



Ένας κόσμος Animation

[μια συγκριτική πολιτισμική ανάλυση]

Ειρήνη Θεοδώση AM 4111M029

Πάντειο Πανεπιστήμιο | ΠΜΣ Πολιτιστική Διαχείριση

Διπλωματική Εργασία | Επιβλέπων: Γιάννης Σκαρπέλος

Μάιος 2020

Περιεχόμενα

• Εισαγωγικό Σημείωμα	σελ. 3
• Εισαγωγή	σελ. 4 - 5
• Βιβλιογραφική Επισκόπηση	σελ. 6 - 8
• Μεθοδολογία	σελ. 9 - 12
• Από τα Cartoon στο Animation	σελ. 13 - 15
• Disney: Η Πρώτη Σχολή Animation	σελ. 16 - 29
-Snow White (1937)	σελ. 17 - 22
-Sleeping Beauty (1959)	σελ. 23 - 28
Οπτικοποίηση Ανάλυσης σε Πίνακα	σελ. 29
• Ρωσικά Animation Soyuzmultfilm	σελ. 30 - 42
-The Frog Princess (1954)	σελ. 33 - 36
-Wild Swans (1962)	σελ. 37 - 41
Οπτικοποίηση Ανάλυσης σε Πίνακα	σελ. 42
• Ιαπωνικά Animation Hayao Miyazaki	σελ. 43 - 59
-Princess Mononoke (1997)	σελ. 46 - 51
-Spirited Away (2001)	σελ. 52 - 59
Οπτικοποίηση Ανάλυσης σε Πίνακα	σελ. 60
• Συγκριτική Ανάλυση και Γενικά Συμπεράσματα	σελ. 61 - 68
• Βιβλιογραφία και Πηγές	σελ. 69 – 70
• Ερευνητική Βιβλιογραφία	σελ. 71

Εισαγωγικό Σημείωμα

Το 2014 έτυχε να αναζητήσω και να ξαναδώ όλα τα animation που θυμόμουν αμυδρά από τα παιδικά μου χρόνια: animation που είχα δει στο κανάλι 902 –ρωσικά και ιαπωνικά–, τις ταινίες του Hayao Miyazaki που είχα παρακολουθήσει στο δημοτικό και βέβαια τα άπαντα του Disney.

Τότε τελείωνα σχεδόν το προπτυχιακό μου στο τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού, και είχα συζητήσει με τον κύριο Γ. Σκαρπέλο για την πιθανότητα μιας πτυχιακής εργασίας πάνω στα animation. Ωστόσο, αυτή η εργασία δεν έγινε ποτέ, αφού το ποτάμι της δικής μου ζωής με πήγε κάπου αλλού.

Όταν, έπειτα από τέσσερα χρόνια, βρέθηκα στην Κρήτη, και ενώ δεν είχα ακόμα τελειώσει το πρώτο μου πτυχίο, βρέθηκα πάλι να σκέφτομαι εκείνη την εργασία. Τότε αποφάσισα όχι μόνο να δώσω τα δύο τελευταία μου μαθήματα, αλλά και να δώσω τις εξετάσεις του μεταπτυχιακού στην Πολιτιστική Διαχείριση, με σκοπό, αν τελικά περάσω, να κάνω αυτή την εργασία· έτσι και έγινε. Εδώ και έξι χρόνια αυτή η μελέτη υπάρχει στο μυαλό μου, και είναι για μένα πολλά περισσότερα από μια πανεπιστημιακή εργασία· είναι κάτι που είχα ανάγκη να μελετήσω, να καταλάβω και να εξηγήσω, αρχικά στον εαυτό μου, και έπειτα σε οποιονδήποτε άλλο είχε την ίδια τρέλα με εμένα.

Με την πίστη πως τα animation δεν είναι «παιδικά», αλλά ξυπνούν το παιδί μέσα μας – κάποιος σοφός είπε πως *το μυστικό στη ζωή είναι να μη πεθάνει αυτό το παιδί μέσα μας*–, αφιέρωσα σε αυτή την εργασία άυπνα βράδια, πειθαρχία και εξαντλητική δουλειά. Ελπίζω να αντιμετωπίσα με το δέοντα σεβασμό και με την αρμόζουσα επιστημονική προσέγγιση το έργο εκείνων που οπτικοποίησαν τη φαντασία και την έκαναν πραγματικότητα.

Θέλω να ευχαριστήσω την κυρία Ντίνα Αναστασιάδου, για την γνώση, τη βοήθεια και την έμπνευση που απλόχερα χάρισε, καθώς και τον κύριο Παναγιώτη Κυριακουλάκο, –και τη γάτα του την Τζαϊπούρ που ήταν παρούσα στη συνέντευξη μας– για όλες τις πληροφορίες που μοιράστηκε μαζί μου. Επίσης, ευχαριστώ το Θανάση Μουτσόπουλο, του οποίου οι διαλέξεις Ιστορίας της Τέχνης που παρακολούθησα στο Πολυτεχνείο Κρήτης καθώς και οι συζητήσεις μας ενέπνευσαν αυτήν τη μελέτη. Ακόμα, ευχαριστώ τη μητέρα μου και τον Cookie που στάθηκαν δίπλα μου σε όλη αυτή τη διαδικασία με κάθε τρόπο, τη Μαρία Μεταξά, φίλη και συνάδελφο, η οποία ανεξάντλητα στήριξε το project, καθώς και το γάτο μου, Σωτήρη που πάντα καθόταν δίπλα μου όσα βράδια ξενύχτησα. Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ στον καθηγητή μου, Γιάννη Σκαρπέλο, που με εμπιστεύτηκε απόλυτα σε αυτό το εγχείρημα. Την εργασία αφιερώνω στη γιαγιά Ειρήνη, για όλα όσα με δίδαξε.

Αθήνα 2020,

ir22y



Εισαγωγή

Ο Γερμανός θεατρικός συγγραφέας Bertolt Brecht (1978), όπως τον μεταφέρει ο J. Storey στο βιβλίο του *Πολιτισμική Θεωρία και Λαϊκή Κουλτούρα* επί του ζητήματος ορισμού της λαϊκής κουλτούρας, συνοψίζει:

«Καλό ή κακό, ένα θεατρικό έργο περιέχει πάντα μια εικόνα του κόσμου [...]. Δεν υπάρχει θεατρικό έργο και παράσταση που να μην επηρεάζει με κάποιον τρόπο τη διάθεση και τις αντιλήψεις του κοινού. Η τέχνη πάντα έχει συνέπειες».¹

Τα animation είναι ένα προϊόν της λαϊκής κουλτούρας και συχνά οι άνθρωποι αναφέρονται σε αυτά ως *παιδικές ταινίες*. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια, με τη συνεχώς αυξανόμενη δημοτικότητά του, το animation χρησιμοποιείται ως καλλιτεχνικό μέσο με πολύ μεγαλύτερη αναγνώριση, ενώ πολλά παλαιότερα έργα animation έχουν επιτέλους λάβει την αναγνώριση που τους οφειλόταν.

Η παρούσα μελέτη έχει ως στόχο να ερευνήσει το animation ως έκφραση πολιτισμικών αξιών, μέσα από ένα τρίπτυχο ανάλυσης τριών διαφορετικών πολιτισμών: του αμερικανικού, του ρωσικού και του ιαπωνικού. Σκοπός της εργασίας είναι να διερευνηθούν οι τρόποι μέσα από τους οποίους οι πολιτισμικές αξίες, η ιδεολογία – πολιτική και μη–, οι λαϊκές παραδόσεις και η ζωγραφική τέχνη αποδίδονται δια μέσου των ταινιών animation κάθε πολιτισμού.

Θεωρώντας πως τα κινούμενα σχέδια είναι μια οπτικοποίηση του παραδοσιακού παραμυθιού, και άρα με ένα τρόπο αντικαθιστούν το προφορικό παραμύθι ή την εικονογράφηση, εμείς αντιμετωπίζουμε τα animation με τρόπο αντίστοιχο με εκείνον που χρησιμοποίησε ο Vladimir Propp² για να μελετήσει τα ρωσικά παραμύθια. Υπό το

¹ Storey, John: *Πολιτισμική Θεωρία και Λαϊκή Κουλτούρα*. Μτφρ. Βασίλης Ντζούνης, Αθήνα, Πλέθρον 2015 σελ. 150-151

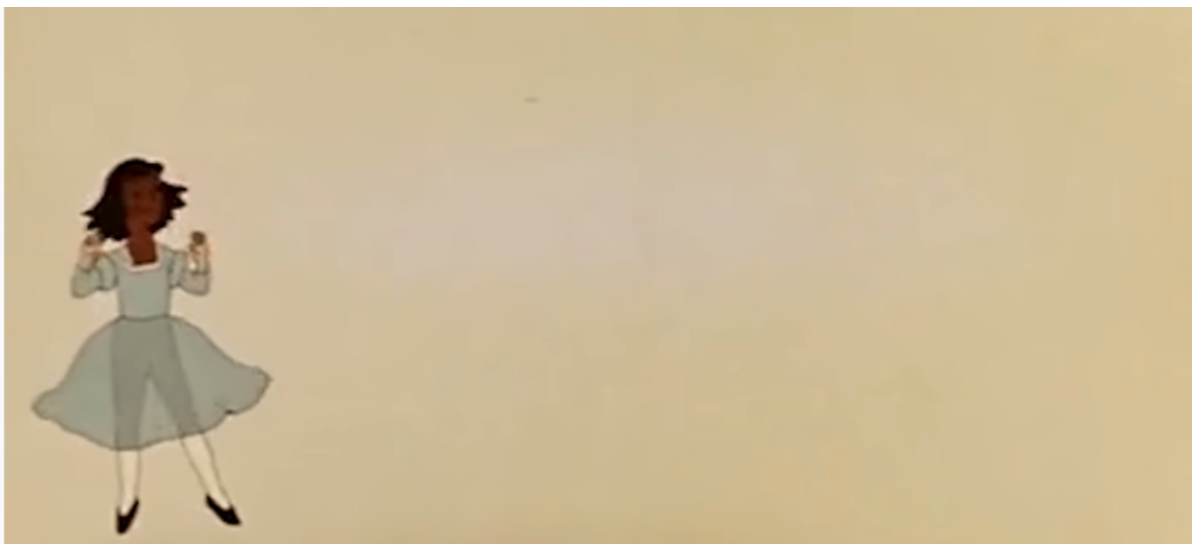
² Propp, J. Vladimir: *Η μορφολογία του Παραμυθιού*. Μτφρ. Παρίση Αριστέα. Αθήνα, εκδ. Καρδαμίτσα 2009

πρίσμα της θεώρησης του Brecht, αντιμετωπίζουμε το παραμύθι ως μια έκφραση της λαϊκής κουλτούρας, η οποία εγκολπώνεται βασικά πολιτισμικά στοιχεία ταυτότητας και μέσα στην οποία διαφαίνονται επιρροές από τον ένα πολιτισμό στον άλλο.

Δεδομένου ότι επιλέγουμε animation που τοποθετούνται σε διαφορετικές χρονολογικές περιόδους, σκοπεύουμε να εξετάσουμε θέματα όπως είναι η γυναίκα πρωταγωνίστρια, ο έρωτας, η βία, και η σχέση καλού και κακού, και την εξέλιξη αυτών με την πάροδο των χρόνων.

Έχουν υπάρξει αρκετές μελέτες γύρω από το ζήτημα της τέχνης του animation ακριβώς επειδή αποτελεί –όπως θα υποστηριχθεί παρακάτω, στη βιβλιογραφική επισκόπηση– μια συμπυκνωμένη μορφή πολιτισμικού προϊόντος με πολλαπλά μηνύματα προς το θεατή. Ωστόσο, μέχρι στιγμής υπάρχουν ζητήματα που ακόμα δεν έχουν μελετηθεί διεξοδικά. Για παράδειγμα, δεν έχει υπάρξει συστηματική σύγκριση μεταξύ τριών σχολών animation, ούτε έχει μελετηθεί συχνά σε βάθος το εικαστικό ζήτημα –δηλαδή οι επιρροές στο έργο των καλλιτεχνών του animation από τη ζωγραφική και την εικονογράφηση, ή από άλλα καλλιτεχνικά μέσα / πρακτικές.

Η έρευνα αυτή αντιμετωπίζει το animation ως το σύγχρονο παραμύθι, και θα γίνει προσπάθεια να υπάρξει ισάξια διαχείριση όλων των στοιχείων που αποτελούν το animation, ως μέσων έκφρασης τα οποία παραμένουν δηλωτικά. Μια κατανόηση εις βάθος και μια ταξινόμηση αυτών των στοιχείων θα μπορέσει να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τις αισθητικές και περιεχομενικές διαφορές μεταξύ των τριών στούντιο, και κατ' επέκταση, μεταξύ των διαφορετικών πολιτισμών που εκφράζονται δια μέσου του κινουμένου σχεδίου.



Βιβλιογραφική Επισκόπηση

Το animation έχει απασχολήσει πολλούς μελετητές από ποικίλες οπτικές, με κυρίαρχες τα τελευταία χρόνια εκείνες που εξετάζουν τους χαρακτήρες από φεμινιστική σκοπιά.

Όπως ήδη αναφέρθηκε, η βασική προσέγγιση της δικής μας εργασίας είναι ανάλογη εκείνης με την οποία ο V. Propp μελέτησε το ρωσικό παραμύθι, ως είδος που εξαπλώνεται προφορικά συνήθως μέσω των εργατικών τάξεων, ταξινομώντας αντίστοιχα τα μοτίβα και αναλύοντας τις επαναλαμβανόμενες δομές τους. Όπως αναφέρει ο Jones, το κύριο χαρακτηριστικό στα παραμύθια είναι η εμπλοκή των «μαγικών [...] φαινομένων ως μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας».³

Επομένως, αν θεωρήσουμε ότι όπως τα προφορικά και αργότερα τα γραπτά και εικονογραφημένα παραμύθια συγκέντρωσαν στοιχεία της πολιτισμικής μνήμης και ταυτότητας ενός λαού, με ανάλογο τρόπο το animation «αντικατέστησε» αυτή τη λειτουργία των παραμυθιών και οπτικοποίησε την εμπειρία τους.

Σύμφωνα με τον Donald Crafton:

«Αυτοί οι κινούμενοι διαφορετικοί κόσμοι, όπως αυτοί στα παραμύθια, προωθούν συστήματα πίστης τα οποία είναι πιο ισχυρά με μαγικό τρόπο από τις δικές μας “πραγματικότητες”».⁴

Οι υφιστάμενες προσεγγίσεις είναι αρκετές, αλλά οι θεματικές που συγκεντρώνουν το μεγαλύτερο όγκο αφορούν την ψυχολογία, την πολιτική και την ιδεολογία, καθώς και

³ Jones, Steven Swann: *The Fairy Tale: the Magic Mirror of the Imagination*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο, εκδ. Routledge 2002, 9. Αναφ. στο: Teverson, Andrew: *Fairy Tale*, Νέα Υόρκη και Λονδίνο, εκδ. Routledge 2013, σελ. 78

⁴ Crafton, Donald: *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*. Μπέρκλεϊ, University of California Press 2013, σελ. 219

το animation ως προϊόν του Κινηματογράφου· επομένως, το τελευταίο τίθεται στα πλαίσια της κινηματογραφικής ανάλυσης, έχοντας ως αποτέλεσμα την εμφάνιση ιδιαίτερων ερευνών γύρω από το αντικείμενο.

Η Elena Zola⁵ μελέτησε τη λειτουργία του animation ως παραμυθιού, και ανέπτυξε σε βάθος τους τρόπους με τους οποίους το animation «αντικατέστησε» το παραμύθι με τα χρόνια. Βασιζόμενη στη διττή λειτουργία του παραμυθιού, το οποίο απευθύνεται στην ανθρώπινη ψυχή αλλά και αναπαράγει μοτίβα που καθιερώνουν πρότυπα και συμπεριφορικά μοντέλα, ασχολήθηκε με τη μεταφορά του φαινομένου στη μικρή και μεγάλη οθόνη.

Μια πολύ ενδιαφέρουσα μελέτη γύρω από τη σύγκριση των αμερικανικών και ρωσικών κινουμένων σχεδίων είναι εκείνη της Jennifer Boivin, ακαδημαϊκού που μελέτησε το εθνικό ήθος και πώς αυτό διαφαίνεται στα κινούμενα σχέδια των Ρώσων και Αμερικανών δημιουργών που μελέτησε. Στην διδακτορική της διατριβή, η Boivin αναφέρεται στον τρόπο που η ιδεολογία (με την έννοια που χρησιμοποιείται στις πολιτισμικές σπουδές) συμβάλλει στην άρθρωση του εθνικού ήθους, είτε πρόκειται για το αμερικανικό όνειρο είτε για τα σοβιετικά εθνικά μοντέλα.

Εμβαθύνει στον τρόπο που η εκάστοτε ιδεολογία εκφράζεται μέσα από τα περιεχόμενα και την αισθητική των animation· προσπαθεί να μελετήσει πώς τα κινούμενα σχέδια είναι κατάλληλα για τη μελέτη των κοινωνιών σε συγκεκριμένες χρονικές περιόδους, καθώς «η κουλτούρα των media αποτελεί ένα μέρος της πολιτιστικής μνήμης ενός συνόλου και μας βοηθά να καταλάβουμε πώς αυτή δομείται».⁶

Η Boivin παίρνει ως δεδομένο πως τα animation προβάλλουν και επικοινωνούν ένα ιδεολογικό περιεχόμενο ενώ τα «υπο-προϊόντα» που παράγονται από τις ταινίες κινουμένων σχεδίων αφορούν στη διαμόρφωση προτύπων σεξουαλικότητας και ταυτότητας.

Στην διατριβή της ακόμα αναφέρει:

«Στα κινούμενα σχέδια, ένας τρόπος που ο Εαυτός – και κατ' επέκταση το συλλογικό- γίνεται κατανοητός, είναι μέσα από την ταύτιση του κοινού με τον ήρωα, και όπως ο Christian Mertz προτάσσει, αυτή η ταυτοποίηση είναι απαραίτητη για να μπορέσει το φιλμ να γίνει κατανοητό».

Στην διατριβή του ο Ν. Σιούτας επικεντρώθηκε ακριβώς στο ζήτημα της ταύτισης των παιδιών με τους χαρακτήρες animation μελετώντας τόσο θέματα φυλετικών διακρίσεων, όσο και την παρουσίαση των διαφυλικών μέσω των animation του Disney και των

⁵ Zola, E.: *A historical and critical overview of the fairy tale as a literary and cinematic genre. Challenging canonical fairy tales with Twenty-first century fairy-tale films*. Διδακτορική διατριβή. Μπεργκάμο, Università degli Studi di Bergamo 2016

⁶ Boivin, Jennifer: *Animation and the National Ethos: the American Dream, Socialist Realism, and Russian émigrés in France*. Αλμπέρτα, εκδ. University of Alberta (Department of Modern Languages and Cultural Studies) 2017

ιαπωνικών Pokémon, προσεγγίζοντας την έρευνα μέσω των θεωριών του Carl Gustav Jung περί των ονείρων, αλλά και γενικότερα υπό το πρίσμα της Ψυχολογίας. Πολλοί μελετητές ανά τον κόσμο έχουν επεξεργαστεί το υλικό των κινουμένων σχεδίων με τρόπο αντίστοιχο του Σιούτα, από την πλευρά της ψυχολογίας και των κοινωνικών αναπαραστάσεων που εγγράφονται στο animation (σύμφωνα με τη θεωρία του E. D. Durkheim).

Οι ταινίες του Disney και του Miyazaki θα μελετηθούν υπό το πρίσμα της θεωρίας του δημιουργού («*théorie d' auteur*») –στο πλαίσιο της οποίας ένας σκηνοθέτης εκφράζει το προσωπικό του καλλιτεχνικό ύφος και αποκαλείται δημιουργός, παρά τη συλλογική φύση ενός κινηματογραφικού έργου. Τα animation λειτουργούν καταρχήν σε συμβολικό επίπεδο, έτσι η οπτική, η θέση, η στάση ή η επιλογή του εκάστοτε καλλιτέχνη έχει πολύ σημαντικό ρόλο. Σε προηγούμενη μελέτη⁷ αναλύθηκε ο μύθος της *Μικρής Γοργόνας* του Hans Christian Andersen: είδαμε πως τα τρία διαφορετικά στούντιο διαχειρίζονται με διαφορετικό τρόπο τον ίδιο μύθο, αναλόγως με το προσωπικό στυλ του εκάστοτε καλλιτέχνη.

Είναι σύνηθες λοιπόν, το έργο ενός στούντιο animation να αντιμετωπίζεται σαν ένα συνολικό καλλιτεχνικό έργο και όχι μεμονωμένα, ώστε να διαφαίνονται οι θεματικές και οι θέσεις που επιλέγουν οι δημιουργοί.

Πολλοί θεωρητικοί που ανέλυσαν τον Disney, όπως οι F. Thomas και O. Johnson (1981) ο P. Wells (1998), καθώς και ο J. Zipes (2006), ασχολήθηκαν με την αντιφεμινιστική παρουσίαση της γυναίκας, αλλά και με την ιδεολογία του αμερικανικού ονείρου, ενώ ταυτόχρονα ανέδειξαν την προσφορά του Disney ως πρωτοπόρου του είδους.

