρηση και διατήρηση των «σκηνικών».

Εξαιρετικής σημασίας είναι η κλίμακα και η ενσωμάτωση του επισκέπτη στο περιβάλλον του πάρκου και των αναπαραστάσεων που γίνονται στους διάφορους κόσμους του. Σε καμία περίπτωση δεν υπάρχει ίχνος γήρανης ή αρρώστιας στην «τεχνητή φύση» της Disneyland. Έτσι, χρησιμοποιούνται διάφορα χημικά στοιχεία ώστε να καθυστερείται η ανάπτυξη των φυτών για να συμβαδίζουν με το γύρω περιβάλλον τους, καθώς και για την αποφυγή μόλυνσης τους από κάποια αρρώστια, ζουζούνια ή ζιζάνια. Πολλά δέντρα έχουν τις ρίζες τους περιορισμένες μέσα σε θαμμένα δοχεία κάτω από το έδαφος ώστε να εξασφαλίζεται η ανάπτυξη τους μέχρι ένα συγκεκριμένο σημείο.³² Όταν κάποια στιγμή κάποιο δέντρο ή άλλο φυτό δεν εντάσσεται πλέον στη θεματική, αφαιρείται και αντικαθίσταται όταν το πάρκο είναι μη επισκέψιμο.

Άλλες ουσίες και ορμόνες χρησιμοποιούνται για να εξασφαλιστεί η ανθοφορία ή τα έντονα χρώματα ανεξάρτητα της εποχής. Τα διάφορα οικοσυστήματα που συντάσσονται ανά τους κόσμους της Disney εμπλουτίζονται με στοιχεία από άλλα, ώστε να αποφευχθεί οποιαδήποτε μονοτονία χρωμάτων.³³ Συνολικά στο πάρκο της California

έχουν τοποθετηθεί πάνω από 800 διαφορετικά είδη φυτών σε όλη την έκταση του πάρκου, με το 90% αυτών να μην είναι εγχώρια. Ετησίως φυτεύονται πάνω από ένα εκατομμύριο φυτά με διάρκεια ζωής ενός χρόνου.³⁴

Ταυτόχρονα με την τόσο μεγάλη προσπάθεια απεικόνισης του πραγματικού, με τις παραλλήλεις ή τροποποιήσεις που ήδη αναφέρθηκαν, η φύτευση χρησιμοποιείται και για την διακόσμηση του πάρκου. Ανάλογα με την εποχή οι εργαζόμενοι διαμορφώνουν θάμνους και λουλούδια έτσι ώστε να σχηματοποιούν μορφές γνωστών χαρακτήρων της Disney.

Ιδιαίτερη κατασκευή είναι αυτή του «δέντρου της ζωής» στην Disneyworld στη Φλόριντα, όπου ως βάση έχει χρησιμοποιηθεί μια εξέδρα άντλησης πετρελαίου, πράγμα αρκετά οξύμωρο. Αυτή η επιλογή οφείλεται στην επιθυμία δημιουργίας ενός γλυπτού που όχι μόνο θα μοιάζει με δέντρο, αλλά θα συμπεριφέρεται και ως τέτοιο. Θα πρέπει δηλαδή να κάμπτεται, να κινείται με τη ροή των ανέμων και ταυτόχρονα να αντέχει τους τυφώνες της περιοχής της Φλόριντα. Στη βάση του, αντί για ρίζες φιλοξενεί ένα θέατρο 430 θέσεων. Η ιδέα για την χρήση της συγκεκριμένης κατασκευής προήλθε, όπως λέγεται, από έναν από τους μηχανικούς του πάρκου, ενώ παρακολουθούσε ένα ντοκιμαντέρ σχετικά με ανοιχτές γεωτρήσεις. Συνειδητοποίησε πως η μορφή της πλατφόρμας είχε την επιθυμητή γεωμετρία: ανοιχτή βάση, ικανή να φιλοξενήσει ένα θέατρο, στενό κέντρο που θα αντιστοιχούσε στον κορμό και μια ανοιχτή κορυφή που θα μπορούσε να υποστηρίξει ευέλικτα κλαδιά. Εν τέλει, το γλυπτό του δέντρου που

³² Mannheim Steve, 2002, σελ. 85

³³ Borrie William T., 1999, σελ. 73

³⁴ Mannheim Steve, 2002, σελ. 84



πραγματοποιήθηκε έχει ύψος 14 ορόφων και πλάτος 15 μέτρων.³⁵ Αυτό το τεράστιο μεγέθους δέντρο προκύπτει από το εξαιρετικά επιτυχή συνδυασμό της αρχιτεκτονικής του εντυπωσιασμού και της τεχνολογίας με τη λογική της ψευδαίσθησης.

Οι παρεμβάσεις δεν περιορίζονται βέβαια στη φύτευση, αλλά επεκτείνονται και στο ζωικό βασίλειο. Τα περισσότερα που συναντά κανείς στο πάρκο είναι πολύ προσεγμένα και καθαρά. Ταυτόχρονα, είναι εξαφανισμένο οποιοδήποτε ζώο θεωρείται μη θεμιτό σε ένα αστικό περιβάλλον, όπως είναι τα ζυψάκια ή τα τρωκτικά.

Έτσι, τελικά δημιουργείται ένα περιβάλλον εντελώς προσαρμοσμένο στην κανονικότητα και στον πλήρως απομακρυσμένο από τη φύση άνθρωπο. Παρουσιάζεται μια αρμονική εικόνα της φύσης που βέβαια μόνο αρμονική δεν είναι. Πρόκειται ουσιαστικά για μια παραποιημένη, ωραιοποιημένη εκδοχή της πραγματικής με στόχο να είναι όσο πιο ελκυστική στις αισθήσεις του επισκέπτη.

