

## Újragondolt Disneylandek

Scott A. Lukas, ed.: *The Themed Space. Locating Culture, Nation, and Self*. Lanham, MD: Lexington Books, 2007. 336 p.

Tengerpart, pálmafák, műanyag sziklák közti vízesés – a *The Themed Space* borítója steril helyszínt ábrázol, mégis minden benne van, amit „paradicsomi” helyként és tematizált térként elképzelhetünk. A tematikus ábrázolást nem követi a könyv szellemisége – az esettanulmányok kilépnek az egyolvasatú, csupán a turista szemszögéből látható terek keretéből, a tematizált helyszínek kialakulását és működését ismerhetjük meg a kötet tanulmányai segítségével. Ahogy a különféle tematikus parkok, terek, éttermek mögött ott áll a kiszolgáló személyzet, úgy a kötet mögött ott áll a szerkesztő, Scott A. Lukas, a címben jelzett jelenség feldolgozásának, kutatásának egyik vezető személyisége. A kötetet tizenkét szerző jegyzi, akik különféle tudományágakat (kulturális földrajz, kelet-ázsiai tanulmányok, kulturális antropológia, kommunikáció és populáris kultúra, építészet, építészetantropológia, vizuális művészet, szociológia) képviselve a tematizált helyek többféle olvasatát adják.

Hogyan határozza meg a tematizált hely, tér fogalmát a szerkesztő? Ehhez a „kulcsfogalmak” szöszedetben találjuk meg a tömör választ, mely jegyzék a kutatás során felmerült legfontosabb fogalmak és a jelenségek speciális típusait foglalja össze. „A tematizált terek összegző témát használnak, mint például a western, amely segítségével holisztikus és integrált fogyasztási találkozóhelyek organikus térré alakulnak.” (296. p.) Ezek lehetnek élményparkok, tematizált utcák, éttermek, kaszinók, repülőterek, kórházak vagy akár videojátékok virtuális terei – létrejöttük, működésük és társadalmi funkciójuk kutatása kapcsán egy világszerte hódító jelenséggel és problémáival találjuk szembe magunkat. A tanulmánykötet a tematikus terek kortárs jelentőségére koncentrálnak, felhívva a figyelmet arra, hogy a több mint százéves jelenség napjainkra jelentősen átalakult. Lukas négy alapvető kérdés köré szervezte az esettanulmányokat: a tematizálás mint az autentikusság, hitelesség formája; a tematizálás kapcsolata a nemzetkonstruálás kérdésével; személy(iség)ek és végül a gondolkodásmód tematizálása.

### Autentikusság

A tematizált terek jellemzőnek mondott tulajdonsága a természetesség, autentikusság – legalábbis az erre való törekvés. Ezek a turistalátványosságok a környezettel és/vagy előadásokkal kívánják a rájuk jellemző téma hitelességét igazolni, nemritkán sztereotipizált – és egyben fantázia szülte – elemekkel. Bár az autentikusság kérdése, problémája a kötet több tanulmányában is szerepet játszik, négy munka került ebbe a

blokkba. Melissa Jane Hardie *Torque: Dollywood, Pigeon Forge, and Authentic Feeling in the Smoky Mountains* címmel (23–38. p.) egy amerikai énekesnő által létrehozott élményparkot elemez. Különös hangsúlyt fektet arra, hogy az amerikai énekesnő életútja és a park célkitűzései közti párhuzamokat, különbségeket felvázolja, illetve hogy bemutassa a helyszín kötődését a Smoky Mountains 1940-es évekre jellemző életmódjának autentikus/romantikus/rusztikus képéhez. Hardie szerint Dollywood azonban dokumentarizmusra is törekszik, ezért a vélt valóság és a fantázia közti térben lebeg. A park célja, hogy emlékeket idézzon fel, mégis inkább új (családi) emlékeket generál.