Άλλοι μελετητές μελέτησαν θέματα με τα οποία θα ασχοληθούμε κι εμείς, όπως το ζήτημα του καλού και του κακού στις ταινίες του Disney. Η A. Ourri (2017) παρουσιάζει πώς ο Disney έχτισε, εμπλούτισε και εξέλιξε τους «κακούς» χαρακτήρες στο έργο του, και προσέγγισε το ζήτημα μέσω της οπτικής ανάλυσης –όπως θα επιχειρήσουμε στη δική μας εργασία. Παράλληλα, άλλοι μελετητές, όπως ο Ülo Pikkon, εστίασαν στις σοβιετικές παραγωγές, με τον τελευταίο να αναλύει την επιρροή του Σουρεαλιστικού κινήματος στην τέχνη του animation στη Σοβιετική Ένωση.

Αρκετές μελέτες επιχειρούν να συγκρίνουν διαφορετικά studio animation. Πιο ενδιαφέρουσα είναι η εργασία της R. Denison (2018) που συνδέει το κλασικό σοβιετικό animation του 1957, *Snezhnaya Koroleva* (*Η Βασίλισσα του Χιονιού*) με την *Πριγκίπισσα Μονονόκε* του Hayao Miyazaki. Οι συνδέσεις που η Denison αναλύει αφορούν τα πρότυπα ισχυρών γυναικών που θεωρεί πως παρουσιάζονται τόσο στο Miyazaki όσο και στους σοβιετικούς καλλιτέχνες, αλλά και τις ανθρώπινες σχέσεις, την περιβαλλοντική συνείδηση, καθώς και το μανιερισμό με τον οποίο οι καλλιτέχνες αναπαριστούν το συναισθηματικό βάθος.

⁷ Θεοδώρα Ειρήνη.: *Three Mermaids*. Εργασία εξαμήνου (Ο Οπτικός Πολιτισμός). Π.Μ.Σ. Πολιτιστική Διαχείριση 2019



Μεθοδολογία

Σκοπός της έρευνας είναι η σύγκριση τριών μεγάλων σχολών animation, με την προσδοκία πως οι παρατηρήσεις που θα προκύψουν θα αναδείξουν πολιτισμικές διαφορές και συνάφειες, αλλά και μια πληρέστερη εικόνα για το animation ως πολιτισμικό προϊόν. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού ακολουθούμε μια σύνθετη μεθοδολογία.

Σε πρώτο επίπεδο, η βιβλιογραφική έρευνα θα αποτελέσει τη βάση της μελέτης, καθώς θα μας επιτρέψει να ορίσουμε το animation ως κινηματογραφικό είδος, και να το κατανοήσουμε τόσο μέσω της ιστορίας του όσο και μέσω της σχέσης του με τα υπόλοιπα καλλιτεχνικά μέσα με τα οποία συνδέεται.

Στη συνέχεια θα περάσουμε στην ανάλυση των επιλεγμένων ταινιών του δείγματος, όπως προσεγγίζονται οι ταινίες στη μελέτη και θεωρία του κινηματογράφου. Για την επιλογή του δείγματος χρησιμοποιήσαμε δειγματοληψία σκοπιμότητας, ως εξής: για κάθε περίπτωση στούντιο (Disney - Miyazaki - Soyuzmultfilm) επιλέγονται δύο ταινίες animation στις οποίες πρωταγωνιστεί γυναίκα, υπάρχει ένας κακός χαρακτήρας στην υπόθεση, και το μαγικό στοιχείο είναι έντονο. Επίσης, υπάρχει μια σχετική οπτική συνάφεια ως προς το είδος: επιλέξαμε animation που έχουν κλασική μορφή ως προς το σχέδιο, ώστε να μπορέσουμε να παρατηρήσουμε τις διαφοροποιήσεις στο στυλ.

Ένα ακόμα κοινό στοιχείο βάσει του οποίου επιλέχθηκε το δείγμα είναι ο δημιουργός, ώστε να μπορέσουμε να δούμε κοινά στοιχεία σύμφωνα με τη θεωρία του δημιουργού που αναφέραμε νωρίτερα. Ειδικότερα, έχουμε επιλέξει δύο ταινίες Disney –από την περίοδο που ο Walt Disney ήταν εν ζωή, αφού μας αφορά η δική του επιμέλεια στο έργο– και δύο από τις πιο χαρακτηριστικές ταινίες Studio Ghibli με την υπογραφή του Hayao Miyazaki.

Ως προς τα ρωσικά animation, επιλέχθηκαν δύο έργα Soyuzmultfilm, από το σκηνοθετικό δίδυμο των συζύγων Mikhail Tsekhanovsky and Vera Tsekhanovskaya –αν και το εν λόγω studio λειτουργούσε συλλογικά στο πλαίσιο του κομμουνιστικού

καθεστώς, και το δίδυμο είχε μικρότερη παραγωγή από άλλους δημιουργούς (όπως ο Yuri Norstein), επομένως θα δοθεί μικρότερη βαρύτητα στους δημιουργούς.

Η ανάλυσή μας θα εστιάσει σε τέσσερις θεματικές:

-Το ρόλο της γυναίκας πρωταγωνίστριας και κατά πόσο αυτός είναι ενεργός: υπό το πρίσμα της φεμινιστικής θεωρίας, αλλά χωρίς τον περιορισμό και την εκτενή ανάλυση, θα μελετήσουμε κατά πόσο το κάθε έργο παρουσιάζει πράγματι την πρωταγωνίστρια ως τέτοια ή αν τελικά οι πρωταγωνιστές είναι άλλα πρόσωπα.

-Τη σχέση καλού/κακού: εξετάζουμε αυτή τη σχέση ως μια ειδοποιό διαφορά μεταξύ Ανατολής και Δύσης στην αντίληψη του μοτίβου, αλλά και ως ένα κριτήριο για τη δόμηση και την παρουσίαση του μύθου.

-Το μαγικό στοιχείο: δεν είναι δεδομένο πως όλες οι ταινίες κινουμένων σχεδίων περιλαμβάνουν το μαγικό στοιχείο· εμείς εξετάζουμε το animation ως εξέλιξη του κλασικού παραμυθιού, επομένως επιλέξαμε ταινίες στις οποίες το μαγικό στοιχείο έχει καίριο ρόλο –όπως και στα παραμύθια–, ώστε να παρατηρήσουμε τον τρόπο που η κάθε σχολή το διαχειρίζεται.

-Τα backgrounds και το εικαστικό κομμάτι: δεδομένου του ότι επιλέξαμε ταινίες από τους ίδιους δημιουργούς, παρατηρούμε στοιχεία του στυλ και της ζωγραφικής που χρησιμοποιούνται στα backgrounds και στη γενικότερη αισθητική της ταινίας, προσπαθώντας να εντοπίσουμε ζωγραφικά ρεύματα τα οποία εγκιβωτίζονται στα επιλεγμένα κινούμενα σχέδια. Αναζητούμε τις αιτίες αυτών των επιλογών και τις εκφράσεις τους.

Για την ανάλυση των θεματικών θα βασιστούμε αρχικά στη βιβλιογραφία, ώστε να εντοπίσουμε θέματα και μοτίβα που συναντώνται στα έργα των στούντιο animation που θα μας απασχολήσουν. Ακόμα, συγκεντρώνουμε ιστορικές αναφορές για την εκάστοτε περίοδο, οι οποίες θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε τους λόγους υφολογικών επιλογών, αλλά και τα νοήματα πίσω από τις εικόνες.

Συμπληρωματικά, πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις με δύο ειδικούς:

-Τον κύριο Π. Κυριακουλάκο, καθηγητή *Animation Theory* στο πανεπιστήμιο Αιγαίου. Μέσα από τη συζήτηση μας, κατανοήσαμε το αντικείμενο σε ευρύτερη κλίμακα και συνδέσαμε στοιχεία, επιρροές, και επιλογές επί του δείγματος.

-Την κυρία Ν. Αναστασιάδου, ειδικό στην ιαπωνική ζωγραφική (Master of Japanese Art)· η συνέντευξη είχε σκοπό την κατανόηση μοτίβων, πολιτισμικών αναφορών, συμπεριφορών, ηθικής, θρησκείας και βεβαίως ζωγραφικής, και τη σύνδεση αυτών με το έργο του Miyazaki. Πέρα όμως από τη συνέντευξη, αποδείχθηκαν εξαιρετικά σημαντικές οι ομιλίες της την περίοδο που διήρκεσε από το Μάρτιο του 2019 ως και το Φεβρουάριο του 2020 γύρω από τα ιαπωνικά Sumi-e και Ukiyo-e. Οι ομιλίες έδωσαν σημαντικές πληροφορίες γύρω από την ιστορία της ιαπωνικής τέχνης ώστε να συνδεθεί το έργο του

Miyazaki με την παραδοσιακή Ιαπωνία, αλλά και με τις άλλες σχολές που αναλύουμε στην έρευνα.

Στην ανάλυση θα παρουσιάσουμε τα διάφορα στοιχεία στις ταινίες και θα λειτουργήσουμε με δύο μεθοδολογικά μοντέλα: αρχικά θα αντιμετωπίσουμε το υλικό στα πλαίσια ανάλυσης κινηματογραφικής ταινίας, και θα ασχοληθούμε με ένα μίγμα θεματικών, όπως προαναφέρθηκε. Ως προς το ζήτημα της δομής του μύθου, θα βασιστούμε στην θεωρία του Vladimir Propp για την ανάλυση παραμυθιών αλλά χωρίς να προσπαθήσουμε να κωδικοποιήσουμε το μύθο· θα χρησιμοποιηθούν δάνεια από την κινηματογραφική ανάλυση.

Δεύτερο μοντέλο ανάλυσης θα είναι η εξέταση των εικόνων, και πάλι ως ένα υβρίδιο κινηματογραφικής ανάλυσης και οπτικής σημειολογίας. Θα συγκρίνουμε τα οπτικά στοιχεία, τον τρόπο δηλαδή που παρουσιάζονται οι χαρακτήρες ως μορφές, τα χρώματα που χρησιμοποιούνται για να παρουσιαστεί το κακό και το καλό, αλλά και το πώς παρουσιάζεται το μαγικό στοιχείο.

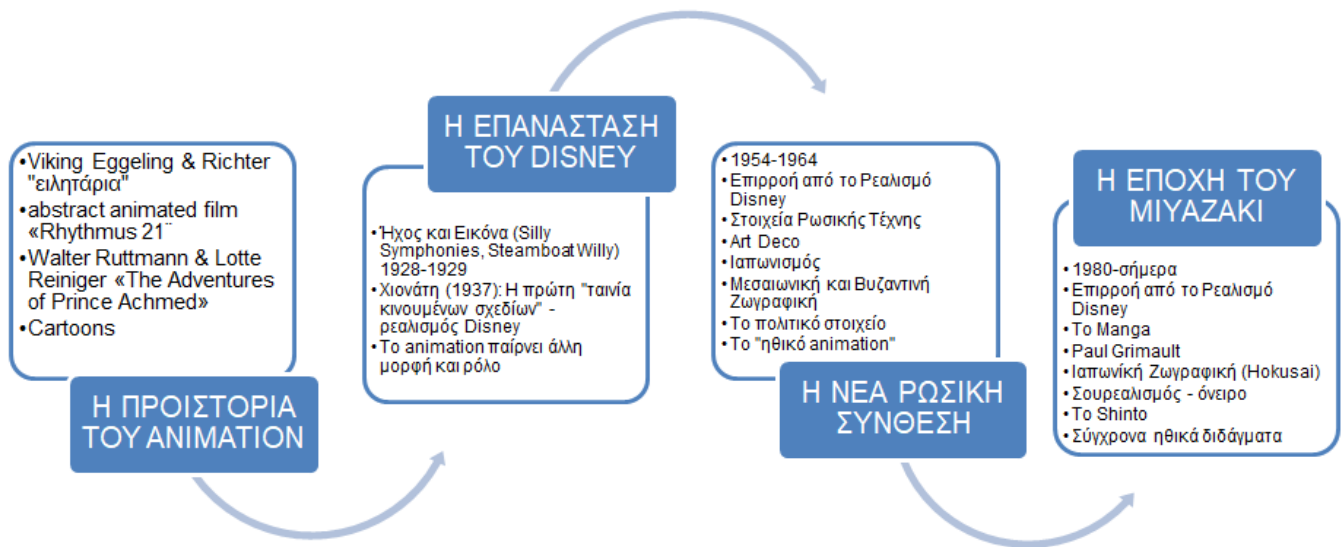
Για την ανάλυση των backgrounds και των εικαστικών στοιχείων που εντοπίζονται, θα στηριχθούμε στον τρόπο ανάλυσης έργου που γίνεται στον τομέα της ιστορίας της τέχνης. Με αυτόν τον τρόπο, θα προσπαθήσουμε να εντοπίσουμε επιρροές από ζωγραφικά ρεύματα, ώστε να μπορέσουμε να κατανοήσουμε τις επιλογές των δημιουργών.

Στη συνέχεια, θα κατηγοριοποιήσουμε τα ποιοτικά δεδομένα σε πίνακες για την καλύτερη κατανόηση και ταξινόμηση τους.

Όσον αφορά τις συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν για τις ανάγκες της έρευνας, τηρήθηκε πλήρως η δεοντολογία των ακαδημαϊκών συνεντεύξεων: οι συμμετέχοντες μίλησαν επώνυμα και ηχογραφήθηκαν εν γνώσει τους. Οι απομαγνητοφωνήσεις των συνεντεύξεων επισυνάπτονται ως τεκμήρια σε ξεχωριστό τεύχος, και όλα τα χωρία που χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη της ανάλυσης θα τοποθετούνται αυτούσια με εισαγωγικά.

Οι εικόνες που αναλύονται βρίσκονται επίσης σε ξεχωριστό παράρτημα αριθμημένες και οργανωμένες ανάλογα με την εκάστοτε ενότητα, και χρησιμοποιούνται ως αναφορές ώστε να μη διαταραχθεί η δομή του κειμένου.

Σχηματικά η ανάλυση μας θα ακολουθήσει την εξής δομή:



Αρχικά θα παρουσιάσουμε εν συντομία την ιστορία του animation, ώστε να καταλάβουμε την εξέλιξη από το cartoon και το κόμικ στο κινούμενο cartoon, και έπειτα σταδιακά στο animation όπως το γνωρίζουμε σήμερα. Στη συνέχεια, θα περάσουμε στην πρώτη μεγάλη σχολή animation: εκείνη του Walt Disney, η οποία εισήγαγε την ιδέα για ταινίες animation με μεγάλο μήκος, ομιλία και πρωτότυπη μουσική, δημιουργώντας το έδαφος για τους επόμενους δημιουργούς. Έπειτα θα περάσουμε στη ρωσική σχολή, στο στούντιο Soyuzmultfilm: εδώ το animation έχει πιο έντονη συνάφεια με τις εικαστικές τέχνες. Θα δούμε πως οι Ρώσοι δημιουργοί ανάλογης θεματολογίας με τον Disney πειραματίστηκαν στη δημιουργία animation εντάσσοντας στοιχεία διαφορετικών ειδών ζωγραφικής. Θα δούμε επίσης την ένταξη του πολιτικού στοιχείου στις ταινίες του συγκεκριμένου στούντιο, αλλά και τους τρόπους με τους οποίους έδιναν ηθικά μηνύματα μέσα από το έργο τους. Τέλος, θα φτάσουμε στη σύγχρονη εποχή και στο Hayao Miyazaki, ο οποίος βασίζεται επίσης σε διαφορετικά ζωγραφικά είδη, και δημιουργεί «μαγεία Disney» με σύγχρονες θεματικές και ζητήματα αναφοράς. Στο Miyazaki θα γίνει φανερό η εξέλιξη του animation μέσα στα χρόνια, και θα μπορέσουμε να δούμε πώς τα διάφορα πολιτισμικά στοιχεία της Ιαπωνίας εντάσσονται πλέον στο έργο με τρόπο δηλωτικό.

Στο τέλος της ανάλυσης των τριών σχολών animation, θα περάσουμε στη μεταξύ τους σύγκριση.



Από τα Cartoon στο Animation [ένα εισαγωγικό κεφάλαιο στην δημιουργία των animation]

Ο Ε. Η. Gombrich στην εισαγωγή του *Τέχνη και Ψευδαίσθηση* (1960), θέτει ένα βασικό ερώτημα που απασχόλησε πολλούς θεωρητικούς της τέχνης και της ανθρωπολογίας της τέχνης: «Γιατί διαφορετικές εποχές και διαφορετικοί λαοί έχουν αναπαραστήσει τον ορατό κόσμο με διαφορετικό τρόπο;»⁸

Η ίδια ερώτηση πυροδότησε και την αναζήτηση της συγγραφέως για τον κόσμο του animation. Τα στοιχεία του στυλ είναι αυτά που καθορίζουν το διαφορετικό τρόπο. Κάθε στούντιο έχει αξιοποιήσει τις καταβολές του πολιτισμού από τον οποίο προέρχεται. Προτού όμως φτάσουμε στο να μιλήσουμε για τις κινούμενες εικόνες –δηλαδή τα animation–, πρέπει πρώτα να αναφερθούμε στον πρόδρομό τους, τα cartoon.

Όπως αναφέρει η Kristin Thompson:⁹

Ο όρος "animated film" σήμαινε (πριν την συστηματικοποίηση του animation), όχι μόνο τα cartoon αλλά οποιαδήποτε ταινία με κινούμενη εικόνα. [...] Από το 1912, ο Frederick A. Talbot τοποθετεί τα cartoon ως θέμα στο μακροσκελές του κείμενο πάνω στα "trick films" στις κινούμενες ταινίες, *Πώς Φτιάχνονται και Δουλεύουν*. Το animation τότε αποτελούνταν από ένα μικρότερο εύρος από ειδικά εφέ. Πιθανότατα η πλειοψηφία του κοινού εκείνης της περιόδου δεν θα είχε δει ποτέ καρτούν. Ωστόσο μέχρι το 1920, ο E.G. Lutz, είναι πλέον σε θέση να γράψει ένα ολόκληρο βιβλίο για το animation, υπό τον τίτλο "Animated Cartoons". Στα οκτώ χρόνια που μεσολάβησαν, το animation είχε μετατραπεί σε ένα αναγνωρισμένο είδος στον κόσμο της δημιουργίας φιλμ.

⁸ Gombrich, E. H.: *Τέχνη και Ψευδαίσθηση*. Μτφρ. Ανδρέας Πατππάς. Αθήνα, εκδ. Πατάκη 2018, σελ. 8

⁹ Thompson, Kristin: *Implications of the Cel Animation Technique*. Αναφ. στο: Heath, Stephen. de Lauretis, Teresa: *The Cinematic Apparatus*. Λονδίνο, εκδ. MacMillan 1980, σελ. 106-107

Στην ιστορική μας αναδρομή δε θα εστιάσουμε στην εξέλιξη των τεχνικών μέσων, όσο κι αν αυτά έχουν μεγάλη σημασία. Περισσότερο θα δούμε πώς αυτές οι εξελίξεις των τεχνικών μέσων κατέστησαν το animation είδος αναγνωρίσιμο και δημοφιλές και έδωσαν τα μέσα στους δημιουργούς να εξελίξουν την τεχνική τους και να δημιουργήσουν ένα νέο είδος τέχνης με περισσότερα στοιχεία.

Στην προ-Disney εποχή, και για την ακρίβεια πριν από την εμφάνιση των Silly Symphonies μιλούσαμε πολύ περισσότερο για *κινούμενα καρτούν*, και ο όρος animation με την έννοια που έχει σήμερα δεν είχε διαμορφωθεί. Αν και animation ορίζεται η κινούμενη εικόνα, αυτό που εν τέλει αντιλαμβανόμαστε ως animation σήμερα είναι οι ταινίες κινουμένων σχεδίων, και όχι τα cartoon με κίνηση όπως αυτά παρήχθησαν πριν το 1930. Τα καρτούν ήταν βεβαίως δισδιάστατα και αρκετά μινιμαλιστικά, θύμιζαν περισσότερο κόμικ σε κίνηση, είχαν αρκετά απλό σχεδιασμό και σκοπό το γέλιο.

Το «gag», δηλαδή το αστείο-κωμικό στοιχείο, ήταν ο βασικός στόχος ενός «κινούμενου κόμικ», το οποίο στις προβολές του συχνά συνοδευόταν από μουσική η οποία ήταν άσχετη με το αντικείμενο της εικόνας¹⁰ –επρόκειτο συνήθως για κάποιο κλασικό μουσικό έργο, συχνά με ζωντανή ορχήστρα.

Κατά τη διάρκεια του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, δύο πιονέροι του animation, ο Viking Eggeling και ο Hans Richter δούλεψαν με «ειλητάρια» –μακριές λωρίδες χαρτιού που περιείχαν σειρές από ελαφρώς διαφορετικές μεταξύ τους ζωγραφιές, προάγγελο της τεχνικής με «κελιά» που ακολουθήθηκε αργότερα.

Και οι δυο αναζήτησαν τρόπους για να μεταμορφώσουν τις ζωγραφιές σε κινούμενες εικόνες που θα ήταν ένα είδος «οπτικής μουσικής»¹¹. Από το 1910 ως το 1921 πειραματίστηκαν μετατρέποντας κοντές λωρίδες από καρέ που φωτογραφήθηκαν από τα ειλητάρια σε κινούμενες εικόνες. Ο Richter ισχυρίζεται πως έφτιαξε την πρώτη «αφηρημένη ταινία κινουμένων σχεδίων» («*abstract animated film*»), τη λεγόμενη *Rhythmus 21* (1921). Από εκείνο το σημείο και ύστερα, πολλοί ασχολήθηκαν με τις αφηρημένες ταινίες κινουμένων σχεδίων, όπως ο Walter Ruttmann και η Lotte Reiniger, η οποία έφτιαξε την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους, *The Adventures of Prince Achmed*¹² (1926)· η ταινία αποτέλεσε σταθμό στην ιστορία του animation.