ασφάλεια

Σε ένα πάρκο τέτοιων διαστάσεων και χαρακτήρα είναι αναμενόμενο να υπάρχουν ειδικοί κανόνες για την ασφάλεια τόσο των επισκεπτών, όσο και των εργαζομένων. Αρχικά, για να εισέλθει κανείς στο χώρο του πάρκου περνά από μια διαδικασία σωματικού ελέγχου. Υπάρχουν αρκετά εκτενείς λίστες με τα αντικείμενα και τις ενέργειες που απαγορεύονται, καθώς και ιδιαίτεροι κανόνες σχετικά με το κάπνισμα, την επίβλεψη των παιδιών. Σε κάθε τρενάκι ή άλλο παιχνίδι υπάρχουν επιπλέον κανόνες ασφαλείας. Ανάλογα τη φύση του κάθε αξιοθέατου μπορεί να απαγορεύεται η είσοδος σε άτομα που πάσχουν από κάποια καρδιακή, παραδείγματος χάρη, ασθένεια ή δεν έχουν κάποιο συγκεκριμένο ύψος ή ηλικία.

Ακόμα και σε ένα τέτοιο περιβάλλον όμως, που όλα είναι προγραμματισμένα και ελεγχόμενα με άξονα μια μορφή κανονικότητας, τα ατυχήματα δεν είναι κάτι το σπάνιο. Διάφορα ατυχήματα, από τραυματισμούς μέχρι και θανάτους, έχουν συμβεί ανά τα χρόνια. Οι κύριες αιτίες συνοψίζονται σε:

- αμέλεια από μέρους του επισκέπτη εξαιτίας άρνησης τήρησης συγκεκριμένων οδηγιών ασφάλειας βημάτων ή σκόπησης πρόθεσης παραβίασης των κανόνων του πάρκου.
- αποτέλεσμα γνωστών ή άγνωστων ζητημάτων υγείας του επισκέπτη.
- αμέλεια εκ μέρους του πάρκου, είτε από τον χειριστή είτε από τη συντήρηση, που συνήθως οδηγεί τη διοίκηση του πάρκου στη λήψη πρόσθετων μέτρων ασφαλείας.
- γενικό ατύχημα (π.χ. ολίσθηση και πτώση) εξαιτίας τυχαίου συμβάντος.

Βάσει των ερευνών που έχουν πραγματοποιηθεί ορισμένα περιστατικά που σχετίζονται με τους επισκέπτες οφείλονται όντως σε λάθος της Disney, η πλειονότητα όμως των περιστατικών οφείλεται σε αμέλεια από την πλευρά των επισκεπτών.³⁶

Κάτι που απασχολεί ιδιαίτερα τους επισκέπτες του πάρκου που είναι γονείς ή συνοδοί ανηλικών είναι η ασφάλειά τους και η εγγύηση πως ακόμα κι αν για κάποιο λόγο χαθούν / χωριστούν μέσα στο χώρο του πάρκου, υπάρχει προβλεψιμότητα και κάποιο αντίστοιχο πρωτόκολλο που ακολουθείται. Ένα πάρκο και κυρίως μια εταιρεία τέτοιου μεγέθους δε θα μπορούσε ποτέ να παραλείψει ένα τέτοιο σχέδιο αντιμετώπισης της περίπτωσης αυτής. Τη στιγμή που δηλώνεται το γεγονός, ελέγχονται με μεγάλη προσοχή οι έξοδοι (μία ή δύο ανάλογα το πάρκο στο οποίο αναφερόμαστε) για επισκέπτες που αποχωρούν συνοδεύοντας παιδιά. Ταυτόχρονα, όλο το προσωπικό είναι ειδικά εκπαιδευμένο και πάντα έτοιμο να εντοπίσει τα παιδιά που κυκλοφορούν χωρίς συνοδεία στους χώρους του πάρκου. Για την διασφάλιση της ηρεμίας των επισκεπτών δε γίνεται ποτέ αναφορά σε «χαμένο παιδί» αλλά σε «χαμένο γονέα». Η μουσική που υπό φυσιολογικές συνθήκες ακούγεται ασταμάτητα σε όλη την έκταση του πάρκου, σταματά ώστε να δοθεί περισσότερη προσοχή σε πιθανές ανακοινώσεις. Με λεπτές και προσεκτικές κινήσεις ωθούν τα χαμένα παιδιά να μεταβούν στον ειδικά σχεδιασμένο σταθμό αναμονής. Εκεί μπορούν να παίξουν με διάφορα παιχνίδια, να διαβάσουν βιβλία ή να δουν τηλεόραση σε ένα ήσυχο και όχι ιδιαίτερα μεγάλο χώρο, μέχρι να έρθουν να τα παραλάβουν οι δικοί τους.

Τέτοια περιστατικά είναι πολύ συχνά. Κατά τη διάρκεια των καλοκαιρινών μηνών, περίοδο αιχμής για το πάρκο, περνούν από το σταθμό αναμονής τουλάχιστον 30 παιδιά καθημερινά, ενώ την 4η του Ιουλίου -ίσως η ημέρα με την υψηλότερη κινητικότητα στη Disneyland- μπορεί ο αριθμός να φτάσει τα 200 παιδιά. Πολλοί γονείς νιώθουν ενοχές και ντροπή για την ανευθυνότητά τους. Υπάλληλοι της Disney ωστόσο, έχοντας αντιμετωπίσει πληθώρα τέτοιων καταστάσεων, παραμένουν ψύχραιμοι και θεωρούν πως ο ενθουσιασμός που προκαλεί το πάρκο, το μέγεθος του και τα μεγάλα πλήθη επισκεπτών δεν είναι δύσκολο να αποπροσανατολίσουν μικρούς και μεγάλους και τελικά να χωριστούν. Η επίλυση του προβλήματος συντελείται συνήθως μέσα σε διάρκεια λίγων λεπτών (15 κατά μέσο όρο), με ελάχιστες εξαιρέσεις. Το σίγουρο είναι πως σε όλα τα χρόνια λειτουργίας της Disneyland δεν έχει δημοσιευτεί κάποια εξαφάνιση ανηλίκου.

