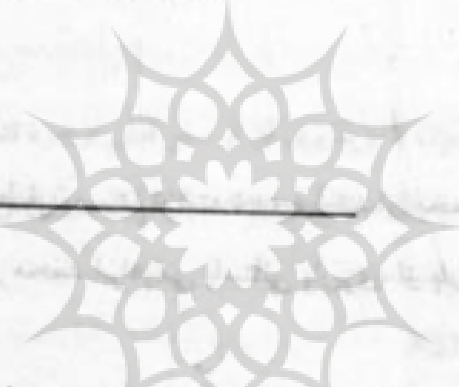


- ۵۲۲. نه نالنه ۱۵
- ۶۶۲. نه نالنه ۲۵
- ۵۲۲. نه نالنه ۰۹
- ۲۲۲. نه نالنه ۱۹
- ۲۷۲-۲۷۲. نه نالنه ۲۹
- ۲۷۲. نه نالنه ۲۹

ديسنی لنډ: يک فضاي شهري آرمانی*

م. گاتد نير

ترجمه: احمد احمدزاده



چکیده

نویسنده در این مقاله، در صدد بررسی الگوی معماری دیسنی لنډ، به عنوان یک شهر / محیط پسامدرن است. دیسنی لنډ در واقع نمونه‌ای از یک فرهنگ مبتنی بر تخیل است و لذا باید آن را با ایدئولوژی پسامدرن بررسی کرد. دیسنی لنډ پس از تأسیس در دهه ۱۹۵۰ موضوع مطالعه بسیاری از پژوهشگران علوم مختلف، از جمله فلسفه، جامعه‌شناسی، نمادشناسی و معماری بوده است. در این راستا، نویسنده ابعاد مختلف نمادشناسی اجتماعی دیسنی لنډ، یعنی مکان، غذا، مد، تفریح، اقتصاد و سیاست را مورد مطالعه قرار می‌دهد. ابعاد مختلف ذکر شده، باعث شکل‌گیری الگوی پسامدرنی از شهر می‌شوند که در آن عناصری نظیر شهر مدنی، الگوی

* این مقاله ترجمه‌ای است از فصل پنجم کتاب زیر:

M. Gottdiener, Postmodern Semiotics: Material Culture and the Forms of Post modern Life, Oxford: Blackwell, 1995.

مصرف، فرهنگ جامعه‌پذیری، سلسله مراتب، شیوه اعمال قدرت، پدرسالاری و بسیاری از ویژگی‌های شهر مدرن زیر سؤال رفته و بازتعریف می‌شوند. نویسنده، الگوی مختلف نظام‌های تفریح، کنترل، اقتصاد، سیاست، خانواده، غذا، مد و حمل‌ونقل را در دو شهر لس‌آنجلس و دیسنی‌لند با یکدیگر مقایسه می‌کند و نتیجه می‌گیرد این الگوها تفاوت محسوسی با یکدیگر دارند. او یادآور می‌شود، دیسنی‌لند آرزوی خالق آن و بازتابی از ویژگی شخصیتی به عنوان دال‌های مشارکتی است. از همین‌رو، یک کار تمام‌عیار است. دیسنی‌لند ساختار یک زندگی شهری کوچک را توصیف می‌کند. دیسنی‌لند شادترین مکان روی زمین است و به سنت‌هایی می‌پردازد که سرمایه‌داری آن‌ها را نادیده گرفته است ولی مردم آن‌ها را دوست دارند. از همین‌رو دیسنی‌لند را می‌توان الگوی شهری غیر سرمایه‌داری در نظر گرفت.

به همه کسانی که به این مکان شاد می‌آیند می‌گوییم: خوش آمدید. دیسنی‌لند، سرزمین شما است. در این جا بزرگ‌ترها خاطرات گذشته را مرور می‌کنند... و جوانان طعم تردیها و تعهدهای آینده را می‌چشند.^(۱)

دیسنی‌لند به عنوان یک مکان ویژه و بوستان تفریحی به تازگی به عنوان یک محیط الگوی پست‌مدرن مورد توجه واقع شده است.^۱ به عنوان مثال، بودریار^(۲) هیچ تفاوتی بین آن و شهر لس‌آنجلس که آن را احاطه نموده است نمی‌بیند، زیرا ساختار محیط در ایالات متحده یک شبیه‌سازی ناب و خالص است. او می‌گوید:

دیسنی‌لند دیگر یک پرسش درباره معرف دروغین واقعیت نیست، بلکه پنهان نمودن این

۱ - برگرفته از لوح افتتاح دیسنی‌لند به تاریخ هفدهم جولای ۱۹۵۵.

حقیقت است که واقعیت دیگر واقعیت نیست. دیسنی‌لند به عنوان یک تخیل به این منظور ایجاد شده است تا وقتی لس‌آنجلس و کشور آمریکا که آن را احاطه کرده است، به علت وضعیت بیش از اندازه جدی و شبیه‌سازی شده، واقعی نباشند، به ما بیاوراند که آسایش یک واقعیت است.^۲

سایر ناظران که موافق ساده‌انگاری مفرط بودریار نیستند، مدعی یک شاخص پسامدرن ویژه برای دیسنی‌لند هستند. آن‌ها می‌دانند که دیسنی‌لند در فرهنگ نمادگرایی پسامدرن دهه ۱۹۵۰ ساخته شده است، اما این فرض را مطرح می‌کنند که نمونه‌ای از یک فرهنگ مبتنی بر تخیل است و به همین علت، محبوب است.^۳ به عنوان یک شیوه تحلیل نمی‌توان با دیسنی‌لند به عنوان شکلی از فرهنگ مادی برخورد نمود، بلکه باید با ایدئولوژی پسامدرنیسم آن را بررسی کرد. به عبارت دیگر، موضوع تحلیل، دیسنی‌لند نیست بلکه پسامدرنیسم است و هدف از این تفسیر نشان دادن سرگذشت دیسنی‌لند نیست، بلکه تمایل به وارد نمودن ویژگی‌های پسامدرنیسم به این محیط مصنوعی است. خلاصه این‌که، این نوشتار نوعی از ایدئولوژی است که تحلیل‌گر را از مباحث شناختی برخوردار نموده و از محتوای مادی آن محیط مصنوعی و ارتباط آن با تجارب روزمره استفاده‌کنندگان آن، بی‌نیاز می‌کند. در مقابل، نمادشناسان اجتماعی آن‌چه را که مفسرین پسامدرن از آن چشم‌پوشی می‌کنند، به عنوان جزئی از تحلیل در نظر می‌گیرند.

دیسنی‌لند مدت کوتاهی پس از احداث، به محبوب‌ترین جاذبه‌ی ایالات متحده در طول دهه ۱۹۵۰ تبدیل شد. در حال حاضر، نیز بوستان تفریحی اولیه‌ی دیسنی‌لند و دنیای دیسنی در اورلاندوی فلوریدا محبوب‌ترین جاذبه‌های دنیا هستند. مفهوم بوستان تفریحی که توسط والت دیسنی گسترش یافت و در شکل‌های بی‌شمار دیگری تقلید شد، همچنان موفق است. مانند مزرعه‌ی ناتس بری^(۱) در کالیفرنیا یا دلی‌لند^(۲) در تنسی و شکل ویژه‌ی دیسنی‌لند در جاهایی نظیر ژاپن و فرانسه.^۴ چیزی به موفقیت این محیط مصنوعی می‌انجامد و تجارب آن را پس از سال‌ها عرضه می‌کند که بیش از آن‌که پسامدرن باشد، جهان‌شمول باشد.

پیش از این که محققین پسامدرن به دیسنی‌لند توجه کنند، تعدادی از نویسندگان تحلیل‌هایی را در مورد آن ارائه نمودند. به عنوان مثال، ریل^(۱) از یک رهیافت پدیدارشناسی مارکسیستی استفاده نمود.^۵ او دیسنی‌لند را به عنوان یکی از ضمایم فرهنگ مصرف‌گرا و سرمایه‌داری و نتیجه تأثیرگذاری هدایت‌های فراگیر (رسانه‌ها) در نظر گرفت. این بدان معنا است که فرهنگ ما به مرحله‌ای رسیده است که همه فعالیت‌های نمادین توسط تأثیرهای فراگیر رسانه‌های جمعی هدایت می‌شوند. دیسنی‌لند به خاطر ارتباط قدرتمندی که با کارتون‌های دیسنی و برنامه‌های تلویزیونی دهه‌ی ۱۹۵۰ دارد به همان شکل موفق است که بازار به علت ارتباط با اولویت‌های مصرف‌گرای رسانه‌های جمعی و تبلیغات.