Μέχρι το 1930, οπότε, σύμφωνα με τον Ι. Βασιλειάδη¹³, «μπήκαμε στη χρυσή εποχή του καρτούν, για τον περισσότερο κόσμο που ο κινηματογράφος αποτελούσε βασικό τρόπο διασκέδασης, καμία κινηματογραφική προβολή δε θεωρείτο ολοκληρωμένη, ικανοποιητική και πλήρης αν η κανονική ταινία δε συνοδευόταν από ένα Mickey Mouse». Από τότε ο όρος «*μίκυ μάους*» χρησιμοποιείται ως σήμα κατατεθέν αρχικά του Disney, αλλά και γενικότερα για να περιγράψει το κινηματογραφικό είδος του animation.

¹⁰ Wells, Paul: *Understanding Animation*. Λονδίνο, Routledge 1998, σελ. 10-28

¹¹ Bordwell, David. Thompson, Kristin: *Film History –An introduction*. Κολόμπους, εκδ. McGraw Hill 2009

¹² Βασιλειάδης, Ιωάννης: *Animation: Ιστορία και Αισθητική του Κινουμένου Σχεδίου*. Αθήνα, Αιγόκερως 2006, σελ. 54

¹³ ό. π., σελ. 61

Σαφώς, ο Disney κατάφερε να ξεχωρίσει και να γίνει τόσο δημοφιλής ώστε οι περιπέτειες του πρώτου του ήρωα, Mickey Mouse, να καθορίσουν τη μετέπειτα αναγνωρισιμότητα του εν λόγω animation αλλά και του ίδιου ως δημιουργού.

Ο Disney ως επαναστάτης-οραματιστής στο νέο αυτό κινηματογραφικό είδος, παρήγαγε μια σειρά από νεωτερισμούς που συνέβαλαν στην ανάπτυξη της παραγωγής του. Ένας από αυτούς, και ίσως ο σημαντικότερος, ήταν η διαχείριση του ήχου στις ταινίες. Η πρώτη ένωση ήχου και εικόνας έγινε από τον Disney στο *Steamboat Willie* (1928), όπου αξιοποιήθηκαν τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα, ώστε συγκεκριμένοι ήχοι να ακολουθούν συγκεκριμένες σκηνές. Επόμενη μεγάλη επιτυχία ως προς τον ήχο αποτέλεσε το *The Skeleton Dance* (1929) το οποίο «είναι όχι μόνο το πρώτο καρτούν με ήχο αλλά και το κλασικό δείγμα τέλει συγχρονισμού εικόνας μουσικής και κίνησης».¹⁴

Ο ήχος και τα νέα μέσα της Technicolor (εταιρεία με την οποία συνεργάστηκε ο Disney) έδωσαν στο animation την πρώτη μορφή ολοκληρωμένης «εμφύχωσης» των χαρακτήρων και της δράσης. Ήταν η απαρχή αυτού που αργότερα θα ονομαζόταν «εμπειρία animation»· για την εποχή του, το *Steamboat Willie* καθώς και τα υπόλοιπα πρώτα βήματα του Disney ήταν εξαιρετικά προοδευτικά και τον κατέστησαν τρομερά δημοφιλή.

Όλη η σειρά των *Silly Symphonies* ήταν τρομερά επιτυχημένη, και πρόλογος για όσα θα επακολουθούσαν στο *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Από το *Flowers and Trees* (1932), φαινόταν η προδιάθεση του Disney για αξιοποίηση των φυσικών στοιχείων: έδινε ψυχή στις μαργαρίτες που χορεύουν, ώστε ακόμα κι αν επρόκειτο για ένα καρτούν, ο θεατής μπορούσε να απολαύσει την κίνηση με την οποία οι μαργαρίτες πράγματι χόρευαν συνοδεία μουσικής. Για τις Η.Π.Α. στα πρώτα χρόνια της ύφεσης, αυτή η εμπειρία αποτελούσε διασκέδαση για το μέσο Αμερικανό, τα animation «ταυτίζονται μαζί του, εκπροσωπούν τον κόσμο και τη νοοτροπία του».¹⁵

Η δική μας μελέτη πάνω στο animation, ξεκινάει επίσημα το 1937, με την κυκλοφορία του *Snow White* από το στούντιο Disney. Στα επόμενα κεφάλαια θα δούμε πως η καινοτομία που ήρθε με τη *Χιονάτη* επηρέασε τόσο τη ρωσική όσο και την ιαπωνική σχολή του Miyazaki αργότερα.

¹⁴ Βασιλειάδης (2006), σελ.. 57

¹⁵ ό.π.



Disney [η πρώτη σχολή Animation]

Αναφερόμενοι σήμερα στο έργο του, μιλάμε για τη *μαγεία του Disney*. Ο ίδιος δημιούργησε μια σειρά από ταινίες κινουμένων σχεδίων που θεωρούνται ως σήμερα τα «κλασικά» του. Οι μελετητές του φαινομένου Disney χωρίζουν τις ταινίες σε περιόδους ανάλογα με την εμπορική τους επιτυχία. Εμείς στην παρούσα μελέτη, κάνοντας χρήση της θεωρίας του δημιουργού επιλέγουμε, όπως αναλύσαμε στη Μεθοδολογία, δύο ταινίες που έχουν την εικαστική υπογραφή του Disney.

Οι ταινίες που θα αναλύσουμε είναι το *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), το οποίο αποτέλεσε την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων όπως τις γνωρίζουμε σήμερα, καθώς και το *Sleeping Beauty* (1957). Πρόκειται και στις δύο περιπτώσεις για μεταφορές των κλασικών παραμυθιών των Αδελφών Grimm και του C. Perrault αντιστοίχως. Οι επιλογές αυτές αποτελούν ιδανικά παραδείγματα για να δούμε πώς ο Disney διαχειρίζεται δύο από τα πιο κλασικά παιδικά παραμύθια στις Η.Π.Α. στα τέλη της δεκαετίας του 1930 και του 1950.

Θα παρατηρήσουμε τον τρόπο που οι ιστορικές συνθήκες, όπως ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος, η μεγάλη οικονομική ύφεση των Η.Π.Α. αλλά και η οικονομική επάνοδος της χώρας αργότερα, διαφοροποίησαν το ύφος, το περιεχόμενο και την εικόνα.

Ωστόσο, πέρα από αυτό, και εφόσον αναφερόμαστε στον πρώτο *δημιουργό κινουμένων σχεδίων*, αναζητούμε το προσωπικό στοιχείο, αυτό που αναδεικνύει εν τέλει ένα χαρακτήρα καλλιτεχνικό –στοιχείο που ανάγει το animation σε μια μορφή τέχνης, πέρα από μια έκφραση της λαϊκής κουλτούρας. Αυτό είναι απαραίτητο για να κατανοήσουμε πώς το «ρεύμα του Disney» αποτέλεσε την πυρίτιδα για την εξέλιξη του animation: πώς δηλαδή η εικαστική γλώσσα συνυφάνθηκε με το κινούμενο σχέδιο.



"Bless the seven little men who have been so kind to me, and —and may my dreams come true. Amen. Oh yes, and please make Grumpy like me." —Snow White

Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

Η Χιονάτη και η Επτά Νάνοι ήταν η πρώτη μεγάλη μήκους ταινία για το Walt Disney. Έσπασε όλα τα ταμεία και παίχτηκε για πέντε συνεχόμενες εβδομάδες στους κινηματογράφους των Η.Π.Α.. Η αποδοχή του κοινού ήταν τεράστια, και η επιτυχία αυτή όρισε το μέλλον της εταιρείας Disney για πάντα. Ο ίδιος ο Walt Disney σε συνέντευξή του¹⁶ ομολόγησε πως ο φόβος του ήταν πως δε θα μπορούσε ποτέ ξανά να κάνει μια τόσο μεγάλη επιτυχία όσο η *Χιονάτη*.

Η Χιονάτη και η Επτά Νάνοι ήταν η μεγάλη εμπορική επιτυχία που άλλαξε την αντίληψη γύρω από τον κόσμο του animation. Ο Disney ήταν ο πρωτοπόρος που δημιούργησε την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων με τρόπο που πράγματι να θυμίζει κινηματογραφική ταινία και όχι μια κινούμενη εικόνα όπως το *Οι Περιπέτειες του Πρίγκιπα Αχμέντ* που υπάγεται περισσότερο στο stop motion.¹⁷

Τη χρονιά εκείνη, στα βραβεία Oscar ο Disney κέρδισε το ειδικό βραβείο συμμετοχής, κάτι που ο ίδιος εξέλαβε ως αποτυχία. Το σίγουρο είναι πως με τη δημιουργία της *Χιονάτης*, ο Disney δημιούργησε όχι απλά μια υπερπαραγωγή θεάματος, αλλά μια ολόκληρη σχολή: δημιούργησε αυτό που αργότερα θα πούμε animation, και έγινε το παράδειγμα για χιλιάδες δημιουργούς ανά την υφήλιο.

¹⁶ (αρχείο PBS) 29 Αυγούστου, 2017: *Walt Disney: An Unprecedented Look at the Life And Legacy of one of America's Most Enduring and Influential Storytellers*.

¹⁷ *The Adventures of Prince Achmed*, 1926. Lotte Reiniger

Θεματική #1 - Η γυναίκα πρωταγωνίστρια

Αν και το όνομά της αναφέρεται στον τίτλο, η ίδια δεν εμφανίζεται στην ταινία ως πρωταγωνιστικός χαρακτήρας. Είναι ελάχιστα τα πράγματα που γνωρίζουμε για τη Χιονάτη και τον εσωτερικό της κόσμο, πέρα από τις ικανότητες της ως νοικοκυρά, την έφεση στο χορό και το τραγούδι, και το ότι έχει καλή καρδιά και ανάγκη να ερωτευτεί. Ως προς την εξέλιξη του μύθου, παραμένει ένας παθητικός χαρακτήρας, ο οποίος δεν πράττει. Στην σκηνή όπου ο κυνηγός σκοπεύει να τη δολοφονήσει στο δάσος, η Χιονάτη δεν τρέχει, μόνο μαζεύεται από το φόβο της και περιμένει το μοιραίο· δεν αντιδρά, ούτε καν σε προσπάθεια διαφυγής. Θα λέγαμε πως εδώ αναπαράγεται το κλασικό πρότυπο της παθητικής ηρωίδας που βλέπουμε παραδοσιακά στον κινηματογράφο εκείνη την εποχή.

Η Χιονάτη είναι η απεικόνιση του καλού, της αγνότητας· είναι μια έφηβη που χαρακτηρίζεται από καλές προθέσεις, αισιοδοξία και κέφι. Σύμφωνα με τα μοτίβα του Vladimir Propp, δεν έχει άλλη αποστολή πέρα από το να επιβιώσει της Κακιάς Βασίλισσας –κι αυτό ανεπιτυχώς, αν δεν είχε τη βοήθεια τρίτων.

Παρουσιάζεται ντυμένη ως πριγκίπισσα, [παράρτημα εικόνων DSW1.1 και DSW1.2] αλλά με κόμμωση και στυλ που παραπέμπει στα πρότυπα της δεκαετίας του 1930. Η παρουσία της μας παραπέμπει στην Betty Boop, εξαιτίας του κουρέματος και της έμφασης στα μάτια και στις βλεφαρίδες, ενώ η κινησιολογία και οι εκφράσεις της μας θυμίζουν σταρ της εποχής. Βλέπουμε πολύ περισσότερο μια ηθοποιό που υποδύεται τη Χιονάτη, παρά μια φιγούρα από κλασικό παραμύθι. Παρατηρούμε πως, παρά το στήσιμο του παραμυθιού, η βασική φιγούρα απέχει πολύ από την παραμυθένια εκδοχή της Χιονάτης όπως τη βρίσκουμε σε κλασικές εικονογραφήσεις.

Όπως υποδηλώνει ο τίτλος του παραμυθιού, συμπρωταγωνιστές της Χιονάτης είναι οι επτά νάνοι. Η ταινία ήταν η πρώτη ευκαιρία του Disney να δείξει το ταλέντο του στους δεύτερους –κωμικούς– ρόλους, και στο παραμύθι της Χιονάτης ο Disney χτίζει επτά διαφορετικούς κωμικούς χαρακτήρες. Σε αντίθεση με τη Χιονάτη, οι νάνοι έχουν έντονο το στοιχείο κόμικ και είναι ζωγραφισμένοι σαν καρικατούρες: με μεγάλες μύτες και μάτια, ώστε να αποδίδονται οι κωμικές εκφράσεις και να δημιουργείται το gag [παράρτημα εικόνων DSW1.3]. Αν και μη ρεαλιστικά ζωγραφισμένοι (υπερμεγέθη κεφάλια) σε σχέση με τη ρεαλιστική απεικόνιση της Χιονάτης, παραμένουν πιο ανεπτυγμένοι χαρακτήρες από την ίδια. Έχουν συγκριτικά σχεδόν ίσο κινηματογραφικό χρόνο με τη Χιονάτη, αλλά γνωρίζουμε πολύ περισσότερα για τις προσωπικότητες και τη ζωή τους, ενώ ενεργούν πολύ πιο άμεσα (καταδίωξη Κακιάς Βασίλισσας) –και άρα εξελίσσουν το μύθο. Είναι κωμικοί χαρακτήρες, φέρνουν μαζί τους κάτι από την εποχή του cartoon με τις διάφορες κωμικές στιγμές τους (gags)· προστατεύουν την ηρωίδα και τη βοηθούν να λάβει τη δράση που από μόνη της δεν μπορεί.

Όσο για τον Πρίγκιπα, είναι μάλλον guest χαρακτήρας στην ταινία, καθώς εμφανίζεται μόνο σε δύο σκηνές και δε μαθαίνουμε ποτέ το όνομα του· απλά έρχεται και «κλέβει» τη Χιονάτη –ενώ οι νάνοι την έχουν ήδη σώσει.

Κατά συνέπεια, θα λέγαμε πως πρωταγωνιστές της ταινίας είναι πολύ περισσότερο οι νάνοι σε σύγκριση με τη Χιονάτη, καθώς εκείνοι τάσσονται ενάντια στην Κακιά Βασίλισσα, το ρόλο της οποίας θα δούμε αναλυτικά παρακάτω.

Θεματική #2 - Σχέση καλού/κακού

Η σχέση καλού και κακού στη *Χιονάτη* είναι αναμενόμενα πολική, καθώς η Χιονάτη είναι αντιπροσωπευτική περίπτωση της δυτικής θεώρησης για το δίπολο καλού και κακού¹⁸ στο παραμύθι –και άρα στο animation. Η Κακιά Βασίλισσα αποτελεί τον αντίπαλο πρωταγωνιστή και ενσαρκώνει όλη την καταστροφική δύναμη του κακού. Η έναρξη της ταινίας με το μαγικό καθρέφτη, όσο και η απαίτηση της Βασίλισσας να φέρει ο κυνηγός [παράρτημα εικόνων [DSW1.4] την καρδιά της Χιονάτης, δηλώνουν πως πράττει δολοφονικά εξαιτίας της παράλογης ζήλιας της. Είναι όμορφη αλλά σκληρή και παρανοϊκή· ο δεσποτικός χαρακτήρας της διαφαίνεται στις λεπτομέρειες της, καθώς παρουσιάζεται με κόκκινα νύχια και έντονα σκούρα χρώματα στα ρούχα της –εν αντιθέσει με τα χρώματα που φοράει η Χιονάτη.

Στην συνέχεια της ταινίας, όταν επιστρέφει η αφήγηση στην Κακιά Βασίλισσα [παράρτημα εικόνων DSW2.1], παρακολουθούμε την κατάβασή της στο υπόγειο του κάστρου και στο κρυφό της εργαστήριο. Τη βλέπουμε να εκτελεί το ξόρκι της, και έπειτα τη μεταμόρφωσή της [π.ε. DSW2.2] σε κακιά μάγισσα.

Είναι ενδιαφέρον πως είναι ένας χαρακτήρας «δύο σε ένα», εφόσον στη μεταμόρφωσή της βλέπουμε μια πολύ πιο τρομακτική φιγούρα: «τη μάγισσα» [π.ε. DSW2.3] που δίνει το μήλο στη Χιονάτη. Η μάγισσα αυτή συγκεντρώνει όλα τα στοιχεία που η δυτική κουλτούρα έχει αποδώσει στην «κακιά μάγισσα»: τεράστια μύτη με κρεατοελιές, τρομακτικά οστεώδη χέρια, γαμψό πηγούνι, στριγκλή φωνή και βεβαίως την πασίγνωστη μαύρη κάπα. Το ότι η εμφάνιση της καταφέρνει να ξεγελάσει τη Χιονάτη είναι τρανή απόδειξη της αγαθοσύνης της νεαρής, που μόνο όπως σε μια «καλοκάγαθη γριούλα» μπορούσε να της φερθεί, αν και τρόμαξε από το παρουσιαστικό της· τελικά όμως, έφαγε το δηλητηριασμένο μήλο.

¹⁸ Η λαϊκή κουλτούρα στα πλαίσια του καπιταλισμού είναι όχι μόνο εστιασμένη στο κέρδος και προγραμματική, σύμφωνα με τον Adorno (2005), αλλά και πολιτικά «προπαγανδιστική» καθώς οι ήρωες και τα «είδωλα» συσχετίζονται με το κοινωνικό σύστημα και τη δύναμή του να δομεί και να συντηρεί κοινωνικά αποδεκτά νοήματα ταυτότητας. Η γενική ηθική της mainstream λαϊκής κουλτούρας είναι πως το status quo αντιπροσωπεύει το καλό, και ο ρόλος της λαϊκής κουλτούρας είναι το να διατηρεί τη δημόσια ηθική με μη επεμβατικό τρόπο (Warshow 1948· Gramsci 1971· Fiske 1989). Μέσω των αφηγήσεων μύθων και μεταφορών, η ανθρωπότητα ζει αναπαράγοντας ή αντικρούοντας μοτίβα. Αυτά τα μοτίβα λειτουργούν ως αρχές με σκοπό να εκπολιτίσουν, εκπαιδεύσουν και αναπτύξουν τη συλλογική μνήμη (Lyotard 1984· Fiske 1989· Giddens 1994). Τα πολιτισμικά αρχέτυπα του ήρωα είναι αποθηκευμένα στην εκάστοτε συλλογική φαντασία, και ταξινομημένα ως πολιτισμικά μοτίβα που μάχονται ενάντια στο «κακό», το οποίο παίρνει διάφορες αναγνώσεις ανάλογα με τον «αφηγητή». Το κοινό μπορεί να ταυτιστεί με αυτούς τους ήρωες, ενώ οι αντίπαλοι τους συχνά συμβολίζουν αντίθετες δομές εξουσίας ή αρχής.

Ο Disney παραδοσιακά¹⁹ διαχωρίζει τους καλούς από τους κακούς σε δίπολο, και ένα από τα μέσα που χρησιμοποιεί είναι η χρωματική παλέτα. Αντίθετα με όλους τους άλλους χαρακτήρες, η Κακιά Βασίλισσα-μάγισσα φορά σκούρα χρώματα –μαύρο και μωβ, όπως προαναφέραμε. Έτσι γίνεται αμέσως αντιληπτό στο κοινό ποιοι χαρακτήρες τάσσονται υπέρ του καλού και ποιοι είναι οι εκφραστές του κακού. Ως τέτοια, η Κακιά Βασίλισσα θα βρει τραγικό φαντασμαγορικό θάνατο μετά από την καταδίωξη [π.ε. DSW2.4] από τους υπερμάχους του καλού, τους νάνους.

Θεματική #3 - Το μαγικό στοιχείο

Το μαγικό στοιχείο ως αναπόσπαστο κομμάτι του κλασικού παραμυθιού είναι κυρίαρχο στη *Χιονάτη* και ο ρόλος του επιτελεστικός. Όλο το παραμύθι ξεκινά από ένα «μαγικό βιβλίο», στοιχείο που αργότερα θα διατηρηθεί και στην *Ωραία Κοιμωμένη*. Ο μαγικός καθρέφτης [π.ε. DSW3.1] είναι το πρώτο μαγικό στοιχείο και σήμα κατατεθέν του παραμυθιού, καθώς η απάντηση του καθρέφτη πως η Χιονάτη είναι η ομορφότερη στο βασίλειο είναι και η πυρίτιδα της όλης ιστορίας.

Το μαγικό στοιχείο παρατηρείται και στη φύση· μάλιστα, εμπεριέχει και το στοιχείο του τρόμου, το οποίο πρώτη φορά εισάγει ο Disney. Η διαδρομή της νεαρής Χιονάτης μέσα από το μαγικό δάσος είναι μια από τις πιο κλασικές τρομακτικές σκηνές σε παιδική ταινία κινουμένων σχεδίων μέχρι και σήμερα. Η φύση δρα ενάντια στην ηρωίδα, οι κορμοί μεταμορφώνονται σε κροκοδείλους, τα δέντρα έχουν τεράστια μάτια στις κουφάλες τους [π.ε. DSW3.3] και τα κλαδιά τους της τραβούν τα ρούχα [π.ε. DSW3.2]· εκείνη λυγά και τρομάζει, μέχρι που κλαίει στο ξέφωτο.

Βεβαίως, οφείλουμε να αναφέρουμε πως ο Disney ενέταξε στη *Χιονάτη* κάτι που είχε ήδη δουλέψει από τα Silly Symphonies και τα Mickey Mouse: τα ζώα, τα οποία ως έκφραση του μαγικού στοιχείου αλληλεπιδρούν με τους ήρωες –στη συνέχεια της καριέρας του, τους δίνει πρωταγωνιστικούς ρόλους. Στη *Χιονάτη*, βλέπουμε τα ζώα να βοηθούν την ηρωίδα και να είναι πιστοί της φίλοι [π.ε. DSW3.6].

