

Εξετάζοντας τις
διαφοροποιήσεις μεταξύ
περιπτώσεων σχεδιασμού της
ουτοπίας Δοξιάδης-Ζενέτος και
Θεματικό Πάρκο-Superstudio

Νικολέττα Μάντη



ΑΡΥ 901 Ερευνητική Εργασία, Νικολέττα Μάντη, 123

Επιβλέπων καθηγητής : Αριστοτέλης Δημητρακόπουλος

Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

*Όταν πιστεύουμε σε κάτι ανύπαρκτο με πάθος, τελικά το δημιουργούμε.
Ότι δεν συνέβη ποτέ, είναι ό,τι δεν ποθήσαμε αρκετά'*
N. Καζαντζάκης

Abstract

Utopia refers to an imaginary society or world that is ideal, peaceful and harmonious, without social inequalities or problems. The concept of utopia first appeared in ancient Greece with Plato's work "The Republic" and has since influenced literature, politics and society. Utopia in architecture contributes to a new design approach for buildings and cities that follow a vision according to the conditions set by the creator. Contemporary examples of the emergence of utopia can be found in the works of architects Konstantinos Apostolos Doxiadis and Takis Zenetos, with utopian projects developed both above and below the ground. This is also evident in the Disney World theme park and Superstudio projects, which develop utopian theories on the surface of the ground. While all of these approaches may seem contradictory to each other, they mark utopian worlds that are only considered acceptable in utopia or fantasy.

Περίληψη

Η ουτοπία αναφέρεται σε μια φανταστική κοινωνία ή κόσμο που είναι ιδανικός, ειρηνικός και αρμονικός, χωρίς κοινωνικές ανισότητες ή προβλήματα. Η έννοια της ουτοπίας πρωτοεμφανίστηκε στην αρχαία Ελλάδα με το έργο του Πλάτωνα "Η Πολιτεία" και έκτοτε επηρέασε τη λογοτεχνία, την πολιτική και την κοινωνία. Η ουτοπία στην αρχιτεκτονική βοηθά σε μια νέα σχεδιαστική προσέγγιση των κτιρίων και των πόλεων που ακολουθούν ένα όραμα σύμφωνα με τις συνθήκες που θέτει ο δημιουργός. Σύγχρονα παραδείγματα της εμφάνισης της ουτοπίας υπάρχουν στα έργα των αρχιτεκτόνων Κωνσταντίνου Απόστολου Δοξιάδη και Τάκη Ζενέτου με ουτοπικά έργα που αναπτύχθηκαν πάνω και κάτω από το έδαφος. Καθώς και στο θεματικό πάρκο Disney World και στα έργα Superstudio που αναπτύσσουν ουτοπικές θεωρίες στην επιφάνεια του εδάφους. Αν και όλες οι προσεγγίσεις φαίνεται αντίθετες μεταξύ τους, υποδηλώνουν ουτοπικούς κόσμους που θεωρούνται αποδεκτοί μόνο στην ουτοπία ή στη φαντασία.

Ορισμός της ουτοπίας

Η λέξη 'ουτοπία' προέρχεται από τα ελληνικά 'ου' (όχι) και 'τόπος' (τόπος), και σημαίνει κυριολεκτικά 'κανένας τόπος' ή 'μη-τόπος'. Ουτοπία χρησιμοποιείται για να περιγράψει έναν φανταστικό τόπο ή κατάσταση που δεν υπάρχει στην πραγματικότητα, αλλά είναι ιδανική ή επιθυμητή.

Η χρησιμότητα της ουτοπίας

Η ουτοπία αναφέρεται στο μέλλον, άρα ουτοπία είναι το αύριο του ανθρώπου. Δεν εγγυάται σε περιορισμούς ούτε και έχει όρια, καθώς βασίζεται σε ιδέες και ιδανικά της φαντασίας. Ωστόσο αποτελεί την κινητήρια δύναμη για δραστηριοποίηση με στόχο την ελπίδα για ένα καλύτερο μέλλον, για μια καλύτερη κοινωνία. Σε έναν κόσμο όπου η ουτοπία μπορεί να φαντάζει ονειρική. Ποια η χρησιμότητα της; Η ουτοπική σκέψη βοηθά στο να διαμορφωθεί ένα ιδανικό μέλλον.

Κάτι το οποίο επιβεβαιώνει και ο Hendrik Willem van Loon, αναφέροντας ότι:

«Πούτος ο κόσμος χρειάζεται τις ουτοπίες όσο και τα παραμύθια. Δεν έχει τόση σημασία το πού πηγαίνουμε, φτάνει να οδεύουμε συνειδητά προς έναν συγκεκριμένο στόχο. Και μια ουτοπία, οσοδήποτε αλλόκοτη ή ιδιόμορφη, είναι ο μοναδικός δυνατός φάρος μέσα στ' ανεξερεύνητα πελάγη του μακρινού μέλλοντος» (Mumford, 1998: 12)

Βάση της ουτοπικής σκέψης σύμφωνα με τον Στέφανο Ροζάνη αποτελεί ο συνδυασμός πρόβλεψης του μέλλοντος με την ίδια την φαντασία:

«Γίνεται φανερό ότι η ουτοπία είναι το όνειρο της εποχής εν εγρηγόρσει και, γι' αυτό ακριβώς τον λόγο, κάθε εποχή αναπτύσσει τη δική της ουτοπία, η οποία συγκροτεί την αυθεντική αφήγηση της, κατά κανόνα άγραφη, όπως άγραφα παραμένουν και τα όνειρα των ανθρώπων της εποχής. Και βέβαια, τα όνειρα από τα οποία οι ουτοπίες της εποχής και των ανθρώπων της είναι πάντοτε προφητικά, όνειρα δηλαδή που προβλέπουν σταθερά σε μια λαβυρινθώδη μελλοντική αναταραχή μέσα στην ανθρώπινη ψυχή, μια συμπύκνωση και μια μετά-θεση χαοτικών, παροξυσμικών και πλήρως αποδομημένων εικόνων.» (Ροζάνης, 2017: 53).

Α' ΜΕΡΟΣ

I. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΟΥΤΟΠΙΑ

Συνώνυμα της ουτοπίας

Η ουτοπία είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει μια φανταστική κοινωνία ή ένα κοινωνικό σύστημα που θεωρείται ιδανικό. Συχνά περιγράφεται ως ένας τόπος όπου η ειρήνη, η δικαιοσύνη, η ισότητα και η ευτυχία επικρατούν και η ζωή είναι ιδανική για όλους τους κατοίκους. Για αυτό θεωρείται ως συνώνυμη της λέξης 'ευτοπία' (καλός τόπος), καθώς επί το πλείστον χρησιμοποιείται με θετική έννοια.

Ωστόσο, η ουτοπία μπορεί επίσης να είναι συνώνυμη και με το αδύνατο, καθώς η πραγματική κοινωνία ποτέ δεν μπορεί να πετύχει τέτοιο επίπεδο τέλει ειρήνης, δικαιοσύνης και ευτυχίας για όλους τους ανθρώπους. Οι ανθρώπινες αδυναμίες, οι περιορισμοί του περιβάλλοντος και οι πολιτικές αντιθέσεις συνήθως εμποδίζουν την επίτευξη μια τέτοιας ιδανικής κοινωνίας. Συνεπώς, η ουτοπία παραμένει μια ανεκπλήρωτη επιθυμία μιας ιδεαλιστικής φαντασίωσης που είναι αντίθετη με την πραγματικότητα.

Το κύριο χαρακτηριστικό της ουτοπίας είναι η παρουσίαση ενός ιδανικού κόσμου ή μιας καλύτερης ανθρωπότητας, ακόμα και εάν είναι αντικείμενο αδύνατης πραγματοποίησης. Περιγράφονται οι καθημερινές δραστηριότητες των ανθρώπων αλλά και οι κοινωνικές – πολιτισμικές σχέσεις που θα αναπτυχθούν. Με αυτό τον τρόπο, η καθημερινή ζωή είναι η αφετηρία του ουτοπικού χώρου, ενώ η προσπάθεια αλλαγής της καθημερινότητας (προς το καλύτερο) εισάγεται από τον όρο του ουτοπισμού (utopianism) (Sargent, 2010). Οι νέες ιδέες αυτές δεν έμειναν μόνο σε επίπεδο πολιτικής, αλλά είχαν χωρικές και πολεοδομικές προεκτάσεις και για αυτό γίνεται αντιληπτή στο πεδίο της αρχιτεκτονικής.

II. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΟΥΤΟΠΙΚΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

Η ίδια η αρχιτεκτονική βοηθά στο να δημιουργηθεί ένα πλαίσιο στο οποίο θα αναπτυχθεί η ζωή, είναι αυτό που ο Άρης Κωνσταντινίδης έλεγε ότι έψαζε τα «δοχεία ζωής». Η ανησυχία με την έννοια της αναζήτησης για πρόοδο, αποτελεί και την καθογήτρια δύναμη για την τροφοδότηση της ουτοπίας.



Άρης Κωνσταντινίδης (1913-1993)

Σύμφωνα όμως με την Βασιλική Δήμητρα Ξυδέα:

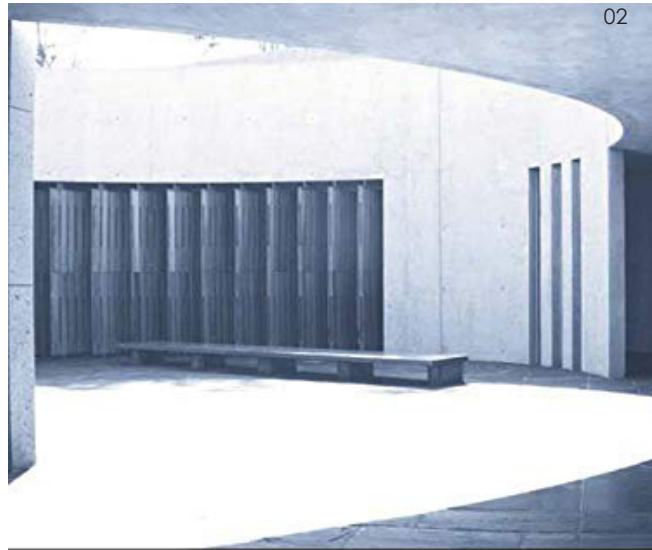
«Η αρχιτεκτονική μπορεί να υπάρξει χωρίς την ουτοπία, αλλά τότε θα είναι δέσμια της στασιμότητας, καθώς χωρίς αυτή δεν προσφέρει στον άνθρωπο αυτό που εκ φύσεως αποζητά: τη δυνατότητα να προσεγγίσει έναν καλύτερο τρόπο ζωής και ύπαρξης.» (Βασιλική Δήμητρα Ξυδέα, 2022: 9)

Ωστόσο και η ουτοπία μπορεί να υπάρξει χωρίς την αρχιτεκτονική, αλλά τότε θα παραμείνει μια αφηρημένη ουτοπία, καθώς θα στερείται στην εφαρμογή.

Ακόμα και σήμερα το ζήτημα της ουτοπίας αποτελεί ζήτημα προς διερεύνηση για την αρχιτεκτονική, καθώς οι βάσεις της διέπονται από την αοριστία. Λύση στο ζήτημα της κατανόησης της ουτοπίας σε σχέση με την αρχιτεκτονική προσπάθησε να δώσει ο Nathaniel Coleman, που προτείνει τέσσερα στοιχεία:

1. Κοινωνικό και πολιτικό περιεχόμενο,
2. Θετικός μετασχηματισμός στην κοινωνική και πολιτική ζωή ως κλειδί του τι προτείνεται ή κατασκευάζεται,

- 3. συγκεκριμένος βαθμός λεπτομέρειας στην περιγραφή της πρότασης,
- 4. ουσιαστική κριτική στο παρόν μέσα από κριτική-ιστορική σκοπιά (Βασιλική Δήμητρα Ξυδέα, 2022: 32)



02

Utopias and Architecture

Nathaniel Coleman

Σύμφωνα με τον Coleman ακόμα και εάν όλα τα παραπάνω δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν πλήρως, η ύπαρξη τους είναι αναγκαία για την ένδειξη της ουτοπικής διάστασης στην αρχιτεκτονική.

Είναι σημαντικό να διευκρινιστεί ο τρόπος με τον οποίο μεταφράζουμε την ουτοπία ή πιο συγκεκριμένα την αρχιτεκτονική ουτοπία. Η θεώρηση της ως κάτι ιδανικό ή μη πραγματοποιήσιμο, υπο το πρίσμα του αρχιτέκτονα, μειώνει τον ίδιο τον αρχιτέκτονα αφού εξαρχής θέτει στόχους που είναι αδύνατο να πραγματοποιηθούν. Αντίθετα η ίδια η ουτοπία θα πρέπει να ενεργηθεί ως μέθοδος σχεδίασης για τον αρχιτέκτονα, για να βελτιώσει στο μέγιστο δυνατό βαθμό μια παρούσα συνθήκη που πάει να σχεδιάσει. Θέτωντας λοιπόν αυτόν τον άξονα, η ουτοπική αρχιτεκτονική δεν θεωρείται απροσπέλαστη ή άκοσμη, αλλά μια αρχιτεκτονική που φέρει μια ουτοπική διάσταση, ένα ουτοπικό ενδεχόμενο, μια τάση δηλαδή για 'social dreaming'.

Ο όρος 'social dreaming' που αναφέρει ο Lyman Tower Sargent ερμηνεύεται ως:

«the dreams and nightmares that concern the ways in which groups of people arrange their lives and which usually envision a radically different

society than the one in which the dreamers live.» (Lyman Tower Sargent, 1994: 3)

Η ουτοπία λοιπόν πηγάζει από την ανάγκη του ανθρώπου για αναζήτηση ελευθερίας και αυτοπροσδιορισμού. Ακόμα και εάν εμπεριέχει σε μικρό ποσοστό την αποτυχία, ο άνθρωπος πάντα θα προσπαθήσει να ξεπεράσει τα όρια της φύσης του και να υλοποιήσει το κάτι υπερβατικό. Καταλήγοντας λοιπόν, η ουτοπική αρχιτεκτονική γεννιέται από τον παρορμητισμό του αρχιτέκτονα για πρόοδο και εξέλιξη, αλλά ως ενέργεια μέθοδος σχεδίασης και όχι ως αυτούσιος σκοπός.