A huszadik század elejére ugrunk vissza Lynn Sally tanulmányában, amely Coney Island (New York) vidámparkjainak népszerű, tematizált helyszíneit, műsorait elemzi *Luna Park's Fantasy World and Dreamland's White city: Fire Spectacles at Coney Island as Elemental Performativity* című írásában (39–56. p.). Az esettanulmány a közvetlen performativitás és a reprezentáció fizikai valóságát mutatja be a korszak legnépszerűbb, egy kigyulladt ház oltását (például *Harc a lángok ellen* címen) színre állító előadásain keresztül. Egyúttal egy modern városi hagyomány (vidámpark) városon belüli szerepét, helyzetét vizsgálja. A „köznép”, illetve a „fehérek” által látogatott két parkot a káosz és rend (például közbiztonság) viszonyrendszere mentén is megismerhetjük. Kutatása eredményeképpen megalkotja az elemi performativitás (*elemental performativity*) fogalmát, mely előadás hétköznapi eseteket dolgoz fel, és a vizsgált korszakban az amerikai tömegkultúra szerves része.

Thomas W. Paradis *From Downtown to Theme Town: Reinventing America's Smaller Historic Retail Districts* című írása (57–74. p.) a tematizálás és az ahhoz kötődő közösség viszonyát példázza Flagstaff városka kereskedőnegyedének újraértelmezése és új funkciókkal történő felruházása kapcsán. A posztmodern belváros kialakítása a lokális identitás megerősítését és turisztikai attrakció létrehozását célozta, azonban e mögött számos vita, egyeztetés állt a városi tanács, a helyi üzletemberek és a lakosok között. Flagstaff öt átformált helyszínének elemzése kapcsán – melyek a sétálóutcától a látogatóközpontig terjednek – ennek működésébe nyerhetünk bepillantást.

A fejezet utolsó írása a szerkesztő tollából származik, *Theming as a Sensory Phenomenon: Discovering the Senses on the Las Vegas Strip* címmel (75–95. p.). A fogyasztói hitelesség (*consumer authenticity*) fogalmából kiindulva feltételezi, hogy a természetesnek tekintett (nem kézzelfogható, megszokott) jelenségek sajátos autentikusságot hoznak létre, és amikor a helyek (étterem, kaszinó) látható jelei már nem váltanak ki figyelmet, akkor az autentikusság egyéb érzékszervekre ható tulajdonságai kerülnek előtérbe. Las Vegas „kaszinófőutcájának” (Las Vegas Strip) egységeit vizsgálja a fenti gondolat mentén, kihangsúlyozva azok érzékszervekre gyakorolt hatását. Lukas kiemeli a tematikusságban rejlő változatosságokat: az építészeti és designmegoldások, a performatív elemek és a testiség kérdéseit, melyeket az adott tér létrehozásakor a tervezőknek is figyelembe kell venniük.

## Nemzet

A második blokk tanulmányai abból az alapvető megállapításból indulnak ki, hogy a tematizálás bizonyos szinten megegyezik az utánzással, melynek különféle vetületei lehetnek (másik hely, idő, világ vagy kultúra). „A tematizált terek az eredeti és másolat hatásos asszociációját alkotják meg a látogatók tudatában azáltal, hogy szimbolikus nemzeti hatalommal bírnak.” (8. p.) Ennek gyakorlati megvalósulását jelentheti a terek mitikus magyarázata vagy éppen történetiségének igazolása.

A performatív tematizálás egyik célja, hogy a mítosz (vagy nemzet) hitelességét igazolja. Ennek példája Hai Rein elemzése, a *The Landscape of Power: Imagineering Consumer Behavior at China's Theme Parks* (97–112. p.). A kínai példák esetében a különféle típusú performanszok témái, szereplői teszik autentikussá a parkokat. A tematizált terek egyben nemzeti „termékek”, illetve segítenek a nemzet alakításában is. Annak ellenére, hogy a kínai tematikus terek többsége bevásárlóközpont, és a „nyugati” kultúra értékrendjét közvetíti (ezáltal a társadalmi átalakulás fontos motorja), Rein közelebről a pekingi Kínai Néprajzi Kulturális Parkot vizsgálja. A parkban megjelenő kulturális sokféleség, kisebbség fontos eszköze a megfelelőnek tartott, Kínában átalakulásban lévő társadalmi rend megteremtésének (108. p.).