Ο Disney πρωτοπόρησε στη *Χιονάτη*, όχι μόνο μέσω των ισχυρών συναισθημάτων χαράς και λύπης, αλλά και μέσω της ένταξης ενός νέου συναισθήματος στις ταινίες που προορίζονταν για παιδιά: εκείνου του τρόμου. Ο Disney πίστευε πως τα παιδιά, αντίθετα με την κοινή γνώμη, ήταν σε θέση να αντέξουν πολύ πιο δυνατά συναισθήματα και εικόνες απ' όσο θεωρείτο ως τότε. Η απόλυτη σκηνή με έντονη παρουσία μαγικού στοιχείου και η οποία ενέχει το αίσθημα του τρόμου είναι η μεταμόρφωση της Κακιάς Βασίλισσας σε μάγισσα, και η δημιουργία του δηλητηριασμένου μήλου. Είναι εξαιρετική η οπτικοποίηση αυτού που στα παραμύθια περιγράφεται ως «μεταμόρφωση». Η γενική εικόνα του εργαστηρίου της αποδίδει έντονα το μαγικό στοιχείο, καθώς βλέπουμε μαγικά βιβλία [π.ε. DSW3.4], φίλτρα, ξόρκια αλλά και το κλασικό κοράκι της μάγισσας [π.ε. DSW3.5].

¹⁹ Ourri, Angelica: *The Construction Of Evil: The Evolution of Disney Villains from the Golden to the Revival era*. Σάσεξ, University of Sussex 2016

Επομένως, στη *Χιονάτη*, το μαγικό στοιχείο πέρα από την επιτελεστική του δράση στο μύθο έχει και την ιδιότητα να μεταδίδει το αίσθημα του φόβου μέσω της οπτικοποίησης της μαγείας.

Θεματική #4 - Backgrounds - εικαστική γλώσσα - εικόνα

Η ειδοποιός διαφορά της *Χιονάτης* με τις προηγούμενες ταινίες κινουμένων σχεδίων είναι ο ρεαλισμός. Όπως αναφέρει ο Π. Κυριακουλάκος στη συνέντευξη του:

«[...] ο ρεαλισμός του Disney ασχολούνταν με βιντεοσκόπηση των ζώων, βιντεοσκόπηση των ανθρώπων, έτσι ώστε να δείξει αναλόγως τις συμπεριφορές που υπήρχαν στην πραγματικότητα».

Για να επιτύχει την απόλυτη απόδοση φυσικότητας στα σχέδια, έφερε στο στούντιο χορευτές, ηθοποιούς, ακόμη και ζώα, ώστε οι καλλιτέχνες που εργάζονταν γι' αυτόν να μπορέσουν να μελετήσουν την διαδοχή των κινήσεων για κάθε κελί –τα χρώματα, τις εκφράσεις των προσώπων, όλα δηλαδή τα στοιχεία που θα δημιουργούσαν τον κόσμο μιας «ζωντανής» *Χιονάτης*.²⁰

Παρ' όλ' αυτά, δεδομένου ότι μιλάμε για κινούμενο σχέδιο, ο «Disney ρεαλισμός» (όπως αργότερα θα αξιοποιηθεί ως όρος), ενέχει σύμφωνα με το Wells (μελετητή του animation) όρους υπερρεαλισμού, λόγω του παράδοξου της κατασκευής της πραγματικότητας. Ο υπερρεαλισμός του στούντιο είναι συχνά ιδωμένος «ως το κριτήριο βάσει του οποίου μπορούν να μετρηθούν άλλα είδη κινουμένων σχεδίων για το σχετικό βαθμό του «ρεαλισμού».²¹ Όπως αναφέρουν οι Thomas και Johnson:

«[με το Disney] ένα χαμόγελο δεν είναι πλέον μια απλή γραμμή ζωγραφισμένη πάνω σε ένα πρόσωπο, τώρα χαρακτηρίζεται από τα χείλη και τη σχέση τους με τα μάγουλα. Τα πόδια δεν μοιάζουν πλέον [...] με λάστιχα, διογκώθηκαν καθώς κάμφθηκαν και τεντώθηκαν σε μακρά εύκαμπτα σχήματα».²²

Πέρα όμως από το ρεαλισμό (και υπερρεαλισμό λόγω του παράδοξου) που βλέπουμε στους χαρακτήρες, στη *Χιονάτη* βλέπουμε επιρροές από το κλασικό καρτούν. Οι νάνοι, όπως προαναφέραμε, παρουσιάζονται σχεδόν σαν καρικατούρες· επίσης, έχουμε και τους χαρακτήρες ζώων, οι οποίοι υιοθετούν ανθρώπινες εκφράσεις, περίπου με τον τρόπο που λειτούργησε ο Disney στα *Silly Symphonies*.²³

Όσο για τα backgrounds, ο Π. Κυριακουλάκος στη συνέντευξή του μας επιβεβαίωσε πως ο Disney αναπαράγει τοπία και backgrounds βγαλμένα από τις κλασικές δυτικές εικονογραφήσεις του 19ου αιώνα. Μια από τις κλασικές εικονογραφήσεις του Edmund

²⁰ Johnson, O. Thomas, F.: *The Illusion of Life: Disney Animation*. Νέα Υόρκη, εκδ. Hyperion 1981, σ. 319

²¹ Wells, 1998, σελ. 25

²² Johnson, O., Thomas, F., 1981, σ. 248

²³ Δεδομένου ότι στο *Silly Symphonies* ο Disney πειραματίστηκε με μορφές από το φυσικό βασίλειο (ζώα-φυτά) στα οποία απέδωσε ανθρώπινα χαρακτηριστικά.

Dulac [DSW4.3], ή μία από το *Däumling* [DSW4.4] θα μπορούσε να είχε αποτελέσει έμπνευση για το Disney.

Είναι πάντως εμφανές πως η ζωγραφική που επιλέγει ο Disney για τη βάση πάνω στην οποία θα κινηθούν οι ήρωες του (απευθείας ζωγραφική στα κελιά) δημιουργεί την αίσθηση παραδοσιακής εικονογράφησης· οδηγούμαστε έτσι στην αισθητική ατμόσφαιρα ενός παραμυθιού που ζωντάνεψε [π.ε. DSW4.1] & [DSW4.2].



“Thou sword of truth, fly swift and sure, that evil die and good endure.” –Flora

Sleeping Beauty (1959)

Είκοσι χρόνια μετά την επιτυχία της *Χιονάτης*, και με πολλές επιτυχημένες ταινίες ενδιάμεσα, ο Disney έχει καταφέρει πλέον να εγκαθιδρύσει το στυλ και την τεχνική του. Η ομάδα των σχεδιαστών και των τεχνικών του έχει μεγαλώσει, και οι παραγωγές μπορούν και είναι ακόμα πιο φιλόδοξες. Σε αυτό το πλαίσιο κυκλοφορεί η *Ωραία Κοιμωμένη*. Πρόκειται για τη μεταφορά του γνωστού παραμυθιού του Perrault²⁴ έχουμε, λοιπόν, άλλο ένα κλασικό παραμύθι που ο Disney διαχειρίζεται με την τέχνη του animation.

Στην ταινία ξεχώρισε η μουσική επιμέλεια, με τη διασκευή της μουσικής από το ομώνυμο μπαλέτο του 1890 από τον Pyotr Ilyich Tchaikovsky. Ήταν επίσης η πρώτη ταινία στην οποία το στούντιο Disney δεν είχε την ίδια εικαστική διαχείριση στα backgrounds και στους κινούμενους χαρακτήρες.

Στην εικοσαετία που παρήλθε από τη *Χιονάτη*, υπήρξε πληθώρα χρόνου για πειραματισμό και εξέλιξη. Η *Ωραία Κοιμωμένη*, όπως θα αναλυθεί παρακάτω, αποτελεί μια εξελιγμένη διαχείριση του κινουμένου σχεδίου, άσχετα αν το κοινό της εποχής κριτίκαρε το animation ως μια ταινία που δε διαφοροποιείται σε μεγάλο βαθμό από τη *Χιονάτη*.

²⁴ Perrault, Charles: *Histoires ou contes du temps passé*. Πρώτη έκδοση: Παρίσι 1697

Θεματική #1 - Η γυναίκα πρωταγωνίστρια

Αν και πέρασε μια εικοσαετία, η γυναίκα πρωταγωνίστρια παραμένει εν τέλει ένας δεύτερος ρόλος. Στην προκειμένη περίπτωση βέβαια, δε θα μπορούσε να συμβεί διαφορετικά, καθώς πρόκειται για μια ιστορία όπου μια νεαρή κοπέλα πέφτει σε βαθύ ύπνο. Είναι μονάχα μία η σκηνή που τη βλέπουμε να δρα· ωστόσο, σε σχέση με τη Χιονάτη παρουσιάζεται κάπως πιο δυναμική και έξυπνη, αν και εξακολουθεί να είναι σύμβολο της αγνότητας [DSB1.1].

Ειδοποιός διαφορά για τη μη-πρωταγωνίστρια από τη Χιονάτη στην *Ωραία Κοιμωμένη* είναι πως η δεύτερη παραβαίνει τον κανόνα του να μη μιλά σε αγνώστους, και εν τέλει ακριβώς εξαιτίας της παράβασής της, η γνωριμία της με τον πρίγκιπα Στέφανο θα ανατρέψει την ιστορία, καθώς ο έρωτας τους θα λύσει τα μάγια· έρωτας χωρίς την παράβαση δε θα υπήρχε.

Η Αυγούλα παρουσιάζεται ξανθιά και όμορφη, και με ωραία φωνή όπως την προίκισαν οι καλές νεράιδες. Το φόρεμά της αλλάζει χρώμα από ροζ σε μπλε ανάλογα με τις καλές νεράιδες και τα μαγικά που κάνουν στο φόρεμα σε δείγμα του ανταγωνισμού τους, αν και επικράτησε το ροζ χρώμα στην αφίσα της ταινίας. Έχει τυπικά χαρακτηριστικά πριγκίπισσας Disney, με τη λεπτή μέση και τα αδύνατα άκρα, και όπως και η Χιονάτη, παρουσιάζεται σύμφωνα με τα πρότυπα ομορφιάς της εποχής της (δεκαετία του 1950).

Παρ' όλα αυτά, πρωταγωνίστριες στην ταινία παραμένουν οι τρεις καλές νεράιδες [DSB1.2]. Δρουν περισσότερο απ' όλους στη ιστορία και παίρνουν τις περισσότερες αποφάσεις. Είναι η κινητήριος δύναμη για τη δράση. Εκείνες είναι οι πραγματικές αντίπαλοι της κακιάς Μαγκούφισσας, και όχι ο Πρίγκιπας ή η Πριγκίπισσα. Όπως αναφέρει ο Π. Κυριακουλάκος στη συνέντευξή μας παραθέτοντας τον Paul Wells, «στη σχεδίαση χαρακτήρων υπάρχουν: οι πρωταγωνιστής, ο ανταγωνιστής και κάποιος που κάνει τον κλόουν».

Οι καλές νεράιδες είναι οι κωμικοί χαρακτήρες, που έχουν τελικά τον πρωταγωνιστικό ρόλο. Ένας ενδιαφέρων τρόπος θέασης αυτού του τριπτύχου χαρακτήρων, είναι πως η Φλώρα, η Δώρα και η Μαριγούλα, αντιπροσωπεύουν αντίστοιχα τις τρεις τάξεις του καλού σύμφωνα με τη θεωρία της ευθυγράμμισης που προέκυψε από τον δημιουργό του παιχνιδιού χαρακτήρων *Dungeons & Dragons*.²⁵ Κατά συνέπεια, η Δώρα είναι το Καλό σύμφωνα με το Νόμο, η Δώρα είναι πιο διαλλακτική και εκπροσωπεί την ουδετερότητα στο Καλό, ενώ η Μαριγούλα δρα σύμφωνα με το Χαώδες Καλό, που σημαίνει πως είναι πρόθυμη να πράξει το Κακό αν είναι για καλό σκοπό. Ο Π.

²⁵ Στο παιχνίδι φαντασίας ρόλων *Dungeons & Dragons* (D&D), η ευθυγράμμιση είναι μια κατηγοριοποίηση της ηθικής των χαρακτήρων των παικτών, των χαρακτήρων που δεν είναι παίκτες και των πλασμάτων. Οι περισσότερες εκδόσεις του παιχνιδιού διαθέτουν ένα σύστημα στο οποίο οι παίκτες κάνουν δύο επιλογές για τους χαρακτήρες. Το ένα είναι οι απόψεις του χαρακτήρα για το «νόμο» έναντι του «χάους», το άλλο για το «καλό» έναντι του «κακού». Οι δύο άξονες επιτρέπουν εννέα ευθυγραμμίσεις σε συνδυασμό. Σύμφωνα με τον Ίαν Λίβινγκστον, η ευθυγράμμιση «συχνά επικρίνεται ως αυθαίρετη και εξωπραγματική, αλλά ... λειτουργεί αν παίζεται καλά και παρέχει ένα χρήσιμο δομικό πλαίσιο πάνω στο οποίο όχι μόνο χαρακτήρες αλλά και κυβερνήσεις και κόσμοι μπορούν να διαμορφωθούν.» Livingstone, Ian: *Dicing with Dragons: An Introduction to Role-playing Games* (2η εκδ.). Λονδίνο, εκδ. Routledge & Kegan Paul 1982, σελ. 79

Κυριακουλάκος έδωσε άλλη μια οπτική στο συμβολισμό των χαρακτήρων αυτών: πως θα μπορούσαν να συμβολίζουν το Εγώ, Το Αυτό και το Υπερεγώ σύμφωνα με τη θεωρία του Freud.

Είναι και οι τρεις τροφαντούλες, και έχουν αστείες κόμικ εκφράσεις, όχι όμως με τον καρικατουρισμό που βρίσκουμε στη *Χιονάτη*. Κάθε μία έχει ένα ξεχωριστό χρώμα – Κόκκινο-ροζ / Πράσινο / Μπλε– και η μαγεία τους παρουσιάζεται με τον ίδιο τρόπο.

Τέλος, ο Πρίγκιπας Φίλιππος [DSB1.3] είναι σίγουρα πιο ανεπτυγμένος ως χαρακτήρας από τον αντίστοιχο ανώνυμο πρίγκιπα στη *Χιονάτη*, καθώς γνωρίζουμε στοιχεία για τον χαρακτήρα του (όπως π.χ., ότι αντιστέκεται στον πατέρα του, με τη φράση «Είμαστε πλέον στο Μεσαίωνα»). Βεβαίως, λαμβάνει το συμβολικό ρόλο του ήρωα, καθώς σώζει την Αυγούλα αλλά και όλο το βασίλειο από την δύναμη του κακού. Αν και δεν τον βλέπουμε σε τόσες σκηνές, σίγουρα είναι πιο δραστήριος από την Αυγούλα, και σίγουρα ο ρόλος του είναι καθοριστικός για την λύση του μύθου.

Θεματική #2 - Σχέση καλού/κακού

Η *Ωραία Κοιμωμένη* είναι ίσως μία από τις πιο χαρακτηριστικές ταινίες όπου το κακό και το καλό βρίσκονται σε πολική σχέση. Η Μαγκούφισσα, η οποία ενσαρκώνει το απόλυτο κακό, έχει μια εξαιρετικά ενδιαφέρουσα παρουσία ως χαρακτήρας: δρα με αφορμή το μίσος της για το βασίλειο και καταριέται την μικρή πριγκίπισσα κατά την τελετή εορτασμού της γέννησής της [DSB2.1].

Στην πρώτη σκηνή ακόμα, η μουσική, τα χρώματα και η σκηνική παρουσία της Μαγκούφισσας προϊδεάζουν για τις επόμενες σκηνές της καταστροφικής της δράσης. Περιβάλλεται από τους βοηθούς της σε αυτές τις ενέργειες –το κοράκι της και μια ορδή από καλικαντζάρους που είναι στις διαταγές της. Οι καταστροφικές της ενέργειες διαμορφώνουν όλη την πλοκή, και οι σκηνές με τη μεγαλύτερη ένταση ως προς την παρουσία του κακού είναι: α) η σκηνή στο τζάκι, όπου η Μαγκούφισσα υπνωτίζει την πριγκίπισσα Αυγούλα για να την οδηγήσει στο μαγικό αδράχτι [DSB2.3] (με την αξέχαστη εικόνα του βλέμματός της μέσα στα τούβλα του τζακιού [DSB2.2]), και β) η σκηνή της μεταμόρφωσής της σε δράκο [DSB2.4] που φτύνει πράσινες φλόγες ανάμεσα από θανατηφόρα αγκάθια προς τον πρίγκιπα Στέφανο.

Η Μαγκούφισσα είναι σατανική και αυτοαποκαλείται *η προσωποποίηση του κακού*. Έχει πραγματικά ειδικά κίνητρα, κι όλο αυτό αποδίδεται απόλυτα στην εικόνα της. Φορά μαύρο μανδύα που θυμίζει φλόγες, με μωβ χρώμα να φαίνεται εσωτερικά, έχει δύο μαύρα κέρατα στην κορυφή του κεφαλιού της που δίνουν μία όψη διαβολική, γαμψό πηγούνι, τραβηγμένα χαρακτηριστικά, και όπως και η μάγισσα στη *Χιονάτη*, κόκκινα νύχια. Είναι μια τρομερή, επιβλητική παρουσία και περιβάλλεται από ένα αρρωστημένο πράσινο φως και μωβ χρώμα, τα οποία εκδηλώνονται και όταν κάνει τα μάγια της.

Είναι σε πλήρη αντίθεση με όλους τους άλλους χαρακτήρες που εκπροσωπούν το καλό, και θα μπορούσε και να θεωρηθεί επίσης πρωταγωνίστρια στην ταινία, εφόσον η δράση της είναι σχεδόν μεγαλύτερη όλων και εξαιρετικά σημαντική για την εξέλιξη του μύθου.

Τέλος, ως εκπρόσωπος του κακού, είναι μεν δαιμόνια, αλλά παρουσιάζεται ευφυής και πολυμήχανη· έχει ένα σωρό τρόπους με τους οποίους μπορεί να πετύχει τους στόχους της, και αντίθετα με την πρωταγωνίστρια είναι ένα ισχυρό γυναικείο πρότυπο και απόλυτα κυριαρχική και ανεξάρτητη. Πρόκειται για έναν πολύ ολοκληρωμένο χαρακτήρα, ακόμα κι αν δε γνωρίζουμε τίποτα για το παρελθόν της και τα κίνητρα της.

Θεματική #3 - Το μαγικό στοιχείο

Στην *Ωραία Κοιμωμένη*, το μαγικό στοιχείο είναι διάχυτο και έχει επιτελεστική λειτουργία –η δράση της Μαγκούφισσας αρκεί για να μπορούμε να το ισχυριστούμε. Από την αρχή της ταινίας (όπως και η *Χιονάτη*, ξεκινά με ένα «μαγικό βιβλίο»), μεταφερόμαστε σε ένα μαγικό κόσμο όπου υπάρχουν νεράιδες και κακές μάγισσες.

Η φύση συμμετέχει στη δράση, καθώς η Αυγούλα επικοινωνεί –αν και μη λεκτικά– με τα ζώα του δάσους. Βεβαίως, έχουμε το κοράκι, το οποίο υπηρετεί πιστά τη Μαγκούφισσα και επικοινωνεί μαζί της, διατηρώντας την αρνητική χροιά του κορακιού στα κλασικά παραμύθια, ως μαγικό ζώο σκοτεινής μάγισσας.

Στο συγκεκριμένο animation έχουμε την οπτικοποίηση όλων των παραδοσιακών μαγικών στοιχείων του παραμυθιού: έχουμε τρεις καλές νεράιδες, ξόρκια και κατάρες που οπτικοποιούνται, οικιακά μάγια με σκουπτόξυλα να ίπτανται. Υπάρχουν καλικάντζαροι και μαγικά αγκάθια που κυκλώνουν όλο το βασίλειο. Η Μαγκούφισσα μεταμορφώνεται σε δράκο, οι καλές νεράιδες σπλίζουν τον πριγκίπα με ξίφος και ασπίδα μαγικά, ενώ όλο το βασίλειο κοιμάται μετά από ένα ξόρκι για την προστασία του. Και βέβαια, έχουμε μαγικά περάσματα, μια απόκοσμη φωνή, ένα αδράχτι τυλιγμένο στην πράσινη λάμψη της Μαγκούφισσας.

Το μαγικό στοιχείο και συγκεκριμένα «το ξόρκι», όπως θίξαμε στην προηγούμενη ενότητα, παρουσιάζεται πολύ δημιουργικά με καρέ στα οποία η ζωγραφική αποδίδει την ατμόσφαιρα της μαγείας. Αυτή η απόδοση έγινε με τρόπο εξαιρετικά εκφραστικό και με μια πληθώρα χρωμάτων να συνθέτει τις λάμπσεις των ξορκιών. Τα ξόρκια στην *Ωραία Κοιμωμένη* συνδέονται και με το ζήτημα της εικαστικής γλώσσας, καθώς είναι δημιουργικές απεικονίσεις της μαγείας. Όπως βλέπουμε σε όλες τις εικόνες του παραρτήματος [DSB3.1/2/3/4/5/6] τα ξόρκια των νεράιδων, όπως και η μαγεία της Μαγκούφισσας παρουσιάζονται ως οράματα.