Την περίοδο ανάπτυξης του μοντερνισμού, τον 20ο αιώνα, σημειώνεται η πρώτη μεγάλη έκφραση της αρχιτεκτονικής ουτοπίας, μέσω της αρχιτεκτονικής δημιουργίας και του πολεοδομικού σχεδιασμού και η δεύτερη να ακολουθεί με τον μεταμοντερνισμό, τις δεκαετίες του '60 και '70, με την τεχνολογία να τροφοδοτεί τη αρχιτεκτονική. Πολλοί βέβαια χρέωσαν στον μοντερνισμό την «αποτυχία» της ουτοπίας, κάτι το οποίο θεωρείται άτοπο, καθώς οι μοντέρνοι σπάνια ή και ποτέ δεν ισχυρίστηκαν ότι αποσκοπούσαν στο σχεδιασμό και την πραγματοποίηση μια ουτοπίας. Για αυτό το λόγο ο όρος ουτοπική αρχιτεκτονική έχει συνδεθεί για αρκετούς με αφέλεια.

Δ.01



Μια από αυτές τις ομάδες είναι οι Archigram, ενός βρετανικού αρχιτεκτονικού γραφείου, την δεκαετία του 1960, που ασκεί κριτική χρησιμοποιώντας καινοτόμα μέσα όπως κόμικς και προτείνουν ιδέες όπως την Plug-in City (1964), την Walking City (1964) και την Instant City (1968). Παράλληλα και το ριζοσπαστικό ιταλικό γραφείο Superstudio, που όπως θα αναλυθεί και στη συνέχεια, το 1969 δημιουργεί το The Continuous Monument (Το Συνεχές Μνημείο), ένα απέραντο πλέγμα που καλύπτει την επιφάνεια της γης, ασκώντας κριτική στο σύγχρονο τότε αστικό-πολεοδομικό σχεδιασμό.



03

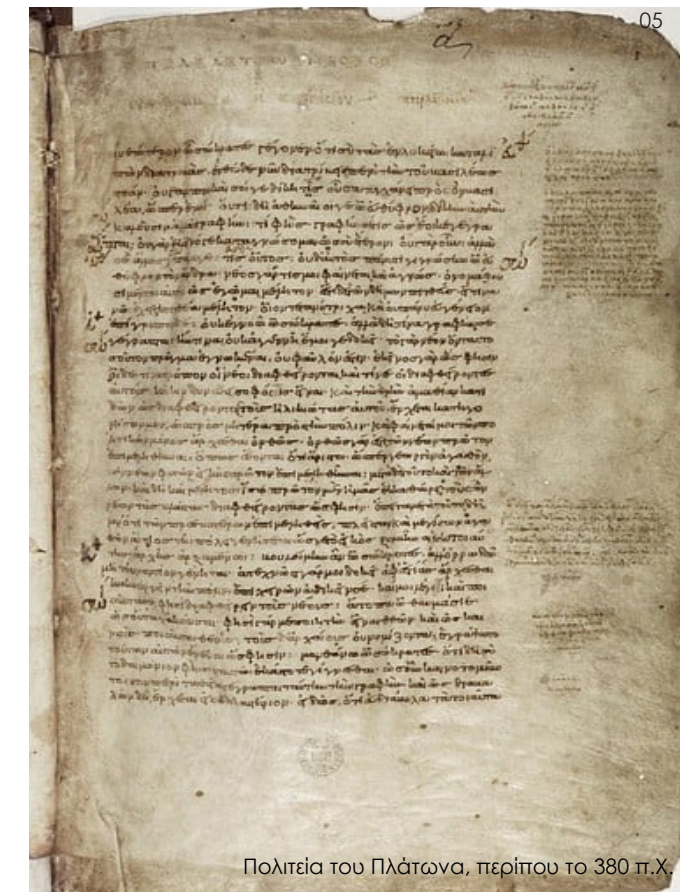
Archigram(1960), Plug-in City (1964), την Walking City (1964) και την Instant City (1968).

III. 'ΑΡΧΕΓΟΝΕΣ' ΟΥΤΟΠΙΕΣ

Ουτοπικός Κόσμος της Πολιτείας του Πλάτωνα

Παράδειγμα ουτοπικής προσέγγισης στην ιστορία, είναι η Πολιτεία του Πλάτωνα, 380 π.Χ. που θεωρείται ένα από τα σημαντικότερα έργα της φιλοσοφίας, της πολιτικής και της παιδείας. Περιλαμβάνει έναν ουτοπικό κόσμο, την ιδέα του Καλού, που αποτελείται από μια ιδανική πόλη και έναν ιδανικό τρόπο ζωής.

Στην Πολιτεία, ο Πλάτωνας χρησιμοποιεί ως πρωταγωνιστή τον χαρακτήρα του Σωκράτη, ο οποίος συζητά με διάφορους χαρακτήρες για την καλύτερη διακυβέρνηση και το ποια είναι η ιδανική Πολιτεία. Σε αυτόν τον ιδανικό κόσμο, διακρίνει τρεις τάξεις στην κοινωνία: τους φιλοσόφους – άρχοντες, τους φύλακες – στρατιώτες και τους παραγωγούς – εργάτες. Η κάθε τάξη από αυτές έχει αναλάβει μια συγκεκριμένη λειτουργία της κοινωνίας, με τους φιλοσόφους να έχουν την ευθύνη της κυβερνήσεως και την ανάπτυξη της κοινωνίας, με τους φύλακες να προστατεύουν την πόλη από εξωτερικές απειλές και να διατηρούν την τάξη και την εσωτερική ασφάλεια και τέλος τους εργάτες να παρέχουν υπηρεσίες και αγαθά.



05

Πολιτεία του Πλάτωνα, περίπου το 380 π.Χ.

Σε αυτό το κόσμο, δημιουργεί μια πόλη που είναι ιδανική σε όλους τους τομείς, συμπεριλαμβανομένης της αρχιτεκτονικής και του σχεδιασμού των κτιρίων, λόγω του ότι ανέφερε ότι:

«η μήτρα του πολέμου συνεπώς είναι η πλεονεξία»

(http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2660/Archaia-Ellinika-Filosofikos-Logos_G-Lykeiou-Anthr-Sp_html-empl/indexD_00).

Συνεπώς το μέγεθος και ο αριθμός των δωματίων στα σπίτια θα πρέπει να είναι περιορισμένος, ώστε οι άνθρωποι να μην επιδιώκουν περισσότερα από αυτά που χρειάζονται. Επιπλέον τα σπίτια θα πρέπει να είναι ενιαία σε σχεδιαστικό στυλ, με κοινά χαρακτηριστικά, προκειμένου να εξυπηρετείται η αισθητική και η λειτουργικότητα της πόλης. Το σχεδιαστικό στυλ θα πρέπει να είναι απλό, χωρίς πολυτέλειες ή περίτεχνες διακοσμήσεις, προκειμένου να αποτραπεί η απόκτηση αντικειμενικών αξιών.

Η ιδανική πόλη του Πλάτωνα δεν είναι μόνο μια απλή Πολιτεία, αλλά μια ουτοπία, ένας ιδανικός κόσμος όπου κυριαρχεί η αλήθεια, η δικαιοσύνη και η αρετή. Συνολικά λοιπόν, στην ιδανική – ουτοπική Πόλη του Πλάτωνα, οι πολίτες είναι αφοσιωμένοι στο κοινό καλό και υπάρχει μια απόλυτη εναρμόσυνη μεταξύ του ατομικού και του κοινωνικού συμφέροντος.

Πρέπει να σημειωθεί ότι οι περισσότερες ουτοπίες εκπονήθηκαν κατά την διάρκεια έκρυθμων καιρών, ως μια ανάγκη αντίδρασης της υφιστάμενης κατάστασης. 'Στην Ιστορία των Ουτοπιών', ο Lewis Mumford τονίζει ότι ο Πλάτωνας γράφει την Πολιτεία λίγο πριν ολική ήττα της Αθήνας κατά τον Πελοποννησιακό πόλεμο. Συγκεκριμένα επισημαίνει:

«[...] σε παρόμοια ψυχική διάθεση είμαστε σήμερα κι εμείς» (Mumford, 1998: 29).



«Το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα ουτοπίας ανασυγκρότησης είναι η Ουτοπία του More, όπου υπάρχουν πολλές αναφορές στην Πολιτεία.» (Αντώνης Ελεφαντής Θωμάς Σιδηρόγλου, 2022: 19).

Ουτοπικός Κόσμος του Thomas More

Το 1516 στο έργο του φιλοσόφου Thomas More, πρωτοεμφανίστηκε ο όρος 'ουτοπία'. Ο Thomas More περιγράφει έναν ουτοπικό κόσμο όπου οι κάτοικοι ζουν σε έναν τέλειο και οργανωμένο κόσμο όπου οι κάτοικοι του νησιού Utopia (οι "Ουτοπιανοί") ζουν χωρίς κοινωνικές ανισότητες και διακρίσεις.

Αναλυτικότερα, η ουτοπία του More είναι σχεδιασμένη να δημιουργήσει ένα ιδανικό περιβάλλον για τους κατοίκους της. Με ιεραρχική δομή χωρίζει τους κατοίκους σε δύο κατηγορίες: τους Ανθρώπινους επισκέπτες και τους Ντόπιους. Οι ανθρώπινοι επισκέπτες είναι άνθρωποι που έχουν επιτραπεί να εισέλθουν στην ουτοπία για να δουν τη λειτουργία της ενώ οι ντόπιοι είναι οι κάτοικοι που ζουν εκεί μόνιμα.

Όσον αφορά για τις πόλεις είναι σχεδιασμένες να είναι ισόπεδες και τοποθετημένες σε κυκλικό σχήμα με κεντρικό σημείο της πόλης να είναι ένα μεγάλο κτίριο που ονομάζεται η Καθολική Εκκλησία. Η Καθολική Εκκλησία αποτελεί το κέντρο της κοινότητας και περιλαμβάνει χώρους για προσευχή, μαθήματα και κοινωνικές εκδηλώσεις.

Η διαρρύθμιση της κατοικίας είναι σχεδιασμένη να είναι πανομοιότυπη και να περιλαμβάνει τους ίδιους χώρους. Οι κάτοικοι δεν έχουν προσωπικά σπίτια αλλά ζουν σε κοινότητες κατοικιών που ονομάζονται 'Φρούρια'.

07



Thomas More, Utopia

Ακόμα αναλύεται στο βιβλίο η ανάγκη ύπαρξης μιας καλά οργανωμένης εκπαίδευσης των πολιτών σε θέματα πολιτικής, επιστήμης και φιλοσοφίας. Για αυτό το λόγο προβλέπει την ύπαρξη σχολείων και βιβλιοθηκών και ενθαρρύνει τη συνεχή εκπαίδευση και ανάπτυξη των πολιτών.

Η κοινότητα αυτή δεν είναι μία συλλογή ατομικών εγωιστών αλλά μία κοινότητα που αποτελείται από αλληλέγγυους ανθρώπους που στηρίζουν και βοηθούν ο ένας τον άλλον. Στην πραγματικότητα η αρχιτεκτονική είναι ο τρόπος με τον οποίο θα επιτευχθεί η βέλτιστη δυνατή κοινωνική διάρθρωση καθώς καθορίζει το πλαίσιο στο οποίο λειτουργεί αυτή η κοινότητα. Επομένως η αρχιτεκτονική δεν αποτελεί απλώς μία περιγραφή των κτιριακών στοιχείων μιας κοινότητας αλλά συνδέεται στενά με την πολιτική και την κοινωνική οργάνωση της και αυτό αποτελεί το σημαντικότερο μέσο για την επίτευξη της ουτοπίας του More.

Πρέπει να σημειωθεί ότι σε αντίθεση με το 'σκοτεινό' και καταπιεστικό μέλλον που παρουσιάζουν πολλά μεταγενέστερα αντίστοιχα έργα της ουτοπίας, όπως το "1984" του George Orwell και το "Ο Brave New World" του Aldous Huxley, η ουτοπία του More δεν αποτελεί μια αντίθεση στον κόσμο του, αλλά μια επιθυμία για ένα καλύτερο μέλλον.

«Η ουτοπία του More δεν πραγματεύεται το ανέφικτο αλλά το ιδεατό, δηλαδή αυτό που ο άνθρωπος πρέπει να επιζητά. Το ουτοπικό, με αυτόν τον τρόπο δεν συνδέεται απλώς με το φανταστικό αλλά σχετίζεται και με το πραγματικό.» (Χαρατσάρης, 2018: 38).

Ουτοπικός Κόσμος του Tommaso Campanella

Στους νεότερους χρόνους το 1602 στη σφαίρα της πολιτικής ουτοπίας κινείται και η «Πόλη του Ήλιου» του Tommaso Campanella. Ήταν Ιταλός φιλόσοφος του 16ου αιώνα, ο οποίος έγραψε το έργο με στόχο τη δημιουργία μιας ιδανικής πόλης, η οποία θα ήταν απαλλαγμένη από τις κοινωνικές και πολιτικές ανισότητες και θα βασιζόταν στη θεμελιώδη αρχή της δικαιοσύνης. Το κείμενο συντάχθηκε στη φυλακή, το οποίο και συνδέθηκε άμεσα με την παράδοση του αναγεννησιακού πλατωνισμού και όπως ο Thomas More συνεπαρμένος από την πλατωνική γοητεία έτσι και ο Campanella εκφράζει την δική του ουτοπία.

«Έτσι, παίρνει από το έργο του Πλάτωνα την αρχή της κοινοκτημοσύνης, της οποίας στόχος είναι να εκμηδενίσει τη διαφθορά του πλούτου και τη φτώχεια, μέσω της κάλυψης των αναγκών του κάθε μέλους της κοινωνίας.» (Κιτρομηλίδης, 1980: 54).

Ο Campanella επιθυμεί την προβολή ενός διαφορετικού προτύπου από τα δεδομένα του εκάστοτε χώρου και χρόνου με στόχο η ουτοπική του πόλη να συνδυαστεί με την τεχνολογική εξέλιξη.

«Με αυτόν τον τρόπο συνδέει την πολιτική φαντασία με την επιστημονική, εντάσσοντας σπουδαίες τεχνικές εφευρέσεις, όπως το τηλεσκόπιο αλλά και το αεροπλάνο-εφεύρεση που έχει απασχολήσει ήδη τον Leonardo Da Vinci.» (Αντώνης Ελεφαντής Θωμάς Σιδηρόγλου, 2022: 20).