نخستین تحلیل‌های نمادشناسی در مورد بوستان تفریحی در دهه‌ی ۱۹۷۰ ظاهر شد. یک نمادشناس فرانسوی به نام لویی مارین^(۲) تحلیلی گریماسیانی^(۳) در خصوص دیسنی‌لند ارائه داد. او دیسنی‌لند را به عنوان یک زمینه بررسی نمود و موضوعات آن را مورد موشکافی قرار داد. تحلیل‌های گریماسیانی به فراخور تضادهایشان تقسیم‌بندی شده‌اند، مثل طبیعت و ماشین، گذشته و آینده و واقعیت و خیال. به عنوان مثالی از نمادشناسی (نه نمادشناسی اجتماعی)، تضادهای مارین به عنوان تمایزی زمینه‌ای است که برگرفته از تحلیل مستقل وی از مدل‌ها است. نتیجه این کار، توصیفی بسیار مهم از دیسنی‌لند به عنوان یک ایدئولوژی است، اما مارین نه تنها نتوانست توضیحی در خصوص این که دیسنی‌لند چگونه به وجود آمد ارائه کند، بلکه نتوانست علت این که چرا دیسنی‌لند همچنان محبوب است را نیز بیابد.

فرض نمادشناسی اجتماعی این است که هر شیء فرهنگی هم موردی برای استفاده در یک نظام^(۴) اجتماعی با تاریخچه‌ای سازنده و زمینه‌ای اجتماعی است و هم یک مؤلفه، یک نظم مفهومی که می‌تواند توسط کاربران تفسیر شود. نمادشناسی اجتماعی، ارتباط‌های بین ایدئولوژی و اشکال مادی ساخته شده که به عنوان نمادهایی گویا کارکرد دارند، را مورد مطالعه قرار می‌دهد. به دلیل وجود معانی مختلف این رویکرد، باید فصل مشترک نظام‌های نمادین مختلف و متعدد و برداشت‌های کاربران برای هر شیء فرهنگی را مورد توجه داد. این کار اغلب

1 . M. Real

2 . Louis Marin

3 . Greimasian

4 . System

مستلزم انجام مصاحبه‌های تحقیقاتی یا مطالعه‌ی اسناد مکتوب، گفتمان‌های مکتوب درباره‌ی عنصر، یا تجربه و یادداشت‌های تاریخی است. نمادشناسی اجتماعی در این مسیر مشخص تحت تأثیر ساخت‌گرایی هماهنگ و ایستایی است که تحلیل‌های مستقل مفسران در بررسی‌های روزمره فرهنگی را مشخص می‌نماید. ما باید برای هر محیط مصنوعی چه کوچک و چه یک بوستان تفریحی که نمادهای تدوین شده مفهومی را در ساختار خود دارد، بین دو سطح مجزای مفهومی تولید و مصرف محیط تمایز قایل شویم. هر دو فعالیت، از یک طرف، شکل‌های فضایی و از طرف دیگر، مفاهیم نمادین تردیدناپذیری را شامل می‌شوند. به دلیل وجود معانی مختلف، مفهوم فضای مصنوعی و مفهوم یا درک شناختی فضای مصرف شده^(۱) اغلب متفاوت است. بنابراین، نمی‌توانیم بگوییم تعدادی فضای طراحی شده مصنوعی به عنوان یک زبان^(۲) متن نمادین روشنی که مورد نظر طراح آن بوده است را به ذهن کاربران آن‌ها منتقل خواهد کرد. برای انجام چنین کاری، آن سفسطه‌ی زبان‌شناختی انجام خواهد شد. تولید در این جا، به تولید مفهوم در یک محیط مصنوعی اشاره دارد که شامل ایجاد یک فضا یا ارتباط بین شکل‌های مصنوعی است و ارسال‌کننده‌ی آن مفهوم، ممکن است یک فرد یا گروهی باشد که قصد انتقال پیامی خاص را داشته یا نداشته باشد. مصرف نیز به برداشت از یک فضا یا تصور از محیطی مصنوعی اشاره دارد که مخاطب آن نیز ممکن است یک فرد یا گروهی هماهنگ یا موضوعی زمانی باشد که ارسال‌کننده آن مفهوم ممکن است آن (فرد یا گروه) را بشناسد یا نشناسد.^۳ این برداشت با زمان‌مندی توصیف می‌شود، زیرا مخاطب به صورت تجربی با پیام‌هایی فضایی در حین استفاده از محیط مصنوعی روبه‌رو می‌شود.

در مجموع، هنگامی که معنی یا مفهوم در نظر گرفته می‌شود، اگر چه ممکن است، هر دو کارکرد (تولید و مصرف) بتواند توسط یک فرد در همان زمان شکل گیرد، ولی معنای تولید^(۳) از نظر کیفی با معنای مصرف^(۴) متفاوت است، برای این‌که تولید و مصرف در حقیقت نه دوگانه هستند و نه روندی متضاد دارند، بلکه دو بخش از یک مجموعه کامل هستند که تجربه محیط

1 . Consumed Space

2 . Language

3 . Production

4 . Consumption

مصنوعی به عنوان فضایی معنادار^(۱) می‌باشد. اهمیت این تفاوت، می‌تواند با درک این مطلب روشن شود که اکثر نوشته‌های مرتبط با فضای اجتماعی کوچک، معماری و فضای مصنوعی، تنها به یک برداشت از فضا به عنوان یک متن می‌پردازند (کاربرد معنا). این نوشتار، تنها نیمی از داستان فرهنگ مادی را بیان می‌کند.

نمادشناسی اجتماعی دیسنی‌لند

مکان

دیسنی‌لند با خرید یک باغ پرتقال ۱۶۰ جریبی^(۲) در نزدیکی شهر آناهایم^(۳) توسط والت دیسنی، از حومه‌ی بی‌رویه رشد یافته‌ی لس‌آنجلس جدا شد. امپراطوری جادویی که شادترین جای زمین نیز شناخته می‌شود یا به قول بازدیدکنندگان دائمی جنوب کالیفرنیا دی - لند^(۴)، شکلی کلاسیک دارد که شامل چهار قلمرو مجزا (سرزمین مرزی^(۵)، سرزمین ماجرا^(۶)، سرزمین خیال^(۷) و سرزمین فردا^(۸)) و سه شهر جداگانه است (خیابان اصلی^(۹)، میدان نیواورلئان^(۱۰) و شهری به نام تونتاون^(۱۱) که به تازگی اضافه شده است) و در واقع، ممکن است متناسب با اندازه‌اش قلمرو دیگری نیز به آن اضافه شود. در جایگاه آن‌هایم، تونتاون مکانی را در مجاورت سرزمین مرزی اشغال کرده است که اولین بار به عنوان کشور خرس^(۱۲) (کشوری کهن و خیالی که نتوانست در بین بازدیدکنندگان محبوب شود) ایجاد شده بود. هر یک از قلمروها پیرامون تعدادی مراکز تفریحی یک پارچه، سامان یافته است که مجموعه متنوعی از دستگاه‌های سواری (تفریحی) جالب را در دسترس بازدیدکنندگان قرار می‌دهد. فضای مصنوعی دیسنی‌لند در شکل ۱-۵ نشان داده شده است.

1 . Meaningful Space

3 . Anaheim

5 . Fronteirland

7 . Fantasyland

9 . Main Street

11 . Toontown

۲ . واحد اندازه‌گیری زمین معادل ۴۰۴۷ متر مکعب.