Όπως είπαμε και για τη *Χιονάτη*, το μαγικό στοιχείο στην *Ωραία Κοιμωμένη* συχνά προκαλεί το αίσθημα του τρόμου, όπως προκύπτει κυρίως από την παρουσία της κακής μάγισσας· ταυτόχρονα, το αίσθημα του φόβου εξισορροπείται, με τα μάγια των καλών νεράιδων. Το μαγικό στοιχείο είναι λοιπόν διάχυτο και με επιτελεστική λειτουργία.

Θεματική #4 - Backgrounds - εικαστική γλώσσα - εικόνα

Όπως αναφέρεται στο εκπαιδευτικό υλικό για την έκθεση Disney στο Australian Centre for the Moving Image (2012) από την εκπαιδευτικό του προγράμματος Christine Evely:

«Ο colour stylist για την Ωραία Κοιμωμένη, Eyvind Earl, είχε εμπνευστεί από την Περσική, Αραβική, Μεσαιωνική και Ιαπωνική τέχνη, για να δημιουργήσει τα εξαιρετικά ενδιαφέροντα και λεπτομερή backgrounds, που παραμένουν μέχρι σήμερα από τα πιο όμορφα στην φιλομορφία της Disney [...] Η Ωραία Κοιμωμένη έχει πληθωρικό οπτικό στυλ, και πλούσια χρώματα, και υπήρξε ριζοσπαστική ταινία, πηγαίνοντας την τέχνη του animation σε ένα επόμενο επίπεδο». [DSB4.5] & [DSB4.6] & [DSB4.7]

Όταν παρακολουθεί κανείς το εν λόγω animation, παρατηρεί πως όλα τα backgrounds έχουν ζωγραφιστεί με τρόπο που να θυμίζει εικονογράφηση σε μεσαιωνικό βιβλίο [DSB4.1]. Τα δέντρα έχουν τετράγωνα σχήματα, τα χρώματα είναι πολλά και έντονα, από τα εσωτερικά του κάστρου ως το μικρό σπίτι στο δάσος [DSB4.2] & [DSB4.3]. Πρόκειται για μια εικαστική ανάβαση από την επεξεργασία για τη *Χιονάτη*, γιατί είναι η πρώτη φορά που το Studio Disney δεν αποδίδει ρεαλιστικά τους χώρους μα μονάχα τις κινούμενες φιγούρες. Θα λέγαμε πως μπορεί να ξενίσει στο βλέμμα του θεατή ο συνδυασμός αυτός, αλλά εν τέλει δίνει μια ιδιαίτερη πνοή στην ταινία. Η *Χιονάτη* βασίζεται στη διαχρονικότητα του παραμυθιού, ο χρόνος δεν είναι ζήτημα. Στην *Ωραία Κοιμωμένη* βλέπουμε ένα μεσαιωνικό παραμύθι.

Πράγματι, τα διάφορα στοιχεία εντοπίζονται στις κλασικές ταπισερί, τόσο δυτικές όσο και ανατολικές, και μπορεί κανείς εύκολα να παρατηρήσει τις επιρροές που αναφέρει η Evely. Όπως ανέφερε ο Π. Κυριακουλάκος στη συνέντευξή μας, «το σημαντικό στο Disney είναι να υπάρχει συνοχή, για να πιστεύεις σε ένα είδος ρεαλισμού». Ωστόσο, εδώ βλέπουμε μια από τις εξαιρέσεις αυτού του κανόνα. Είναι η μοναδική ταινία Disney όπου δεν τηρείται ο φορμαλιστικός ρεαλισμός του, και είναι, όπως αναφέρει ο Watts, ένα από εκείνα τα φιλμ που «καθιέρωσαν το δημιουργικό αποτύπωμα υψηλής ποιότητας, του πρώιμου Disney Studio».²⁶

Οι κριτικοί συχνά κατηγορήσαν τον Disney για την έλλειψη του δημιουργικού στοιχείου· όταν όμως παρατηρούμε τα backgrounds στην *Ωραία Κοιμωμένη*, βλέπουμε αφαιρετικά τοπία (Ιαπωνία), δέντρα και φύση σχεδιασμένα μινιμαλιστικά, ατμοσφαιρικές σκηνές (πύργος της Μαγκούφισσας - χορός τέλους), πολυπλοκότητα στο εσωτερικό (μεσαιωνική ζωγραφική) [DSB4.4], ροή και κίνηση –παρά τα παράξενα σχήματα. Πρόκειται για ένα από τα πιο καλλιτεχνικά film του Studio, στα επίπεδα που έχτισε το Fantasia²⁷.

²⁶ Watts, Steven: *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*. Βοστώνη, εκδ. Houghton Mifflin 1997, σελ. 83

²⁷ Το Fantasia βγήκε στις κινηματογραφικές αίθουσες το 1940, διχάζοντας τους κριτικούς μεταξύ εκείνων που το χαρακτήρισαν αριστούργημα και εκείνων που θεώρησαν ελιτίστικό τόσο το περιεχόμενο όσο και τη διαχείριση του. Παρόλα αυτά, το Fantasia παραμένει ως σήμερα η πρώτη και σημαντικότερη art προσέγγιση στο Disney Animation, στο οποίο ο δημιουργός οπτικοποίησε γνωστά κλασικά μουσικά αριστουργήματα πλάθοντας ιστορίες τις οποίες οραματίστηκε στο

Συμπερασματικά...

Στο κεφάλαιο αυτό κάναμε αρχικά μια αναδρομή στην πρώιμη ιστορία του animation και θίξαμε τους τρόπους με τους οποίους ο Disney έθεσε τα θεμέλια για την εξέλιξη και ανάπτυξη του animation. Αναλύσαμε δύο από τις σημαντικότερες ταινίες του, τη *Χιονάτη* που αποτέλεσε και την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων με τους όρους που αντιλαμβανόμαστε το animation σήμερα, και την *Ωραία Κοιμωμένη*, ώστε να δούμε πώς εξελίχθηκε το έργο του Disney στην επόμενη εικοσαετία. Είδαμε πως σε αντίθεση με τη *Χιονάτη*, η *Ωραία Κοιμωμένη* έχει μια σαφώς πιο εικαστική διαχείριση.

Αναπτύξαμε τις τέσσερις θεμελιώδεις θεματικές με τις οποίες κατηγοριοποιούμε τις ταινίες στην έρευνά μας, και έπειτα τις σχολές animation που εξετάζουμε. Είδαμε επίσης τον τρόπο με τον οποίο ο Disney διαχειρίζεται τις γυναίκες πρωταγωνίστριές του αλλά και ποιοι είναι οι πραγματικοί πρωταγωνιστές σε κάθε ταινία. Παρατηρήσαμε πως και στις δύο περιπτώσεις, ο Disney αντιμετωπίζει πολικά τη σχέση καλού και κακού, και μάλιστα με τρόπο που πολλές φορές ο χαρακτήρας που συμβολίζει το απόλυτο Κακό αντιμετωπίζεται ως πρωταγωνιστικό πρόσωπο.

Παρατηρήσαμε την απεικόνιση των χαρακτήρων και πως το παρουσιαστικό τους αποτυπώνει αν είναι υπέρ του καλού ή του κακού. Επιπλέον, αναπτύξαμε το ζήτημα του μαγικού στοιχείου και είδαμε πως είναι βασικός και επιτελεστικός ο ρόλος του στα έργα του Disney –και πως επίσης προκαλεί τον τρόπο. Τέλος, θίξαμε το ζήτημα της ζωγραφικής, και αναπτύξαμε τον ρεαλισμό του Disney στη *Χιονάτη*, αλλά και την εικαστική προσέγγιση με ποικίλες καλλιτεχνικές επιρροές στην *Ωραία Κοιμωμένη*.

Ασκώντας κριτική στον Disney ως προς τη χρήση του παραμυθιού από το στούντιο, ο Jack Zipes σχολιάζει αρνητικά την:

«ικανότητα της υπογραφής του Disney να συγκαλύψει τα ονόματα του Charles Perrault, των αδελφών Grimm, Hans Christian Andersen και Carlo Collodi. [...] Εάν τα παιδιά ή οι ενήλικες σκέφτονται τα υπέροχα κλασικά παραμύθια σήμερα, είτε είναι το Snow White, το Sleeping Beauty ή Σταχτοπούτα, θα σκεφτούν Walt Disney. Οι πρώτες και ίσως μόνιμες εντυπώσεις αυτών των ιστοριών και άλλοι θα προέρχονταν από μια ταινία, ένα βιβλίο ή ένα έργο τέχνης της Disney».²⁸

Άσχετα αν ο Zipes αναφέρει τα παραπάνω ως αρνητική κριτική, είναι γεγονός πως «η μαγεία Disney» κατάφερε να δημιουργήσει νέα δεδομένα και πως το παραμύθι πλέον είναι συνυφασμένο με την αντίστοιχη ταινία animation, με έναν τρόπο που μας επιβεβαιώνει πως για τη σύγχρονη δυτική κουλτούρα, το κινούμενο σχέδιο αποτέλεσε οπτικοποίηση του κλασικού παραμυθιού. Ο δυτικός πολιτισμός με βασικό εκφραστή τις Η.Π.Α. διαχειρίστηκε τα παλιά παραμύθια και τα μετέφρασε σε οπτικές εικόνες· στα επόμενα κεφάλαια, θα δούμε πως αντίστοιχα έπραξαν οι εκφραστές της ρωσικής και ιαπωνικής κουλτούρας μέσω του animation.

άκουσμα των μελωδιών. Ξεχωρίζει ως ένα από τα απόλυτα Disney δημιουργήματα και την δημιουργικότητα και τη φαντασία, καθώς και για την αφηγηματικότητα του Disney που είναι ισχυρά δομημένα ακόμα και με απουσία κειμένου, καθαρά μέσω της εικόνας.

²⁸ Zipes, Jack: *Fairy Tales and the Art of Subversion*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο, Routledge, 2006

Οπτικοποίηση Ανάλυσης σε Πίνακα

Disney		
Ταινίες	Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	Sleeping Beauty (1959)
Θεματικές		
Γυναίκα πρωταγωνίστρια	πολύ παθητική	απόλυτα παθητική
Συμμετοχή στο μύθο	μέτρια	ελάχιστη
Πραγματικοί πρωταγωνιστές	οι νάνοι	οι τρεις καλές νεράιδες
Σχέση καλού / κακού	πολική	πολική
Φύση του Κακού	προσωποποιημένο μένος - ζήλια	προσωποποιημένο μένος - έχθρα
Φύση του Καλού	σωτήρια δύναμη	φροντίδα / ευθύνη
Προσωποποίηση του Κακού σε Άτομο	Ατομική - Κακιά Βασίλισσα	Ατομική - Μαγκούφισσα
Προσωποποίηση του Καλού σε Άτομο	Ομάδα - Χιονάτη / Νάνοι / Κυνηγός	Ομάδα - Αυγή / νεράιδες / συγγενείς
Πολεμιστές του Κακού	Νάνοι - όχι πρίγκιπας	Νεράιδες / Πρίγκιπας Στέφανος
Το μαγικό στοιχείο	παρόν	διάχυτο
Τρόποι έκφρασης	ζώα - φύση (δάσος)	φύση - νεράιδες / Μαγκούφισσα - αδράχτι - κοράκι - δράκος – καλικάντζαροι
Λειτουργία στο μύθο	επιτελεστική - τα μάγια προωθούν το μύθο / εμπλουτισμός φαντασίας	επιτελεστική - τα μάγια προωθούν το μύθο / εμπλουτισμός φαντασίας
Backgrounds - εικαστική γλώσσα - εικόνα		
Ζωγραφικά Ρεύματα backgrounds	Ρεαλισμός - φυσική απόδοση του φανταστικού	Μεσαιωνική ζωγραφική - προσδίδει ύφος στο παραμύθι
Κινούμενες φιγούρες	Συναφείς με τα backgrounds –εκτός από τους νάνους	Μη συμβατές με τα backgrounds αλλά δένουν
Επιρροές	Ακαδημαϊκή Ζωγραφική - καρτούν / Ρεαλισμός Disney	Μεσαιωνική ζωγραφική - καρτούν / Ρεαλισμός Disney



Ρωσικά Animation | Soyuzmultfilm

Το 1936 ιδρύθηκε το στούντιο Soyuzmultfilm (Союзмультфильм) με έδρα τη Σοβιετική Μόσχα, οπότε και εδραιώθηκε η παραγωγή κινουμένων σχεδίων. Τα πρώτα βήματα είχαν ήδη αρχίσει από το 1906, με τα stop motion films του χορογράφου Alexander Shiryaev· η παραγωγή κλιμακώθηκε μετά την επανάσταση του 1924, και συγκεκριμένα το 1927, όταν οι Yuri Merkulov, Ivan Ivanov-Vano και ο Daniil Cherkas σκηνοθέτησαν την πρώτη σοβιετική ταινία καρτούν με απεύθυνση στα παιδιά.²⁹

Στα πρώτα χρόνια, τα κινούμενα σχέδια του στούντιο επηρεάστηκαν έντονα από τη «ρεαλιστική» προσέγγιση της Disney για την απόδοση των χαρακτήρων, των μορφών και των κινήσεων. Ωστόσο, δεδομένου ότι οι Ρώσοι δημιουργοί είχαν διαφορετικά τεχνικά μέσα από τους Αμερικανούς, το τελικό αποτέλεσμα είναι αρκετά πιο σκοτεινό σαν εικόνα. Επίσης, το αντικείμενο ήταν κάπως περιορισμένο στις παραδοσιακές λαϊκές αφηγήσεις. Τα έργα αυτά «αποτέλεσαν υλοποίηση της διδακτικής λειτουργίας για τα παιδιά, ενώ παράλληλα εμπεριείχαν διδακτικά μοντέλα, για ένα πιο “πλήρες” μέλλον για τη σοβιετική κοινωνία».³⁰

Όπως αναφέρει ο Γιάννης Βασιλειάδης στο βιβλίο του *Animation: ιστορία και αισθητική του κινουμένου σχεδίου* (2006):

«Η επιμονή των Ρώσων να αποφύγουν κάθε είδους γκαγκ και τις δυνατότητες που προσφέρει το κινούμενο σχέδιο –δηλαδή ελεύθερη φαντασία, γραμμική ελευθερία, τάση

²⁹ Πηγή: Wikipedia: λήμμα *History of Russian Animation*

³⁰ Pontieri, Laura: *Russian Animation of the 1960s and the Khrushchev Thaw*. Ακαδημαϊκή εργασία, Yale University 2006, σελ. 70.

για υπερβολή στη γελοιογραφία– και η προσήλωσή τους να απευθύνουν το είδος μόνο σε παιδιά, οδήγησαν σε ένα ακαδημαϊκό αδιέξοδο κι ένα ανώδυνο ύφος»³¹.

Για τους μελετητές του ρωσικού animation, ως το 1956, πριν ο Nikita Khrushchev να ανέλθει στην εξουσία, το animation θεωρείται αρκετά περιορισμένο ως προς την έκφραση και την εικαστική γλώσσα, καθώς τηρείται μόνο το παράδειγμα του Disney. Ωστόσο, μετά το 1957 περάσαμε σε μια περίοδο σχετικής ελευθερίας σε σχέση με το αυστηρό καθεστώς του Joseph Stalin. Η λεγόμενη «Χαλάρωση του Khrushchev» [Khrushchev Thaw]³² υπήρξε η αρχή για μια πολιτική και πολιτιστική αναγέννηση στη Ρωσία· ένα νέο κύμα στο animation ήταν προ των πυλών τη δεκαετία του 1960.³³

Τα πρώτα animation της περιόδου εκείνης ξεπέρασαν σταδιακά το σοσιαλιστικό ρεαλισμό της περιόδου του Joseph Stalin, κατά την οποία παρήχθησαν μεν ταινίες animation, αλλά με εντελώς διαφορετική αισθητική από εκείνη του Disney που δημιουργούσε το παραμυθιακό σκηνικό. Ταυτόχρονα, μέσω της πολιτικής που αφορούσε στον εκπαιδευτικό ρόλο του κράτους³⁴, τα παραγόμενα animation θα λάβουν μια κατεύθυνση που ξεπερνά τις παραδοσιακές διηγήσεις και δίνει διδακτικό περιεχόμενο για τα παιδιά –με τρόπο συχνά αλληγορικό και ρομαντικό. Η «Χαλάρωση» του Khrushchev, αποτέλεσε μια αφορμή για να ιδωθούν με άλλο μάτι και να απομυθοποιηθούν χαρακτήρες με αρνητικές συμπαραδηλώσεις, όπως ήταν η Μπάμπα Γιαγκά, την οποία θα συναντήσουμε παρακάτω.

Στη δική μας μελέτη πρόκειται να αναλύσουμε δύο ρωσικά animation του στούντιο Soyuzmultfilm, από το ίδιο σκηνοθετικό δίδυμο: τους συζύγους Mikhail Tsekhanovsky και Vera Tsekhanovskaya –ώστε να είμαστε ακριβείς ως προς το δείγμα που συγκρίνουμε, μιας και τα προηγούμενα animation που αναλύσαμε είναι έργα με κοινό παρανομαστή το δημιουργό –το Walt Disney.

Κρατώντας την παράμετρο του κοινού δημιουργού στο δείγμα για κοινή βάση σύγκρισης, επιλέχθηκαν το *The Frog Princess (Η Πριγκίπισσα Βάτραχος)*, 1954) και το *Wild Swans (Αγριόκυκνοι)*, 1962).

Αξίζει να πούμε πως τα συγκεκριμένα animation βρίσκονται θεωρητικά στο μεταίχμιο της αλλαγής για την οποία μιλήσαμε παραπάνω. Είναι εξαιρετικά παραδείγματα, διότι παρουσιάζουν ξεκάθαρα αυτή τη μετάβαση από το κλασικό αναπαραστατικό μοντέλο αφήγησης και εικόνας που δανείστηκε το ρωσικό animation από το Disney σε· ωστόσο,

³¹ Βασιλειάδης, 2006, σελ. 217

³² Το Khrushchev Thaw (Ρωσικά: хрущёвская оттепель) αναφέρεται στην περίοδο από τις αρχές της δεκαετίας του 1950 έως τις αρχές της δεκαετίας του 1960, όταν ο κρατικός έλεγχος ήταν πιο χαλαρός, και εκατομμύρια Σοβιετικοί πολιτικοί κρατούμενοι απελευθερώθηκαν από τα στρατόπεδα εργασίας γκούλαγκ λόγω των πολιτικών αποικισμού του Νικίτα Χρουστσόφ και της ειρηνικής συνύπαρξης με άλλα έθνη. Taubman, William: *Khrushchev: The Man and His Era*. Λονδίνο, εκδ. Free Press 2004

³³ Gareeva, Anna: *Vyacheslav Kotenochkin's Nu, pogodi! Soviet animation and the characteristics that make it particular to its alternative modernist context*. ANIMATION THEORIES AND HISTORIES, τεύχος 5, 2013, σελ. 5

³⁴ Stites, Richard: *Russian Popular Culture: Entertainment and Society since 1900*. Κέιμπριτζ, εκδ. Cambridge University Press 1992, σελ. 134

όπως θα δούμε, παρουσιάζουν και στοιχεία της ύστερης περιόδου, που χαρακτηρίζεται ως σαφώς δημιουργικότερη και με μεγαλύτερη εικαστική αξία. Παρ' όλα αυτά, τα animation που θα αναλύσουμε στο παρόν κεφάλαιο απέχουν πάρα πολύ από τα χρονικά ύστερα έργα, όπου στελεχώθηκε ο χαρακτήρας των ρωσικών animation –με παραγωγές του Norstein και γενικότερα το είδος των μαριονετών και των stop motion.

Αν και πρώιμα παραδείγματα για το νέο ρωσικό κύμα, οι παραγωγές που θα αναλυθούν δεν υστερούν καθόλου σε καλλιτεχνική ποιότητα από τα μεταγενέστερα, αλλά μάλλον αποτελούν ένα πολύ ενδιαφέρον υβρίδιο μεταξύ του Disney και της ρωσικής σχολής.



“And if our paths of life should part, the power of our joining hearts will reach across the raging seas, and bring my true love back to me” –Vasilissa

The Frog Princess (1954)

Царевна лягушка (Tsarevna-Iyagushka)

Πρόκειται για τη μεταφορά μιας εκ των εκδοχών του κλασικού ρωσικού παραμυθιού σε ένα animation μικρού μήκους (35 λεπτών). Παρά το μικρό χρόνο σε σχέση με τις υπόλοιπες ταινίες animation που αναλύουμε, *Η Πριγκίπισσα Βάτραχος* είναι πολύ πλούσια σε δρώμενα –αν και αυτά λαμβάνουν δράση πολύ σύντομα. Το παραμύθι επαναλήφθηκε σε επόμενη παραγωγή ρωσικού animation το 1977· η δεύτερη παραγωγή δεν είχε την ίδια απήχηση με την πρώτη –η οποία σήμερα θεωρείται αριστουργηματική από το ευρύ κοινό, παρά το γεγονός πως η μεταγλώττιση στα αγγλικά ήταν μετρίου επιπέδου. Θεωρείται ένα από τα κλασικά animation της ρωσικής σχολής.

Θεματική #1 - Η γυναίκα πρωταγωνίστρια

Η Βασίλισσα είναι η βασική πρωταγωνίστρια στο κινούμενο σχέδιο. Σε σχέση με τις πριγκίπισσες του Disney, είναι αρκετά δραστήρια και έχει ένα δυναμισμό μεγαλύτερο από το δικό τους. Φυσικά, μοιράζεται το μύθο με τον Ιβάν [SFP1.2] και σώζεται από εκείνον, όπως η Χιονάτη και η Αυγούλα. Επομένως, παραμένει συμπρωταγωνίστριά της κατά το 50% του μύθου, ενώ επίσης σημαντικό ρόλο έχει ο Κοσέι: ο αντίπαλος, ο οποίος αρπάζει την Βασίλισσα κι από εκεί εκκινά το παραμύθι.