Η πόλη του Ήλιου (La città del Sole) έχει σχεδιαστεί με βάση τις αρχές της θρησκευτικής και κοινωνικής αρμονίας. Είναι διαιρεμένη σε είκοσι τέσσερις ίσες περιοχές, οι οποίες αντιπροσωπεύουν τις είκοσι τέσσερις ώρες της ημέρας. Κάθε περιοχή έχει έναν κεντρικό πύργο, που είναι αφιερωμένος στον Ήλιο. Κάθε πύργος είναι περιτριγυρισμένος από μια σειρά κτιρίων, που χωρίζονται σε τρία επίπεδα. Στο πρώτο επίπεδο βρίσκονται τα κτίρια των βασικών υπηρεσιών (όπως το νοσοκομείο, οι φύλακες, οι δικαστικές αίθουσες και τα κτίρια της αστυνομίας), στο δεύτερο επίπεδο βρίσκονται τα κτίρια των δημόσιων υπηρεσιών (όπως το δημαρχείο, το δημόσιο σχολείο και το κτίριο της πυροσβεστικής) και στο τρίτο επίπεδο βρίσκονται τα κτίρια των κατοίκων της πόλης, που είναι εγκαθιδρυμένα σε σειρές και ακολουθούν τη ροή των δρόμων.

08



Η πόλη του Ήλιου (La città del Sole) 1602

Παρόλο που η Πόλη του Ήλιου του Campanella παραμένει μια φανταστική κατασκευή, η αρχιτεκτονική της έχει επηρεάσει πολλές μετέπειτα προτάσεις κοινωνικής οργάνωσης και πόλεων ιδεών, όπως η ουτοπία του Θωμά Μωρούση και η Πόλη του Σολ του Λε Κορμπυζιέ και περίπου τριετήμισι αιώνες αργότερα ο Ivan Leonidov θα οραματιστεί το Sun City.

Συνολικά αντιπροσωπεύει ένα ιδανικό σχέδιο κοινωνικής οργάνωσης, το οποίο προωθεί την ισότητα, τη δικαιοσύνη και τη συνεργασία μεταξύ των πολιτών, με στόχο τη δημιουργία μιας ιδανικής κοινωνίας.

Συμπέρασμα των 'Αρχέγονων Ουτοπιών'

Οι φιλοσοφίες του ουτοπικού κόσμου του Thomas More και του Tommaso Campanella έχουν κοινά χαρακτηριστικά, καθώς είχαν ως αφετηρία την Πολιτεία του Πλάτωνα. Ενώ οραματίζονται το ιδανικό, ταυτόχρονα φυλακίζουν τους ανθρώπους καταπατώντας το δικαίωμα της ελευθερίας για το πως θέλουν να ζήσουν την ζωή τους. Οπότε γιατί μια πόλη να θεωρείται ιδανική που εγκλωβίζει τον άνθρωπο σε πανομοιότυπα κουτιά, 'Φρούρια' όπως αναφέρει και ο Thomas More. Είναι ιδανική ως προς τον τομέα της αρχιτεκτονικής; Να είναι πανομοιότυπα τα κτίρια και να υπάρχει μια οπτική αρμονία; Το κύριο μέλημα ενός αρχιτέκτονα είναι το πως θα σχεδιάσει και θα προσαρμόσει το κτίριο στα δεδομένα του ανθρώπου, έτσι ώστε να διευκολύνει την ζωή του, όχι πως θα τον εγκλωβίσει μέσα σε αυτό. Ως εκ τούτου, οι ουτοπικές θεωρίες, ενώ αναζητούν το ιδανικό, δεν συνεπάγονται αυτόματα ότι αυτό είναι ιδανικό σε όλους τους τομείς.

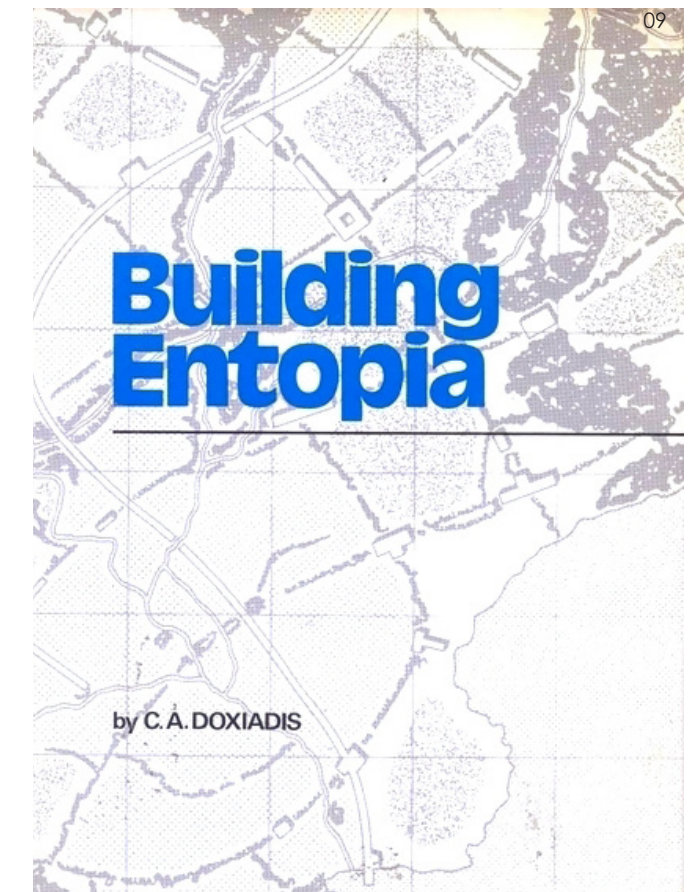
Ουτοπικός Κόσμος του Κωνσταντίνου Α. Δοξιάδη

Στο βιβλίο Building Entopia όπως ονομαζόταν από τον Έλληνα αρχιτέκτονα Κωνσταντίνο Δοξιάδη, δημοσιεύτηκε για πρώτη φορά το 1975. Στο βιβλίο αυτό, ο Δοξιάδης παρουσιάζει την ιδέα μιας ιδανικής πόλης μέσω της αειφορίας. Αφηγείται ένα κεντρικό χαρακτήρα που δημιουργεί μια κοινότητα που ζει με βάση αυτές τις αρχές – της βιωσιμότητας.

«The present city – without reason, without dream – leads to dystopia and disaster. Utopias – without reason, with dream – cannot get us out of the impasse. There is only one road left – with reason and with dream – which should take us out of the bad place into a good place, which is not out of place, but in place – an entopia.» (Constantinos A. Doxiadis, 1968, Ekistics: An Introduction to the Science of Human Settlements. New York: Oxford University Press)

Β' ΜΕΡΟΣ

I. ΟΥΤΟΠΙΕΣ ΣΤΑ ΝΕΟΤΕΡΑ ΧΡΟΝΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ



Το σχέδιο αυτό προτείνει μια νέα πόλη που θα φιλοξενήσει την παλιά πόλη και την "σύγχρονη" ή τη νέα πόλη μαζί με λογικό τρόπο. Η αειφορία αναφέρεται στη:

«The goal of sustainable design is to create buildings and cities that are in harmony with nature, and that promote human well-being while minimizing environmental impact.» (Constantinos A. Doxiadis, 1975: 138)

Στο βιβλίο αυτό, ο συγγραφέας προτείνει μια ουτοπική ιδέα, όπου οι άνθρωποι ζουν σε αρμονία με το περιβάλλον και τη φύση. Αυτό συνεπάγεται με τη σχεδίαση και κατασκευή κτιρίων και κήπων που προάγουν μια βιώσιμη πόλη, με τρόπο τέτοιο που δεν θέτει σε κίνδυνο το περιβάλλον και για αυτό ο σχεδιασμός του επικεντρώνεται στη δημιουργία μιας οικολογικά βιώσιμης κοινότητας. Αυτά τα στοιχεία είναι σχεδιασμένα για να παρέχουν ένα αίσθημα ελευθερίας και αναψυχής στους κατοίκους και να προωθήσουν την υγιεινή και βιώσιμη ζωή.

Συγκεκριμένα ο Δοξιάδης περιγράφει μια 'οικοδομήσιμη ουτοπία' με κτίρια από φυσικά υλικά (όπως το ξύλο και η πέτρα), συνδυάζοντας την αισθητική και τη βιωσιμότητα, και αυτό οδηγεί στην ανάπτυξη νέων αστικών περιοχών.

«The use of natural materials in construction is not only aesthetically pleasing, but also environmentally responsible.» (Constantinos A. Doxiadis, 1975: 71)

Ο Δοξιάδης θεωρούσε ότι η καλή σχεδίαση της πόλης θα έπρεπε να περιλαμβάνει και την καλή οργάνωση των οδικών δικτύων υψηλών ταχυτήτων 'κάτω' από το έδαφος. Συνεπώς στο σχέδιο του προβλέπεται ένα αναπτυγμένο σύστημα πεζοδρομίων με τους πεζούς να έχουν προτεραιότητα έναντι των οχημάτων.

Οι ιδέες που παρουσιάζονται στο βιβλίο προάγουν τη χρήση ανανεώσιμων πηγών ενέργειας (ηλιακή και αιολική) με τη χρήση της τεχνολογίας για τη βελτίωση των συστημάτων παροχής υπηρεσιών και την καλύτερη διαχείριση τους.

Προτείνει μια σειρά από καινοτόμες ιδέες, όπως η χρήση του 'περιβαλλοντικού σχεδιασμού' για τη βελτίωση της ποιότητας του αέρα και της νεροποντής στην περιοχή γύρω από τα κτίρια. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση φυτών για την απορρόφηση του διοξειδίου του άνθρακα και των επιβλαβών ρύπων του αέρα, καθώς και τη δημιουργία 'πράσινων οροφών' για τη μείωση της θερμοκρασίας.

Συνολικά ο Κωνσταντίνος Δοξιάδης προτείνει μια ολιστική προσέγγιση για τη δημιουργία μιας οικολογικά βιώσιμης κοινότητας, η οποία συνδυάζει τη χρήση φυσικών υλικών με την τεχνολογία για τη δημιουργία ενός κόσμου που βελτιώνει την ποιότητα ζωής του ανθρώπου.

«The ultimate goal of architecture is to create a built environment that enhances the quality of life for all people.» (Constantinos A. Doxiadis, 1975: 105)

Η αρχιτεκτονική - σύνθεση της πόλης βασίζεται στην ιδέα του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού, όπου η προσοχή δίνεται στους ανθρώπους που ζουν στην πόλη και στις ανάγκες τους. Οι ανθρωπίνι οικισμοί όπως αναφέρει ο Δοξιάδης αποτελούνται από δύο συνιστώσες: 'τον άνθρωπο' και 'το φυσικό οικισμό' (το περιβάλλον του), όπου αυτές οι δύο κατηγορίες εντάσσονται σε 5 υποκατηγορίες. Την 'φύση' ως η βάση των οικισμών, τον 'άνθρωπο' ως κάτοικος, την 'κοινωνία' ως μονάδα συστήματος, τα 'κελύφη' που έχουν τις ανθρώπινες δραστηριότητες και τα 'δίκτυα' (φυσικά ή τεχνικά), όπως τα δίκτυα ύδρευσης και αποχέτευσης, ηλεκτρισμού, επικοινωνίας, εκπαίδευσης και τα πολιτικά συστήματα. Τα 5 αυτά στοιχεία αποτελούν τη βάση της ουτοπικής πόλης του Κωνσταντίνου Δοξιάδη. (MELODÉ PAK, 2014: 26)

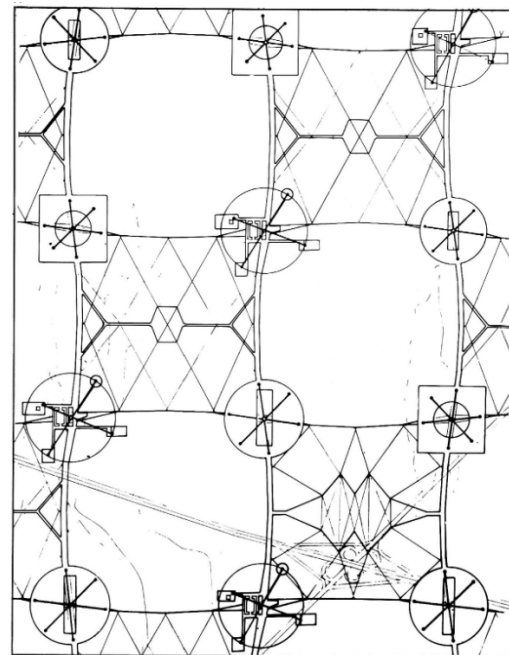
Δ.02



Ουτοπικός Κόσμος του Τάκη Ζενέτου

Την ίδια περίπου περίοδο, το 1962, ο Τάκης Ζενέτος θα εκφράσει την προσωπική του ουτοπική ιδεολογία για την πόλη, την κοινωνία και την κατοικία. Η πόλη αυτή θα διαθέτει μια πλήρως ενσωματωμένη ηλεκτρονική υποδομή που θα επιτρέπει στους κατοίκους της να επικοινωνούν και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με το περιβάλλον τους μέσω των τεχνολογικών μέσων. Με άξονα την τεχνολογία, μέσα από το έργο του διακρίνονται έννοιες που έχουν υπόσταση ακόμα και σήμερα και τροφοδοτούν αντίστοιχα προβλέψεις του παρόντος για το μέλλον. Αυτό προκύπτει λόγω της προσωπικής του ανάγκης για αποδέσμευση από το παρόν.