4 . D-land

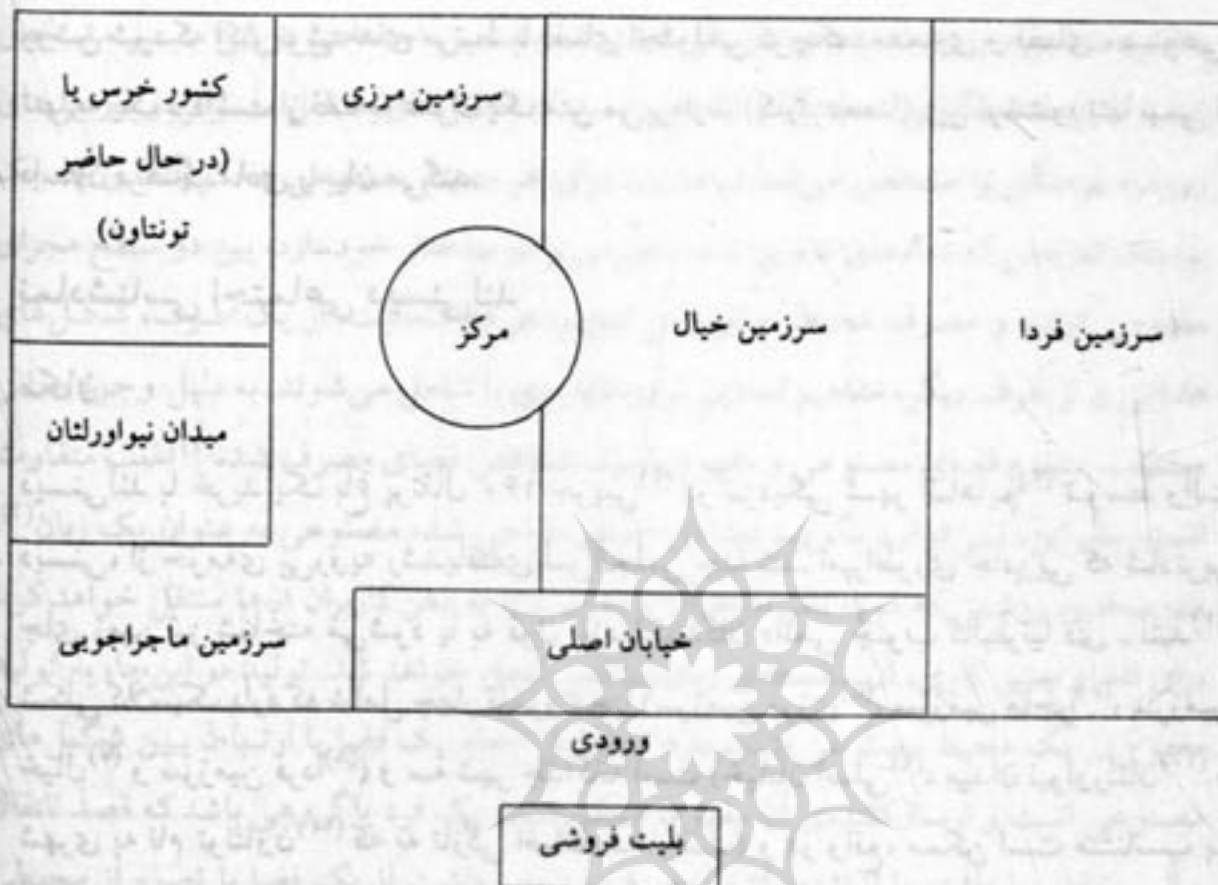
6 . Adventureland

8 . Tomorrowland

10 . New Orleans Square

12 . Bear country

شکل ۱-۵ جایگاه دیسنی لند



رتال جامع جایگاه خودروها

بازدیدکنندگان، خودروهای خود که وسایل انحصاری حمل و نقل آنها در شهر است را ترک می‌کنند و عابری می‌شوند که راه خود را با پای پیاده در میان فضای جالب طی می‌کنند. خلاصه این‌که، آنها به شهر یا در نهایت یک تجربه مدنی باز می‌گردند، زیرا وضعیت عابر را در بین اجتماعی از دیگران می‌پذیرند. آنها راه خود را با پای پیاده در میان بوستان تفریحی طی می‌کنند، بعضی با مقاصد از پیش تعیین شده و بقیه با سرگردانی در میان آن فضای شبه عمومی. به هر حال، دیسنی لند شهری واقعی یا تجربه‌ای مدنی نیست، بلکه یک فضای مدنی شبه‌سازی شده است که توسط یک مؤسسه‌ی بزرگ اداره می‌شود و فاقد بسیاری از آسیب‌های

مشترک شهرهای واقعی جامعه‌ی ما است. همچنین شبیه‌سازی پیشرفته‌ای از فرهنگ عامه است که به وسیله فناوری‌های پیشرفته‌ی تصویری و تصویرگری، مدیریت رایانه‌ای و دستگاه‌های پیشرفته‌ی جابه‌جایی افراد امکان‌پذیر شده است. اغلب طراحان شهری و سیاست‌مداران آرزوی داشتن چنین فناوری را دارند یا صرفاً خواب آن را می‌بینند. همان‌گونه که یک جزوه کارورزی بیان می‌کند:

... و با سرویس پستی، سرویس بانکی کامل، بخش‌های امنیتی و آتش‌نشانی، دیسنی‌لند تقریباً مشابه یک شهر است. جیمز روز^(۱) یکی از طراحان و سازندگان بلندپایه، در یادداشت اصلی سخنرانی خود قبل از برگزاری یک کنفرانس طراحی شهری در دانشگاه هاروارد اظهار داشت: من نظری دارم که ممکن است برای شنونده‌ها به خاطر پرمایه بودن تکان‌دهنده باشد: امروزه فوق‌العاده‌ترین بخش از طراحی شهری در ایالات متحده دیسنی‌لند است. من موارد بیشتری برای آموختن در رابطه با استانداردهایی که آن‌ها ایجاد کردند و اهدافی که در راستای توسعه‌ی دیسنی‌لند به آن رسیدند در مقایسه با دیگر بخش‌های منفرد توسعه‌ی فیزیکی در کشور یافتیم.^۷

تحلیل‌های زنجیره‌ای

دیسنی‌لند بر نقطه اتصال سنت‌های چندارزشی قرار دارد که توسط بافت اجتماعی غالب در جایی که آن بوستان واقع است تولید شده است. در نهایت ۹ نظام مفهومی در این فضای مدنی که توسط بافت اجتماعی غالب حمایت می‌شوند، هم‌گرا شده‌اند که جهت درک تجربه‌ی آن‌جا اهمیت زیادی دارند. این (بافت اجتماعی غالب) به روشنی جنبه‌های نامحدود این تحلیل‌ها را آشکار می‌کند، زیرا نظام‌های پیش‌تری نیز هستند که در فضای استقرار عملی می‌گردند. به هر حال، من این ۹ جنبه را انتخاب کردم، زیرا این جنبه‌های بافت اجتماعی را مفیدترین راه شناخت تولید مفاهیم زنجیره‌ای، در عملکرد تمایز بین دیسنی‌لند و شهر لس‌آنجلس یافتیم. این سامانه‌های مفهومی، عبارتند از: حمل‌ونقل، غذا، مد، سرگرمی، کنترل اجتماعی، اقتصاد،

سیاست و خانواده.

درک دیسنی لند در پهنه‌ی مجاورت نیازمند آن است که، به عنوان بخش مجزایی از اطلاعات اجتماعی توجه کنیم که تفرج‌گاه منطقه جنوب کالیفرنیا را ایجاد کرده است. در نتیجه، می‌توانیم دیسنی لند را با آنچه که توسط بازدیدکنندگان بر جای می‌ماند مقایسه کنیم؛ یعنی به عنوان شهر یا حومه‌ی منطقه‌ی لس‌آنجلس که تضادهای مرتبط یا متفاوتی ایجاد می‌کند که به خودی خود، منبعی از مفهوم برای تجربه کردن آن تفرج‌گاه به شمار می‌رود. مفهوم یک پارچه‌ی دیسنی لند توسط تضادهای آن با زندگی روزمره‌ی ساکنان لس‌آنجلس آشکار می‌شود. این تضادها، با هر یک از ۹ نظام یا سامانه‌ی مفهومی ما، هم‌خوانی دارند. این تضادها شامل حمل و نقل؛ عابر پیاده / مسافر، غذا؛ جشن / امرار معاش، مد؛ گردشگر / مفیم، معماری؛ تخیل / کارکرد، تفریح؛ جشن / نمایش، کنترل اجتماعی؛ هم‌دلی / اجبار، اقتصاد؛ بازار / سرمایه‌داری، سیاست؛ دموکراسی / مشارکتی / دموکراسی (از طریق) نمایندگی و خانواده؛ فرزندسالاری / بزرگ‌سالاری هستند.

خلاصه‌ی جنبه‌های این تضادها، به طور فشرده در جدول ۱-۵ به صورت تضادهای بین دیسنی لند و لس‌آنجلس نشان داده شده است. زندگی روزمره در لس‌آنجلس متکی به خودرو، برنامه‌های خردمندانه غذایی، سفرهای خاص به مراکز خرید حومه‌ی شهر، مسکن به عنوان ارزش آن یا ارزش مالکیتی آن، پوشاک به عنوان وجهه‌ی کاری، پیروی از قوانین به خاطر فشار و اجبار، شرکت در رقابت غیر ضروری و دسترسی محدود به ابزارهای تصمیم‌گیری اجتماعی از طریق دموکراسی بر پایه‌ی نمایندگی می‌باشد. بالاتر از همه‌ی این‌ها، لس‌آنجلس نمونه‌ی رشد بی‌رویه‌ی فضای شهری است که در آن مکان‌های فعالیت معمولی زندگی روزمره مثل خرید و تفریح، مایل‌ها از یکدیگر فاصله دارند. گای دیبورد^(۱) اظهار می‌دارد که این عدم تمرکز نشان‌دهنده‌ی پایان زندگی شهری است. او به طور خاص به لس‌آنجلس اشاره نمی‌کند، وی اظهار می‌دارد:

این زمان، زمان نابودی خود به خود محیط شهری است. شهرهایی که در همه جا با توده‌های یکسانی از زباله‌های شهری پوشیده شده‌اند، با مصرف‌گریزناپذیری توسعه می‌یابند. دیکتاتوری خودرو که محصول آزمایش مرحله‌ی اول و فور اجناس است، با تسلط بر راه‌ها

به گره‌ی زمین تحمیل می‌شود در حالی که باعث جابه‌جایی مراکز، قدیمی شده و به توسعه بیش‌تری نیاز دارد. در همان زمان، اجزای بازسازی ناقص بافت شهری به طور موقت در اطراف کارخانه‌های توزیع تمرکز می‌یابند. فروشگاه‌های زیادی در زمین خالی و حتی پارکینگ‌ها ساخته می‌شود و این جنبش‌گریز از مرکز، آن‌ها را در حالی که تبدیل به مراکز ثانویه‌ی سربرار شده‌اند طرد می‌کند، زیرا باعث ترکیب نسبی تراکم‌سازی می‌شوند.^۸

بر خلاف منطقه‌ی لس‌آنجلس، دیسنی‌لند یک آرمان‌شهر مدنی است. منطقه‌ی چند مرکزی لس‌آنجلس، به شکل مناسبی با توصیف دیبورد از انتقال زندگی شهری تناسب دارد که توسط مصرف‌گرایی تحمیل شده و در یک محیط چند مرکزی در حال توسعه مستقر می‌شود.^۹ در عوض دیسنی‌لند، خواستار شرط لازم شهروندی در شهرهای عالی است که همان وضعیت پیاده‌ای سرگردان بودن است. این سرزمین، یک محیط مصنوعی است که پذیرنده است. بخشی از فرهنگ‌پذیری رو به رشد جامعه‌ی ما که به فرم‌های مادی نشان داده شده است.

«جالب‌ترین مورد، مربوط به بررسی ترکیبی عملی ما این است که انتقادات قبلی، دیسنی‌لند را معکوس می‌کند. چون جهان روزمره‌ی لس‌آنجلس بیش‌تر به یک بررسی اجتماعی - فضایی نزدیک است. در حقیقت، رویکرد کاملاً مثبت شرکت دیسنی در مورد ماهیت این پارک به عنوان یک مکان اقامت (موقت) که سازندگان آن از جمله جیمز رز در آن سهیم هستند، منطقی به نظر می‌رسد. بنابراین، مقایسه‌ی من در مورد دیسنی‌لند و لس‌آنجلس به عنوان بررسی مزیت مورد اول مطرح می‌شود. با این حال، مورد موجود در ویژگی‌های منفی خود دیسنی‌لند نیز وجود دارد. با وجود این‌که دیسنی‌لند یک آرمان‌شهر مدنی را شبیه‌سازی کرده است، این بوستان دستگاهی است که در راستای به حداکثر رساندن سود از طریق برآورده کردن آرزوهای مشتریان و خواسته‌شان مبنی بر حضور در مکانی که آن‌ها را سرگرم کند، ساخته شده است. اجازه دهید این مورد را همان‌طور که در جدول ۱-۵ نشان داده شده است، به طور دقیق تشریح کنیم.

غذا

غذا در دیسنی‌لند بخشی از جشن (فستیوال) است. هر گاه فردی به علت پیاده‌روی گرسنه شود،

غذا در دسترس است. (این غذاها) شامل غذای خوب، غذای میهمانی و تنقلات که همیشه و همه جا می توان آن ها را خرید. بر عکس، در لس آنجلس چیزی که اجباری است جای غذا خوردن است. زندگی روزمره با غذاهای از پیش برنامه ریزی شده، هزینه ها و سفرهای سازمان یافته جهت خرید غذا در معابد و مصرف سریع آن. در لس آنجلس غذا باری بر دوش کدبانو است.

مد

در دیسنی لند، لباس مناسب، یونیفورم بازی با تأکید بر گردشگر بودن است. با وجود این که امور دیسنی لند، از طریق پافشاری بر لوازم بازی طبقه می متوسط، ظاهر منظمی دارند، این مدها کیفی تر از لباس کار زندگی روزمره است.

جدول ۱-۵: خلاصه ای از شناسه های فاصله های اجتماعی و تناقضات

| لس آنجلس | دیسنی لند | نظام مورد نظر |
|--|--|---------------|
| مسافر: خودرو لازم است، حمل و نقل انبوه ولی ضعیف، خودرو گرانقیمت و خطرناک است. نیاز به بیمه، گواهینامه، نگهداری و تعمیر وجود دارد | پیاده روی: قدم زدن گروهی، سرگردانی بدون نقشه، یک نظام بسیار کارآیی حمل و نقل برای تفریح و حرکت | حمل و نقل |
| گذراندن معاش: غذا برای تغذیه، غذاهای از پیش برنامه ریزی شده، سفرهای هفتگی جهت خرید غذا | جشن: غذای فست فود، تنقلات، غذای خوب، هر جا و هر زمان وجود دارد | غذا |
| مقیم: لباس زندگی روزمره، کار و وابسته به حرفه، تبعیت از مد روز | گردشگر: یونیفورم بیرونی بازی، پوشش رفت و آمد، مردم اغلب با گوش های مخصوص (گوش موش) دیده می شوند. | مد |
| کارکردی: خانه سازی به عنوان تملک، اعتبار و حفاظ، طراحی منزل کارکردی و تطابقی است | فانتزی: معماری به عنوان تفریح سمبولیک یا نمادین | اقامت گاه |
| مضحک: سازمان انتقال و ارائه در زندگی روزمره، چندین مورد انتخابی تجاری. فرهنگ یک کالا است | جشن: ساختار مضحک شهر کلاسیک، آرمان شهری برای تفریح، مشارکت با بقیه در بسیاری از فعالیت ها، صفا و آزادی | تفریح |

| نظام مورد نظر | دیسنی لند | لس آنجلس |
|---------------|--|--|
| کنترل اجتماعی | هم‌دلی: آداب اجتماعی تنها روش رفتاری، کارمندان فرد را فقط بخشی از حصار در نظر می‌گیرند که در دیسنی لند هستند | اجباری: اجبار بازار کار ایالت و عوامل کنترل آن بر پایه‌های فردی، جامعه‌گرایی و استبداد گروهی |
| اقتصاد | بازار: ابتدا خرید اولیه صورت می‌گیرد، پول به صورت بلیت است، همانند بازار می‌توان انتخاب کرد | سرمایه‌داری: تولید به خاطر سود، جست‌وجوی پولی بیش‌تر از نیاز، استبداد بودجه |
| سیاست | دموکراسی مشارکتی: تصمیمات از طریق شرکت‌کنندگان اخذ می‌شود، افراد به طور مستقیم در آن فعالیت دارند | دموکراسی نمایندگی: تصمیمات از طریق نماینده‌های انتخابی در یک روند رمزآلود برای مردم گرفته می‌شود |
| خانواده | فرزندسالاری: فرزند برنامه‌ها را تنظیم می‌کند | والدین‌سالاری: سلسله مراتب زندگی خانوادگی |

افراد در دیسنی لند اغلب می‌توانند بلوزهای طراحی شده‌هاوایی یا گوش‌های موش و سایر نمادهای مشهور دیسنی را بپوشند. پوشاک آن‌ها نشان‌دهنده‌ی وضعیت آن‌ها به عنوان کارگرایی در زمان استراحت است. مثلاً برای موفقیت یا تطابق با بقیه‌ی کارگران لباس می‌پوشند. این سبک‌ها از طریق تکنیک‌های روزانه صنعت مد و تفاوت‌های طبقاتی تعیین می‌شوند.

تفریح

در دیسنی لند تفریح، گروهی بوده و به اشکال گوناگون ارائه می‌شود. از موسیقی زنده تا تئاتر سنتی خیابانی. در حقیقت کل آن مکان شکلی از تفریح است، چون به عنوان یک مضمون تلقی می‌شود که به صنعت تفریح متصل است و شرکت دیسنی بخش عمده‌ی آن صنعت است. تفریح دیسنی لند، حس بودن در یک جشن مضحک دسته‌جمعی شهری را به وجود می‌آورد. همان‌طور که یک پرورشور اعلام می‌کند:

تاکنون تماشاگران حاضر در تفریح وجود نداشته‌اند. در تئاتر زنده، تصویر متحرک و

تلویزیون، تماشاگران همیشه پراکنده و جدا از محیط اهل برنامه بودند... والت دیسنی تماشاگران را از صندلی‌هایشان جدا کرده و آن‌ها را درست در وسط کار در راستای تجربه‌ای کلی، تفریحی و کنترل شده قرار می‌دهد.^۱

عنصر فرهنگی شهری خوشبختی^(۱)، در این مکان به خوبی رشد یافته است. همانند کار زنده‌ای که می‌تواند تقریباً در هر جا و در هر زمان صورت پذیرد. این امر جنبه‌ی وانمودسازی هم‌زمان شهر قرون وسطی را زنده می‌کند، زیرا بازی را با استقلال ترکیب می‌کند: جو آزادی. بر خلاف آن، لس‌آنجلس دارای شکلی آسیب‌شناسانه از خوشبختی است. تخلف خیابانی یکی از بیش‌ترین جرایم است. چندین سال قبل دیسنی‌لند اولین جنایت شوکه‌کننده خود را شاهد بود. یک نوجوان خنجر خورده سرانجام از خونریزی مرد. طبق اخباری که در آن زمان گزارش شد، مدیر بوستان اصرار داشته که نوجوان زخمی به جای این‌که در صحنه درمان شود، به بیمارستان منتقل شود و نوجوان در راه مرده بود. با این حال، بازدیدکننده‌های بوستان انتظار مهلت دادن به تخلف شهری را دارند و به ندرت ناامید می‌شوند. در نتیجه، تجربه‌ی دیسنی‌لند تا حدی به عنوان شأن عمیق بهبود پارانوئید^(۲) و آسیب‌شناسی زندگی شهری نشان داده شد.