Όλα αυτά τα μέτρα ασφαλείας είναι σαφώς απαραίτητα για την ομαλή λειτουργία ενός χώρου τέτοιων χαρακτηριστικών, όπως τα πάρκα της Disney. Περνώντας κανείς τις πύλες τους αποκτά μια γενική αίσθηση ασφάλειας και ανεμελιάς με την πεποίθηση πως τίποτα κακό δεν μπορεί να συμβεί, σε αντιδιαστολή όχι μόνο με τη γενικότερη ανασφάλεια της πραγματικότητας του 21^{ου} αιώνα, αλλά και με τα καταγεγραμμένα συμβάντα και ατυχήματα στο χώρο των πάρκων.

³⁵ Cabe I., 2012

³⁶ www.disneyland.disney.go.com





39. Main Street, Disneyland, California

καθαριότητα

Τα πάντα μέσα στη Disneyland είναι φρεσκοβαμμένα και καθαρά. Κάθε σπιθαμή πάγκου εξυπηρέτησης, πατώματος, τοίχου ή παραθύρου καθαρίζεται διαρκώς, ενώ σκούπες ατμού περνούν κάθε βράδυ από τους δρόμους του πάρκου. Για τα πολυσύχναστα σημεία προβλέπεται ανανέωση της μπογιάς, του χύματος ή του γρασιδιού σε καθημερινή βάση, ώστε να φαίνεται πάντα φρέσκο.³⁷

Το ίδιο συμβαίνει και στο εσωτερικό των κόσμων ακόμα κι αν αυτό δεν μεταφέρει τη ρεαλιστική κατάσταση. Για παράδειγμα στην Frontierland, μέσω της οποίας μεταφερόμαστε στην Άγρια Δύση του 19ου αιώνα με τους cowboys, τα σαλόνια και τα ορucheία, η τάξη και η καθαριότητα σίγουρα δεν αποτελούσαν χαρακτηριστικά τους.³⁸

μυρωδιές

Η Disney κάνει τα πάντα ώστε μέσα σε μία μέρα μέσα στην Disneyland να ερεθιστεί όλες τις αισθήσεις του επισκέπτη. Λέγεται πως η όσφρηση είναι από τις πιο δυνατές αισθήσεις του ανθρώπινου σώματος, πράγμα που δεν μένει ανεκμετάλλευτο. Μέσω του Smellitzer, μιας γεννήτριας αρωμάτων, εξασφαλίζεται ότι ο καθένας θα μυρίσει αυτό που θέλει η Disney να μυρίσει. Χρησιμοποιούνται ουσιαστικά αντλίες και αεραγωγοί για να εκτοξεύονται οι διάφορες μυρωδιές το δευτερόλεπτο ακριβώς που αυτό είναι επιθυμητό. Για να μην μπλέκονται οι οσμές των διαφορετικών περιοχών χρησιμοποιείται ένα σύστημα απορρόφησης τους.

Το σύστημα αυτό κάνει ακόμα εντονότερη τη διαφορά ανάμεσα στους διάφορους κόσμους. Κοντά στο καράβι των πειρατών στην Καραϊβική υπάρχει μια αμυδρή μυρωδιά αλατιού και θάλασσας. Το στοιχειωμένο σπίτι δε σταματά να υπενθυμίζει την ύπαρξη του νεκροταφείου έξω από αυτό μέσω μιας μυρωδιάς μούχλας και χύματος.

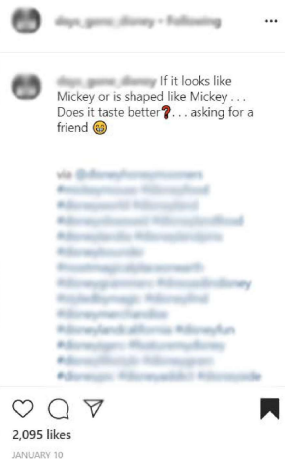
Η χρήση του όμως δε σταματά εδώ. Καθώς περπατά κανείς στη Main Street μπορεί να μυρίσει φρεσκοψημένα μπισκότα. Κατά τη διάρκεια των γιορτών των Χριστουγέννων αναδύεται μια μυρωδιά ζαχαρωτών μέντας, ενώ κοντά στο Halloween είναι αισθητή η μυρωδιά κολοκύθας στο χώρο.³⁹

³⁷ Borrie William T., 1999, σελ. 74

³⁸ Dunlop Beth, 1996, σελ. 37

³⁹ Cabe I., 2012





Add a comment...

Post

40



41

τρόφιμα και ποτά

Είναι γνωστό πως οτιδήποτε έχει σχέση με φαγητό ή ποτό μέσα σε τουριστικούς χώρους όπως είναι τα θεματικά πάρκα είναι ανεξήγητα ακριβό και ταυτόχρονα, δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις, στις οποίες είναι και χειρότερης ποιότητας από το αντίστοιχο προϊόν που θα μπορούσε κανείς να βρει εκτός του πάρκου.

Στην περίπτωση της Disneyland ειδικότερα, υπάρχει ιδιαίτερα μεγάλη ποικιλία επιλογών, γρήγορου ή μη, φαγητού. Κυριότερα όμως παρατηρείται στα περισσότερα είδη να απεικονίζεται κάποια φιγούρα, όπως αυτή του Mickey στο ψωμάκι της φωτογραφίας, ή να έχουν το σχήμα κάποιου χαρακτήρα της Disney. Με την κίνηση αυτή ένα απλό σάντουιτς ή ένα χωνάκι παγωτό αποκτούν ένα παραπάνω ενδιαφέρον, το οποίο δεν είναι σπάνιο να συνοδευτεί και από μια ακόμα πιο αυξημένη, αδικαιολόγητα τιμή. Πολλοί επισκέπτες θα προτιμήσουν αυτά τα προϊόντα, κάποιες φορές χωρίς να τα έχουν όντως ανάγκη, απλά επειδή δεν πρόκειται για ένα κοινό γεύμα ή σνακ. Όπως φαίνεται και στη φωτογραφία, υπάρχει ευρέως και προωθείται η άποψη πως κάποιος τέτοιου είδους τρόφιμο μπορεί να έχει καλύτερη γεύση απλά και μόνο λόγω της εμφάνισής του.