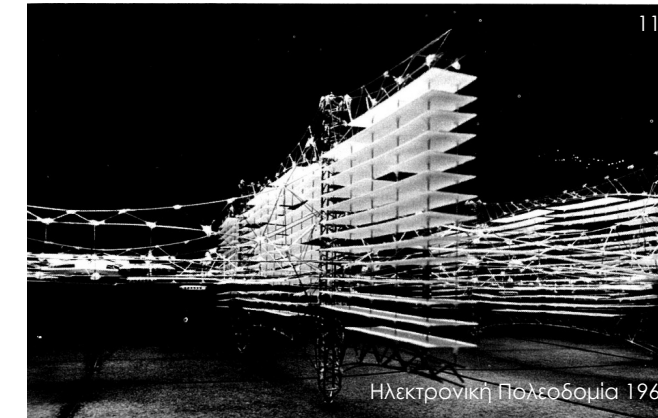
10



Ηλεκτρονική Πολεοδομία 1962

Στην ουτοπική αυτή προσέγγιση της Ηλεκτρονικής Πολεοδομίας, ο Ζενέτος, έχει στόχο να δημιουργήσει μια πόλη που είναι βιώσιμη, ασφαλής και ευχάριστη για τους κατοίκους της. Η κύρια ιδέα αφορά ένα εκτεταμένο σύστημα καλωδίων που δημιουργούν επίπεδα, όπου αυτά περιλαμβάνουν την κατοικία και τις δραστηριότητες της πόλης, ενώ στο έδαφος η φύση θα αναπτύσσεται ελεύθερη - κάτι που ο ίδιος θα ορίσει ως το τελευταίο στάδιο μιας συνεχόμενα μεταβαλλόμενης διαδικασίας, κατά την οποία η πόλη σταδιακά «θα απογειώνεται». Πιο συγκεκριμένα οι λειτουργίες των επιπέδων διαμορφώνονται ως εξής: στο έδαφος οι καλλιέργειες, ο αθλητισμός και τα σχολεία παράλληλα με τη φύση, στα πρώτα επίπεδα οι δημόσιες λειτουργίες, ενώ στα υψηλότερα οι κατοικίες των ανθρώπων όπου μέσω ένθετων επιπέδων μπορούν επίσης και εκεί να καλλιεργήσουν αγαθά. (Αντώνης Ελεφαντής, Θωμάς Σίδηρόγλου, 2022: 82-84).

Ακόμα, σημαντικό ρόλο αποδίδεται στη τεχνολογία (με την αυτοματοποίηση λειτουργιών της πόλης), που θα βοηθά στη τηλε-εκπαίδευση, στη τηλε-εργασία, στη τηλε-ιατρική και στη τηλε-διαχείριση.



Ηλεκτρονική Πολεοδομία 1962

Αναλυτικότερα, η Ηλεκτρονική Πολεοδομία με βάση τον Ζενέτο, φαίνεται να χωρίζεται σε τρεις φάσεις. Στην πρώτη (1962-1963), ο Ζενέτος εστιάζει στην προκατασκευή και στην ευελιξία, ενώ η χρήση τεχνολογικών εφαρμογών βρίσκονται ακόμα σε αρχικό στάδιο. Κατά τη διάρκεια της μεσαίας (1966-1969), επικεντρώνεται περισσότερο στην ανάλυση της λειτουργίας της πόλης και θεωρεί ο ίδιος πως οι τεχνολογίες της επικοινωνίας έχουν κομβική σημασία για την εξέλιξη του σχεδιασμού τόσο στην πολεοδομία όσο και στην αρχιτεκτονική. Περνώντας στην τρίτη και τελευταία φάση της Ηλεκτρονικής Πολεοδομίας, παρουσιάζει μία νέα σειρά σχεδίων, τα οποία, παρόλο που έχουν υποστεί διαφορετική επεξεργασία από τα προηγούμενα, οδηγούν τελικά στην προβολή του άουλου και της μη αρχιτεκτονικής ως στόχο του μέλλοντος (Καλαφάτη & Παπαλεξόπουλος, 2006). Επομένως παύει να σκέφτεται αρχιτεκτονικά, αλλά μόνο ουτοπικά.

Η Ηλεκτρονική Πολεοδομία επιδιώκει να απελευθερωθεί από τις παγιωμένες αντιλήψεις, μέσω αυτής της ελευθερίας - της απογείωσης, με αποτέλεσμα να χάνονται τα όρια και να μην υπάρχει προσδιορισμένο αστικό κέντρο. Με βάση αυτό, όλα τα σχέδια πραγματοποιούνται πάνω από την επιφάνεια του εδάφους, διότι εκεί παύουν να υφίστανται όλοι οι περιορισμοί που υπάγονται σε αυτή. Ως φορείς ιστορικής μνήμης καταλήγουν οι πόλεις, ενώ η φύση επανέρχεται στην πρωταρχική της μορφή -πριν από τις καταστροφικές επεμβάσεις του ανθρώπου.

Συνολικά, η Ηλεκτρονική Πολεοδομία του Τάκη Ζενέτου, παρουσιάζει μια προσέγγιση της αστικής ζωής με τη χρήση της τεχνολογίας και της αυτοματοποίησης. Τα σχέδια και τα σκίτσα της προσπαθούν εν δυνάμει να αποτυπώσουν ένα σχεδιασμένο χώρο, που η παράσταση αυτής της διαδικασίας συνδέεται με ένα συνθετικό και παραγωγικό τρόπο σκέψης. Οι εικόνες τέτοιου περιεχομένου έχουν ως σκοπό να παραστήσουν έναν φανταστικό χώρο (μη υπαρκτό), ο οποίος βρίσκεται ακόμη υπό τη διάσταση της φαντασίας (Παπαρόδου, 2016: 51).

II. ΠΟΛΕΟΔΟΜΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΟΞΙΑΔΗΣ - ΖΕΝΕΤΟΣ

Ο αρχιτέκτονας Κωνσταντίνος Δοξιάδης το 1959 δημοσιεύει το άρθρο: «Η επιστήμη της οικιστικής». Θεωρεί πως όλα τα προβλήματα των πόλεων αφορούν τη βελτίωση της ζωής και την ευτυχία του ανθρώπου. Αναγνωρίζει πως η αύξηση του πληθυσμού στις πόλεις και η είσοδος των μηχανών οδηγεί τους ανθρώπους στην δυστυχία. Συγκεκριμένα αναφέρεται σε μια νέα ζωή, με πόλεις που συνεχώς μεγαλώνουν, χάνοντας κάθε στατικό στοιχείο:

«σκέφτηκε κανείς πως η Αθήνα κάθε ώρα που περνάει μεγαλώνει τον αριθμό της κατά 5 στίπια και 500 τουλάχιστον τετραγωνικά μέτρα δρόμων;» (Κωνσταντίνος Δοξιάδης, 1959).

Κατά τον Δοξιάδη, η λύση του προβλήματος βρίσκεται στην 'οικιστική', μια νέα επιστήμη που θα οργανώσει την πόλη του μέλλοντος με την κατοικία να αποτελεί τη μονάδα επέκτασης και όχι τη πολυκατοικία.

«Η πόλη του μέλλοντος θα έχει σαν βασικό στοιχείο τον τομέα-κοινότητα. Έξω απ' αυτόν θα περνούν αυτοκίνητα με μεγάλη ταχύτητα. Μέσα σ' αυτόν τ' αυτοκίνητα θα μπαίνουν με ελεγχόμενη ταχύτητα, ενώ στο κέντρο του δεν μπαίνουν καθόλου αυτοκίνητα, καθόλου η μηχανή, το κέντρο θα είναι αφιερωμένο στον άνθρωπο. Μέσα στον τομέα αυτόν θα επιτευχθεί η ορθολογική σύνθεση του ανθρώπου και της μηχανής.» (Κωνσταντίνος Δοξιάδης, 1959).

Για την βελτίωση της ζωής στη πόλη λοιπόν, ο Δοξιάδης πρότεινε μια λύση έξω από το παρόν, μια μεταβαλλόμενη πόλη χωρίς στατικά δεδομένα. Αντίθετα ο Ζενέτος πρότεινε την κατάργηση του προβλήματος αντί την εύρεση εναλλακτικής λύσης.

«Απαντώντας στο πρόβλημα δεν το λύνουμε. Πρέπει να καταργήσουμε το πρόβλημα.» (Ζενέτος Τάκης, 1963).

Παράδειγμα αυτού θα μπορούσε να είναι η αποκέντρωση και η τηλε-ρύθμιση του κυκλοφοριακού προβλήματος έναντι της μείωσης κυκλοφορίας οχημάτων - απόψεις που εντάσσονται στην Ηλεκτρονική Πολεοδομία με την πιο πρόσφατη ηλεκτρονική τεχνολογία και επιστήμη.

Ο Δοξιάδης με την θεωρία της 'οικιστικής' τοποθετεί στο κέντρο της λύσης του προβλήματος τον άνθρωπο, ενώ ο Ζενέτος τον θεωρεί ως τη μοναδική σταθερά για την κλίμακα της πόλης. Η έκφραση «σκέψη έξω από το κουτί» είναι ίσως η ακολουθία σκέψης του Ζενέτου. Η φράση αυτή

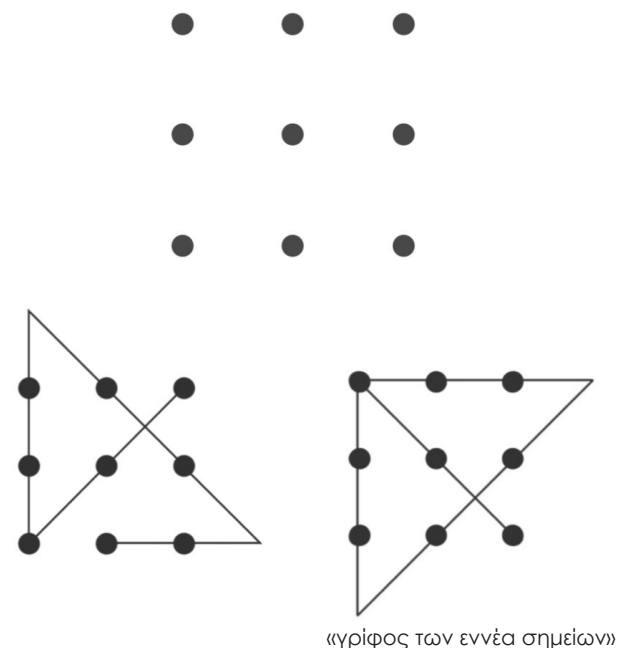
πιθανόν να προέρχεται από τον «γρίφο των εννέα σημείων», που εμφανίστηκε ως «το παζλ του αυγού του Χριστόφορου Κολόμβου» το 1914 στην Εγκυκλοπαίδεια των παζλ του Sam Loyd.

«Το αυγό του Χριστόφορου Κολόμβου», περιγράφει την πρόκληση που έθεσε στους αντιπάλους του, να στηρίξουν ένα αυγό όρθιο στο τραπέζι. Ύστερα από τις μη επιτυχημένες προσπάθειες, ο Κολόμβος έδωσε την λύση με το χτύπημα του αυγού στο τραπέζι ώστε να πλατύνει την επιφάνεια της βάσης του. Με αυτό τον τρόπο κατάφερε να εκφράσει την δημιουργική του σκέψη.



Αντίθετα ο «γρίφος των εννέα σημείων» αποτυπώνει το αίνιγμα ένωσης των κουκίδων με μία γραμμή αποτελούμενη από τέσσερα ευθύγραμμα τμήματα. Λύση δίνεται μόνο με την σχεδίαση των γραμμών έξω από τα νοητά όρια του τετραγώνου (όπως ορίζουν οι εννέα κουκίδες) και η φράση «σκέψη έξω από το κουτί» είναι η διατύπωση της στρατηγικής αυτής λύσης. Στην εκφώνηση του γρίφου δεν τέθηκε ποτέ πλαίσιο, αντίθετα παράγεται από τη σκέψη βάση της συνήθειας και αυτό είναι που καθιστά δύσκολη τη λύση του γρίφου.

Δ.03



Ο Ζενέτος επιχειρεί την δημιουργική σύνδεση των στατικών στοιχείων μεταξύ τους, που είναι η υπάρχουσα πόλη, το έδαφος, οι κάτοικοι, οι συνήθειες τους και η νομοθεσία τους. Κράτησε τα δεδομένα του οικοδομικού κανονισμού και της κατασκευαστικής της εποχής του, αλλά παρήγαγε έργα που εξυπηρετούν το παρόν κοινότητας το μέλλον. Με αυτό τον συνειρμό ο Ζενέτος σκέφτηκε εκτός κουτιού, καθώς το πρόβλημα δεν λύνεται με άλλον τρόπο, ενώ ο Κωνσταντίνος Δοξιάδης σκέφτηκε χωρίς το κουτί. Σκέφτηκε χωρίς τα στατικά στοιχεία (τις εννέα κουκίδες) αλλά πρότεινε μια ουτοπική πόλη του μέλλοντος με νέους κανόνες και γρίφους, σύμφωνα με την 'οικιστική'. (Πολυξένη Σωτηροπούλου, 2019: 43-45)

Γ' ΜΕΡΟΣ

I. Η ΟΥΤΟΠΙΑ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΡΚΟΥ – DISNEYLAND

Ένας ουτοπικός κόσμος δεν έχει όρια, συντεταγμένες ή κανόνες διαμόρφωσης. Ο δημιουργός είναι αυτός που θα θέσει τους άξονες σχεδίασης. Σύγχρονα παραδείγματα αποτελούν χώροι σαν την Disneyland, που ενώ περιορίζονται γεωγραφικά, προσπαθούν να σε ταξιδέψουν στους φανταστικούς κόσμους του Walt Disney.

Η ιδέα της Disneyland ήρθε κατά τη δεκαετία του 1930 και του 1940 όταν έκανε επισκέψεις σε παρόμοια πάρκα με τις κόρες του. Η αρχική του σκέψη ήταν να φτιάξει ένα πάρκο σαν μια τουριστική ατραξιόν στα στούντιο της εταιρείας στο Μπέρμπανκ, αλλά δυστυχώς λόγω ελλειπούς χώρου, ένα τέτοιο εγχείρημα δεν υλοποιήθηκε ποτέ. Έπειτα το 1953 αγόρασε την έκταση στο Άναχαϊμ, όπου οι εργασίες ξεκίνησαν το 1954 και στις 17 Ιουλίου του 1955 ολοκληρώθηκε.



Άναχαϊμ της Καλιφόρνιας

Η πρώτη Disneyland ή αλλιώς Disneyland Park άνοιξε στις 17 Ιουλίου 1955 στο Άναχαϊμ της Καλιφόρνιας, δεύτερη ακολούθησε το Magic Kingdom at Walt Disney Resort στη Φλόριντα των ΗΠΑ, τρίτη το Tokyo Disneyland της Ουραγκάσα του Τόκιου (1983), τέταρτη του Παρισιού (1992), πέμπτη του Χονγκ Κονγκ (2005) και τέλος της Σαγκάης της Κίνας (2016).

Οι θεματικοί χώροι αλλά και τα πάρκα της Disney - Disneyland - εμφανίστηκαν ως μια νέα εικόνα η οποία θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μια ριζική τελειοποίηση και απομάκρυνση των παραδόσεων, που αποκρίπτιζαν ως τότε τα λούνα παρκ. Ο ερχομός πλέον των θεματικών πάρκων είχαν ως

Disneyland Park
(Disneyland Resort)
Καλιφόρνια, ΗΠΑ, 1955

Magic Kingdom at Walt
Disney Resort
Φλόριντα, ΗΠΑ, 1971

πρωτεύον στόχο την απόκτηση θέσης των εθνικών πρωτευουσών του λαϊκού πολιτισμού.