فرهنگ لس‌آنجلس، بر خلاف فستیوال دیسنی‌لند یک نمایش است. به عنوان مثال، سازمان انتقال و ارائه زندگی روزمره، نمایش (در لس‌آنجلس) برای مشارکت نیست، بلکه صرفاً برای بازدید منفعلی است.^{۱۱} تفریح به عنوان کالای تجاری بزرگ با دیدن موضوعات مختلف به عنوان یک تماشاچی منفعلی به عضوی از حضار ایجاد می‌شود نه یک مشارکت متحرک و فعال. در واقع لس‌آنجلس سرمایه‌ی تولید فرهنگ تماشا است: خیالات مشتریان و شبیه‌سازی رسانه جمعی. در دیسنی‌لند کنترل اجتماعی به یک هنر تبدیل شده است: هنر حرکت دسته‌جمعی از طریق جنبش و نه اجبار. از این لحاظ، دیسنی‌لند یک ایده‌آل است. در نقطه مقابل لس‌آنجلس، مکان مکانیزم‌های کار در برابر حقوق، ایدئولوژی و قدرت ایالتی است. این مکان (دیسنی‌لند) از طریق جداسازی و انفکاک افراد کنترل می‌شود. همان‌طور که دیسورد عنوان می‌کند:

1 . Serendipity

۲ . بیماری سوءظن شدید و هذیان‌گویی.

مدنیت، تکمیل جدید کار بدون وقفه‌ای است که نیروهای طبقاتی را حفظ می‌کند. حفظ صنعت خودکار کارگران که شرایط تولید شهری آن‌ها به طور خطرناکی یکی شده است. مبارزه‌ای مداوم که باید در برابر تمام جنبه‌های ممکن در شهرگرایی به مقابله پردازد.^{۱۲}

اقتصاد

دیسنی لند توهم نعمت را ارائه می‌دهد. پس از پرداخت مقداری پول در ورودی بوستان، شرکت‌کننده‌ها از فرصت زیادی برای سرگرمی لذت می‌برند. قبل از دهه‌ی ۱۹۸۰، مسیرها با قیمت‌های متفاوتی تقسیم‌بندی می‌شدند. برخی از آنان نسبتاً گران بودند. از جولای ۱۹۸۱ پرداخت مبلغ کلی بالغ بر ۲۰ دلار به بازدیدکنندگان این امکان را می‌دهد که به تمامی مسیرها به شکلی نامحدود دسترسی پیدا کنند. یک نعمت واقعی، اگر بتوانید هزینه‌ی ورودی را پردازید. در فضای اصلی بوستان، اختلافات طبقاتی به حداقل رسیده و نادیده گرفته می‌شود، چون فرد فقیر به وسیله‌ی هزینه‌ی ورودی خارج از پارک، جدا می‌شود. در این دنیا، کنترل مشارکتی نیک خواهانه و حتی والدینی است. یک سواری با تعریف از آن به شما پیشنهاد می‌شود. این صفت‌ها غیر دخالتی و عالی هستند. آن‌ها به صورت یک هدیه ارائه می‌شوند. بنابراین، به اقتصاد سنتی یک قبیله تعلق دارند. در این جا، این دلالت نیرنگ‌آمیز به این معنی است که این تعارف‌ها درجانبه است.^{۱۳} در لس آنجلس سرمایه‌داری قدیمی را داریم، همراه با تقسیمات طبقاتی رو به افزایش، توسعه‌ی نابرابری، تولید برای سود و بحران‌های دوره‌ای تراکم جمعیت. در کنار این‌ها مبادله‌ی نمادین و فرهنگ تصویری نیز که فقط ناهشیارانه یا بی‌اهمیت است وجود دارد.^{۱۴}

هر چیزی در محیط لس آنجلس دارای یک ارزش است و به خاطر گستردگی، قیمت و ارزش در حال افزایش است. خارج از بوستان هیچ‌گونه چانه‌زنی وجود ندارد (آنچه هست)، فقط استبداد بودجه است. در این جا، کنترل مشارکتی غارت‌گرانه است نه والدینی. محیط مصنوعی دیسنی لند سرگرم‌کننده است. هر عمارت، همانند اکثر شهرهای قدیمی و قرون وسطی ارزشی جداگانه دارد (به بررسی الگویی زیر توجه کنید). دیسنی لند به عنوان موفق‌ترین بوستان تفریحی، به افتتاح فرهنگ تفریحی پسامدرنیسم کمک کرد،^{۱۵} شهری

مضحک و متعالی. در عوض، محیط شهر لس آنجلس دارای معنای محدودی است. این شهر همان چیزی است که فرانسوا شوای^(۱) آن را فاقد مفهوم خواننده است.^{۱۶} یعنی محدود شده به معنا و خلاصه شده در بخش تعیین تابعیت ابزاری. خانه سازی در لس آنجلس نمادی ابزاری از مالکیت و اعتبار اجتماعی است و برای سود ساخته می شود. طراحی مسکن یکنواخت و از طریق تعیین ناحیه و شناسه ساختمان می باشد. مؤسسات تجاری و بازرگانی در مراکز فعال طراحی شده ای قرار گرفته اند که فقط ارزشی نمادین دارند: یعنی تعیین فعالیت های معمولی تولید و مصرف آن ها است.

سیاست

دیسنی لند همچنین تمرینی برای تصمیم گیری گروهی است. هدف کنترل اجتماعی پرسه زدن (مردم) است. با حرکت جمعیت در هر زمان این موضوع کوچکی است که افراد اجازه داشته باشند که در مورد چیزی که می خواهند آن جا انجام دهند، خودشان تصمیم گیری کنند. علاوه بر این، افراد خارج از سرگرمی ها خیلی سریع راهنمایی می شوند تا توجه نکنند که باید سواری خود را عوض کنند یا آن را مطلوب تر سازند. این مشارکت بدون تغییر اجتماعی همانند شرکت کننده ای است که دارای قدرت مذهبی یا رهبری سیاسی همانند رئیس جمهور است و این امر مستلزم تفسیر کودکان از رفتار بزرگسالان می باشد. به شما، افتخار داشتن موقعیتی خاص داده می شود. رضایت بخش بودن آن مهم نیست، چون رفتار، پاداش آن (موقعیت) است. دیسنی لند حتی ملاقاتی ویژه با بزرگترین رئیس جمهور آمریکا، آبراهام لینکن، را به شکلی مناسب شامل می شود و این کار از طریق فن انیمیشن سازی صوتی پلاستیک، هیدرولیک انجام می شود تا واقعی به نظر برسد.