A kolonializmus hagyományos formáinak továbbélését, a fogyasztói társadalom általi befogadására kész átalakulását példázza Jeanne van Eeden terepe, a dél-afrikai *Lost City (Theming Mythical Africa at the Lost City – 113–136. p.)*. A tematikus park a múlt reprezentálásának és a szórakoztatásnak tipikus esete: az elképzelt város Fekete-Afrika „Atlantisza”, amit egy elképzelt kalandor megtalált, és most újra felépült. A szerző arra a kérdésre keresi a választ, hogy miként jelenik meg Afrika ebben a környezetben. A válasz így összegezhető: „Az Elveszett Város fontos szerepnek tesz eleget, hiszen két ideált ötvöz, név szerint az afrikai dzsungel egzotikusságát és az európai pittoreszk kertet.” (126. p.) A tanulmányból ennek a kettősségnek az ideológiai háttérét és megnyilvánulási formáit ismerhetjük meg részletesebben.

A fejezet utolsó tanulmánya Bahíyyih Marooné, *Leisure Space: Thematic Style and Cultural Exclusion in Casablanca* címmel (137–151. p.). A Maroon által vizsgált marokkói tengerparti üdülők kialakulásában, kialakításában és szabályrendszerében a nemzet a nemek közti megkülönböztetések és ideológiák szintjén jelenik meg. A férfiak társadalmi státusuk következtében könnyebben és nagyobb mértékben hozzáférhetnek ezekhez a pihenést, szórakozást biztosító terekhez. A szerző azonban külföldi kutatóként eljutott ezekre a helyekre, amelyek átalakuló használata a nemzet megalkotásának egyik példája. A francia telepések ízlésének megfelelő, amerikai hatásokat mutató épületek ma a „benszült” marokkóiakat szolgálják. A korábban kirekesztettek a régen tiltott tereket lakják be (megfelelő szabályok mellett), a kulturális hegemónia jegyében ma az amerikanizmus hitelesíti ezeket a helyszíneket.

## Személy(iség)

A terek személyes életutakon, történeteken keresztüli feldolgozása a múlt emlékeinek összegyűjtésére és megmutatására ad lehetőséget. A kötet egy korábbi írása, Dollywood esete már érintette ezt a megközelítést, ott azonban elsősorban az autentikuság felől tárgyalta a problémát a szerző. Jelen esetben a személyek, személyiségek elvontabb szinten is értendők.

„*Above Us Only Sky*”: *Themes, Simulations, and Liverpool John Lennon Airport* címmel (153–166. p.) Peter Adey Anglia első személynévvel ellátott repülőterének esetét vizsgálja. Úgy gondolja, hogy a tematizált repülőterek megkönnyítik az idő és távolság társadalmi szintű áthidalását. Ugyanakkor nem felejt el azt a tényt, hogy a repülőterek egymás utánzatai, hiszen napjainkban elsősorban a fogyasztásra ösztönző terek kialakítása a cél. 2002-ben a liverpooli terminál John Lennon személye által vált jelentésselivé az utazók számára, hiszen viszonyítási pontként funkcionálhat: az utasok életútjukkal vonhatnak párhuzamot. Emellett a repülőtér helyi társadalmi kontextusa is átalakult – turisztikai célponttá vált, a Liverpool John Lennon Airport segítségével reklámozzák a várost.

A következő tanulmányban Japánba utazunk, Derek Foster a „love hoteleket” vizsgálja (*Love Hotels: Sex and the Rhetoric of Themed Spaces*, 167–182. p.). A hétköznapi emberek életútjához kapcsolódik a megközelítés: hogyan válhatnak a Japánra oly jellemző „love hotelek” az önismeret egyik terévé? A párok az intimitást keresik ezeken a helyeken, mivel a több generáció együttélése megnehezíti a párkapcsolat otthoni környezetben történő működését. A „love hotelek” építészeti és lakberendezési megoldásai lehetőséget adnak arra, hogy a vendégek kilépjenek a mindennapok megszokott ritmusából, tereiből, és egy új fantáziavilágban találják magukat. Tulajdonképpen a szexuális együttlét örömteli menekülésként tematizálódik a hotelekben – a fantázia és vágy közti tájképek háttérével (vadnyugat, ókori Róma, rajzfilmfigurák).