Λούνα Παρκ, 1944

Ειδικότερα η Disneyland, ο χώρος που διοργανώθηκε ως θεματικό πάρκο για την ευχάριστη διασκέδαση των κατοίκων και των επισκεπτών του, είναι ένας χώρος που συνδυάζει τη φυσική παρουσία του ανθρώπου, που βλέπει και έρχεται σε επαφή με τα εκθέματα, με την απεριόριστη και μεγάλη εμπειρία που λαμβάνει από αυτό το ταξίδι.

Κατά την διάρκεια σχεδιασμού της, ο Walt Disney επιθυμούσε να δημιουργήσει κάτι σαν μια μόνιμη έκθεση στον κόσμο, αλλά ήταν κάτι παραπάνω από αυτό. Σε μια από τις πρώτες περιγραφές του Walt για το πάρκο, σημειώνει: «Ελπίζουμε ότι θα είναι διαφορετικό από οποιοδήποτε άλλο μέρος σε αυτήν τη γη: μια έκθεση, ένα πάρκο ψυχαγωγίας, μια πόλη από αραβικές νύχτες, μια μητρόπολη από το μέλλον.» (<https://www.architecturaldigest.com/story/design-of-disneyland-book>)

Η Disney World κατασκευάστηκε ως ένα απόθεμα των πιο νοσταλγικών εικόνων και ονείρων ενός ολόκληρου έθνους. Με κάποια άλλα λόγια είναι δυνατόν η παρομοίωση του ως ένα πολύ ιδιαίτερο είδος μουσείου, που φυσικά αντανακλά στιγμιότυπα του μέλλοντος, όχι όπως ήταν ή θα είναι αλλά όπως το λαϊκό μυαλό το έχει διαμορφώσει στη συλλογική φαντασία.

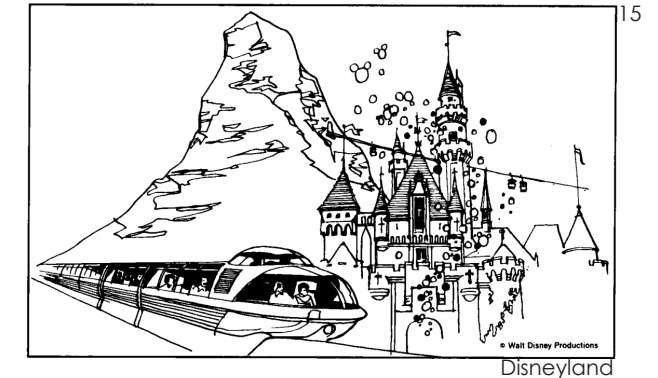
Η Disneyland αποτελείται από διάφορα τμήματα που αναπαριστούν διαφορετικά θέματα και κόσμους από τη Disney. Η αρχιτεκτονική και η διακόσμηση του πάρκου είναι προσεκτικά σχεδιασμένες για να μεταφέρουν τους επισκέπτες σε διαφορετικούς κόσμους, από το φανταστικό κάστρο της Sleeping Beauty στο Fantasyland μέχρι τον δυτικό πολιτισμό στο Frontierland. Το πάρκο δημιουργεί μια αίσθηση ενθουσιασμού και ευφορίας στους επισκέπτες του, καθώς

Tokyo Disneyland
Τόκιο,
Ιαπωνία, 1983

Disneyland Park
(Disneyland Paris)
Παρίσι, Γαλλία, 1992

αισθάνονται ότι μπαίνουν στον κόσμο των ηρώων τους αφού σε αυτόν τον χώρο του παραμυθιού γίνεται πραγματικότητα ο κινηματογραφικός κόσμος της Disney

«Η εμπειρία της Disneyland θα είναι πιο κινηματογραφική. Συνδυάζοντας τη φαντασία των γνωστών, παιδικών χαρακτήρων, το περίτεχνο, καλλιτεχνικό, φανταστικό τοπίο και τους μεγάλους ευφάνταστους, χρωματισμένους διαδρόμους» (<https://www.architecturaldigest.com/story/design-of-disneyland-book>)



Πιο συγκεκριμένα ο σχεδιασμός του έχει επηρεαστεί από διάφορες αρχιτεκτονικές τάσεις και στυλ, όπως ο βουαρικός, ο βενετσιάνικος και ο νεοκλασικός σχεδιασμός. Η τελική εικόνα δημιουργεί μια εντυπωσιακή αισθητική που συνοδεύεται από μια αίσθηση μαγείας και φαντασίας.



Χάρτης Walt Disney World

Επιπλέον, η Disneyland είναι σχεδιασμένη για να δημιουργεί μια αίσθηση τάξης και ελέγχου. Οι επισκέπτες ακολουθούν ένα συγκεκριμένο μονοπάτι καθώς περπατούν και οι θέσεις των ατραξιών-εκθεμάτων είναι τοποθετημένες με συγκεκριμένη ακολουθία. Ακόμα και η συνοχή των χρωμάτων αποτελούν μέρος του σχεδιασμού όπως και τα στοιχεία που διακοσμούν τις κτιριακές δομές.

Disneyland Park (Hong Kong
Disneyland Resort)
Χονγκ Κονγκ, Κίνας, 2005

Shanghai Disneyland Park
Σαγκάη, Κίνα, 2016

Συνολικά, η Disneyland αποπνέει μια φιλοσοφία ουτοπίας αφού οι επισκέπτες του μπορούν να αποδράσουν από την καθημερινότητα και να μπουν σε ένα 'φανταστικό κόσμο'. Η αρχιτεκτονική και η διακόσμηση του πάρκου βοηθούν στην πραγμάτωση της ιδέας, αφού χωρίς αυτή δεν θα δημιουργόταν η αίσθηση μαγείας και φαντασίας.

Η φιλοσοφία ουτοπίας που αποπνέει την Disney World έχει να κάνει με την δημιουργία ενός κόσμου που προσφέρει μια απόδραση από την πραγματικότητα και μια ευκαιρία για τους επισκέπτες να ζήσουν τα όνειρά τους. Συγκεκριμένα προσφέρει μια εμπειρία που βασίζεται στη φαντασία, τον ενθουσιασμό και την ευχαρίστηση και αφορά όλους τους ανθρώπους, ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου, εθνικότητας και κοινωνικού καθεστώτος. Είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να προσφέρει σε όλους τους επισκέπτες τη δυνατότητα να ζήσουν ένα ουτοπικό ταξίδι και να αισθανθούν έναν κόσμο που ξεπερνά τα σύνορα του περιορισμένου και πραγματικού κόσμου.

Ο λόγος που η Disney World αποπνέει μια φιλοσοφία ουτοπίας είναι ότι προσπαθεί να δημιουργήσει έναν κόσμο όπου οι άνθρωποι ζουν σε αρμονία και ειρήνη, εκτός από τον πραγματικό κόσμο που συχνά είναι γεμάτος από συγκρούσεις και αντιπαραθέσεις.

Αξίζει να σημειωθεί ότι δεν είναι ένα απλό και συμβατικό θεματικό πάρκο, αλλά ένας ολόκληρος κόσμος που σχεδιάστηκε για να αποπνέει τη φιλοσοφία της ουτοπίας. Από τα παραμυθένια κάστρα και τους χαρακτήρες της Disney, μέχρι τα πολυτελή ξενοδοχεία και τις εστίες τροφίμων, όλα στη Disney World είναι σχεδιασμένα για να προσφέρουν μια ουτοπική εμπειρία στους επισκέπτες της.

Συνολικά η Disney World είναι ένας κόσμος όπου η φαντασία και η δημιουργικότητα ανθίζουν, η εικαστική αισθητική και η αρχιτεκτονική σχεδίαση δημιουργούν μια ατμόσφαιρα μαγευτική και οι επισκέπτες απολαμβάνουν μια εμπειρία που αναζωογονεί το πνεύμα και ανανεώνει τις ελπίδες και τα όνειρα τους.



Disneyland, Minnie

II. Η ΕΝΑΝΤΙΩΣΗ ΤΟΥ SUPERSTUDIO ΣΤΗΝ ΕΡΧΟΜΕΝΗ ΓΕΝΙΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ

Το Superstudio ήταν ένα ιταλικό αρχιτεκτονικό γραφείο που ιδρύθηκε το 1966. Η κύρια ιδέα του ήταν η εναντίωση στις ουτοπικές θεωρίες και η απόρριψη του ιδανικού κόσμου. Πίστευε στην ανάγκη αντιμετώπισης του σύγχρονου κόσμου και στην ανάπτυξη λειτουργικών λύσεων για τα προβλήματα της καθημερινότητας.

Θεωρήθηκαν ως επαναστάτες και ανέφεραν ότι 'η αρχιτεκτονική πρέπει να πεθάνει και ο σχεδιασμός πρέπει να καεί'. Στο συγκεκριμένο απόσπασμα, οι δημιουργοί του Superstudio υπογραμμίζουν την ανάγκη για μια ριζική αλλαγή στον τρόπο που σκεφτόμαστε και σχεδιάζουμε το χώρο καθώς η παραδοσιακή ή η μέχρι τότε αρχιτεκτονική δεν ανταποκρινόταν στις ανάγκες και στις προκλήσεις της εποχής μας.

«The slogan 'Architecture must die' and the declaration that 'design should be burned' were at once poetic and strategic, positing Superstudio as the figurehead of a wave of radical architects.» (Peter Lang and William Menking, 2003: 24)

Ειδικότερα αναφέρεται στη φιλοσοφία του ιταλικού γραφείου που αμφισβητεί την αρχιτεκτονική και το σχεδιασμό και προτείνει μία εναλλακτική προσέγγιση για τη δημιουργία του χώρου. Αυτή η elite- επώνυμη ομάδα είχε ως στόχο να σχολιάσει και όχι να φτιάξει καθε αυτό εξ' ολοκλήρου καινούργια έργα- project. Σε όλα τους τα έργα κρατούσαν μια δόση πραγματικότητας που έθιγαν ζητήματα του σήμερα και όχι της φανταστικής ύπαρξης, όσο ριζοσπαστικά και επαναστατικά εάν εικονογραφίζονταν.



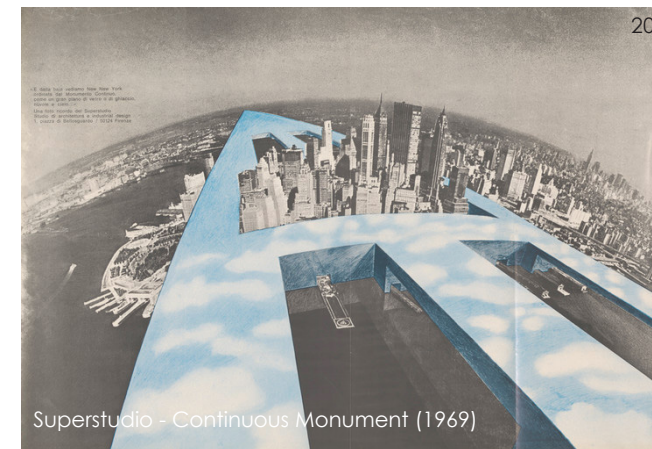
Superstudio(1966) Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Gian Piero Frassinelli, Alessandro, Roberto Magris, Alessandro Poli

Το γραφείο εξέφρασε αυτές τις ιδέες μέσω αρχιτεκτονικών σχεδίων και προτάσεων. Ένα από τα διασημότερα έργα τους που το αντικατοπτρίζουν είναι το 'Continuous Monument', το 1969. Ο σχεδιασμός που προτείνουν μπορεί να εφαρμοστεί παντού, ανεξάρτητα από την τοποθεσία και το πολιτισμικό υπόβαθρο. Το έργο αποτυπώνει την επιθυμία δημιουργίας ενός κόσμου που η αρχιτεκτονική του σύνθεση θα βοηθήσει να αναπτυχθεί η ζωή μέσα σε αυτό, αποτελούμενη από διαφορετικές δραστηριότητες.



Superstudio - Continuous Monument (1969)

Συγκεκριμένα το 'Continuous Monument' είναι μία αμέτρητη σειρά από κυλιόμενες δομές που καλύπτουν ολόκληρες περιοχές συνδεδεμένες μεταξύ τους, δημιουργώντας μία σειρά από αστικά τοπία (ένα ατέρμονο μονόλιθο ομογενές κτίριο που καλύπτει ολόκληρο τον πλανήτη, όπως έχει χαρακτηριστεί). Αυτή η αρχιτεκτονική προσέγγιση προτείνει την εξάλειψη των συνόρων και τη δημιουργία μιας κοινής ανθρωπότητας.



Superstudio - Continuous Monument (1969)

Επομένως οι ιδέες του Superstudio, σχετικά με τις τοπικές θεωρίες, αντικατοπτρίζουν μία στάση κατά της δημιουργίας μια ουτοπικής ιδανικής κοινωνίας. Η κριτική τους προσέγγιση στην αρχιτεκτονική, τους προσέδιδε την ανάγκη αναζήτησης για νέες αρχιτεκτονικές ιδέες που θα μπορούσαν να ανταποκριθούν στις αλλαγές της σύγχρονης κοινωνίας και τεχνολογίας.

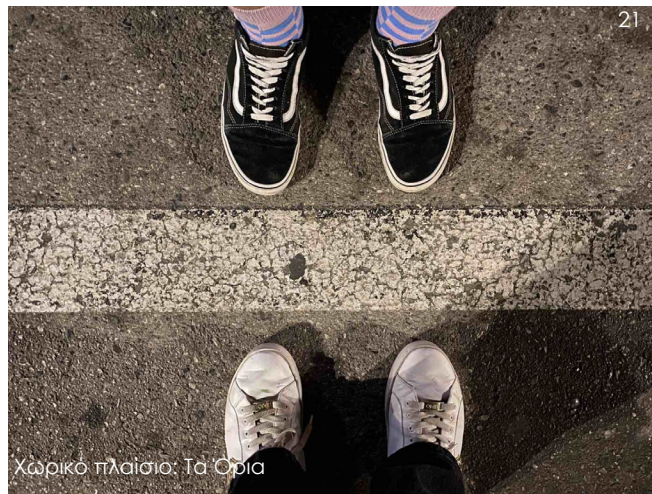
Συνολικά η θέση του Superstudio εκφράζει πρώτον μία στάση επιφυλακτικότητας και απευθύνεται σε μία ελεύθερη και πολύμορφη σχεδίαση των πόλεων και των κτιρίων, καθώς και δεύτερον στην απόρριψη της ιδέας μιας αρχιτεκτονικής που εξυπηρετεί αποκλειστικά τα συμφέροντα της οικονομικής ελίτ που επιθυμεί την ομοιομορφία και τον έλεγχο του κοινωνικού χώρου.