در نهایت، دیسنی لند ساختار حاکمیت خانواده را وارونه می کند. بازدید از دیسنی لند ظاهراً برای بچه ها است (یا بازدیدکنندگان گردشگری که کودک فرض می شوند). در حالی که اکثر خانواده ها بدون در نظر گرفتن طبقه خود، حتی در صورتی که فرزند محور هم باشند،^{۱۷} والدین سالار هستند. این جا کودکان بزرگسالان را هدایت می کنند. آن ها به شکلی یکنواخت

وسیله‌ی تفریح، غذا و جدول را تعیین می‌کنند. والدین ندیمه‌ها یا نایب‌هایی ذوق‌زده از دید کودکانشان هستند.^{۱۸} خارج از بوستان، در دنیای روزمره‌ی لس‌آنجلس، والدین دوباره کار پرورش کودک را بر عهده می‌گیرند و همانند ارباب به حکومت خود باز می‌گردند. در مجموع، محیط شهری دیسنی‌لند دنیای بدون بحران‌های روزمره، بدون تجارب آسیب‌شناختی شهری که از طریق طبقات اجتماعی نابرابر به وجود می‌آیند - مثل جنایت و محله‌های کثیف و خلاف - ارائه می‌دهد. در مقایسه با اقدامات امنیتی که بیش‌تر شهروندان حتی در خانه‌های خود انجام می‌دهند، این‌جا، مکان امنی در همه‌ی ابعاد خود می‌باشد. دیسنی‌لند مردم را از طریق یک تربیت مشارکتی والدینی در خود جای داده است. دیسنی‌لند آن‌ها را سرگرم می‌کند و برمی‌انگیزد تا به زندگی خیالی خود جنبه‌ی بیرونی ببخشند. بازدیدکنندگان قاعده‌ی «عابر پیاده‌ی سرگردان» را قبول کرده و در جشن و تفریحی که خود آن را هدایت می‌کنند شرکت می‌کنند. این مورد به ویژه برای کودکانی واقعیت می‌یابد که آزادی خود را شاید برای اولین بار احساس می‌کنند. بر خلاف لس‌آنجلس، دیسنی‌لند علی‌رغم ویژگی‌های منفی اهداف ایزاری شهر و کنترل جمعیت برای منفعت، جایی مضحک و آرمان‌شهری مصنوعی است.^{۱۹} این‌چا دارای پتانسیل روشن کردن فضایی است که با تصویر و نماد پر شده و در آن به طور معمول چیزی خیالی رخ می‌دهد.

بررسی الگویی^(۱)

همان‌طور که در بالا مشخص شد، دیسنی‌لند به چهار ناحیه‌ی جداگانه تقسیم می‌شود و هر بخش شبیه بازار خرید، پیرامون بن‌مایه‌ای یکسان که برگرفته شده از دورنمایه‌ی جهانی خود بوستان است، ایجاد شده‌اند. در داخل این محدوده‌ها عناصر محیط مصنوعی در حمایت از بن‌مایه‌ی فرعی به یکدیگر وابسته هستند. بنابراین، ما به طور کلی از بوستانی که خودش یک نماد است، به محدوده‌های تقسیم‌شده‌ای که آن‌ها هم نمادهای مهم خود را دارند عبور می‌کنیم که برگرفته شده از نماد بوستان، به عناصر جداگانه محدوده‌هایی که دارای نمادهای هماهنگ بیش‌تری هستند، می‌باشد. شباهت کلی بوستان اصلی با عناصر تفکیک شده، از طریق روابط

هماهنگ به وجود آمده است. از این رو، علاوه بر عملکرد روابط دگرنامی^(۱) و علت و معلولی، معنا هم در بوستان از طریق روابط الگویی یا مجازی و درون‌متنی به وجود می‌آید. روابط دوم دارای سطوح بسیاری است و کار در این پدیده متفاوت است.

طبق بروشور دیسنی، دیسنی‌لند ابتدا از عناصر متفاوت بصری به عنوان یک بن‌مایه‌ی هماهنگ استفاده نمود تا از به وجود آمدن در هم ریختگی‌های متناقض در امور شهر بازی و سرگرمی بوستان اجتناب ورزد. این توصیف همان‌گونه که در خصوص دیسنی‌لند صورت گرفته، در مورد دیگر پارک‌ها هم که دارای بی‌قانونی در سبک‌های معماری می‌باشد انجام شده است. چون ساختمان نسبت به تغییر تاریخی در سبک‌های طراحی، ماندگارتر است. در عوض، هر یک از محدوده‌های دیسنی‌لند، هماهنگ با موضوعات مربوطه‌ی زمینه‌شناسه^(۲) اساسی دیسنی متحد شده‌اند. برای مثال، سرزمین ماجرا به عنوان سفر به جهان سوم ساخته شده و یادآور فیلم‌های استودیویی دیسنی در مورد مکان‌های ناشناخته است. این قسمت شامل سواری‌های دسته‌جمعی و سفر به جنگلی است که ظاهراً، پر از «بومیان سیاهپوست آفریقایی» (شاید کم‌ترین جمعیت موجود در پارک) و نیز «خانواده‌ی سوئیسی رابینسون» که یادآور ماجرای استعمارگری در روستا است، می‌باشد. در عوض، سرزمین مرزی شامل «جزیره‌ی تام سایر» است که یک سفر هیجان‌انگیز به گذشته‌ی آمریکا، خصوصاً به غرب وحشی می‌باشد. سرزمین خیال، واقعیت مکان‌های جادویی است و پر از افسانه‌های خیالی مثل زیبای خفته می‌باشد. سرزمین آینده، جهان علم و فناوری را نشان می‌دهد که بسیار تماشایی است. این سرزمین شامل سفری است به زیر سرزمین‌های یخی و گوی غلطان فضای خارج از جو زمین که به وسیله‌ی زیردریایی اتمی دیسنی‌لند انجام می‌شود.

نواحی اطراف شهر هم دارای سرگرمی‌هایی می‌باشد و حول یک موضوع تنظیم شده است. میدان نیواورلئان یک جشن کافه‌های خیابانی در هوای باز است. در میدان اصلی می‌توانید سوار بر یک کالسکه اسب‌دار در حالی که مغازه‌های کوچک را می‌بینید، از زیر پنجره‌ی آپارتمان

۱. به کار بردن نام یک چیز برای چیز دیگری که به آن مربوط است، مثل کاخ سفید برای رئیس‌جمهور آمریکا.

خصوصی والت دیسنی عبور کنید، جایی که او برای گذراندن بعدازظهر و تماشای جمعیت بازدیدکننده از آنجا استفاده می کرد. در نهایت، تونناون بازسازی سرزمین شخصیت های کارتونی همانند دنیایی است که فیلم «راجر خرگوش» نشان داده است. این مکان به شکلی نمایان توسط خیالات رسانه ای و تصاویر کارتونی اداره می شود.

با ارائه ای این تصویر، بررسی الگویی ما از دیسنی لند مستلزم این است که سؤال های زیر را مطرح کنیم:

آیا زمینه ای معنایی دیگری وجود دارد که موضوعات محدوده های جداگانه ای را در آن به وجود آورند و جهت تعیین ساختار پیام های جداگانه از آن ها استفاده کنند؟ با استفاده از روش شناسی اجتماعی - فرهنگی، این سؤال مستلزم تعیین شکل محتوا یا ایدئولوژی کدبندی شده ای می شود که با اصل بیان در یک ردیف تصور می شود، یعنی خود محیط مصنوعی بوستان. یک روش برای پاسخگویی به این سؤال، از طریق ارتباط ساختار دیسنی لند می باشد. مثلاً ساخت فضای آن - در جامعه ی بزرگ تری که آن را در خود جای داده است. با فرض این که در آمریکا زندگی می کنیم، تشکیل سرمایه داری اجتماعی، و محدوده های مستقل، مطابق با حالات مختلف سرمایه بررسی می شود که در کل دوران توسعه ی تاریخی ایالات متحده با تفاوت های زیادی همراه بوده است. این اتصال مربوطه در سطح ضمنی وجود دارد و برای معنی و مضمون ضروری است. برای مثال، این مکان ها مثل معناها مضمون می یابند؛ نه از طریق عملکرد بلکه از طریق ظاهرشان؛ و بنابراین، به استعاره هایی تبدیل می شوند. به طور خلاصه، آن ها جنبه های ایدئولوژی کدبندی شده یا شکلی از محتوا هستند که محدوده های مربوطه ی دیسنی لند را الهام می بخشند. معنی دهنده های سرزمین مرزی، سرزمین ماجرا، سرزمین آینده، میدان نیواورلثان و خیابان اصلی، بدین صورت به معنی دهنده های ظواهر سرمایه داری متصل می شود:

○ سرزمین مرزی - سرمایه داری چپاولگر

○ سرزمین ماجرا - امپریالیسم / استعمار

○ سرزمین آینده - سرمایه داری ایالتی

○ نیواورلثان - سرمایه ی مخاطره آمیز

○ خیابان اصلی - خانواده و سرمایه داری رقابتی

در حالی که «کشور خرس» (که اکنون وجود ندارد) ظاهراً شاخصی برای شهر یا حماقت زندگی روستایی است، سرزمین خیال، ایدئولوژی طبقه‌ی متوسط را به شکل سرنوشت‌سازی مشخص می‌کند.