42. Mickey και Minnie Mouse



43. Peter Pan και Wendy

μουσική

Το μέγεθος του ρόλου της μουσικής είναι αρκετά σαφές μόνο αν δει κανείς πόσα εκατομμύρια δίνονται από την εταιρεία για την παραγωγή και από το κοινό για την αντίστοιχη κατανάλωση στον τομέα αυτό. Η μουσική που μπορεί κανείς να ακούσει κατά τη διάρκεια μιας ημερήσιας επίσκεψής του στην Disneyland στοχεύει στην ολοκληρωτική μεταφορά του ατόμου σε έναν άλλο κόσμο και μπορεί να διαχωριστεί σε τρία είδη. Αρχικά, ένα είδος μουσικής είναι αυτό που λειτουργεί ως φόντο στους περισσότερους αν όχι σε όλους τους χώρους του πάρκου. Περιλαμβάνει κλασικά τραγούδια από ταινίες ή συγκεκριμένα μουσικά κομμάτια που παισιωνούν και ολοκληρώνουν το θέμα ενός αξιοθέατου ή μιας διαδρομής με τρενάκι. Η ζωντανή μουσική αποτελεί το δεύτερο είδος. Πολλές φορές συνοδεύεται από ολόκληρα δρώμενα με ηθοποιούς και πλοκή που λαμβάνουν χώρα σε κάποια σκηνή. Τέλος, ήδη ηχογραφημένα κομμάτια ακούγονται κατά τη διάρκεια παρελάσεων και άλλων σόου με ηθοποιούς ή ειδικά εφέ. Η μουσική, όποια μορφή κι αν έχει, αναμεταδίδεται σε όλο το πάρκο μέσω κρυμμένων μεγάφωνων.⁴⁰ Η παρουσία της σε κάθε γωνιά θυμίζει περιβάλλον κάποιας ταινίας, ενώ το είδος της προκαλεί νοσταλγία για περασμένες εποχές.

προσωπικό – εργαζόμενοι

Η Disney δεν έχει προβλέψει μόνο για το υλικό περιβάλλον που δημιουργεί, αλλά και για το ανθρώπινο δυναμικό που θέτει όλο τον κόσμο της σε λειτουργία. Το προσωπικό στο σύνολό του αποτελεί μέρος του σκηνικού και εκπαιδεύεται για να συμπεριφέρεται σα να υποδύεται συγκεκριμένο ρόλο σε κάποιο έργο. Μέρος της εκπαίδευσης είναι και η εκμάθηση των επίσημων «όρων» της Disneyland. Τέτοιοι είναι για παράδειγμα οι εξής: guests, host/hostesses, audience, attractions, security officers και costumes στη θέση των customers, employee, crowd, rides, guard και uniform αντίστοιχα.

Καθημερινά δρώμενα που λαμβάνουν χώρα, μεγαλύτερα όπως είναι η παρέλαση ή μικρότερα όπως είναι διάφορα μουσικά σχήματα που τοποθετούνται σε στρατηγικά σημεία, παίζουν σημαντικό ρόλο στη λειτουργία του πάρκου. Χαρακτήρες -πριγκίπισσες, νεράιδες, πειρατές και ζώα- που τους υποδύονται απλοί άνθρωποι επίσης προσελκύουν αρκετό κόσμο. Με αυτόν τον τρόπο ανά πάσα στιγμή οι επισκέπτες μετακινούνται ή παραμένουν σε κάποιο σημείο ανάλογα με τις ανάγκες του πάρκου και του προσωπικού.

Όπως και στις θεατρικές παραστάσεις, έτσι και στη Disneyland, η προετοιμασία και η μεταφορά του προσωπικού στο εκάστοτε πόστο είναι κάτι το κρυφό. Σε αυτό εξυπηρετεί το δίκτυο διαδρόμων και βοηθητικών λειτουργιών που αναπτύσσεται υπόγεια του πάρκου. Στην επιφάνεια δεν υπάρχουν ίχνη από αυτές τις «βρώμικες» εργασίες. Δημιουργείται έτσι μια αίσθηση -ψευδαίσθηση- ότι όλα λειτουργούν στην εντέλεια δίχως προβλήματα, ακαταστασία ή κόπο.⁴¹

⁴⁰ Carson Charles, 2006, σελ. 3

⁴¹ Borrie William T., 1999, σελ. 74



44. Mickey και Minnie Mouse, Disneyland, 1955

Αξιοσημείωτη είναι η ύπαρξη του Disney College Program. Το πρόγραμμα αυτό λειτουργεί σε συνεργασία με άλλα κολέγια και ουσιαστικά δίνει την ευκαιρία σε φοιτητές για μερικούς μήνες και όσο ακόμα φοιτούν να παρακολουθήσουν μαθήματα σχετικά με οργάνωση και διοίκηση επιχειρήσεων, μάρκετινγκ ή δημόσιες σχέσεις, ενώ παράλληλα εργάζονται στο πάρκο. Διάφορες παροχές, συμπεριλαμβανομένης της διαμονής, είναι διαθέσιμες για τους συμμετέχοντες στο πρόγραμμα από τη Disney, έναντι ενός ποσού από το μισθό τους.⁴²

Όλα τα μέσα που αναφέρθηκαν, από τη μορφή των κτηρίων μέχρι και τα τρόφιμα που διατίθενται, συνδυάζονται και λειτουργούν όλα μαζί για να συνθέσουν τελικά ένα εντελώς αρμονικό σύνολο που δείχνει στον επισκέπτη πώς θα έπρεπε ή θα ήθελε να είναι τα πράγματα. Μια τόσο προγραμματισμένη εμπειρία με άξονα την αισιοδοξία προσφέρει σίγουρα αισθήματα άνεσης και ασφάλειας και καθησυχάζει ψυχολογικά τον επισκέπτη, ωθώντας τον έτσι περισσότερο να μπει πιο βαθιά σε αυτόν τον κόσμο.