Τέλος οι ιδέες του Superstudio αποτελούν μία απόπειρα απελευθέρωσης της αρχιτεκτονικής από τα ιδεολογικά και πολιτικά πλαίσια που διαμόρφωσαν τη σύγχρονη κοινωνία. Προσπάθησαν να προωθήσουν μία νέα αντίληψη για τη σχεδίαση και την αρχιτεκτονική που διατηρεί τη διαφορετικότητα και την ελευθερία του ανθρώπου και που παράλληλα είναι προσανατολισμένη στην καλλιέργεια της αλληλεπίδρασης μεταξύ των διαφορετικών πολιτιστικών και κοινωνικών ομάδων.

III. SUPERSTUDIO – DISNEY WORLD

Το αντιφατικό αυτό δίπολο προδίδει μια ευρύτερη εικόνα ιδεών και σκέψης του 19ου αιώνα. Το Superstudio, ως ομάδα ριζοσπαστικών αρχιτεκτόνων, έχουν ως σκοπό τον σχολιασμό και την αφύπνιση του έθνους για τον σχεδιασμό της περιόδου αυτής, ενώ το Disney World είναι μια ιδέα ή ένα όραμα ενός ιδανικού μέλλοντος όπου οι άνθρωποι θα μπορούσαν να αποδράσουν από την πραγματικότητα και να βιώσουν την αίσθηση του ονείρου. Το κοινό χαρακτηριστικό ανάμεσα στα δύο είναι η σημασία που δίνεται στην αναζήτηση της ουτοπίας, καθώς και οι δύο πλευρές τείνουν να δημιουργήσουν έναν ιδανικό κόσμο, ενώ ταυτόχρονα να κρίνουν την υπάρχουσα κοινωνία.

Ξεκινώντας με το χωρικό πλαίσιο γίνεται εμφανές ότι το Superstudio έχει την τάση να ασκεί κριτική στα ήδη υπάρχοντα με την προοπτική αναδιοργάνωσης της οριοθέτησης ορίων. Αντιθέτως λόγω του ότι για αιώνες το θέμα συζήτησης ορίων του εδάφους ήταν πάντοτε σημείο αντι διαλογής, η DisneyWorld έρχεται να πείσει το κοινό, ότι ο χώρος της θα πλαισιώνεται από όνειρα και αναπαραστάσεις της φανταστικής δημιουργίας, σε εξαρτημένα όμως τετραγωνικά.



Χωρικό πλαίσιο: Τα Όρια

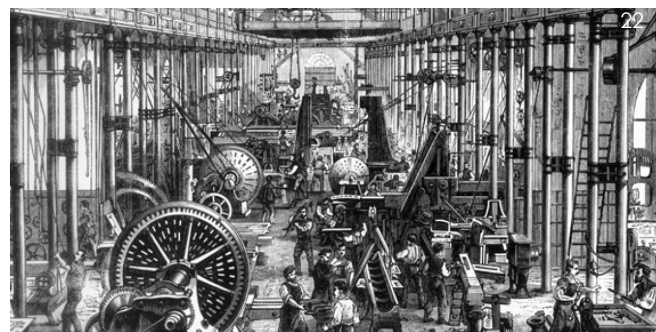
Συνολικά το Superstudio και το Disneyworld αντικατοπτρίζουν δύο διαφορετικές προσεγγίσεις στην ιδέα της ουτοπίας, με τις διαφορές και τις ομοιότητες να μπορούν να ξεταστούν ακόμα περισσότερο με την ανάλυση των πολιτικών μηνυμάτων που μεταφέρουν.

Ο 19ος αιώνας είναι μια κρίσιμη περίοδος πολιτικής δύναμης. Το Superstudio εστιάζει στην καλύτερευση του ανθρώπινου βίου με τον αναστοχασμό ιδεών και κινημάτων και για αυτό τον λόγο θεωρήθηκαν ως επαναστάτες, καθώς εναντιώνονταν στα πρότυπα που έθεταν τα πρόσωπα με ισχύ και επικεντρώνονταν στα πραγματικά θέματα του έθνους. Η ιδέα της Disney

World που προωθεί τον καταναλωτισμό βοηθά και στην ενίσχυση της πρώτης τάξης, αφού μόνο οι άνθρωποι των μεγάλων κεφαλαίων έχουν την οικονομική ισχύ για άνοιγμα ενός τέτοιου θεματικού πάρκου. Επομένως ο προκατασκευασμένος αυτός χώρος ψευδώς δίνει την αίσθηση της καλύτερευσης του ανθρώπινου βίου, αφού ως σκοπό έχει την προφυλάκιση του σε ένα οριογραμμένο 'παραμυθένιο' συγκρότημα.

«Και Συνεπώς ενώ οι Superstudio οραματίζονται τον μαρασμό και την απαλοιφή του κράτους, ο Disney World αποτελεί προϊόν μιας κοινωνικής κατάστασης στην οποία η διαπίστωση της παρουσίας του δημοσίου χώρου δεν ήταν ποτέ ιδιαίτερος ισχυρή. Πολύ απλά οι Superstudio προτείνουν την 'εξάλειψη των επίσημων δομών εξουσίας' ενώ ο Disney world αποτελεί μία προσπάθεια να πληρωθεί το προκύπτον κενό.» (Colin Rowe & Fred Koetter, 2020: 147)

Τελευταίο κομμάτι αναγνώρισης και σύγκρισης των δύο υποθεματικών είναι ως προς τον άξονα της αρχιτεκτονικής. Ο 19ος αιώνας ως η εποχή των μηχανών και της γρήγορης κατασκευής συγκροτημάτων και δημιουργημάτων, το Disney World είναι η απόδειξη την Βιομηχανικής Επανάστασης (1760-1860), με όλα τα κτίσματα στο εσωτερικό του να είναι ομόρροπα και σύμφωνα με τις τεχνολογικές εξελίξεις του αιώνα αυτού. Οι μεταλλικές κατασκευές όσο και τα σύγχρονα συστήματα διαμόρφωσης υπαίθριων και εσωτερικών χώρων, επιβεβαίωσαν το κίνημα της περιόδου αυτής - προς μια πιο εμπορευματοποιημένη, μαζοποιημένη και μηχανοποιημένη πόλη. Επομένως η αρχιτεκτονική που προέβαλε δεν ήταν μια νέα αφετηρία ενός νέου κινήματος αλλά η αναπαραστάση παλαιότερων αρχιτεκτονικών ρυθμών, μπλεγμένες μεταξύ τους και όλες κάτω από τον 'μανδύα' της φαντασίας του Walt Disney. Με μια αντίθετη ματιά το Superstudio κατέκρινε την υπάρχουσα αρχιτεκτονική, θεωρώντας την αντιαισθητική, απομονωτική και καταστροφική. Για αυτό την καταδίκασε, όπως μάλιστα έλεγε 'η αρχιτεκτονική πρέπει να πεθάνει και ο σχεδιασμός πρέπει να καεί'. Η γνώμη τους συγκεκριμένα επικεντρώνονταν στην άποψη της μη εξέλιξης της αρχιτεκτονικής αλλά αντίθετα στην υποβάθμισή της με τις καινούριες αυτές αναδιαμορφώσεις.



Βιομηχανική Επανάσταση 1760-1860

Το Disney World, ένα θεματικό πάρκο αναζωπύρωσης ονειρικών φαντασιών, όπου για να δημιουργηθεί χρειάζεται την υποστήριξη των μηχανών και των μεταλλικών κατασκευών για την ολοκλήρωσή του. Ένα σχόλιο που θα μπορούσε να σημειωθεί είναι ότι όλα εξελίσσονται, όπως προχωρά η ημέρα και η ζωή έτσι και η αρχιτεκτονική θα έπρεπε να αλλάζει και να αναδιαμορφώνεται σύμφωνα με τις ανάγκες κάθε εποχής. Η στασιμότητα αντιθέτως, θα μπορούσε να θεωρηθεί και ως ανικανότητα προόδου. Είναι εύλογο να υπάρχουν διαδοχικές μεταμορφώσεις με στόχο το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, με ασφαλώς ενδιάμεσες επεξεργασίες αναπροσαρμογής αφού δεν θα είναι πάντα όλες οι αλλαγές με τις όσο δυνατόν καλύτερες αποδόσεις. Επομένως η Disney World αποτελεί την αφετηρία δημιουργίας τέτοιων πάρκων και λόγω του ότι ήταν το πρώτο αποτελεί πόλος αντι διαλογής για το εάν θα έπρεπε να ακολουθήσει τις προτάσεις την βιομηχανικής παραγωγής. Αποτελεί όμως θετικό προαγωγής αφού δεν ακολούθησε τους παραδοσιακούς τρόπους αναπαραστάσης ενός πάρκου, αλλά έναν πιο σύγχρονο με βάση τις τεχνολογικές τότε εξελίξεις.



Disneyland

Το Superstudio, ένα ριζοσπαστικό αρχιτεκτονικό γραφείο, που ασκούσε κριτική ματιά σε οτιδήποτε υπήρχε εκείνη την περίοδο, εστίαζε στα αρνητικά ενός έργου ή και θέματος, κάνοντας εμφανή τα 'νεκρά' σημεία που δεν αναγνωρίζονταν στο πρώτο επίπεδο. Εξηγώντας παραπάνω τα 'νεκρά' σημεία, εννοώ αδυναμίες του συστήματος που ο δημιουργός του δεν ήθελε να επισημάνει. Συνεπώς το γραφείο, προσπαθεί να αφυπνίσει τους αναγνώστες έστω και με μια πιο αυστηρή εικόνα έργων που προώθησαν.

Παρ' όλα αυτά, το Superstudio θα έπρεπε να κάνει πιο εμφανή στα έργα του τις δόσεις πραγματικότητας που ενσωματώνει για να έχει

μεγαλύτερη αποίχηση και ανταπόκριση στο κοινό του. Γνωρίζοντας τα θέματα που στοχεύει, το ευρύ κοινό ίσως και να σημεριζόταν περισσότερο την αγωνία του για την κατακόρυφη πώση του επιπέδου της αρχιτεκτονικής και να μην τους είχαν χαρακτηρίσει ως ριζοσπάστες ή και επαναστάτες. Προχωρώντας στο φαινόμενο του Disney World, υιοθετώντας τα πρωτοεμφανιζόμενα εργαλεία της μηχανικής παραγωγής, θα έπρεπε να ερωτηθούν για το εάν μια τέτοια προοδευτική και επιχειρηματική κίνηση θα βοηθούσε στην εξέλιξη της αρχιτεκτονικής ή της υποβάθμισης της.



Superstudio - Continuous Monument (1969)

Η συγγραφέας και κριτικός αρχιτεκτονικής Ada Louise Huxtable, στο δοκίμιο που δημοσίευσε στο περιοδικό New York Review of Books, μίλησε για τα κτίρια της Disney που ήταν μια διαστροφή του μεταμοντέρνου κινήματος. Συγκεκριμένα ανέφερε πως:

«Έχει άμεσα αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά - έμφαση στη γυαλάδα της επιφάνειας, στο παστέλι, στη χρήση γνώριμων αλλά φινιρισμένων στοιχείων από την ιστορία του σχεδιασμού...», «... Αυτά τα χαρακτηριστικά παρέχουν μια αμφίβολη αντικατάσταση της αυστηρής και κομψής σύνθεσης έκφρασης και χρησιμότητας που πάντα καθορίζει και εμπλουτίζει το καλύτερο της τέχνης του κτιρίου. Αυτή η αλλαγή στο όραμα και τις αξίες έχει φέρει μη αναστρέψιμες αλλαγές στην κατανόηση και την πρακτική της αρχιτεκτονικής σήμερα. Η τέχνη της αρχιτεκτονικής ως συσκευασία ή θεατρική παράσταση είναι μια έννοια της οποίας η εποχή, δυστυχώς, φαίνεται να έχει έρθει.» (Ada Louise Huxtable, 1964 :24)

Συλλογίζοντας λοιπόν όλα τα υπομέρη, το Disney World ως ένα καταναλωτικό και θεματικό πάρκο επηρέασε τόσο το κοινό του 19ου αιώνα που η ιδέα του όχι μόνο ήταν αποδεκτή αλλά κατασκευάστηκαν και αντίγραφα αυτού με αντίστοιχες θεματολογικές προσεγγίσεις για εκπλήρωση καταναλωτικού σκοπού, όπως το Allou Fun Park, το Little Kook και το Cap Cap. Το Superstudio καθώς και άλλοι αρχιτέκτονες αποδοκιμάζουν τα νεοφερμένα πρότυπα βιομηχανοποιημένων κατασκευών και ενημερώνουν τους ανθρώπους για τα μειονεκτήματα που προκαλούν εν αγνοία τους, όπως οι Archigram και οι Archizoom.



Επομένως αντιπροσωπεύουν δύο διαφορετικές προσεγγίσεις για τη δημιουργία ενός ιδανικού κόσμου. Το Superstudio προτείνει μία πιο ριζοσπαστική προσέγγιση, εστιάζοντας στην ανατροπή της υπάρχουσας τάξης των πραγμάτων και τη δημιουργία ενός κόσμου που θα είναι πιο ανθρωποκεντρικός. Από την άλλη πλευρά, το Disney World προσφέρει μια πιο αναισθητοποιητική αλλά και πιο αισιόδοξη προσέγγιση, εστιάζοντας στη δημιουργία ενός κόσμου που θα μπορούσε να αποτελέσει μία απόδραση από τα προβλήματα της κοινωνίας.

IV. ARCHIGRAM ΚΑΙ ARCHIZOOM

Ακόμα δύο αρχιτεκτονικές ομάδες (Archigram και Archizoom) που απέρριψαν τις παραδοσιακές αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις, και επιδίωξαν να προτείνουν εναλλακτικές ιδέες και προτάσεις για την οργάνωση του χώρου και της πόλης.

Οι Archigram ήταν μία ομάδα αρχιτεκτόνων και σχεδιαστών που δημιουργήθηκε στη Βρετανία του 1960 και διατηρήθηκε ενεργή μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1970. Η ομάδα αποτελούνταν από τους Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb και David Greene.