در مطلب مربوطه‌ی بالا، دیسنی‌لند جهان خیالی ایدئولوژی بورژوازی (طبقه‌ی متوسط) شد، نوعی آلبوم خاتوادگی سرمایه‌داری که توسعه‌ی تظاهرات شخصیتی را در ایالات متحده تثبیت کرده و موضوعاتی را برای خیالات شرکت دیسنی فراهم آورد. مکان دیسنی‌لند، از طریق ارائه‌ی رسمی این ایدئولوژی به وجود آمده و با فرایندهای ساخت شهری و توسعه‌ی مناسب، همراه بوده است. با این حال، این بررسی، ما را با یک معما روبه‌رو می‌سازد. دیسنی‌لند زمانی بیش‌ترین توجه عمومی را در ایالات متحده به دست آورد. (بدون در نظر گرفتن دیسنی ورلد در فلوریدا که ده برابر اندازه دیسنی‌لند است و محبوب‌ترین جای دنیا است) و هر ساله بازدیدکنندگان بیش‌تری از آن دیدن می‌کنند، حتی بیش‌تر از بازدیدکنندگان بناهای تاریخی پایتخت (آمریکا).^{۲۰} در حقیقت دو تا از بزرگ‌ترین بیسه‌های ایالات متحده، ناتس بری و مجیک مانتین^(۱) که هر دو از جهت اندازه بزرگ‌تر از دیسنی‌لند هستند، نزدیک ناحیه‌ی لس‌آنجلس قرار دارند. بنابراین، باید این پرسش را مطرح کرد که چرا دیسنی‌لند به طور خاص، مقبولیت بیش‌تری نسبت به تمام دیگر مکان‌های تفریحی دارد که در این مورد هم باید در مورد ایدئولوژی طبقه‌ی متوسط به بررسی پرداخت.

به نظر من، دیسنی‌لند چیزی بیش از یک مکان نشان دادن تصاویر سرمایه‌داری است. با در نظر گرفتن دورنمای فرهنگی - اجتماعی، لازم است این فضا را به محتوای شخصی خالق آن متصل کنیم (مثلاً دورنماها و علائق). همان‌طور که در یک بروشور شرکتی عنوان شده است:

دیسنی‌لند یا مکان رؤیایی مدت‌ها قبل از سال ۱۹۵۵ در ذهن خلاق والت دیسنی به وجود آمد. به عنوان یک پیشرو در صنعت تصاویر متحرک، والت دیسنی یک توانایی شهودی جهت شناخت آنچه که به طور جهانی سرگرم‌کننده و تفریحی است توسعه داد. زمانی که دختران او بسیار جوان بودند، آنها را به پارک بازی محلی می‌برد، چیزی که او در گذشته

«بازدید بسیار ناراضایت‌بخش» می‌نامید. در آن‌جا او احساس کرد که باید جایی ساخته شود تا والدین و کودکان بتوانند با هم از آن لذت ببرند. او قصد داشت دیسنی‌لند جایی باشد که مردم بتوانند برخی از سرگردانی‌های زندگی را در آن تجربه کنند، و به خاطر آن ماجراجویی کرده و احساس بهتری داشته باشند.

جملات ذکر شده در بالا به وضوح تبلیغاتی هستند، ولی بخشی از گفتمانی است که پیرامون تدوین اثبات شخصی دال‌های^(۱) بوستان را تشکیل می‌دهد. این مطالعه‌ی مستدل که باید با کارهای تبلیغاتی در زمینه‌ی زندگی دیسنی و به وجود آوردن این مکان از دیدگاه او آغاز می‌شد، می‌تواند با آزمایش و محاسبات دقیق‌تر نظریات دیسنی ادامه یابد. ما در این راه از مطالعات اغلب برداشت‌گرایانه^(۲) و اختصاصی توسط تحلیل‌گران مستقل اجتناب می‌کنیم.

آشنایی با دورنمای شخصیتی دیسنی، از بیان دیگری حمایت می‌کند^(۳) که از آن دال‌های بوستان که علاوه بر ایدئولوژی سرمایه‌داری وجود داشته، به دست آمده‌اند. بررسی تجربه‌ی شخصی دیسنی این فرض را مطرح می‌کند که دیسنی‌لند می‌تواند به عنوان تجسم خیالی جوانی از دست رفته‌ی والت دیسنی در نظر گرفته شود. این اتصال به یک محیط شهری کوچک و ساده که به فکر دیسنی خطور کرد، ممکن است بخشی از محبوبیت بوستان را توضیح دهد. بنابراین، دیسنی‌لند در محل تقاطع دو زمینه‌ی متقابل و برجسته‌ی معنایی قرار گرفته است، یکی از آن‌ها همان‌طور که در بالا دیده می‌شود، ارائه‌ی ایدئولوژیکی ظهور سرمایه‌داری است و دیگری تصویری از شخصیت خالق آن است. دیسنی‌لند، ایجاد شرکتی است که به شرکت‌های دیگر متصل است، ولی ایجاد هنرمندانه یک استعداد فوق‌العاده است که به نظر می‌رسد به این خاطر که می‌تواند از طریق اجرای تفریحات اختصاصی توجه حاضرین را به خود جلب کنند، قادر به سرگرم کردن میلیون‌ها نفر در روندی مداوم می‌باشد.

با در نظر گرفتن نقشه دیسنی‌لند (تصویر ۱-۵)، عقیده‌ی من این است که هر یک از نواحی آن با جنبه‌های قسمت‌های جهان یک پسر جوان که در یک شهر کوچک، بزرگ شده تطابق دارد. این استعارات به این صورت هستند:

1. Signifiers

2. Impressionistic

- سرزمین ماجرا - بازی‌های بچه‌گانه، طنز کارتونی سوپر قهرمانان، بازی در حیات خلوت
- سرزمین مرزی - تعطیلات تابستانی، پیشاهنگی
- سرزمین آینده - مسیر ویژه‌ای در علم و فناوری
- سرزمین رؤیا - رؤیاها / افسانه‌ها، داستان‌های زمان خواب

در این طرح که با بیان قبلی در خصوص تفسیر شناسه‌های سرمایه‌داری تفاوت دارد، سرزمین ماجرا، بازی‌های قدیمی یا دنیای بدون سرنوشت بازی روزمره‌ی بین کودکان را نشان می‌دهد. این سرزمین، یک محل مرحله‌بندی شده برای بازی‌های گروهی مثل «کابوها و سرخپوستان» و «تارزان» یا دیگر ماجراجویان جنگل است. سرزمین مرزی، در عوض در پی رهایی از نواحی روستایی است مثل یک سفر گروهی یا تعطیلات تابستانی خانواده‌های تاریخی و آمریکایی که به مستعمرات گذشته تعلق دارند. دنیای خیال، اشاره‌ی ضمنی به دنیای رؤیاها و افسانه‌های کودکان دارد، مثل افسانه‌های قدیمی که به واسطه شرکت دیسنی، گفتار جوانان در جامعه ما را تشکیل می‌دهد. این‌ها داستان‌های زمان خواب هستند که دیسنی هم آن‌ها را به خوبی می‌شناسد و او را قادر ساخته که شانس خود را از طریق کارتون امتحان کند. نهایتاً، سرزمین آینده به دنیای کار و صنعت دلالت می‌کند، که برای کودکان نشان داده می‌شود و در واقعیت بزرگسالان آن را تجربه نمی‌کنند، مثل نمایشگاه علوم که به طور سالانه در شهرهای کوچک برگزار می‌شود. این جامعه‌ی صنعتی است با دوران پر زرق و برق دهه‌ی ۱۹۵۰ که حتی در ارتش با حرفه‌ی ویژه و مبتنی بر فناوری با قدرت اتمی و فناوری فضایی جاذبیت ایجاد کرده است.

دیسنی لند سه بازدید از شهرهای کوچک را هم ارائه می‌دهد. «خیابان اصلی» به عنوان ناحیه‌ی ورود برای افرادی است که وارد پارک می‌شوند. یک شمایل^(۱) و خلق دوباره‌ی شهرهای کوچک است با مغازه‌های «مامان و بابا»^(۲)، کالسکه‌های اسپ‌دار و پلیس‌هایی با کلاه‌های کوچک^(۳). این جا یک فضای مسکونی غرب میانه است که مؤسسات مالی را برای خیالات به تصویر کشیده فراهم می‌آورد، چون مکان شهری دوره‌ی جوانی دیسنی را زنده کرده است.