Η Βασίλισσα παρουσιάζεται με κλασική βασιλική ρωσική φορεσιά σε μπλε ουδέτερο χρώμα. Έχει κλασικά ρωσικά χαρακτηριστικά· αποδίδεται με έναν τρόπο που απευθείας παραπέμπει σε λαογραφική προσέγγιση της ηρωίδας, καθώς εμφανίζεται ακριβώς σαν την εικονογράφηση του Bilibin, όπως θα δούμε παρακάτω. Αντίθετα με τις ηρωίδες του Disney, δεν έχει τα έντονα θηλυκά χαρακτηριστικά που έχουν οι πριγκίπισσες: έχει

φυσικές αναλογίες και όχι υπερβολικά λεπτή μέση [SFP1.1]. Πρόκειται μάλλον για μια γεμάτη φιγούρα, με γαλήνιο πρόσωπο που τις αποδίδει ποιοτικά χαρακτηριστικά, όπως αγνότητα, καλοσύνη, εξυπνάδα και τιμιότητα. Ο Ιβάν παρουσιάζεται ως τυπικός ήρωας σε ρωσικό παραμύθι, με κλασικά ρωσικά ρούχα. Και οι δυο τους είναι σχεδιασμένοι κατ' αναλογία της εικονογράφησης του Bilibin³⁵ για το ομώνυμο παραμύθι, γι' αυτό και έχουν έντονα το λαογραφικό στοιχείο.

Θεματική #2 - Σχέση καλού/κακού

Όπως και στις ταινίες του Disney, η σχέση καλού και κακού στο παραμύθι είναι πολική. Ο Κοσέι [SFP2.1] δρα με μένος, έχοντας ως αφορμή την ανάγκη του να κατακτήσει τη Βασίλισσα. Είναι ένας σκοτεινός αθάνατος άρχοντας, ένα κλασικό πρόσωπο στη ρωσική λαογραφία, το οποίο κρύβει τη θνητή ψυχή του μέσα σε φυσικά αντικείμενα (ένα βελόνι που βρίσκεται κρυμμένο σε ένα αβγό, το οποίο έχει καταπιεί ένα ψάρι, το οποίο έχει καταπιεί μια πάπια κ.ο.κ.) ώστε να θεωρείται αθάνατος και αήττητος.

Στο συγκεκριμένο animation παρουσιάζεται ως βασιλιάς που φέρει διαβολικά πολλαπλά κέρατα. Είναι πράσινος (και όχι κόκκινος: μην ξεχνάμε πως είμαστε στη Σοβιετική Ένωση και το κόκκινο είναι το χρώμα της πατρίδας) και θεωρεί πως το χρυσάφι και ο πλούτος είναι ανώτερα της φύσης. Έτσι, μετατρέπει το βασίλειό του σε χρυσό, και με αυτό ελπίζει να εντυπωσιάσει την αγνή Βασίλισσα. Στο πρόσωπό του συγκεντρώνεται όλη η δύναμη του κακού, η τιμωρία, η πανουργία. Ο Κοσέι μεταμορφώνεται σε κοράκι στο τέλος της ταινίας, δίνοντας άλλη μια διάσταση στο ρόλο του ως κακού του παραμυθιού μέσω αυτού του κλασικού στοιχείου [SFP2.2].

Ο Ιβάν είναι ο πολεμιστής ο οποίος με το θάρρος του και, πάνω απ' όλα, την καλή του καρδιά, καλείται να νικήσει τον Κοσέι –με τη βοήθεια του μαγικού στοιχείου. Όπως συνηθίζεται και στον Disney, το παραμύθι τελειώνει όταν το καλό εξολοθρεύει το κακό και η αρμονία επανέρχεται, με το χρυσό βασίλειο του Κοσέι να ξαναγίνεται «φύση».

Η Βασίλισσα αντιστέκεται στον Κοσέι καθ' όλη τη διάρκεια: αντιστέκεται στην αγάπη του για το χρυσό και τον πλούτο και σε όσα ο Κοσέι αντιπροσωπεύει. Αυτό θα μπορούσε να θεωρηθεί μια πολιτική δήλωση, μια διδακτική χροιά του παραμυθιού: πλούτος και κακό είναι συνυφασμένα –άσχετα που ο Ιβάν είναι βασιλόπουλο και η Βασίλισσα πριγκιποπούλα· φαίνεται πως πρόκειται για ένα σχετικά σαφή συμβολισμό.

Είναι σημαντικό είναι να αναφέρουμε, ωστόσο, πως σε σχέση με τον Disney δεν πρόκειται για έναν τρομακτικό κακό, όπως είναι για παράδειγμα η Μαγκούφισσα. Είναι βεβαίως αντιπαθής, αλλά δεν έχει το φαντασμαγορικό στοιχείο του φόβου που χρησιμοποιεί ο Disney στην οπτικοποίηση του κακού.

³⁵ Bilibin, Ivan: *Василиса Прекрасная* (Βασίλισσα η Όμορφη). Πρώτη έκδοση: Μόσχα 1899

Θεματική #3 - Το μαγικό στοιχείο

Όπως και σε όλα τα άλλα παραμύθια/animation που αναλύσαμε, έτσι και στην *Πριγκίπισσα Βάτραχο* το μαγικό στοιχείο είναι η βάση για τη δράση και έχει επιτελεστικό χαρακτήρα. Στο συγκεκριμένο animation είναι διάχυτο, εφόσον όλη η δράση προκύπτει από τη μαγεία του Κοσέι που μεταμορφώνει τα πάντα σε χρυσό και τη Βασίλισσα σε βατραχίνα [SFP3.1], η οποία πρέπει να λύσει τα μάγια της.

Η μαγεία προκύπτει ακόμα και στη φύση, στα ομιλούντα ζώα. Οι ήρωες έχουν την ίδια σχέση με τη φύση που έχουν και οι πριγκίπισσες της Disney. Τα ζώα, όπως και στον Disney, μιλούν και συμμετέχουν στο μύθο, καθώς βοηθούν τον Ιβάν να αποκτήσει το μαγικό βελόνι. Η Βασίλισσα εκτελεί επίσης μαγεία όταν γνέθει το υφαντό [SFP3.2], και όταν χορεύει μπροστά στο βασιλιά. Πρόκειται για μια θηλυκή θα λέγαμε μαγεία, με σκηνές που μαγνητίζουν και εντυπωσιάζουν: πλέκει με τη μαγεία της ένα υφαντό από αστέρια και φεγγαρόφωτο, ενώ όταν χορεύει δημιουργεί μια λίμνη με κύκνους για το χορό της με τον Ιβάν [SFP4.1].

Μία ακόμα μαγική παρουσία είναι και ο γέρος [SFP3.4] που βοηθά τον Ιβάν στο δάσος: μαγεύει ένα μανιτάρι [SFP3.5], το οποίο χορεύει όπως τα μανιτάρια του Disney στα *Fantasia / The Nutcracker* [SFP3.6]. Έπειτα, έχουμε τη Μπάμπα Γιαγκά, μνημειώδη παρουσία και πασίγνωστη Ρωσίδα μάγισσα, με το σπίτι της πάνω σε πόδια κοτόπουλου και το γουδί μέσα στο οποίο πετά. Αυτήν τη φορά όμως, η Μπάμπα Γιαγκά [SFP3.3] δεν παρουσιάζεται ως μια κακιά μάγισσα αλλά ως καλή που βοηθά τον ήρωα –στα πλαίσια της ηθικής αποκατάστασης που αποδόθηκε όχι μόνο στην Μπάμπα Γιαγκά αλλά και σε άλλους “αρνητικά φορτισμένους” ήρωες, κάτι που αλλάζει από τα πρώιμα λαϊκά animation στα μεταγενέστερα.

Κατά συνέπεια, πρόκειται για ένα animation στο οποίο το μαγικό στοιχείο έχει σημαντική παρουσία και πληθώρα εκφράσεων με εντυπωσιακές οπτικές αποδόσεις.

Θεματική #4 - Backgrounds - εικαστική γλώσσα - εικόνα

Στο animation, όπως είδαμε και στην *Ωραία Κοιμωμένη*, τα backgrounds και οι κινούμενες μορφές σχεδιάζονται διαφορετικά. Στο εν λόγω animation βλέπουμε τις φιγούρες να παρουσιάζονται νατουραλιστικά, και πολλές φορές ο ίδιος νατουραλισμός είναι παρών –ειδικά στις σκηνές που εκτυλίσσονται στη φύση. Καθώς όμως η συγκεκριμένη ταινία βρίσκεται στο μεταίχμιο μιας *εικαστικής αναθεώρησης - επανάστασης* στα ρωσικά κινούμενα σχέδια, βλέπουμε στοιχεία Art Deco ή παραδοσιακής ρωσικής λαογραφικής τέχνης να παρουσιάζονται, αν και με διαφορετικό τρόπο απ’ ότι στην *Ωραία Κοιμωμένη*. Συγκεκριμένα, σε αυτή την ταινία η εικαστική γλώσσα συμπυκνώνεται στη σκηνή όπου η Βασίλισσα χορεύει στο παλάτι [SFP4.1].

Βλέπουμε ένα εικαστικό background με κλασικά art deco μοτίβα· οι κύκνοι που χορεύουν έχουν μεγάλη συμβολική δύναμη, καθώς ο κύκνος θεωρείται κλασικό σύμβολο της ρωσικής τέχνης –αυτό οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στο μπαλέτο *Η Λίμνη των*

Αν και τηρείται ένας Disney-ρεαλισμός, και πέρα από την εγκιβωτισμένη παρουσία τόσο των art deco στοιχείων [SFP4.2], όσο και των κλασικών ρωσικών λαογραφικών στοιχείων στη ζωγραφική του animation, υπάρχει άλλο ένα στοιχείο το οποίο μπορεί να γίνει αντιληπτό μόνο μέσα από την εικονογράφηση του Bilibin [SFP4.3] για το ομώνυμο παραμύθι. Όπως μπορούμε να δούμε στην εικονογράφηση της Βασιλίσσας μπροστά στο σπίτι της Μπάμπα Γιαγκά, η εικόνα έχει στοιχεία βυζαντινής αγιογραφίας (φόβος κενού, κορνίζα, κλπ.), στοιχεία ρωσικής λαογραφίας [SFP4.7] (αμφίεση, αναφορές στον ίδιο το μύθο) αλλά η νεκροκεφαλή που κρατά η Βασιλίσα μας θυμίζει έντονα τις ιστορίες φαντασμάτων του Hokusai –και τα ιαπωνικά χαρακτηριστικά ukiyo e. Άλλωστε, αναφέρεται ιστορικά για τον Bilibin, πως «η παλιά ρωσική τέχνη είχε μεγάλη επιρροή στα έργα του [SFP4.4] [SFP4.5]. Μια άλλη επιρροή στην τέχνη του ήταν οι παραδοσιακές ιαπωνικές εκτυπώσεις και οι ξυλογραφίες της Αναγέννησης».³⁷

Η ιαπωνική επιρροή στο συγκεκριμένο animation έχει λοιπόν τις ρίζες της στην εικονογράφηση του Bilibin, και μπορούμε να παρατηρήσουμε στοιχεία των τοπίων της ιαπωνικής ξυλογραφίας στη σκηνή που ο Ιβάν σώζει το ψάρι.

Συμπερασματικά, και αναφορικά με όλες τις θεματικές, έχουμε ένα εντυπωσιακό animation: με κλασικό μύθο και δομή (σύμφωνα με τις δομές παραμυθιού του Propp), αλλά και με μια εξίσου εντυπωσιακή οπτική απόδοση του μύθου –χωρίς όμως να ξεφεύγουμε πολύ από τα κλασικά λαογραφικά μοτίβα της ρωσικής παραδοσιακής τέχνης.

³⁶ Goltsmann, Maria: *Symbols of the Soviet Empire: Dying Swan*. 2013, σελ. 307-313

³⁷ λήμμα Wikipedia: "The Art of Ivan Bilibin : Textualities". Ημερ. ανάκτησης: 2019-10-07.



"It all ended well. And that's how it always will be. I know that much. I really have lived a long time in this world, and everything, everything, always ends well." –The crow

The Wild Swans (1962)

Дикие лебеди (*Dikiye lebedi*)

Πρόκειται για τη μεταφορά του κλασικού παραμυθιού του Hans Christian Andersen, *Οι Αγριόκυκνοι* (1838), με σχετικά πιστή απόδοση του αρχικού μύθου από το σκηνοθετικό ζεύγος Mikhail Tsekhanovsky and Vera Tsekhanovskaya.

Όπως αναφέρεται στο άρθρο *On the Topics and Style of Soviet Animated Films* του Ülo Pikkov,

«Το Wild Swans είναι ενδιαφέρον για τη σύνθεση που αποτελείται από τον κλασικό μοτίβο κινουμένων σχεδίων της Disney (στους χαρακτήρες) και από τα επίπεδα backgrounds που μιμούνται τις εικονογραφήσεις σε παλιά βιβλία. Ενώ μια συγκεκριμένη αίσθηση δυσαρμονίας προκύπτει από αυτή την ανάμειξη στυλ, το αποτέλεσμα αντιμετωπίζεται ως σύγχρονο και καινοτόμο για την εποχή του. Το Wild Swans, με το συνδυασμό του τρισδιάστατου κόσμου της ταινίας και δισδιάστατες εικονογραφήσεις, παρουσιάζει συναρπαστικές στυλιστικές εξερευνήσεις».³⁸

Παρακάτω θα δούμε ακριβώς πως η κριτική του Pikkov πράγματι περιγράφει το ύφος και το στυλ του εν λόγω animation, το οποίο επίσης θεωρείται ένα από τα αγαπημένα κλασικά των σοβιετικών.

³⁸ Pikkov, Ülo: *On the Topics and Style of Soviet Animated Films*. Στο Baltic Screen Media Review, τεύχος 4 Estonian Academy of Arts 2016

Θεματική #1 - Η γυναίκα πρωταγωνίστρια

Λογικά, θα έπρεπε να δώσουμε τα αρχικά εύσημα στον Hans Christian Andersen. Ωστόσο, όπως έχουμε δει και σε άλλα παραδείγματα του Disney, σε αντίστοιχη περίπτωση της *Μικρής Γοργόνας* σε μεταφορά στον Disney –στην ύστερη περίοδο–, η *Μικρή Γοργόνα* έχασε το φεμινιστικό προφίλ που ενδεχομένως της έδωσε ο Andersen.³⁹

Παρ' όλ' αυτά, οι Ρώσοι που αγαπούν τον Andersen για το διδακτικό χαρακτήρα των παραμυθιών του απέδωσαν το παραμύθι με πιστότητα στην ισχυρή γυναικεία πρωταγωνίστρια. Η Ελίζα [SWS1.1] είναι ο κύριος δράστης στην πλοκή, αν και σώζεται από τα αδέρφια της· εκείνη είναι που φέρει τον πόνο της πλέξης με την τσουκνίδα στην απόλυτη σιωπή με κίνδυνο να χάσει τη ζωή της. Το τίμημα, ωστόσο, όσο μεγάλο κι αν είναι, αξίζει για να λύσει τα κακά μάγια. Είναι η κύρια πρωταγωνίστρια, και κανένα άλλο πρόσωπο στο animation δεν παρουσιάζει μεγαλύτερη εμπλοκή στο μύθο από την ίδια.

Τα αδέρφια της [SWS1.2] δεν μπορούν να θεωρηθούν πρωταγωνιστές, ωστόσο είναι κύρια πρόσωπα στο μύθο –όπως είναι και το κοράκι που της δίνει λύση στα μάγια, αν και η γενικότερη εμπλοκή του είναι περιορισμένη μόνο σε δύο σκηνές. Ελάχιστη είναι και η παρουσία του πρίγκιπα, ο οποίος έρχεται απλά για να συμπληρώσει την ευτυχία του τέλους –με έναν ωραίο γάμο, και την απομάκρυνση του δολοπλόκου αρχιεπίσκοπου.

Πρόκειται για το προσωπικό της ταξίδι, όπου η ταυτότητα και ο χαρακτήρας της ηρωίδας νικούν κάθε κακό.

Θεματική #2 - Σχέση καλού / κακού

Εδώ έχουμε ξανά το δυτικό πολιτικό μοντέλο καλού και κακού. Μάλιστα, στην προκειμένη περίπτωση πρόκειται για διπλό κακό, καθώς έχουμε αρχικά την Κακιά Μάγισσα [SWS2.1] που φθονεί την Ελίζα και τα αδέρφια της, και από τη ζήλια της θέλει να ξεφορτωθεί όλα τα παιδιά του βασιλιά. Ωστόσο, στην ιστορία έχουμε και τη δεύτερη πηγή κακού, τον αρχιεπίσκοπο [SWS2.2] που θέλει να παντρευτεί ο πρίγκιπας την άσχημη ανιψιά του, και κατ' επέκταση ο ίδιος να ελέγχει το βασίλειο· έπειτα, συνωμοτεί με το μοναχό για να ενοχοποιήσουν την Ελίζα ως μάγισσα, ώστε ο βασιλιάς να μην την παντρευτεί.

Αξίζει να αναφερθεί πως η πρωταγωνίστρια βρίσκεται σε ένα κυκλικό σχήμα στο μύθο: τα βάσανα της ξεκινούν από μια κακή μάγισσα, και ο κύκλος κλείνει με την ίδια θα θεωρείται μάγισσα από την Εκκλησία, η οποία σκοπεύει να την εκτελέσει. Παρ' όλ' αυτά, η Ελίζα με την καλοσύνη της νικά κάθε εμπόδιο, και με τη βοήθεια των υπόλοιπων υπερμάχων του καλού –τα αδέρφια της, το κοράκι και τον πρίγκιπα που δεν τη σώζει, αλλά τάσσεται υπέρ της– καταφέρνει να λύσει τα μάγια και να επαναφέρει την τάξη.

³⁹ βλ. Θεοδώρα Ειρήνη.: *Three Mermaids*. Εργασία εξαμήνου (Ο Οπτικός Πολιτισμός). Π.Μ.Σ. Πολιτιστική Διαχείριση 2019

Καλό και κακό παρουσιάζονται οπτικά με ξεκάθαρα σχήματα και χρώματα. Από τη μία, έχουμε την αγνή Ελίζα με το πάλλευκο δέρμα και τα ξανθά μαλλιά, η οποία βουτά στην μαγική λίμνη και δεν σκοτώνεται επειδή έχει αγνή καρδιά· την Ελίζα που πράττει χωρίς δόλο αλλά με αγάπη για τα αδέρφια της, τα οποία προστατεύει με κάθε τρόπο και κόστος.

Τα αδέρφια της, επίσης ως έκφραση του καλού, κι εξαιτίας της δικής τους αγνότητας, όταν η μάγισσα αρχικά πράττει το ξόρκι της για να τα μετατρέψει σε μαύρα πουλιά, εκείνα σπάνε το ειδεχθές ξόρκι και μεταμορφώνονται σε 11 πανέμορφους λευκούς κύκνους, σύμβολο ελευθερίας και αγνότητας.

Ενάντια σε αυτή τη λευκότητα –λευκή μαγεία– έχουμε μια Βασίλισσα με σκούρα χρώματα, κόκκινο φόρεμα και σκληρό πρόσωπο με έντονα μαύρα χαρακτηριστικά. Τη βλέπουμε στο μαγικό της εργαστήριο να αλλάζει μορφή και τα μαλλιά της να γκριζάρουν καθώς κάνει τα ξόρκια της, όπως είδαμε αντίστοιχα και τη μάγισσα στη *Χιονάτη*. Επίσης, ο αρχιεπίσκοπος παρουσιάζεται δύσμορφος, όπως και όλη του η ομάδα, ο μοναχός και η ανιψιά του. Οι φιγούρες τους είναι σχεδόν καρικατούρες και σε πλήρη αντίθεση με τις καθαρές μορφές των υπερμάχων του καλού. Όπως η μάγισσα, φορούν έντονα κόκκινα χρώματα, σε αντίθεση με τους ήρωες του καλού. Το κοράκι είναι ενδιαφέρουσα παρουσία: ενώ είναι υπέρ του καλού, η μορφή του είναι μάλλον εκείνη ενός κόμικ χαρακτήρα, καθώς αστειεύεται και φοράει γυαλιά.

Κατά γενική αναλογία, έχουμε μια ίση πάλη καλού και κακού, η οποία αποδίδεται χρωματικά, σχεδιαστικά και υφολογικά.

Θεματική #3 - Το μαγικό στοιχείο

Το μαγικό στοιχείο είναι διάχυτο στο παραμύθι, και για άλλη μια φορά η λειτουργία του είναι επιτελεστική και βασική για την προώθηση του μύθου. Άλλωστε, η οδύσσεια της Ελίζας ξεκινά από μάγια και λήγει με μάγια.

Στην πορεία, συναντά μια μαγική γιαγιά στο δάσος [SWS3.1], με τον ίδιο τρόπο που ο Ιβάν στο *Frog Princess* συναντά το γεράκο στο δάσος. Με παρόμοιο τρόπο, η Ελίζα συναντά τη γιαγιάκα η οποία εμφανίζεται από το πουθενά και κρατά την κοπέλα που κλαίει στην αγκαλιά της. Κοντά της, η Ελίζα μεγαλώνει ώσπου να ανταμώσει ξανά με τα αδέρφια της.