*How the Theme Park Gets Its Power: Lived Theming, Social Control, and the Themed Worker Self* címmel (183–205. p.) Lukás tanulmánya zárja a blokkot. A szerző úgy gondolja, hogy a személy, személyiség fogalmának kiterjesztése a tematizálás során meghatározó, szorosán köthető a közvetlen társadalmi kapcsolatokhoz és az interperszonális viselkedésformákhoz. Ezt a dimenziót a Six Flags, AstroWorld élménypark példáján mutatja be: úgy gondolja, hogy a tematizálás nem csupán építészeti rendszer, hanem egy olyasféle immateriális forma, amely a helyszínen dolgozók és a látogatók személyiségét célozza meg – ennek megnyilvánulási formái a kosztümök, az előadások, a személyes alkalmazott-látogató cselekedetek, amelyek mögött az adott park alkalmazottak által közvetített filozófiája, motivációja áll. Ennek a működésébe a tréningeken, az alkalmazottak kiválasztásának módszerén és az ellenőrzés gyakorlatán keresztül pillanthatunk be.

## Gondolkodásmód

A kötet utolsó „szekciója” azt a kérdést vizsgálja, hogyan válik a tematizálás az építészeti formákban megnyilvánuló anyagszerűségből egyre inkább nem materializálható társadalmi és pszichológiai értelmezési területté. A virtuális terekben is megnyilvánuló tematizálás erősíti a jelenség szimbolikus és kognitív mivoltát, a gondolkodásmód/elme ilyenfajta kivételésének lehetőségeit.

A terek tematikussá tételének technikái közül az egyik legújabb és legsikeresebb forma a „színpalak mögötti” élmény létrehozása. Ezekre a turistaattrakciókra koncentrálnak Ann Bringham írása (*Behind-the-Scenes Spaces: Promoting Production in a Landscape of Consumption*, 207–224. p.), mely három ilyen típusú élménypark ideológiai hátterét, a színpalak mögötti „utazás” célját és megvalósulását elemzi. A Dean MacCannell-féle autentikusságkeresésből kiindulva (vö. MacCannell 1976) a 21. század fogyasztójához jut el. Ebben a folyamatban a Ford-autógyár tematikus kirándulása a termelés és fogyasztás történetébe vonja be a látogatót, míg Disneyland esetében fogyasztó helyett – bizonyos kötöttségeknek eleget téve – „gyártóvá” válhatunk, az Universal Studio színpalak mögötti világában pedig aktív, spontán résztvevők lehetünk.

Brian Lonsway *The Experience of Lifestyle* című tanulmánya (225–246. p.) a tematizált hétköznapi életterek jelenségét vizsgálja, mutatja be. Lonsway abból a közgazdasági elméletből indul ki, mely szerint „az új tér – vezérelt gazdaság szent gráljának a tematizált élmény megteremtése tekinthető” (226. p.). A szórakoztatás tereinek kialakítása a különféle városrendező és -tervező szervezeteknél is meghatározó szerepet játszik – ez az úgynevezett E faktor (entertainment – szórakozás vagy experience – élmény), mely régi terek átalakítását és újak létrehozását jelenti (például tematikus bevásárlóközpontok, kórházak, idősek otthona).

A kötet egyik legkurrensebb tanulmánya a virtuális világba kalauzol minket. Talmadge Wright *Themed Environments and Virtual Spaces: Video Games, Violent Play, and Digital Enemies* című írása (247–270. p.) a valós és virtuális (számítógépes) játékok tematikus környezete közti különbségeket, az ebben való létezés- és viselkedésformák eltérő módzatait vizsgálja. A virtuális tereket a valós élményparkok kiterjesztésének tekinti, melyek nyomán azok azonos fogalomrendszerrel vizsgálhatók (autentikusság kérdése, sztereotipizálás módjai). A szerző a virtuális terek játékos (adott esetben vicces, ironikus, groteszk) és erőszakkal kapcsolatos olvasatát, használatát emeli ki – figyelembe véve azt a megállapítást, hogy a „videójátékokat a tematikus terek, a játékos interakciója és a szórakoztató játék komplex kombinációinak kell tekintenünk” (264. p.).