Πέρα από την προσπάθεια ελέγχου της φύσης, η Disney επιχειρεί και μια ηθική ρύθμιση καθώς παρουσιάζει μια ιδιαίτερη μορφή της καπιταλιστικής κοινωνίας ως βασική. Στάσεις, συμπεριφορές και αξίες της μέσης τυπικής δυτικής κοινωνίας αυστηρά προκαθορισμένες βγάζουν μια αίσθηση κανονικότητας. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα μείγμα νοσταλγίας για την ανεμελιά και το φανταστικό των παιδικών χρόνων, οικογενειακής θαλπωρής και καταναλωτισμού.

Γενικότερα όλα λειτουργούν σε μια κατεύθυνση εμπέδωσης μιας περιβάλλουσας ουτοπικής τελειότητας προς τέρψη των επισκεπτών.

“Everything about the park, including the behaviour of the «guests», is engineered to promote a spirit of optimism, a belief in progressive improvement toward perfection”

—Judith Adams [ιστορικός]⁴³

⁴² www.jobs.disneycareers.com

⁴³ Dunlop Beth, 1996. σελ. 41



Παρατηρήσεις
Συμπεράσματα





Βλέποντας κανείς τη γενική εικόνα της Disneyland αντικρίζει έναν φανταστικό κόσμο που απαρτίζεται από πολλά, θεωρητικά, αταίριαστα στοιχεία μεταξύ τους, αλλά, στα μάτια του, εν τέλει πολύ αρμονικά συνδεδεμένα. Αυτό που πιθανώς να περιμέναμε όμως είναι πως, δεδομένης της μη ρεαλιστικής κατάστασης, αντίστοιχα η ζωή μέσα στο πάρκο δε θα ακολουθούσε ακριβώς τη γνωστή ροή. Κάτι τέτοιο βέβαια δε συμβαίνει. Όταν περπατάμε ανάμεσα στα κτήρια και τα αξιοθέατα του πάρκου σκεφτόμαστε και ενεργούμε περίπου όπως θα κάναμε και στο κέντρο κάποιας κανονικής πόλης. Αυτή η συμπεριφορά από τη μία πλευρά φαίνεται παράλογη, αφού το περιβάλλον δεν αποτελείται από απλά μαγαζιά, υπηρεσίες, αξιοθέατα και πολίτες μιας καθημερινής πόλης. Από την άλλη όμως, δείχνει πως μέσω του σχεδιασμού και της τελικής εικόνας που έχει κατασκευασθεί, οι επισκέπτες νιώθουν κατευθείαν οικεία και οι πράξεις τους έχουν μια φυσικότητα και άνεση.

Σε αυτή την οικειότητα βέβαια συμβάλλει και η προώθηση που γίνεται από όλα τα σύγχρονα μέσα. Το ζήτημα είναι ότι δεν προωθείται απαραίτητα άμεσα ο χώρος της Disneyland. Πολλές φορές αυτό που προβάλλεται είναι εικόνες και αντιλήψεις που διακατέχουν τη λογική του πάρκου. Όσο κι αν αλλάζουν και εξελίσσονται τα σχέδια, τα αξιοθέατα και η τεχνολογία της Disneyland, η φιλοσοφία στην οποία βασίζεται παραμένει ίδια. Ο στόχος ήταν, είναι και θα είναι η ψευδαίσθηση, η μεταφορά του ατόμου σε έναν κόσμο ωραιότερο του πραγματικού, ώστε, έστω και για λίγο, αυτό να βγει εκτός της καθημερινότητάς του και των προβλημάτων που τη συνοδεύουν.

Το κοινό στο οποίο απευθύνεται εξ αρχής η Disney και οι κόσμοι της είναι μεν ευρύ, αφού περιλαμβάνει ολόκληρες οικογένειες, ενήλικες και όχι μόνο παιδιά, αλλά από την

άλλη, ανήκουν σε συγκεκριμένα οικονομικά στρώματα, δεδομένων των τιμών των εισιτηρίων, της διαμονής, της εστίασης και των σουβενίρ. Ο τρόπος διασκέδασης μέσα στο πάρκο και οι διάφορες δραστηριότητες που είναι διαθέσιμες, από τα τρενάκια μέχρι και το μολύβι Μίκυ που θα αγοράσει κανείς ως αναμνηστικό, ανήκουν στη φιλοσοφία και τον τρόπο σκέψης ενός μέσου δυτικού πολίτη. Την ίδια στιγμή βέβαια, υπάρχουν στο πάρκο στοιχεία που αφορούν ξεκάθαρα μια ελίτ. Τέτοια στοιχεία είναι για παράδειγμα η σουίτα στο εσωτερικό του κάστρου της Σταχτοπούτας στη Φλόριντα ή η μυστική λέσχη.

Η καθημερινότητα στη Disneyland ακολουθεί ένα επαναλαμβανόμενο σενάριο. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα τεράστιο σόου, μια διήγηση ενός παραμυθιού σε τρεις διαστάσεις με τον επισκέπτη στο ρόλο του πρωταγωνιστή υποστηριζόμενο από μια ολόκληρη ομάδα επαγγελματιών. Ποσοστό των τελευταίων έχει εκφράσει παράπονα σχετικά με τις συνθήκες εργασίας. Πολλοί δεν μπορούν να χειριστούν και να προβάλλουν συνεχή χαρά και ευτυχία όπως τους ζητείται καθημερινά για αρκετές συνεχόμενες ώρες, με τις περιπτώσεις διαγνωσμένης κατάθλιψης να μην είναι λίγες ή σπάνιες.