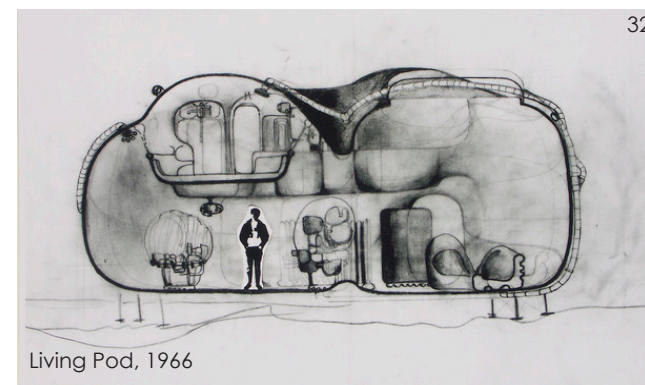
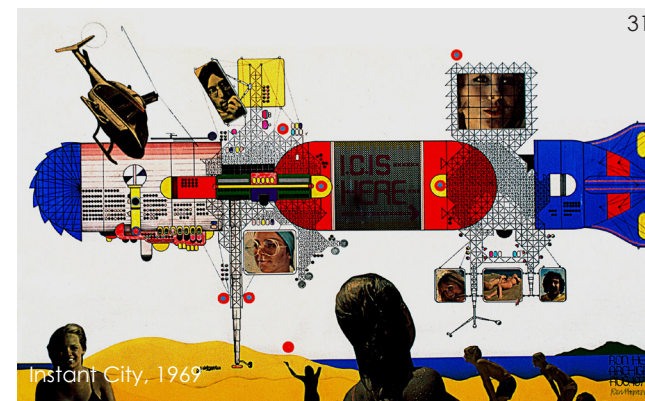
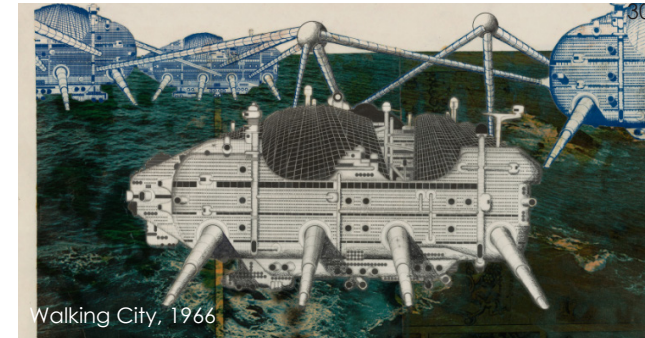


«Οι Archigram, έχοντας ως βασικό εργαλείο την πολλά υποσχόμενη τεχνολογία, κατάφεραν να δημιουργήσουν διάφορες φανταστικές ιδέες για μια νεωτερική εξελιγμένη κοινωνία και να διερευνήσουν νέες μορφές κατοικίας, εξοπλισμού και πόλης. Οι ουτοπικές πόλεις τους βασίζονταν σε τεράστιες δομές και υποδομές και προέκυψαν σαν απάντηση στις διάφορες κοινωνικοπολιτικές εξελίξεις της εποχής.» (Αντώνης Ελεφαντής Θωμάς Σιδηρόγλου, 2022: 94).

Πειραματιζόμενοι με την τεχνολογία και με τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να δοθεί κίνηση σε μια μορφή, δημιούργησαν τη Walking City, το Living Pod και τη Instant City. Πίστευαν ότι η αλλαγή θα έπρεπε να ήταν αναπόσπαστο κομμάτι του τρόπου λειτουργίας μιας πόλης και εάν δεν υπήρχε η δυνατότητα αλλαγής, τότε θα οδηγούνταν στην αυτοκαταστροφή. Επιθυμούσαν λοιπόν η αρχιτεκτονική να αναπτύσσεται μαζί με τους ανθρώπους αντί να μείνει στάσιμη.

Ο λόγος για τον οποίο δημιούργησαν κινητές-ζωντανές πόλεις είναι επειδή πίστευαν ότι η αρχιτεκτονική και ο σχεδιασμός μπορούσαν να βοηθήσουν στη δημιουργία μιας καλύτερης

κοινωνίας, αλλά αυτό δεν θα έπρεπε να γίνεται μέσω της επιβολής ουτοπικών ιδεών. Αντίθετα, ο σχεδιασμός θα έπρεπε να επικεντρώνεται στην ανάπτυξη πρακτικών λύσεων που μπορούν να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής των ανθρώπων. Αυτό θα μπορούσε να επιτευχθεί μόνο εάν οι ουτοπικές ιδέες μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως κατευθυντήριες γραμμές για την ανάπτυξη προηγμένων τεχνολογικών λύσεων αλλά όχι ως πραγματικές προοπτικές για την κοινωνία.



Συνολικά οι Archigram αναζητούσαν λειτουργικές και πρακτικές λύσεις που θα βοηθούσαν στη δημιουργία μιας καλύτερης και πιο ανθρωποκεντρικής πόλης, κάτι το οποίο ήταν αντίθετο με τις ουτοπικές ιδέες.

«The ideas of Archigram were powerful, scandalous, and exotic. Their message was simple: the world was a rapidly changing place, and architecture needed to respond to this change with thought and imagination.» (Peter Cook and Dennis Crompton, 2019: 54)

Οι Archizoom ήταν μία ιταλική ομάδα αρχιτεκτόνων και σχεδιαστών που δραστηριοποιήθηκαν κυρίως στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και στις αρχές της δεκαετίας 1970. Η ομάδα αποτελούνταν από τους Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi και Dario Bartolini. Μία από τις κύριες αντιστάσεις τους σχετιζόταν με την ουτοπία. Σύμφωνα με τους Archizoom, η ουτοπία δεν είναι κάτι που μπορεί πραγματικά να επιτευχθεί. Θεωρούσαν ότι ουτοπικές ιδέες είναι αναπόφευκτα αποτυχημένες, επειδή η κοινωνία είναι υπερβολικά περίπλοκη για να επιτρέψει την ύπαρξη μιας ουτοπικής κοινωνίας.



«Ultimately, the Florentine group uses utopia as a conceptual form for the critical discussion which actually rejects utopia as a model modern instrument for architectural progress.» (Dario Donetti, 2018: 111)

Λόγω της επαναστατικής τους προσέγγισης, προώθησαν ένα νέο στυλ το 'Radical design'. Αυτό χαρακτηρίζεται από την απόρριψη παραδοσιακών αρχέτυπων στο σχεδιασμό και στην αρχιτεκτονική, την απελευθέρωση της φαντασίας και της αυτοεκφραστικότητας, τη χρήση ασυνήθιστων υλικών και την κατασκευή αντικειμένων που είναι απρόβλεπτα σε σχέση με τα είδη υπάρχοντα αντικείμενα.

Για αυτό λοιπόν πρότειναν τη δημιουργία μιας 'αντι-ουτοπίας', τη No-stop City, 1969, που δημοσιεύτηκε για πρώτη φορά στο περιοδικό Casabella. Αφορά μια πόλη που αφιερώνεται στη συνεχή ροή πληροφοριών, τεχνικών δικτύων και υπηρεσιών, με την αρχιτεκτονική να εξαφανίζεται απαλλαγμένη από κάθε συμβολική αξία. Προτείνουν μια απείρω εκτεταμένη πόλη χωρίς

κανένα χαρακτηριστικό, που θα έχει τον ίδιο τύπο οργάνωσης όπως ένα εργοστάσιο ή ένα σουπερ μάρκετ (ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο με πολλαπλούς κόμβους, μια ουδέτερη, ισότιμη και συνεχή δομή.) (https://www.frac-centre.fr/_en/art-and-architecture-collection/rub/rub-317.html?authID=11&ensembleID=42)



No-Stop City, 1969

Η φιλοσοφία της ομάδας ήταν ότι οι άνθρωποι πρέπει να ζουν σε ένα περιβάλλον που είναι λειτουργικό, ευχάριστο και αντιπροσωπευτικό της εποχής τους. Πίστευαν ότι οι σχεδιαστές και αρχιτέκτονες έπρεπε να λαμβάνουν μια πιο κοινωνική ευθύνη στη δημιουργία των χώρων και των αντικειμένων που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι καθημερινά.

Η ομάδα λοιπόν επηρεάστηκε από τις κοινωνικές και πολιτικές αλλαγές που συνέβαιναν τότε στην Ιταλία και σε άλλα μέρη του κόσμου και για αυτό προώθησαν την ιδέα της ελευθερίας του ατόμου και αντιστάθηκαν στην κατανάλωση και στον υπερβολικό παραγωγικό τρόπο ζωής.

Συνοψίζοντας λοιπόν, οι ουτοπικές θεωρίες αναπτύχθηκαν με σκοπό να παρουσιάσουν ένα ιδανικό μέλλον όπου οι άνθρωποι ζουν σε αρμονία, ειρήνη και δικαιοσύνη. Παρόλο που αυτές οι θεωρίες είναι συχνά ελκυστικά δομημένες, η πραγματικότητα συνήθως απέχει πολύ αφού σαφώς είναι δύσκολο να επιτευχθούν πλήρως στην πράξη. Οι περισσότερες από αυτές τις θεωρίες αγνοούν τις πρακτικές και τις οικονομικές περιοριστικές συνθήκες καθώς και τις αντιδράσεις και τις απαιτήσεις των ανθρώπων. Αντίθετα οι ουτοπίες θέτουν υπαρξιακά ερωτήματα, αναζητώντας το κατά πόσο μπορεί να βελτιωθεί η ανθρώπινη επιβίωση και οι πιο ιδιαίτερες-καινοτόμες ιδέες συγκρίνουν το βιωμένο παρόν με τις συνθήκες που παρουσιάζονται στην ουτοπία, με στόχο να προτείνουν τις αναγκαίες αλλαγές.

«Η ουτοπία, λοιπόν, είναι ένας τρόπος του ανθρώπου να αναζητά την ολοκλήρωση μέσα στην ίδια τη ζωή και η ουτοπική αρχιτεκτονική αποτελεί μια έκφραση αυτής.» (Βασιλική Δήμητρα Ξυδέα, 2022:38)

Η ουτοπία στην αρχιτεκτονική μέσω της αναδόμησης του χώρου που ζούμε και εργαζόμαστε, βοηθά στο να δημιουργηθεί αυτό το ιδανικό μέλλον. Οι ουτοπικές θεωρίες στην αρχιτεκτονική έχουν εμφανιστεί σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, από την αρχαία Ελλάδα έως τη σύγχρονη εποχή, κυρίως σε μεταβατικές περιόδους πολιτικών, οικονομικών και κοινωνικών αλλαγών.

Η αρχιτεκτονική δεν είναι απλά μία πρόκληση των αρχιτεκτόνων, αλλά απαιτεί τη συνεργασία και τη συμμετοχή των κοινοτήτων και των πολιτών για την ανάπτυξη μιας ιδανικής κοινωνίας. Η ουτοπία στην αρχιτεκτονική μπορεί να προσφέρει μία αφετηρία για τη δημιουργία μιας κοινωνίας που βασίζεται στην εφορία, την ισότητα και τη δικαιοσύνη, αλλά απαιτεί διαρκή αναθεώρηση και προσαρμογή στις συνθήκες και τις ανάγκες της κοινότητας.

«Η αναζήτηση της ιδανικής πόλης από τον Οδυσσέα και η επιστροφή στην Ιθάκη είναι ο κινητήριος μοχλός της αέναης περιπλάνησης του, η οποία αποδεικνύεται τελικά περισσότερο πολύτιμη από τον τελικό προορισμό. Η πορεία προς την Ιθάκη είναι το όφελος της ουτοπίας προς τον άνθρωπο και σύμφωνα με αυτή τη διαπίστωση, η πορεία προς την ιδανική πόλη είναι από μόνη της ένα σημαντικό κέρδος, το οποίο εμπεριέχει ανταμοιβή αλλά και διάψευση. Η Ιθάκη του Καβάφη, λοιπόν, δεν είναι απλά μια πόλη δυστοπίας, αλλά ένα κίνητρο προς τη συνεχή κίνηση και αναζήτηση του ιδανικού.» (Ανδρέας Παπανδρέου, 2007 :58)

Δ' ΜΕΡΟΣ

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο επίλογος αυτών των θεωριών είναι ότι παραμένουν σημαντικές πηγές έμπνευσης και διαμόρφωσης της σκέψης μας για το ρόλο του χώρου στην κοινωνία. Αν και είναι δύσκολο να εφαρμόσουμε πλήρως αυτές τις θεωρίες, μπορούν να μας βοηθήσουν να σκεφτόμαστε πιο δημιουργικά και πιο καινοτόμα για το σχεδιασμό των κτιρίων και των πόλεων με τελικό στόχο την αναζήτηση του ιδανικού.

Ακόμα και η λογική των ουτοπιών του Κωνσταντίνου Απόστολου Δοξιάδη και του Τάκη Ζενέτου που αγνοούν τις περιοριστικές του εδάφους, μπορούν να γίνουν αφορμή για τον προβληματισμό σχετικά με τα όρια της τεχνολογίας, της κοινωνικής οργάνωσης και της ανθρώπινης φύσης.

Όπως και η δημιουργία ενός 'μαγικού' κόσμου που ξεπερνά τα όρια της πραγματικότητας, είναι σαφώς μια ουτοπική ιδέα. Η DisneyWorld αποτελεί ένα από τα πιο διάσημα θεματικά πάρκα στον κόσμο που έχει εμπνεύσει και συνεχίζει να εμπνέει χιλιάδες ανθρώπους. Οι επισκέπτες του μπορούν να απολαύσουν μία εμπειρία που αναπαριστά μία ιδανική κοινωνία, όπου η φαντασία κυριαρχεί σε όλο της το σύμπλεγμα. Αποτελεί μία ουτοπία όπου οι επισκέπτες μπορούν να αποδράσουν από το στρεσογόνο κόσμο της καθημερινότητας και να ζήσουν μια εμπειρία που προάγει τη φαντασία, τη διασκέδαση και την απόλαυση της ζωής.

Οι Archigram, οι Archizoom και οι Superstudio ήταν τρεις αρχιτεκτονικές ομάδες σχεδιαστών που αναζητούσαν νέους τρόπους σχεδίασης και κατασκευής που θα ανέτρεπαν τις παραδοσιακές αντιλήψεις για την αρχιτεκτονική και την πόλη.