A *The Themed Space* zárótanulmányát szintén a szerkesztő, Lukas jegyzi *A Politics of Reverence and Irreverence: Social Discourse on Theming Controversies* címmel (271–294. p.). A vitatott, politikai vagy társadalmi tartalommal töltött tematizálás eseteit elemzi – mely esetek túllépnek a valóságtól távoli szórakoztatáson. Ezek a „találkozóhelyek” (például Hitler’s Cross étterem, Dracula World) figyelemfelkeltő témákkal újradefiniálják magukat – társadalmi és politikai vitákat generálva, melyek eredményeképpen nem egy esetben a helyszín meg sem születik (például megegyezés hiányában meg sem épül), illetve át- vagy visszaalakítják azt. Lukas kiemelten kezeli és elemzi az úgynevezett sötét tematikákat (*dark theming*), melyek tabunak számító elemeket dolgoz-

nak fel (börtön, erőszak, halál, népirtás). A bemutatott esetek a tematizálás körüli kulturális, ideológiai és személyes vitákra, párbeszédre és a tematizálás állandó újragondolására világítanak rá.

Ez a rövid tematikai ismertetés is mutatja, hogy a kötet sokféle szempontból és szinten közelítette meg témáját. Ez adódott abból, hogy a szerzők és a témák is számos területről érkeztek, azonban általánosan elmondható, hogy vizsgálatuk viszonyítási pontja a legtöbb esetben az első, amerikai tematikus/élménypark, Disneyland. Emellett kiemelendő a szerzők azon törekvése, hogy ezeket a tematizált tereket ne csak mint turistaattrakciókat ismerjük meg, hanem létrejöttük, működtetésük, átalakulásuk és egy globális piachoz való igazodásuk tükrében, állandóan változó és változásra kényszerülő helyszínekként. Az írások többsége az adott esettanulmány mellett az aktuális tematizálás jövőjét is igyekszik végiggondolni – miként fejlődhet tovább, alakul át, illetve hogyan hal el az egykor újdonságnak számító helyszín. Lukas szavaival élve „ironikusan, de lehetséges, hogy a tematizált tér lesz az, ami az egyre apolitikusabbá váló amerikai társadalom számára javaslatokat nyújthat a társadalmi változást illetően, és kulturális kritikával élhet” (287. p.).

A szerzők nagy hangsúlyt helyeznek a vizsgált terepek vizualitására is, ennek ellenére a kötet nem tartalmaz fotókat. Az érdeklődő olvasó csak internetes keresgélést követően kaphat képet a bemutatott helyekről.

Scott A. Lukas sajátos „ars poeticájával” köszönti az internetes oldalára látogatókat, egyben az általa kezdeményezett kötet jelentőségére is felhívva a figyelmet: „Kulturális antropológus vagyok a Lake Tahoe Community College-on. A PhD fokozatomat 1998-ban szereztem meg a Rice Universityn az Egyesült Államok egyik legnagyobb tematikus parkjának alkalmazottait felkészítő tréningekhez kapcsolódó kulturális politikáról írt dolgozatommal. Azóta a kultúra átalakításának (*remake*) kulturális jellemzőire koncentrálok. Legyen az tematizált park, étterem, érzékszervekre ható élmény egy életmódboltban vagy egy sci-fi remake film, az érdekel, hogy a dolgok miképpen értelmeződnek újra a világban. Bár a felszínen lévő egyszerű jelenségnek tűnik, mégis azt gondolom, hogy a kulturális átalakítás a kortárs társadalom egyik legösszetettebb és potenciálisan az egyik legfontosabb kérdése.” (Lukas é. n.)

## IRODALOM

LUKAS, SCOTT A.

é. n. ...the anthropology of remaking. Internetcím: <http://www.scottlukas.com/Home.html>.

MACCANNELL, DEAN

1976 *The Tourist. A New Theory of the Leisure Class*. New York: Schocken Books.