Όλο το σκηνικό, ενώ είναι παραμυθένιο, είναι συγχρόνως πολύ κοντά στην πραγματικότητα και η συσχέτιση με αυτήν γίνεται άμεσα. Όσο εξωπραγματικά κι αν είναι τα στοιχεία που απαρτίζουν αυτόν το νέο κόσμο μοιάζουν τελείως αληθινά και φυσικά. Η συνύπαρξη του παραμυθένιου κάστρου στο τέλος του δρόμου μιας συνοικίας της Αμερικής με την Άγρια Δύση, το νησί των πειρατών και το διαστημικό σταθμό λίγο πιο πέρα φαντάζει απόλυτα αρμονική μέσα στην έκταση του πάρκου.





45. Mickey και Minnie Mouse, Disneyworld, Florida, 2020

Εκτός αυτού, κάποιες εικόνες που συναντά κανείς μέσα στη Disneyland είναι εντελώς φανταστικές. Ο σχεδιασμός και η αναπαράσταση τους όμως έχουν γίνει με τέτοιο τρόπο ώστε να φαίνονται εντελώς ρεαλιστικές. Όπως και στις ταινίες του Hollywood, αυτοκινητιστικά ατυχήματα ή φυσικές καταστροφές όσο πιο ρεαλιστικά αναπαρίστανται τόσο περισσότερο εκτιμώνται από το κοινό, το οποίο ταυτόχρονα γνωρίζει πως το έργο που παρακολουθεί είναι κάτι το φτιαχτό, το τεχνητό. Έτσι κι εδώ, ενώ οι πειρατές, οι πριγκίπισσες και οι εξωγήινες φιγούρες είναι κοινώς αποδεκτό πως δεν υφίστανται, στη μορφή τουλάχιστον που παρουσιάζονται, προσπαθούν να είναι όσο το δυνατόν περισσότερο κοντά στα δεδομένα και τις εικόνες που εδώ και χρόνια προωθούνται στην κοινωνία ως «φυσικές». Ο δράκος που είναι φυλακισμένος στο βράχο κάτω από το κάστρο της Ωραίας Κοιμημένης μόλις νιώθει κάποιον να τον πλησιάζει γρυλίζει απειλητικά. Στο εσωτερικό της σπηλιάς των πειρατών μεταφέρεται κανείς σε κάποια παραλία της Καραϊβικής όπου οποιαδήποτε ώρα της ημέρας μπορεί να απολαύσει το βραδινό αεράκι και να ακούσει τα τριζόνια κάτω από τον έναστρο ουρανό. Ο Μίκυ και η Μίνι Μάους στο τέλος κάθε ημέρας ευχαριστούν και αποχαιρετούν τους «καλεσμένους» τους καθώς βγαίνουν από τις πύλες της Disneyland, του σπιτιού τους.

Αυτή η αληθοφάνεια που επιδιώκεται, όχι μόνο στο συγκεκριμένο πάρκο, αλλά και σε πολλές άλλες μορφές ψυχαγωγίας και διασκέδασης, προκύπτει από την ανάγκη του επισκέπτη να ζει ο ίδιος τις καταστάσεις και όχι να είναι θεατής τους. Το άγχος που προκαλεί η καθημερινότητα οδηγεί σε μια πολύ έντονη επιθυμία να πιστέψει πως ότιδήποτε φαντάζεται μπορεί να πάρει πραγματικές

διαστάσεις και μορφή. Αυτό είναι ό,τι του παρέχει λοιπόν το πάρκο σε ένα ασφαλές και ελεγχόμενο περιβάλλον.

Το γεγονός βέβαια ότι παρουσιάζεται μια εξιδανικευμένη εικόνα της πραγματικότητας τόσο σε ενήλικες όσο και σε παιδιά, δεν είναι απίθανο να δημιουργεί, ειδικά στα παιδιά που δεν έχουν ακόμα αναπτύξει όλες τις πτυχές της αντίληψής τους, μια ψευδαίσθηση για τον κόσμο με λαθεμένες ή υπερβολικές προσδοκίες και απαιτήσεις. Η φύση φαίνεται τόσο αληθινή που κανείς μπορεί εύκολα να τη θεωρήσει πιστή αναπαράσταση του πρωτοτύπου. Όταν ανακαλύψει ότι η αντιστοιχία αυτή δεν υφίσταται, είναι αρκετά πιθανό να απογοητευτεί και ακόμα περισσότερο να επιθυμεί εντονότερα την «καλύτερη και βολικότερη» εκδοχή της ψευδαίσθησης. Στη ζούγκλα και την Άγρια Δύση υπάρχει πληθώρα ζωύφων και άλλων άγριων ζώων τα οποία δεν είναι άμεσα προσιτά, φιλικά ή ακίνδυνα στο φυσικό τους περιβάλλον.⁴⁴ Αντίστοιχα, οι άνθρωποι που συναντά κανείς μέσα στην καθημερινότητά του μπορεί να μην είναι πάντα καλοδιάθετοι ή εξυπηρετικοί.

⁴⁴ Borrie William T., 1999, σελ. 73





46. Πριγκίπισσες Disneyland, Παρίσι, 2018

Η εικόνα αυτής της κανονικότητας βασίζεται στα αρχικά πρότυπα σχεδίασης και φιλοσοφίας του Disney και των έργων του. Μέσα από τις ταινίες και τα πάρκα της Disney σίγουρα γίνεται μια προσπάθεια προβολής του δικαιώματος των ατόμων για ελευθερία και για διαφορετικότητα. Παρόλα αυτά, κάποια πρότυπα και στερεότυπα παραμένουν. Η Σταχτοπούτα, μια ορφανή υπηρέτρια, αδικημένη από την οικογένειά της, έχει ακόμη δικαίωμα στην αγάπη και τον έρωτα. Δεν παύει όμως να ακολουθεί τα δυτικά πρότυπα ομορφιάς, ενώ στη νέα της ζωή στο παλάτι, δεν είναι σε θέση να διεκδικήσει τα δικαιώματα για καλύτερες συνθήκες εργασίας για το προσωπικό. Ο Αλαντίν και η Γιασμίν κατάφεραν να είναι μαζί παρά την εντελώς διαφορετική τους θέση στην κοινωνία. Το ελεύθερο για κάτι τέτοιο όμως το έδωσε ο πατέρας της πριγκίπισσας, ο αυτοκράτορας. Αντίστοιχα, στα πάρκα της Disney νιώθει κανείς ελεύθερος και πως μπορεί να πάρει οποιονδήποτε ρόλο ή να κάνει οτιδήποτε επιθυμεί. Πάντα όμως σύμφωνα με το πλαίσιο, τα όρια και τους κανόνες που ορίζει ο φανταστικός αυτός κόσμος. Η διαδικασία την οποία πρέπει να ακολουθήσει κανείς αν θέλει να γίνει μέρος της ομάδας προσωπικού σε