Η μαγική λίμνη [SWS3.3] στην οποία πέφτει η Ελίζα είναι μια κλασική οπτικοποίηση της μαγείας της φύσης, όπως είδαμε και σε όλες τις προηγούμενες περιπτώσεις. Ένα ακόμη μαγικό στοιχείο είναι το κοράκι [SWS3.2], το οποίο είναι μια κλασική φιγούρα στα παραμύθια: άλλοτε συνδέεται με το κακό (όπως π.χ. στην *Πριγκίπισσα Βάτραχο* ο Κοσέι μεταμορφώνεται σε κοράκι, όπως το κοράκι-σύμβουλος της Μαγκούφισσας και το κοράκι στο μυστικό εργαστήριο της μάγισσας στη *Χιονάτη*), και άλλοτε συμβολίζει τη σοφία –όπως στους *Αγριόκυκνους*.

Σαφώς, ένα ομιλούν ζώο είναι εξ ορισμού μαγικό στοιχείο· εδώ, το κοράκι εμφανίζεται και ως ο σοφός που γνωρίζει τη λύση στα μαγικά. Αξίζει να σημειωθεί πως η προσθήκη

των γυαλιών επισημαίνει το gag στοιχείο αλλά και απομακρύνει το κοράκι από αρνητικές συμπαροδηλώσεις, με τον ίδιο τρόπο που η Μπάμπα Γιαγκά στην *Πριγκίπισσα Βάτραχο* παρουσιάζεται ως καλή και όχι ως κακή μάγισσα.

Μαγικό στοιχείο είναι και οι τσουκνίδες, οι οποίες παρουσιάζονται να κινούνται με δική τους θέληση, ενώ συχνά επιτίθενται στην Ελίζα· αυτό το στοιχείο δηλώνει πως είναι μαγικές –και άρα λύνουν τα μάγια–, αλλά εντείνει και τον πόνο της δοκιμασίας της πρωταγωνίστριας.

Θεματική #4 - Backgrounds - εικαστική γλώσσα - εικόνα

Όπως παρατέθηκε στην εισαγωγή με το σχόλιο του Ρίκονν, πρόκειται για μια ταινία κινουμένων σχεδίων που έχει το κλασικό, πλέον, ρωσικό μοτίβο της εποχής, με τις φιγούρες να θυμίζουν νατουραλισμό Disney και τα backgrounds να αποδίδονται με άλλο ύφος, και πληθώρα εικαστικών λεπτομερειών.

Η σκηνή στην οποία οι κύκνοι μεταφέρουν την Ελίζα στην εναέρια σχεδία, είναι μια από τις σκηνές που είναι αποκλειστικά καλλιτεχνική [SWS4.5]: βλέπουμε εκεί ξεκάθαρες επιρροές από την ιαπωνική τέχνη, με τα σύννεφα να αποδίδονται με χρωματικούς όγκους, έναν ξεκάθαρα ιαπωνικό ήλιο. Οι μορφές θυμίζουν περισσότερο σκιές, χάνοντας προς στιγμήν τη νατουραλιστική τους φόρμα. Ακόμα, στην αρχή της ταινίας, κατά τη διάρκεια μιας σκηνής όπου η θάλασσα γλείφει με τα κύματα το βράχο πάνω στον οποίο στέκεται το κάστρο [SWS4.1], με τα κύματα να αποδίδονται απόλυτα αφαιρετικά – μονάχα με λευκό πάνω στο μαύρο και κόκκινο, θυμίζοντας στη σχεδίαση το μεγάλο κύμα του Hokusai,⁴⁰ [SWS4.6]–, έχουμε ξεκάθαρα ιαπωνική επιρροή (και επίσης στις εικόνες [SWS4.3] και [SWS4.4]).

Σε άλλα μέρη του animation, βλέπουμε το χώρο να εμπλουτίζεται με art deco στοιχεία (δέντρα) [SWS4.8], με αναφορές στην πλούσια μεσαιωνική ζωγραφική (πιθανή επιρροή από τον Bilibin και τις εικονογραφήσεις του), αλλά και στις βυζαντινές εικόνες [SWS4.7]. Ο χώρος κατά κύριο λόγο δεν έχει προοπτική και όλα είναι επίπεδα, ενώ υπάρχουν σκηνές που ο χώρος απουσιάζει εντελώς, όπως η σκηνή όπου η μικρή Ελίζα χορεύει σε ένα λευκό κενό –σκηνή που ενέχει το ονειρικό στοιχείο που συναντάμε σε υπερρεαλιστικά έργα.

Επίσης, θα λέγαμε πως όσον αφορά το σχέδιο, υπάρχει έντονο το προσωπικό στυλ, η εικαστική γλώσσα του καλλιτέχνη –ειδικά στο σχεδιασμό των φυσικών στοιχείων, όπως οι πέτρες, οι βράχοι, η λίμνη. Τα παραπάνω είναι σχεδιασμένα με αφαιρετικό μεν τρόπο, αλλά και με έντονα χρώματα και γραμμές· υπάρχει ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο στο σχέδιο που κάνει το εν λόγω animation να ξεχωρίζει.

Σε γενικές γραμμές, οι μορφές είναι πιο αφηρημένες σε σχέση με το *Frog Princess* και μαζί με την απουσία, σε μεγάλο βαθμό, της προοπτικής, δεν έχουμε πλέον μια πιστή

⁴⁰ 神奈川沖浪裏, Kanagawa-oki Nami Ura, (*Το Μεγάλο Κύμα Έξω από την Καναγκάουα*): ξυλογραφία του Katsushika Hokusai, περ. 1829-1833. Μέρος της σειράς *Τριάντα Έξι Όψεις του Όρους Fuji*.

ντισυνεικλή απόδοση των προσώπων. Εξάλλου, είμαστε μεταγενέστερα χρονικά, μετά την περίοδο της Χαλάρωσης: πλέον οι καλλιτέχνες μπορούν να πειραματιστούν περαιτέρω, κι έτσι προκύπτει ένα πολύ ενδιαφέρον εικαστικό αποτέλεσμα. Εφόσον χρονολογικά το *Wild Swans* έπεται του *Sleeping Beauty*, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως οι Ρώσοι εμπνεύστηκαν από τη διαχείριση του background στο έργο του Disney· ωστόσο, τα backgrounds στις ταινίες του Disney με τις περισσότερες εικαστικές λεπτομέρειες λειτουργούν συχνότερα ως ενίσχυση του παραμυθένιου σκηνικού, παρά ως καμβάς για δημιουργικότητα και εικαστικά στοιχεία όπως στο *Wild Swans*.

Συμπερασματικά...

Κλείνοντας την ανάλυση για τους *Αγριόκυκνους*, μπορούμε να πούμε πως είναι ένα εξαιρετικό δείγμα του τρόπου με τον οποίο διαφοροποιείται η ρωσική από την αμερικανική σχολή –σχολές που συνυπάρχουν χρονικά, με τη ρωσική όπως είδαμε να αφορμάται από την αμερικανική, να αντιγράφει αλλά και εν τέλει να διαφοροποιείται από εκείνη.

Τόσο οι *Αγριόκυκνοι* όσο και η *Πριγκίπισσα Βάτραχος* είναι ενδεικτικά της μετάβασης από το κλασικό ρεαλιστικό animation σε μια πιο δημιουργική προσέγγιση ως προς το σχέδιο, και κυρίως ως προς τα backgrounds. Είδαμε πώς οι Ρώσοι δημιουργοί διαχειρίζονται τα κλασικά παραμύθια και με ποιους τρόπους παρουσιάζονται οι πρωταγωνιστές, κυρίως διατηρώντας τις κλασικούς ρόλους, ακολουθώντας πιστά το παραμύθι. Είδαμε τη σχέση του καλού και του κακού, πώς εμφανίζεται το μαγικό στοιχείο και τον τρόπο λειτουργίας του. Αναλύσαμε αρκετά τα εικαστικά στοιχεία και παρατηρήσαμε πως οι δημιουργοί επηρεάζονται από άλλα καλλιτεχνικά ρεύματα όπως η Art Deco και η ιαπωνική ζωγραφική.

Κυρίως, είδαμε τον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσεται η διαφοροποίηση από τη νόρμα – χωρίς απαραίτητα να ξεφεύγει από αυτήν. Αν ο Disney έθεσε τα θεμέλια για αυτό που ονομάζουμε ταινίες κινουμένων σχεδίων, την οπτικοποίηση δηλαδή του κλασικού παραμυθιού, οι Ρώσοι δημιουργοί, δια μέσου της δικής τους εικαστικής γλώσσας, ανέδειξαν δικά τους πολιτισμικά στοιχεία –και όχι μόνο (βλ. επιρροή από την ιαπωνική τέχνη). Έδωσαν άλλη σχεδιαστική απόδοση σε κλασικά μοτίβα του δυτικού animation – μοτίβα που έχτισε ο Disney εντάσσοντας έντονα το λαογραφικό στοιχείο.

Δεν θα επεκταθούμε σε περαιτέρω ανάλυση σε αυτό το σημείο, καθώς αργότερα θα προβούμε σε μια συνολική συγκριτική ανάλυση μεταξύ του Disney, των ταινιών Soyuzmultfilm που αναφέραμε σε αυτήν την ενότητα, αλλά και όσων θα θίξουμε παρακάτω.

Συγκεκριμένα, στο επόμενο κεφάλαιο θα ασχοληθούμε με το τρίτο και τελευταίο κομμάτι του τριπτύχου της ανάλυσής μας, μέσω του έργου του Ιάπωνα κινηματογραφιστή Hayao Miyazaki. Έπειτα θα μπορέσουμε να συγκρίνουμε όλα τα δεδομένα και να καταλήξουμε στα τελικά συμπεράσματα της έρευνας.

Οπτικοποίηση Ανάλυσης σε Πίνακα

Soyuzmultfilm		
Ταινίες	The Frog Princess (1954)	The Wild Swans (1962)
Θεματικές		
Γυναίκα πρωταγωνίστρια	αρκετά ενεργητική / σώζεται όμως από πρίγκιπα	πολύ ενεργητική / αυτόνομη - εκείνη σώζει τα αδέρφια της
Συμμετοχή στο μύθο	50% του μύθου σε σχέση με τον συμπρωταγωνιστή	σε μεγαλύτερη αναλογία από τα υπόλοιπα πρόσωπα
Πραγματικοί πρωταγωνιστές	Βασίλισσα / Ιβάν / Κοσέι	Ελίζα / Κύκνοι - Αδέρφια / κοράκι
Σχέση καλού / κακού	πολική	πολική
Φύση του Κακού	επιβολή / σκοτεινός αθάνατος άρχοντας / πλούτος- χρήμα (πολιτικό)	ζήλια / μάγισσα & έχθρα / Εκκλησία
Φύση του Καλού	Σωτηρία / βοήθεια	Ενάντια στην καταστροφή της μαύρης μαγείας και της μισαλλοδοξίας
Προσωποποίηση Κακού σε Άτομο	Κοσέι (συμβολίζει τον πλούτο)	Μάγισσα / Επίσκοπος και Μοναχός
Προσωποποίηση Καλού σε Άτομο	Βασίλισσα / Ιβάν / Γέρος / Ζώα / Μπάμπα Γιαγκά - Ομάδα	Ελίζα / Κύκνοι / Γιαγιούλα / Κοράκι - Ομάδα
Πολεμιστές του Κακού	Ιβάν	Η ηρωίδα με τη "λευκή μαγεία"
Το μαγικό στοιχείο	διάχυτο	διάχυτο
Τρόποι έκφρασης	μαγεία Βασίλισσα / Κοσέι / Μπάμπα Γιαγκά / Ζώα / Μαγικό Βελόνι	Μεταμόρφωση / Κοράκι / τσουκνίδες / καλή Γιαγιά
Λειτουργία στο μύθο	επιτελεστική - ο μύθος βασίζεται στη μαγεία	επιτελεστική - ο μύθος βασίζεται στη μαγεία
Backgrounds - εικόνα		
Ζωγραφικά Ρεύματα backgrounds	art deco - ρωσική τέχνη - εικαστική απόδοση - ιαπωνική ζωγραφική (Bilibin)	art deco - ρωσική τέχνη - εικαστική απόδοση - ιαπωνική ζωγραφική
Κινούμενες φιγούρες	αποδίδονται ρεαλιστικά - αν και χωρίς προοπτική	αποδίδονται ρεαλιστικά - αν και χωρίς προοπτική
Επιρροές	ρεαλισμός Disney - ρωσική τέχνη - art deco - ιαπωνική ζωγραφική (Bilibin)	ρεαλισμός Disney - ρωσική τέχνη - art deco - ιαπωνική ζωγραφική



Ιαπωνικά Animation | Hayao Miyazaki

Φεύγοντας από τη Δύση μεταφερόμαστε στην Ανατολή, και συγκεκριμένα στην Ιαπωνία. Επιλέξαμε το animation της Ιαπωνίας αφενός επειδή η χώρα έχει μεγάλη παράδοση στην παραγωγή του είδους, και αφετέρου λόγω του Hayao Miyazaki, του μεγαλύτερου Ιάπωνα καλλιτέχνη του animation –και ενός από τους μεγαλύτερους σύγχρονους δημιουργούς κινουμένων σχεδίων παγκοσμίως, καθώς θεωρείται συνεχιστής του Disney.

Κάνοντας μια εισαγωγή στο ιαπωνικό animation, πρέπει να αναφερθούμε στο ιαπωνικό κόμικ που ονομάζεται manga, και έχει τις απαρχές του στα χαρακτηριστικά *ukiyo e*, ενώ συνδέθηκε με το έργο του Katsushika Hokusai. Όπως αναφέρει ο Βασιλειάδης στο κεφάλαιο για το ιαπωνικό animation, ο Hokusai άφησε:

«εκπληκτικά σε όγκο και ποικιλία “μάνγκα”, σχέδια που περιλαμβάνονται σε 13 τόμους (1814-1838) συν δύο μεταθανάτιους, που αποτελούν πολύτιμη εγκυκλοπαίδεια εικόνων. Ζωντανή πινακοθήκη από ανθρώπους όλων των τάξεων, με τις χαρακτηριστικές εκφράσεις του προσώπου τους, τα συναισθήματα τους, τις χειρονομίες τους, έτσι όπως εντάσσονται στο περίγυρο της εποχής ο οποίος απεικονίζεται με λεπτομέρεια».⁴¹

Τα manga χαρακτηριστικά δεν έχουν υπερ-ήρωες⁴² αλλά οι ήρωες έχουν κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που είναι ξεχωριστά. Ο Βασιλειάδης αναφέρει στο ίδιο κεφάλαιο πως «τα μάνγκα και οι ταινίες που εμπνέονται από αυτά δεν έχουν καμία σχέση με την αμερικανική ντισνεϊκή αντίληψη του απλού διαχωρισμού καλών και κακών, έχουν σύνθετη αφηγηματική δομή και είναι κάπου δυσνόητα στην παρακολούθησή τους».⁴³

⁴¹ Γιάννης Βασιλειάδης, Animation: Ιστορία και Αισθητική του Κινουμένου Σχεδίου 2006 (σ. 245)

⁴² ό.π., σελ. 245

⁴³ ό.π., σελ. 246

Το *anime* (δηλ. animation) στην Ιαπωνία είναι μια εξαιρετικά δημοφιλής και μαζική κουλτούρα. Η Sheuo Hui Gan,⁴⁴ εξηγεί:

«Δεν θεωρούνται όλα τα κινούμενα σχέδια που παράγονται στην Ιαπωνία ως anime. Ως πολιτιστική μορφή αντιμετωπίζονται σοβαρά, μόνο ταινίες με θέματα και τρόπους φτάνουν πέρα από τα αυθαίρετα αισθητικά όρια για να χτυπήσουν σημαντικές καλλιτεχνικές και ψυχολογικές χορδές».

Ο Dani Cavallaro στο βιβλίο *Magic as Metaphor in Anime: A Critical Study* (2009) γράφει:

«Από το ξεκίνημά του ως μορφή τέχνης, το anime ασχολήθηκε με θέματα, σύμβολα και αφηγηματικές στρατηγικές που αντλήθηκαν από τη σφαίρα της μαγείας. Τα τελευταία χρόνια, το μέσο μετατράπηκε όλο και περισσότερο στη μαγεία, ειδικά ως μεταφορά για ένα ευρύ φάσμα πολιτιστικών, φιλοσοφικών και ψυχολογικών ανησυχιών.⁴⁵»

Όπως θα δούμε παρακάτω αναλύοντας τις ταινίες που επιλέξαμε για τη μελέτη, ο Miyazaki θεωρείται πρωτοπόρος του είδους, ακριβώς επειδή πληροί τα κριτήρια που διαχωρίζουν ένα είδος anime ως ανώτατο πολιτιστικό προϊόν, δεδομένου πως δεν θεωρούνται όλα τα είδη της ίδιας ποιότητας. Η αναγνώρισή του έχει πλέον παγκόσμια κλίμακα, και μάλιστα από την ίδια τη βιομηχανία Disney.

Ο John Lasseter, πρόεδρος και διευθύνων σύμβουλος των στούντιο animation Walt Disney και Pixar συγκεκριμένα σχολιάζει:

«Στην ιστορία του animation, υπάρχουν δύο φιγούρες των οποίων η συμβολή στην τέχνη μας τους τοποθετεί πάνω από όλους μας. Η πρώτη είναι ο Walt Disney, και ο δεύτερος είναι ο Hayao Miyazaki. Κάθε φορά που παρακολουθώ μια ταινία Miyazaki, μαθαίνω κάτι νέο για το εύρος της δημιουργίας ταινιών. Ο Miyazaki-san είναι ο πιο πρωτότυπος σκηνοθέτης που έχει εργαστεί ποτέ στο μέσο μας. Ένας καλλιτέχνης με απίστευτη ευαισθησία και όραμα. Οι ταινίες του είναι φτιαγμένες με καρδιά και δεξιότητα».⁴⁶

Πριν περάσουμε στην ανάλυση, ας παραθέσουμε μερικά ιστορικά στοιχεία για το μεγάλο σύγχρονο δημιουργό animation.

Ο Hayao Miyazaki, ξεκίνησε ως καλλιτέχνης manga, και πέρασε στο animation με τη μεταφορά της σειράς manga *Nausicaä of the Valley of the Wind*, το 1984. Η επιτυχία της ταινίας οδήγησε στην ίδρυση του Studio Ghibli το 1985 με τον φίλο και συνεργάτη του, Isao Takahata.

Το στούντιο δημιουργήθηκε για να παράγει υψηλής ποιότητας ταινίες μεγάλου μήκους, και όχι τηλεοπτικές σειρές ή OVA (*Original Video Animation*), στις οποίες τα περισσότερα ιαπωνικά anime στούντιο βασίζονται για την οικονομική τους επιβίωση. Αυτό που διαφοροποιεί τον Miyazaki από άλλους καλλιτέχνες του anime στην Ιαπωνία

⁴⁴ *To Be or Not Be Be: The Controversy in Japan about Anime*. Δημ. 14 Φεβρουαρίου 2010 στο journal.animationstudies.org

⁴⁵ Cavallaro, Dani: *Magic as Metaphor in Anime: A Critical Study*. Τζέφερσον, εκδ. McFarland & Company 2009, σελ. 117

⁴⁶ Στην παρουσίαση του βραβείου τιμητικής απονομής για τον Hayao Miyazaki, 8 Νοεμβρίου 2014.

είναι, μεταξύ άλλων, η επιλογή του να μη χρησιμοποιεί ψηφιακά μέσα για την σχεδίαση των ταινιών του.

Σήμερα είναι ένας από τους ελάχιστους καλλιτέχνες του είδους που εξακολουθούν να σχεδιάζουν από το μηδέν τις σκηνές στις ταινίες τους· το αποτέλεσμα είναι ένα πιο παραδοσιακό κινούμενο σχέδιο που κάνει πολλούς να τον αποκαλούν λανθασμένα τον «Ιάπωνα Disney». Η «ομοιότητα» με τον Disney έχει περισσότερο να κάνει με την αξία του Miyazaki ως δημιουργού, η οποία θεωρείται ανάλογη με το έργο της χρυσής εποχής Disney. Ωστόσο, οι ηθικές αξίες και τα μηνύματα που ο Miyazaki περνά μέσα από το έργο του είναι πολύ πιο σύνθετα και αφορούν ηθικά ζητήματα της σύγχρονης εποχής.

Μια ειδοποιός διαφορά μεταξύ του Miyazaki και του Disney προκύπτει από την τρομερή απόσταση μεταξύ αμερικανικής και ιαπωνικής κουλτούρας. Ο Disney, ως μέγας εκφραστής του αμερικανικού ονείρου και του Hollywood, έφτιαξε animation πληθωρικά και πλούσια, που όμως έχουν στοιχεία ταινιών Hollywood και musical –η μουσική είναι αναπόσπαστο μέρος των ταινιών του ως σήμερα. Ο Miyazaki, όπως θα δούμε και από την ανάλυση του έργου του, επηρεασμένος από τον μινιμαλισμό των Ιαπώνων –όπως αυτός προκύπτει από το Βουδισμό Ζεν, αλλά και από το shinto, την παραδοσιακή θρησκεία των Ιαπώνων–, περνά αντίστοιχα χαρακτηριστικά στο έργο του.