1 . Icon

2 . Ma and Pa

3 . Tin-horne

خیابان اصلی به طور خلاصه، وانمودسازی یک مؤسسه‌ی واقعی است، برای تصویر وانمودسازی شده‌ی محدوده‌های دیگر بوستان، خیابان اصلی تظاهری است از شهری کوچک که در آن پسر دوره‌ی غرب میانه همانند بزرگسالان منظره‌ی رؤیای دیسنی را خواب می‌بیند. در عوض، میدان نیواورلئان همان شکل جذاب فستیوال در شهر کوچک را مشخص کرده است. شهر کوچک به عنوان یک مرکز تجمع در زمان‌های متناوب تعطیلات است. جشنی با دوام با رستوران‌های کنار آن. نهایتاً، کشور خرس (اکنون وجود ندارد) که مطالعات نشان می‌دهد خلوت‌ترین قسمت بوستان است،^{۲۲} تصویری را از روابط روستا یا روستاییان نشان می‌دهد که هیچ‌گاه خواهان زندگی بورژوازی شهر کوچک‌شان نبودند. این ویژگی‌های نهایی به این صورت نشان داده می‌شود:

- خیابان اصلی، شهر کوچک به عنوان یک نماد (همانند یک مؤسسه‌ی واقعی برای سایر محدوده‌ها که دنیا‌های خیالی را مجسم می‌کنند)
- میدان نیواورلئان، شهر کوچک هنگام فستیوال
- کشور خرس، روابط کارگری اجباری

نتیجه

دیسنی‌لند توسط تحلیل‌گران، فرهنگی موهوم، ایدئولوژیک، مبتنی بر سرمایه‌داری، خیالی و حتی آرمانی نام گرفته است. اغلب در برخی از بحث‌های جدی‌تر تأکید شده است که استمدادهای طبقه‌ی متوسط آمریکایی میانه که در شهر کوچک زندگی می‌کنند، برگرفته شده از سیستم ارزشی خود والت دیسنی است.^{۲۳} پس ما به چه طریقی به واسطه‌ی این مشاهدات از طریق نسبت دادن دیسنی‌لند به یک تحلیل نمادشناسانه به نتیجه می‌رسیم؟ به نظر می‌رسد دورنمای بیش‌تری از طریق بررسی این مطالب به دست می‌آید که این فضای به وجود آمده اتصالی است از دو زمینه‌ی فرهنگی جداگانه، یکی شخصی و دیگری خاص مؤسسه‌ی اجتماعی سرمایه‌داری قدیم که نقش جداگانه‌ای در خارج از فضای مصنوعی بوستان ایفا می‌کند. این مفصل‌بندی، یک ساختار افسانه‌ای دارد^{۲۴} چون این مکان از طریق سرمایه‌داری به وجود آمده و آن را از دیگر مکان‌های مخصوص جوانان جدا می‌کند. این محور ارتباطی، لایه‌های

زیادی دارد. یعنی، دیسنی لند از طریق معنا و افسانه شناخته می‌شود. هیچ بیان تنهایی نمی‌تواند تجربه‌ی نمادین موجود در پارک را در برداشته باشد.

دیسنی لند، افسانه‌های شهر کوچک آمریکا است، در صورتی که جامعه‌ی پیشرفته‌ی صنعتی بدون این‌که این مکان را تغییر دهد در آن ساکن شده است. همان‌طور که بررسی‌کنندگان قبلی بر این باور بودند. کلبه‌ی آرزوی والت دیسنی توسط تیم خودش به حقیقت پیوسته است. در این مکان‌ها متن اجتماعی و خصوصی وجود دارد. در جامعه‌ی بزرگ‌تر، به ویژه لس‌آنجلس، محیط شهری شلوغ از شهری کوچک شکل گرفته است. ولی آن‌جا صنایع هوافضا (هواپیمایی)، رسانه‌های گروهی، درگیری چند ملیتی جهانی و فناوری این شکل را از بین برده است. لس‌آنجلس، آینده‌ی واقعی است که برای شهر کوچک آمریکا آشکار شده است. مطابق با این دورنما، ما باید در مورد این‌که چرا دیسنی لند با انتقاد روبه‌رو شده و چه موقع منطقه‌ی اطراف آن (یعنی شهر لس‌آنجلس) به طراحی شهری اشتباه خود اذعان می‌کند، به بررسی و جست‌وجو بپردازیم.

دیسنی لند آرزوی خالق آن و بازتابی از ویژگی شخصیتی به عنوان دال‌های مشارکتی است. بنابراین، یک کار تمام عیار است، کاری سه بعدی از تفریح با هنر محبوبیت برای توده‌ی مردم. دیسنی لند معطوف به ساختار یک زندگی شهری کوچک است. جایی که به قیمت مشارکت در خیرخواهی، رفتار اخلاقی آمریکایی، فقدان فردیت و اتصال به هم‌نوایی اجتماعی تمام شده است. این مکان شادترین مکان روی زمین است چون بیش‌تر بازدیدکنندگان آن، خصوصاً افرادی که از کالیفرنیا آمده‌اند، با دیسنی در بسیاری از موارد موافق هستند. این سنت‌ها از سوی سرمایه‌داری پیشرفته نادیده گرفته شد. الگوهای رشد شهری خاص آن نیز از سوی سیستم‌های تولیدی ایدئولوژیکی بیش‌تر نادیده گرفته شد. بوستان، قربانی بودن شهر کوچک را درست مثل همان سیستمی که آن قربانی را جاودانه ساخته نشان می‌دهد. این بوستان نشان دهنده تضاد است که دیسنی با جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کند، دارد.

11. Jean Baudrillard, "New Cartas: Shopping for Subjectivity," in *Essays on Consumer Culture*, edited by R. Shiffin (New York: Routledge, 1991), pp. 40-52.

12. Henri Lefebvre, *The Production of Space* (Oxford: Blackwell Publishers, 1991).

13. Henri Lefebvre, *How Urban Life is the Modern World*, translated by Susan W. Ruppel (New York: Harper and Row, 1977); see also Debord, *Society of the Spectacle*.

14. Debord, *Society of the Spectacle*, p. 172.

15. Jean Baudrillard, *The Ecstasy of Jean Baudrillard* (New York: Norton Publishers, 1987); see also Jean Baudrillard, *Semiotic Exchange and Death* (London: Sage, 1993).

پس نوشت ها

1. Jean Baudrillard, *America*, translated by C. Turner (New York: Verso, 1988); Sharon Zukin, "Postmodern Urban Landscapes", in *Modernity and Identity*, edited by S. Lash and J. Friedman (Oxford: Blackwell Publishers, 1992), pp. 221-47; see also, Miriam Hansen, "Of Mice and Ducks: Benjamin and Adorno on Disney." *The South Atlantic Quarterly*. 92. 1 (Winter, 1993): 27-61.
2. Jean Baudrillard, *Simulations* (New York: Semiotext(e), 1983), p. 23.
3. See, especially, Sharon Zukin. *Landscapes of Power* (Berkeley: University of California Press, 1991), and "Postmodern Urban Landscapes."
4. In 1993 it was announced by the Disney Corporation that the French theme park was losing so much money that they were considering its closing.
5. M. Real. *Mass Mediated Culture* (Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1977).
6. Louis Marin. *Utopics: The Semiological Play of Textual Spaces* (Atlantic Highlands, N.J.: Humanities Press, 1984). pp. 239-59.
7. Alexandros Lagopoulos, "Semiotic Urban Models and Modes of Production." in *The City and the Sign: Introduction to Urban Semiotics*. edited by M. Gottdiener and A. Lagopoulos (New York: Columbia University Press, 1986), pp. 176-201.
8. Walt Disney Productions, n.d., P: 12.
9. Guy DeBord, *Society of the Spectacle* (Detroit: Black and Red, 1970).
10. Robert Kling, Spencer Olin and Mark Poster, *Postsuburban California* (Berkeley: University of California Press, 1991); see also M. Gottdiener, *The New Urban Sociology* (New York: McGraw-Hill, 1994).

11. Lauren Langman, "Neon Cages: Shopping for Subjectivity," in *Lifestyle Shopping: The Subject of Consumption*, edited by R. Shields (New York: Routledge, .992), pp. 40-82.
12. Henri Lefebvre, *The Production of Space* (Oxford: Blackwell Publishers, 1991).
13. Henri Lefebvre, *Everyday Life in the Modern World*, translated by Sacha Rabinovitch (New York: Harper and Row, 1971); see also DeBord, *Society of the Spectacle*.
14. DeBord, *Society of the Spectacle*, p. 172.
15. Marcel Mauss, *The Gift* (New York: Norton Publishers, 1967); see also Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death* (London: Sage, 1993).
16. Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*; Arthur Kroker and David Cook, *The Postmodern Scene* (New York: St Martins Press, 1986).
17. Langman, "Neon Cages".
18. Françoise Choay, "Urbanism and Semiology," in *The City and the Sign*, edited by M. Gottdiener and A. Lazopoulos, pp. 160-175.
19. Herbert J. Gans, *The Levittowners* (New York: Vintage Books).
20. Wilhelm Reich, *The Sexual Revolution* (New York: Farrar, Strauss and Giroux, 1974).
21. Lefebvre, *Everyday Life*.
22. Real, *Mass Mediated Culture*.
23. L. Gartley and 'E. Lebron, *Walt Disney: A Guide to References and Resources* (Boston: G. K. Hall Publishers, 1979); R. Shickel, *The Disney Version* (New York: Simon and Schuster, 1968); B. Thomas, *The Walt Disney Biography* (New York: Simon and Schuster, 1977).
24. Real, *Mass Mediated Culture*.
25. Ibid.
26. Roland Barthes, *Mythologies*, translated by A. Lavers (New York: Hill and Wang, 1972).