ένα από τα πάρκα της Disney, ειδικά για τους ρόλους των χορευτών και αυτών που υποδύονται τους διάφορους χαρακτήρες των παραμυθιών, εκτός της συνηθισμένης συνέντευξης, περιλαμβάνει ακρόαση, μέσω της οποίας εξετάζονται οι υποκριτικές και κινησιολογικές ικανότητες του ενδιαφερόμενου. Ταυτόχρονα, βέβαια, είναι απαραίτητο να πληρούνται κάποιες προϋποθέσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά εξωτερικής εμφάνισης, όπως το ύψος, το χρώμα των μαλλιών ή των ματιών, από τους άντρες απαιτείται να είναι πάντα φρεσκοξυρισμένοι, ενώ όλα τα είδη εμφανών τατουάζ και αξεσουάρ όπως τα σκουλαρίκια, απαγορεύονται.

Όσο για τους επισκέπτες, η ελευθερία που τους δίνεται είναι «κλεισμένη» μέσα σε αυστηρά όρια, μεταφορικά και κυριολεκτικά. Τα πάντα είναι προμελετημένα και ελεγχόμενα μέσα στη Disneyland. Όλες οι κινήσεις και οι πορείες που μπορεί να ακολουθήσουν μέσα στο πάρκο, ο πιθανός «τυχαίος» περίπατος που θα κάνουν είναι καθοδηγούμενες αρχικά από το σχεδιασμό και τον τρόπο τοποθέτησης των αξιοθέατων, των κτηρίων, των μαγαζιών και των χώρων εστίασης.



Επίλογος

Μετά από την ανάλυση αυτή θα μπορούσαν πλέον να απαντηθούν τα ερωτήματα που τέθηκαν αρχικά. Είναι αρκετά σαφής πλέον ο τεράστιος ρόλος της αρχιτεκτονικής και του σχεδιασμού σε αυτούς τους χώρους. Μέσω αυτών επιτυγχάνεται όντως η «απόδραση» του ατόμου από την καθημερινότητα του. Διασκεδάζει και ψυχαγωγεί, εξάλλου, μεγάλες μερίδες πληθυσμού ετησίως. Είναι απαραίτητο ωστόσο να αντιλαμβάνεται κανείς τους κινδύνους που αναπόφευκτα υπάρχουν σε τέτοιους χώρους ψευδαισθήσεων. Ο χώρος της Disneyland προάγει και αναπαράγει μια πολύ συγκεκριμένη αντίληψη για τα πράγματα η οποία δεν μπορεί να μην έχει αντίκτυπο και στην αληθινή πόλη.

Η εξέλιξη που βλέπουμε καθημερινά να συμβαίνει γύρω μας επηρεάζει φαινομενικά και αυτούς τους χώρους ψυχαγωγίας, μέσω κυρίως των νέων τεχνολογιών που προστίθενται διαρκώς. Στην ουσία τους όμως οι ανάγκες των επισκεπτών δεν έχουν αλλάξει. Οι αλλαγές και οι αναβαθμίσεις λοιπόν στοχεύουν στην βελτιστοποίηση ή

τελειοποίηση του παραδοσιακού μοντέλου και προτύπου ψυχαγωγίας. Αυτό ισχύει με το παραπάνω στα πάρκα της Disney, όπου το στοιχείο της νοσταλγίας είναι τόσο καθοριστικό.

Έχοντας αυτά τα στοιχεία δημιουργούνται φυσικά νέα ερωτήματα σχετικά με το μέλλον αυτής της μορφής ψυχαγωγίας. Το άτομο θέλει διαρκώς να εκτλήσεται και να βλέπει κάτι νέο. Θα συνεχίσει λοιπόν να επισκέπτεται ένα πάρκο το οποίο μεταλλάσσεται μαζί με την τεχνολογία επ' αόριστο ή θα πρέπει οι δομές αυτές να αλλάξουν στη βάση τους;

Το σίγουρο είναι πως μέχρι τώρα οι παραγωγές ψυχαγωγίας έχουν δώσει αδιαμφισβήτητα πολύ εντυπωσιακά αποτελέσματα, όπου το πραγματικό συνδιαλέγεται και αλληλεπιδρά με το φανταστικό. Όπως έχει πει και ο ίδιος ο Walt Disney, η Disneyland, και κατ' επέκταση κάθε παρόμοια μορφή ψυχαγωγίας, θα συνεχίσει να εξελίσσεται όσο συνεχίζει να υπάρχει φαντασία στον κόσμο.