Παρά τις διαφορές τους οι τρεις ομάδες έχουν κοινό σημείο αναφοράς τον σχεδιασμό ως μέσο για την αναζήτηση ελευθερίας, έκφρασης και δημιουργικότητας σε έναν κόσμο που είναι απρόσωπος. Με τη χρήση της φαντασίας και της τεχνολογίας και των σύγχρονων τότε σχεδιαστικών μέσων ανέδειξαν ιδέες για νέα αστικά τοπία και κτίρια, που έπαιξαν σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση της ιστορίας του αρχιτεκτονικού κόσμου.

Μέσω της ανάλυσης των αρχών και των οραματισμών του ριζοσπαστικού αρχιτεκτονικού γραφείου Superstudio και του φαινομένου Disney World, το Superstudio κράτησε μια κριτική ματιά στις νέες αρχιτεκτονικές κλήσεις ενώ αντίθετα η Disney World επικροτούσε την εξέλιξη της αρχιτεκτονικής με υποβοηθό τις μηχανές, αφού την διευκόλυνε τόσο πρακτικά για την γρηγορότερη κατασκευή όσο και θεωρητικά για την επίτευξη ενός μελλοντικού χώρου που πραγματοποιούσε τα όνειρα των καταναλωτών.

Είναι πλέον γνωστό ότι και οι δύο προσεγγίσεις επηρέασαν σε πολύ μεγάλο βαθμό τους ερχόμενους αρχιτέκτονες, καθώς ακόμη υπάρχουν ασυμφωνίες και αντιδιάλογοι ως προς τους άξονες κατεύθυνσης που είχαν θέσει. Στο σύνολό τους όμως αυτοί οι δύο διαφορετικοί άξονες αντικατοπτρίζουν μια ολοκληρωμένη εικόνα της ουτοπίας: την ανάγκη απόδρασης από την πραγματικότητα και την ανάγκη κοινωνικής κριτικής, αλλαγής και αναζήτησης μιας καλύτερης κοινωνίας.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ξένες Βιβλιογραφικές Πηγές

Peter Cook and Dennis Crompton, Archigram: The Book, Εκδόσεις MIT Press, 2019, σελ 54

Dario Donetti, Architecture and Dystopia, Εκδόσεις Actar Publishers, 2018, σελ 111

Constantinos A. Doxiadis: Building Entopia. New York: W.W.Norton & Company Inc., 1975, σελ 71, 86, 105, 138

Constantinos A. Doxiadis: Ekistics: An Introduction to the Science of Human Settlements. Εκδόσεις Oxford University Press, 1968

Ada Louise Huxtable: The Unreal America: Architecture and illusion, Εκδόσεις New York of Books, 1964, σελ 24

Peter Lang and William Menking, Superstudio: Life Without Objects, Εκδόσεις Skira, 2003, σελ 24

Mumford, L.: Η Ιστορία των ουτοπιών (Β. Τομανάς, Μετ.). Εκδόσεις Νησίδες, 1998, σελ 12, 18, 29

Sargent, L. S: Utopianism: A Very Short Introduction. New York: Oxford University Press, 2010

Lyman Tower Sargent: The Three Faces of Utopianism Revisited", Εκδόσεις Utopian Studies, 1994, σελ 3

Ελληνικές Βιβλιογραφικές Πηγές

Δοξιάδης Κωνσταντίνος (1959). Η Επιστήμη της Οικιστικής. Τεχνικά Χρονικά (421-422) (167-168): 305-311

Ζενέτος Τάκης (1969). Ηλεκτρονική πολεοδομία: παράλληλες κατασκευές. Αρχιτεκτονικά Θέματα

Κιτρομηλίδης, Π.: Ουτοπία και κριτικός στοχασμός: η περίπτωση του Tommaso Campanella., 1980, σελ 54

Νίκος Καζαντζάκης : Βίος και Πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά, 1946

Παπανδρέου Ανδρέας: Ποια Πόλη Θέλουμε; Τρία Δοκίμια Νέων για τη Νέα Πόλη, Εκδόσεις Κέδρος, 2007, σελ 58

Ροζάνης, Σ: Η ουτοπία και οι εικόνες της. Αθήνα, Εκδόσεις ΈΡΜΑ, 2017, σελ 53
Colin Rowe & Fred Koetter: Collage City Η ΠΟΛΗ ΩΣ ΚΟΛΛΑΖ, Εκδόσεις Παπαζήση, 2020, σελ 147

Ερευνητικές και Διπλωματικές Εργασίες

Αντώνης Ελεφαντής Θωμάς Σιδηρόγλου: ΠΡΟΣ ΜΙΑ ΟΥΤΟΠΙΚΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ Ο ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ, 2022, σελ 19, 20, 82-84, 94

Βασιλική Δήμητρα Ξυδέα: Ουτοπική Αρχιτεκτονική και η Ηθική: Ερμηνεύοντας την 'Ηλεκτρονική Πολεοδομία' του Τάκη Ζενέτου, 2022, σελ 9, 32, 38

Παπαρόδου, Α.Μ.: Σκίτσο. Η αξία της "δια χειρός" δημιουργίας στην αρχιτεκτονική σύνθεση, 2016, σελ 51

Πολυξένη Σωτηροπούλου: Η ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑ ΩΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΣΤΟΝ ΤΕΧΝΙΚΟ ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ ΤΥΠΟ, 2019, σελ 43-45, 55

Χαρατσάρης, Α.: Αφηρημένες Πραγματικότητες. Τοπικές Ουτοπικές. 2018, σελ 38

MELODΘ PAK: IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARCHITECTURE IN ARCHITECTURE, 2014, σελ 26

Διαδικτυακή Βιβλιογραφία

<https://www.architecturaldigest.com/story/design-of-disneyland-book>

<http://www.pacmilano.it/en/exhibitions/super-superstudio-2/>

<https://www.thoughtco.com/who-are-the-disney-architects-175972>

<https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/2304983/walt-disney-films-death-body-cryogenically-frozen/>

https://www.frac-centre.fr/_en/art-and-architecture-collection/rub/rubauthors-316.html?auth-ID=185

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.0022-3840.1981.00116.x>

https://www.frac-centre.fr/_en/art-and-architecture-collection/rub/rubauthors-316.html?auth-ID=185

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.0022-3840.1981.00116.x>

<https://www.nytimes.com/2021/02/12/arts/design/superstudio-civa.html>

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17547075.2016.1142343>

<https://journals.open.tudelft.nl/footprint/article/view/732> <https://www.archetype.gr/blog/arthro/takis-zenetos-ilektroniki-poleodomia>

<https://medium.com/@emilyrowlings/a-walking-city-archigram-and-ron-herron-7dbf2c8fae99>

http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2660/Archaia-Ellinika-Filosofikos-Logos_G-Lykeiou-Anthr-Sp_html-empl/indexD_00.htm

Βίντεο

The Walking City — (Archigram + Tarantino), YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=LY-HG_t7SF8E

Archigram - Instant City - Peter Cook - Archigram criticism\ https://www.youtube.com/watch?v=scg46PGzY7E&ab_channel=COUNTER-PUBLICS

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

01. Άρης Κωνσταντινίδης, Πρόσβαση στο: https://www.arch.tuc.gr/fileadmin/users_data/arch_tpl/ereynitikes/year16_17/Dimopoulou-Konstantinidis_Doxiadis.pdf

02. Nathaniel Coleman, Utopias and Architecture, Πρόσβαση στο: <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203536872/utopias-architecture-nathaniel-coleman>

03. Archigram, Πρόσβαση στο: <https://architectuul.com/architect/archigram>

04. Superstudio, Πρόσβαση στο: <https://designaftercapitalism.org/superstudio>

05. Πολιτεία του Πλάτωνα, Πρόσβαση στο: <https://www.worldhistory.org/trans/el/1-349/>

06. Πελοποννησιακός πόλεμος, Πρόσβαση στο: <https://www.worldhistory.org/trans/el/1-342/>

07. Thomas More, Utopia, Πρόσβαση στο: <https://dias.library.tuc.gr/view/manf/62892>

08. Tommaso Campanella, La città del Sole, Πρόσβαση στο: http://www.atelierdd.ch/images/utopie_hs13/Utopisches_Denken_Campanella_FDanko_20131112.pdf

09. Κωνσταντίνος Αποστόλου Δοξιάδης, Building Entopia, Πρόσβαση στο: https://www.goodreads.com/book/show/2539296.Building_Entopia

10. Τάκης Ζενέτος, Ηλεκτρονική Πολεοδομία, Πρόσβαση στο: <https://www.archetype.gr/blog/arthro/takis-zenetos-ilektroniki-poleodomia>

11. Τάκης Ζενέτος, Ηλεκτρονική Πολεοδομία, Πρόσβαση στο: <https://www.archetype.gr/blog/arthro/takis-zenetos-ilektroniki-poleodomia>

12. Αυγό του Χριστόφου Κολόμβου, Πρόσβαση στο: <https://www.newsbeast.gr/greece/arthro/2102025/pos-vgike-i-frasi-to-avgou-tou-kolomvou>

13. Αναχαΐμ της Καλιφόρνιας,
Πρόσβαση στο: https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=LhNnYczFJt8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=disneyland+mickey&ots=rWwqDp7qco&sig=SUbtq7wq7dLi2b_bLw4_g07eWK0&redir_esc=y#v=onepage&q=disneyland%20mickey&f=false
14. Λούνα Πάρκ 1944,
Πρόσβαση στο: <https://daily.jstor.org/luna-park-and-the-amusement-park-boom/>
15. Disneyland,
Πρόσβαση στο: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0001209207655963>
16. Χάρτης Walt Disney World
Πρόσβαση στο: https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=ChJFCQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=disneyland+mickey&ots=VfR4k2X-635&sig=1RuwrjGxYAFvzjXCzpdngOjkYLw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
17. Disneyland, Minnie
Πρόσβαση στο: https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=C_FFMePR204C&oi=fnd&pg=PP9&dq=disney+world&ots=7L-FAB8--OE&sig=o35bGDxr75QPpx2f_23Tc-GR-P5Vvk&redir_esc=y#v=onepage&q=disney%20world&f=false
18. Superstudio Design,
Πρόσβαση στο: <https://italysegreta.com/florentine-radicals-superstudio-and-the-city/>
19. Superstudio - Continuous Monument 1969,
Πρόσβαση στο: <https://encyclopedia.design/2021/03/11/superstudio-1966-1978-italian-avant-garde-design-group/>
20. Superstudio - Continuous Monument 1969,
Πρόσβαση στο: https://www.moma.org/collection/works/221830?artist_id=5733&page=1&sov_referrer=artist
21. Boundary,
Πρόσβαση στο: Προσωπικό αρχείο Νικολέττα Μάντη
22. Βιομηχανική Επανάσταση,
Πρόσβαση στο: https://www.avgi.gr/enthetaprisma/409938_i-biomihaniki-epanastasi
23. Disneyland,
Πρόσβαση στο: https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=LhNnYczFJt8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=disneyland+mickey&ots=rWwqDp7qco&sig=SUbtq7wq7dLi2b_bLw4_g07eWK0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

24. Superstudio - Continuous Monument 1969,
Πρόσβαση στο: <https://www.forbes.com/sites/jonathonkeats/2018/01/11/radical-utopias/?sh=d7d355037590>
25. Allou Fun Park,
Πρόσβαση στο: <https://www.iefimerida.gr/ellada/allou-fun-parksympiironei-20-hronia>
26. Little Kook,
Πρόσβαση στο: <https://grecetravelideas.com/little-kook-athens/>
27. Archigram,
Πρόσβαση στο: <https://fresques.ina.fr/europe-des-cultures-en/fiche-media/Europe00062/archigram.html>
28. Archizoom,
Πρόσβαση στο: <https://bau-house.blogspot.com/2013/07/archizoom-1966-2008.html>
29. Archigram,
Πρόσβαση στο: https://handesi.files.wordpress.com/2018/10/arch222_handesign_presentation_w14.pdf
30. Archigram, Walking City,
Πρόσβαση στο: <https://www.moma.org/collection/works/814>
31. Archigram, Instant City,
Πρόσβαση στο: <https://www.dezeen.com/2020/05/13/archigram-instant-city-peter-cook-video-interview-vid/>
32. Archigram, Living Pod,
Πρόσβαση στο: <http://hiddenarchitecture.net/living-pod/>
33. Archizoom,
Πρόσβαση στο: <https://bau-house.blogspot.com/2013/07/archizoom-1966-2008.html>
34. Archizoom, No- Stop City,
Πρόσβαση στο: <https://bau-house.blogspot.com/2013/07/archizoom-1966-2008.html>
35. Walt Disney World,
Πρόσβαση στο: Προσωπικό αρχείο Αναστασία Κούρτη
36. Superstudio - Continuous Monument 1969,
Πρόσβαση στο: <https://encyclopedia.design/2021/03/11/superstudio-1966-1978-italian-avant-garde-design-group/>

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

- Δ.01. Περίοδοι ανάπτυξης μοντερισμού, Νικολέττα Μάντη
- Δ.02. Διαχωρισμός ανθρώπινων οικισμών με βάση των Δοξιάδη, Νικολέττα Μάντη
- Δ.03. Γρίφος των εννέα σημείων, στιγμύτυπο από: Πολυξένη Σωτηροπούλου: Η ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑ ΩΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΣΤΟΝ ΤΕΧΝΙΚΟ ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ ΤΥΠΟ, 2019, σελ 44
- Δ.04. Χρονοδιάγραμμα των Disney, Νικολέττα Μάντη

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΚΥΡΙΩΝ ΟΝΟΜΑΤΩΝ (INDEX)

Αγγλικό Ευρετήριο

- A
Archigram (σελ 10, 26, 27, 30)
Archizoom (σελ 26, 27, 30)
- C
Campanella Tommaso (σελ 13, 14)
Coleman Nathaniel (σελ 9, 10)
- D
Disney (σελ 20, 21, 22, 24, 25, 26, 30)
- S
Superstudio (σελ 10, 22, 23, 24, 25, 26, 30)
- M
More Thomas (σελ 12, 13, 14)
- V
Van Loon Hendrik Willem (σελ 8)

Ελληνικό Ευρετήριο

- Δ
Δοξιάδης Απόστολος Κωνσταντίνος (σελ 15, 16, 18, 19, 30)
- Ζ
Ζενέτος Τάκης (σελ 16, 17, 18, 19, 30)
- Κ
Κωνσταντινίδης Αριστοτέλης (σελ 19)
- Π
Πλάτωνας (σελ 11, 12, 13, 14)