47. Mickey και Minnie Mouse, Disneyland, Παρίσι, 2018

"Disneyland will never be completed.
It will continue to grow as long as there is imagination left in the world"
_Walt Disney

Πηγές

Βιβλιογραφία

- Auge Marc, 1999, *Για μία ανθρωπολογία των σύγχρονων κόσμων*, μετάφραση Δέσποινα Σαραφείδου, Αθήνα
- Bryman Alan, 1995, *Disney and his Worlds*, Routledge, London and New York
- Dunlop Beth, 1996, *Building a dream: the art of Disney architecture*, New York
- Gottdiener Mark, 2001, *The Theming of America: American Dreams, Media Fantasies, and Themed Environments*, Westview Press, Colorado
- Hannigan John, 2000, *Fantasy city: pleasure and profit in the postmodern metropolis*, Routledge, London and New York
- Huxtable Ada Louise, 1997, *The unreal America: architecture and illusion*, The New York Press, New York
- Mannheim Steve, 2002, *Walt Disney and the Quest for Community | Experimental Prototype Community of Tomorrow*, Burlington
- Mesmin George, 1978, *Το παιδί, η αρχιτεκτονική και ο χώρος*, Αθήνα
- Neary K. & Neary S., 2016, *Maps of the Disney Parks*, New York
- Sorkin Michael, 1992, *Variations on a theme park*, Hill and Wang, New York
- Zukin Sharon, 1993, *Landscapes of power: from Detroit to Disney World*, Berkeley Los Angeles

Άρθρα

- Askinasi R., 2019, *Enchanting photos show what it's like inside Disney's exclusive Cinderella Castle Suite*
- Bigne J. Enrique, Andreu Luisa, Gnath Juergen, 2004, *The theme park experience: An analysis of pleasure, arousal and satisfaction*, Elsevier Ltd
- Borrie T. William, March 1999, *Disneyland and Disney World: Designing and prescribing the recreational experience*, School of Forestry, University of Montana
- Cabe I., 14 Αυγούστου 2014, *The 5 Most Unsettling Disney Theme Park Easter Eggs*
- Charles Carson, 2006, *"Whole new worlds": Music and the disney theme park experience*
- Craven Jackie, 3 Ιουλίου 2019, *Designing for Disney*
- Craven Jackie, 3 Ιουλίου 2019, *House Styles in the Town of Celebration*
- Gary L. Geissler και Conway T. Rucks, 2011, *The overall theme park experience: A visitor satisfaction tracking study*, University of Arkansas at Little Rock, USA
- Goldberger Paul, 22 Οκτωβρίου 1972, *Mickey Mouse teaches the architects*, The New York Times, σ. 40
- Gordon W. McClung, 1991, *Theme park selection | Factors influencing attendance*, West Virginia University, USA
- Miller Martin, 12 Ιουνίου 1994, *Disney's Lost and Found: Tales of Missing Children Have Happy Endings at Park*, Los Angeles Times

- Krase Jerome, 2019, *Theme Parks*, Brooklyn College CUNY, USA
- Patricia Leigh Brown, 8 Απριλίου 1990, *Disney Deco*, New York Times
- Schwartz Shelly, 2020, *Biography of Walt Disney, Animator and Film Producer*
- Sim N., 14 Απριλίου 2014, *15 Things That are Hidden Underground at Disney's Magic Kingdom*
- Μίχα Ε., 2007: 123, Β, *Θεματικές παρεμβάσεις στην πόλη: χαρακτηριστικά και συνέπειες*, Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών

Διαλέξεις

- Γαλδαδά Σεμέλη - Καλυβιώτη Κωνσταντίνα, Ιούνιος 2017, *Westworld | σύγχρονη ψυχαγωγία και θεματικά πάρκα*, ΕΜΠ Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Αθήνα
- Κρανωτή Αρετή, Φεβρουάριος 2019, *Αεροσταθμός: κόμβος, μη τόπος, δημόσιος χώρος*, ΕΜΠ Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Αθήνα

Διαδίκτυο

- www.disneyworld.disney.go.com
- www.disneyland.disney.go.com
- www.jobs.disneycareers.com
- www.disneylandparis.com
- www.tokyodisneyresort.jp
- www.hongkongdisneyland.com



Εικόνες

| | |
|----|--|
| 1 | Περιοδικό Life, 26 Δεκεμβρίου 1960, σελ. 68 |
| 2 | www.en.wikipedia.org |
| 3 | www.forbes.com |
| 4 | Neary K. & Neary S., 2016, Maps of the Disney Parks, New York |
| 5 | Neary K. & Neary S., 2016, Maps of the Disney Parks, New York |
| 6 | www.d23.com |
| 7 | www.micechat.com |
| 8 | www.instagram.com |
| 9 | www.instagram.com |
| 10 | Neary K. & Neary S., 2016, Maps of the Disney Parks, New York |
| 11 | Neary K. & Neary S., 2016, Maps of the Disney Parks, New York |
| 12 | Neary K. & Neary S., 2016, Maps of the Disney Parks, New York |
| 13 | Neary K. & Neary S., 2016, Maps of the Disney Parks, New York |
| 14 | Neary K. & Neary S., 2016, Maps of the Disney Parks, New York |
| 15 | Neary K. & Neary S., 2016, Maps of the Disney Parks, New York |
| 16 | www.disneyland.disney.go.com |
| 17 | www.disneylandparis.com |
| 18 | www.tokyodisneyresort.jp |
| 19 | www.hongkongdisneyland.com |
| 20 | Φωτογραφία από προσωπικό αρχείο |
| 21 | Φωτογραφία από προσωπικό αρχείο |
| 22 | www.wallpaperplay.com |
| 23 | www.instagram.com |
| 24 | www.totalorlando.com |
| 25 | www.disneyfanatic.com |
| 26 | www.orlandoinsidervacations.com |
| 27 | Φωτογραφία από προσωπικό αρχείο |
| 28 | www.instagram.com |
| 29 | Περιοδικό Vacationland, 1960 |
| 30 | www.disneyaddicts.com |

| | |
|----|--|
| 31 | Φωτογραφία από προσωπικό αρχείο |
| 32 | Φωτογραφία από προσωπικό αρχείο |
| 33 | Φωτογραφία από προσωπικό αρχείο |
| 34 | www.flickr.com |
| 35 | www.cruisetotravel.com |
| 36 | www.allears.net |
| 37 | www.allears.net |
| 38 | www.allears.net |
| 39 | www.bleedingcool.com |
| 40 | www.instagram.com |
| 41 | www.instagram.com |
| 42 | www.youtube.com |
| 43 | Φωτογραφία από προσωπικό αρχείο |
| 44 | www.instagram.com |
| 45 | www.instagram.com |
| 46 | www.disney.trendolizer.com |
| 47 | www.blog.disneygeek.com |