Για βαθύτερη κατανόηση του έργου του Miyazaki, έπρεπε πρώτα να αποκτηθούν γνώσεις για την ιαπωνική ζωγραφική και τις επιρροές του Βουδισμού και του shinto στην ιαπωνική κουλτούρα. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, προσεγγίστηκε η κυρία Ντίνα Αναστασιάδου, καλλιτέχνης, και με πτυχίο Master στην Ιαπωνική Τέχνη, η οποία δέχτηκε να συμμετάσχει στην έρευνα ως συνεντευξιαζόμενη.

Για να ξεκινήσουμε λοιπόν την ανάλυση μας στο Miyazaki, παραθέτω ένα μικρό απόσπασμα της κυρίας Αναστασιάδου, το οποίο αξίζει να έχουμε υπ’ όψιν:

«Πιστεύω ότι κάθε Ιάπωνας σκηνοθέτης και κάθε Ιάπωνας που ασχολείται με τέχνη η οποία έχει μέσα της την πνευματικότητα –είτε είναι συγγραφέας, είτε είναι εικαστικός, είτε είναι μουσικός, είτε στην περίπτωση του Miyazaki–, μέσα στο μυαλό του, στη σκέψη του, κουβαλάει την ιαπωνική κουλτούρα. Κουβαλάει το shinto που είναι η εθνική θρησκεία. Ας μην ξεχνάμε ότι όταν ήρθαν σ’ επαφή με το δυτικό πολιτισμό, κάποιοι Ιάπωνες κάποια στιγμή σκέφτηκαν ακόμη ν’ αμφισβητήσουν ή ν’ απαρνηθούν το βουδισμό χάριν του shinto. Γιατί το shinto πέρα από τη λατρεία της φύσης, έχει και μία λογική. [...] Μιλάμε περισσότερο για μια φιλοσοφία, παρά για μια θρησκεία, που σαν σκοπό έχει την αυτογνωσία και τη βελτίωση τη δική μας ως άτομα. Οπότε, κάθε πνευματικός άνθρωπος στην Ιαπωνία, όσο κι αν είναι επηρεασμένος από τη δυτική τέχνη και φιλοσοφία, θεωρώ ότι αυτές τις αξίες –του shinto εννοώ– τις κρατάει βαθιά μέσα στη σκέψη του».

(Φεβρουάριος 2020)



“Look, everyone! This is what hatred looks like! This is what it does when it catches hold of you! It's eating me alive, and very soon now it will kill me! Fear and anger only make it grow faster!” –Ashitaka

Princess Mononoke (1997)

もののけ姫 (Mononoke Hime)

Η πλοκή της *Πριγκίπισσας Μονονόκε* τοποθετείται στη μεσαιωνική Ιαπωνία, και συγκεκριμένα στην ύστερη περίοδο Muromachi (1336 – 1573). Στην ταινία είναι έντονο το στοιχείο του παραμυθιού, αφού θρίβει φανταστικών στοιχείων. Παρόλο που θυμίζει παραδοσιακό παραμύθι, δεν είναι· πρόκειται για πρωτότυπη ιστορία του Miyazaki –αν και, όπως θα δούμε, έχει πολλά στοιχεία από την ιαπωνική λαογραφία. Η ταινία κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 12 Ιουλίου του 1997, και στις Ηνωμένες Πολιτείες στις 29 Οκτωβρίου του 1999. Ήταν ένα τρομερά επιτυχημένο blockbuster: έγινε η ταινία με τα υψηλότερα κέρδη στην Ιαπωνία του 1997, και κατείχε επίσης το ρεκόρ της Ιαπωνίας για το box office εγχώριων ταινιών μέχρι την προβολή του *Spirited Away* το 2001, την επόμενη ταινία του Miyazaki στην ανάλυση μας.

Θεματική #1 - Η γυναίκα πρωταγωνίστρια

Είναι σύνηθες στις ταινίες του Miyazaki να έχουμε ισχυρές γυναίκες πρωταγωνίστριες, αν και στην *Πριγκίπισσα Μονονόκε* έχουμε άνδρα πρωταγωνιστή, καθώς η ιστορία ξεκινά με τον Ασιτάκα και αφορά τη σωτηρία του από μια κατάρρα. Παρ' όλ' αυτά, ο τίτλος της ταινίας είναι αφιερωμένος στη Μονονόκε [MPM1.1], κάτι που θεωρούμε πως την ανάγει συμβολικά σε επίσης πρωταγωνίστρια. Σε κάθε περίπτωση, έχουμε μια

παρουσία που δεν είναι θηλυκή με όρους Hollywood· πρόκειται κατ' ουσίαν για μια έφηβη⁴⁷ που παρουσιάζεται με ανδρόγυνα χαρακτηριστικά.

Η Μονονόκε φέρει tribal σχήματα στο πρόσωπό της και είναι ντυμένη σαν άγρια του δάσους, με ένα δέρμα λύκου στην πλάτη της, και δόντια λύκου σαν κόσμημα στο στέρνο της. Στις πρώτες σκηνές, εμφανίζεται με μια μάσκα που θυμίζει παραδοσιακές ενδυμασίες shinto, σε κόκκινο χρώμα, ενώ τα ρούχα της είναι σε ουδέτερους τόνους του άσπρου και του indigo μπλε. Συχνά παρουσιάζεται να κρατάει στιλέτο, μιας και είναι πολεμίστρια. Δε χαμογελά, δεν τραγουδά, δεν φέρεται ερωτικά ή με σαγήνη, κρατά το πρότυπο της πολεμίστριας ακόμα και στις πιο ευαίσθητες στιγμές της. Βλέπουμε για πρώτη φορά το πρόσωπό της στη σκηνή όπου καθαρίζει την πληγή της λύκαινας-θεάς-μάνας της από τη σφαίρα της Αρχόντισσας Εμπόσι –για την οποία θα μιλήσουμε παρακάτω–, και γυρνά να κοιτάξει τον Ασιτάκα φτύνοντας το αίμα.

Το όνομα Μονονόκε (物の怪 ή ものけ) σημαίνει πνεύμα ή τέρας, και χρησιμοποιείται για να περιγράψει υπερφυσικά όντα που λαμβάνουν άλλες μορφές. Βλέπουμε εδώ πως το προσωνόμιο της πριγκίπισσας μακρινή σχέση έχει με όλες τις άλλες πριγκιποπούλες που αναλύσαμε προηγουμένως. Η Σαν (το πραγματικό της όνομα) είναι μια πολεμίστρια· αν και σώζεται από τον Ασιτάκα, σώζεται μονάχα γιατί λαβώθηκε στη μάχη με την Εμπόσι. Δεν είναι σε καμία περίπτωση παθητικός χαρακτήρας, αλλά αντιθέτως, χαρακτηρίζεται από δυναμισμό πρωτοφανή για γυναικείο χαρακτήρα. Αν και τρέφει ρομαντικά αισθήματα για τον Ασιτάκα, δεν καθοδηγείται από αυτά και δεν έχει σκοπό να τον κατακτήσει.

Από την άλλη, ο Ασιτάκα [MPM1.2] παρουσιάζεται με παραδοσιακή φορεσιά της φυλής του. Είναι επίσης σοβαρός και ρωμαλέος, αλλά χωρίς να έχει το παρουσιαστικό του γοητευτικού πρίγκιπα που συναντάμε στο δυτικό παραμύθι. Είναι ένας ώριμος έφηβος, και έχει αποστολή να δει με μάτια ασυννέφιαστα, να δράσει υπέρ του δικαίου και της ισορροπίας. Δεν είναι ρομαντικός και δεν προσπαθεί να κατακτήσει τη Σαν, μόνο της γνωστοποιεί πως θα την ακολουθήσει και πως θέλει να την προστατεύσει. Αυτή η στάση σεβασμού υπάρχει και απέναντι στις άλλες γυναικείες παρουσίες της ταινίας· ο Ασιτάκα φαίνεται ταπεινός και συγκρατημένος απέναντι στις γυναίκες του χωριού και στην Αρχόντισσα Εμπόσι. Είναι έξυπνος, κάτι που φαίνεται από το πώς αποφεύγει να μοιραστεί πληροφορίες με το μοναχό-απατεώνα –μα πάνω απ όλα είναι αγνός, και γι αυτό παρουσιάζεται σε εκείνον ο θεός Ελάφι.

Και οι δύο πρωταγωνιστές είναι ήρωες, καθώς μαζί προτίθενται να θυσιαστούν στο καταστροφικό μένος του θεού Ελαφιού, όταν εκείνος χάνει το κεφάλι του. Πράγματι η κατάρα «σκοτώνει» και τους δύο, μέχρι ο θεός να τους επαναφέρει στη ζωή ακριβώς λόγω της θυσίας τους. Πρόκειται για δύο ισάξιους πρωταγωνιστές· η δράση βασίζεται πάνω τους σε απόλυτη ισότητα, καθώς η παρουσία του καθενός είναι καθοριστική για τον προσωπικό μύθο του άλλου. Έχουν όλα τα χαρακτηριστικά του ήρωα, πέρα από την

⁴⁷ Στο έργο του Miyazaki έχουμε νεαρά άτομα, από μικρά κορίτσια ως έφηβες στο μεταίχμιο της ενηλικίωσής τους. Τα κορίτσια σε αυτό το μεταίχμιο ονομάζονται στα ιαπωνικά *shojo*. Επίσης, οι ηρωίδες του Miyazaki γενικά, δεν παρουσιάζονται ως πανέμορφες θηλυκές υπάρξεις αλλά σαφώς πιο ανθρώπινες· συνηθισμένα κορίτσια που αποκτούν πρωταγωνιστικό ρόλο εξαιτίας του χαρακτήρα τους κι όχι της ομορφιάς τους.

αυτοθυσία, καθώς είναι και οι δύο πολεμιστές ηθικοί, ακόμα κι αν η Σαν βρίσκεται στο ένα στρατόπεδο ενώ ο Ασιτάκα είναι στη μέση, υπέρ της δικαιοσύνης.

Η Σαν εκπροσωπεί την δύναμη της Φύσης, και τη Μαγεία του Δάσους, που μάχεται ενάντια στην εκβιομηχάνιση, την εκμετάλλευση και την καταστροφή της φύσης. Ο Ασιτάκα εκπροσωπεί τη δύναμη του καλού που θα φέρει την ισορροπία και την ειρήνη μεταξύ των δυνάμεων. Πιστός στην αποστολή του, θα λύσει την κατάρα του μίσους μεταξύ των δύο εχθρών, φύσης και βιομηχανικού ανθρώπου, και θα καταφέρει να δει με καθαρά μάτια.

Χαρούμενο τέλος στη σχέση των δύο πρωταγωνιστών δεν υπάρχει –πρόκειται για κλασικό μοτίβο στις ταινίες του Miyazaki. Ο καθένας τους κατακτά το στόχο του, ολοκληρώνει την προσωπική του αποστολή (ο Ασιτάκα λύνει την κατάρα, η Σαν βρίσκει την ισορροπία στο δάσος με ασφάλεια), και έτσι οι ήρωες αποχωρίζονται και ο μύθος λύεται.

Θεματική #2 - Σχέση καλού / κακού

Στις προηγούμενες αναλύσεις μας ως προς την σχέση καλού και κακού, παρατηρήσαμε πως τόσο ο Disney όσο και οι Ρώσοι καλλιτέχνες αντιμετωπίζουν με πολικό τρόπο τη σχέση καλού και κακού. Στο Miyazaki αυτό δε συμβαίνει, σε καμία από τις ταινίες του. Η Αρχόντισσα Εμπόσι [MPM2.1] είναι η τυπική αντίπαλος στην ιστορία, και εκπροσωπεί όχι τη δύναμη του κακού αλλά το αντίπαλο συμφέρον. Αναγκαστικά, η Εμπόσι είναι επιθετική: είναι πολεμίστρια, όπως και η Σαν –και μάλιστα εκείνη δε μάχεται με σιλήτο όπως η πρώτη, αλλά με πυρομαχικά. Είναι αυστηρή και σκληρή με τους άνδρες της και υπερασπίζεται τις γυναίκες της.

Παρουσιάζεται ντυμένη παραδοσιακά με κιμονό, ιδιαίτερα θηλυκή και όμορφη. Είναι μακιγιαρισμένη και εντυπωσιακή, και αν και έχει ένα φροντισμένο παρουσιαστικό, ταυτόχρονα μπορεί και χειρίζεται τα όπλα της με μεγαλύτερη άνεση απ' όλους. Στην πρώτη εμφάνισή της, στη σκηνή της ενέδρας, μας παρουσιάζεται μια Εμπόσι που μάχεται ενάντια στο δάσος· αργότερα όμως, στη συνάντησή της με τον Ασιτάκα στο χωριό, ο Miyazaki μας παρουσιάζει το φιλόνητο πρόσωπο της. Είναι αμείλικτη, αλλά δίνει πάτημα στις γυναίκες να είναι ανεξάρτητες και δυναμικές, κι εκείνες την αγαπούν και τη σέβονται. Περιθάλλει τους πληγέντες από κατάρρες των θεών-ζώων (κι όχι λεπρούς όπως στην αμερικανική μετάφραση), εκείνους δηλαδή που προσβλήθηκαν από το μένος των θεών, όπως ο Ασιτάκα –μένος που προκλήθηκε από τις ενέργειες των ανθρώπων.

Μέσα από την παρουσίαση του άλλου της προσώπου, ο θεατής κατανοεί τα κίνητρά της, και δεν τη στοχεύει ως την κακιά της υπόθεσης. Η Εμπόσι είναι απλά η αντίπαλη δύναμη, συμβολίζει τον άνθρωπο που εκμεταλλεύεται τη φύση και την εξοντώνει με σκοπό το κέρδος. Οι υποστηρικτές της –και πολύ περισσότερο οι υποστηρικτές της απληστίας του ανθρώπου τελικά–, όπως ο απατεώνας μοναχός [MPM2.2], και οι λαθροκυνηγοί που θέλουν το κεφάλι του θεού Ελαφιού, επίσης δεν παρουσιάζονται

δαιμονικοί. Είναι μονάχα κερδοσκόποι, και χαρακτηρίζονται από ελαφρώς γελοία χαρακτηριστικά που τους καθιστούν λιγότερο «σοβαρούς» και μάλλον μικρόνοες.

Σε καμία περίπτωση δεν αντλούμε την αίσθηση ενός ανεξήγητα δαιμονικού κακού, όπως το ορίσαμε στην ανάλυση των δυτικών animation, με μεγαλύτερο μανιέριστα στην πολικότητα καλού-κακού τον Disney. Η αιτία για αυτή τη διαχείριση του καλού και του κακού από το Miyazaki εντοπίζεται στη βαθιά επιρροή του shinto στην ιαπωνική παράδοση.

Η Αναστασιάδου τονίζει:

«Η έννοια του καλού και του κακού ορίζεται πολύ περισσότερο και γίνεται αντιληπτή μέσα από τη χριστιανική θρησκεία, αλλά όχι σε γηγενείς θρησκείες όπως η ελληνική ή η ιαπωνική –το shinto εννοώ. Στο shinto δεν αναφέρεται πουθενά το κακό, έχουμε μία συγχώνευση όλων αυτών των πληροφοριών μιας φιλοσοφίας που το μόνο που αναφέρει είναι πώς μπορούμε να βελτιωθούμε εμείς και να βελτιώσουμε και τον κόσμο που μας περιβάλλει, να τον σεβαστούμε».

Υπό το πρίσμα αυτό αντιλαμβανόμαστε πως ο Miyazaki δεν αντιμετωπίζει τη σχέση καλού και κακού σαν ένα δίπολο. Τόσο εξαιτίας του shinto, που δεν είναι μια θρησκεία καλού-κακού, αλλά και επειδή ο ίδιος είναι πασιφιστής.⁴⁸

Ωστόσο, κάτι που αξίζει να αναφερθεί είναι πως παρόλο που ο Miyazaki έχει αυτή τη θέαση του κόσμου, εκθέτει τη βία: το αίμα είναι εμφανές, τα όπλα πράγματι πληγώνουν και βλέπουμε ολόκληρα μέλη να τεμαχίζονται, και έντονες σκηνές μάχης στην ταινία (βλ. π. ε. [MPM2.3] και [MPM2.4]). Βλέπουμε περισσότερο μια απεικόνιση της βίας ως άλογης έκφρασης του μίσους που όμως ενυπάρχει στην ανθρώπινη φύση, δεν προκαλείται από μια δαιμονική πηγή που σπέρνει το κακό.

Θεματική #3 - Το μαγικό στοιχείο

Το μαγικό στοιχείο στη *Μονονόκε* είναι βασικό, αφού και μόνο το όνομα, όπως αναφέραμε και παραπάνω, μεταφράζεται ως *πνεύμα, τέρας, πλάσμα του παράξενου*. Η λειτουργία του μαγικού στοιχείου είναι απαραίτητη και επιτελεστική για την εξέλιξη του μύθου καθώς όλα ξεκινούν από ένα δαίμονα και λήγουν με τη διάσωση ενός θεού. Δεν υπάρχει κάποια μάγισσα ή νεράιδα, εκτός από τη σοφή γυναίκα του χωριού [π. ε. MPM3.1]. Η Σαν, αν και βρίσκεται εντός της φυλής των λύκων και υπό την προστασία μιας θεότητας, δεν έχει η ίδια μαγικές ικανότητες.

Όλη η μαγεία συγκεντρώνεται στη φύση. Έχουμε τους θεούς-ζώα, οι οποίοι είναι υπερμεγέθεις (τεράστιες εκδοχή των κανονικών ζώων) και μπορούν και μιλούν –χωρίς να κινείται το στόμα τους, δίνοντας την εντύπωση πως επικοινωνούν τηλεπαθητικά. Ακόμα, έχουμε τα εντυπωσιακά *κοντάμα* [MPM3.2], τους φύλακες των δέντρων, τα οποία επικοινωνούν επίσης με τον ήρωα και τον καθοδηγούν μέσα στο δάσος.

⁴⁸ Zhang, Sancong: *The Pacifism in Hayao Miyazaki's Animation Art*. Jingdezhen University - Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), τεύχος 199. International Conference on Sports, Arts, Education and Management Engineering (SAEME 2018). εκδ. Atlantis Press, 2018, σελ. 3-5

Ωστόσο, όλα αυτά τα μαγικά στοιχεία, υπερκαλύπτονται από την παρουσία του θεού Ελαφιού. Ο θεός Ελάφι, μία από τις πιο ενδιαφέρουσες δημιουργίες του Miyazaki, παρουσιάζεται ως μασκοφόρος (στοιχείο του shinto) και έχει μια έκφραση ανάλογη της έκφρασης που εμφανίζεται να έχει ο Βούδας [MPM3.4]: ένα μειδίαμα. Περπατά στο νερό, [MPM3.5] και όταν βαδίζει στη γη ξεπηδούν φυτά στα βήματά του, φυτά που πεθαίνουν όσο το βήμα του ολοκληρώνεται, καθώς είναι ο θεός της ζωής και του θανάτου, της φύσης [MPM3.6]. Όπως ακούγεται μέσα στην ταινία, εκείνος δίνει και αφαιρεί τη ζωή, με ισορροπία· ο Miyazaki το απέδωσε οπτικά την ιδιότητα του θεού να δίνει και να παίρνει τη ζωή με αυτόν τον απλό αλλά και ξεκάθαρο τρόπο. Στην ίδια κατηγορία των δυνάμεών του βρίσκεται αντίστοιχα και η μαγική λίμνη, η οποία θεράπευσε τον ετοιμοθάνατο Ασιτάκα. Ο θεός Ελάφι συγκεντρώνει στο πρόσωπό του τη Ζωή αλλά και το Θάνατο.

Ο θεός παρουσιάζεται με δύο μορφές: εκείνη του ελαφιού που μόλις περιγράψαμε, αλλά και με εκείνη του Νυχτερινού Περιπατητή [MPM3.3] μόλις ο ήλιος πέσει. Θα λέγαμε πως η παρουσία του Νυχτερινού Περιπατητή θυμίζει τον έναστρο ουρανό· είναι μια προσωποποίηση της νύχτας με ανθρώπινα χαρακτηριστικά, και με κίνηση που θυμίζει κάτι το υδάτινο.

Και οι δύο του μορφές είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσες οπτικά, και συμπυκνώνουν σε απόλυτο βαθμό το μαγικό στοιχείο της ταινίας. Αξίζει να αναφέρουμε πως αν και όλος ο μύθος μοιάζει να προέρχεται από λαϊκές ιαπωνικές παραδόσεις, αποτελεί σύλληψη του δημιουργού και κανένα από τα μαγικά στοιχεία δε βασίζονται σε κάποιο υπάρχον παραμύθι ή δοξασία.

Θεματική #4 - Backgrounds - εικαστική γλώσσα - εικόνα

Ο Miyazaki έχει πλέον ένα αναγνωρίσιμο στυλ ήδη από το *Nausicaä of the Valley of the Wind*· είναι όμως εμφανές πως η *Πριγκίπισσα Μονονόκε* έχει πιο σκοτεινή αισθητική από τις προηγούμενες –και από τις μεταγενέστερες παραγωγές του. Η παλέτα χρωμάτων είναι σε πιο σκοτεινούς τόνους, τα θέματα πιο ενήλικα και οι μάχες όπου εμφανίζεται το αίμα και η βία πιο συχνές απ’ ότι σε κάθε άλλη ταινία του.

Για την απόδοση της αρχής του Disney-ρεαλισμού στα backgrounds, ο Miyazaki δίνει έμφαση στην απόλυτη λεπτομέρεια. Είτε πρόκειται για σκηνικά σε δάση [MPM4.1], είτε στο χωριό των μεταλλείων, υπάρχει επιμονή στη λεπτομέρεια, και τα πάντα αποδίδονται στα πλαίσια του νατουραλισμού –μα με μια σύνθετη προσέγγιση. Ακριβώς αυτή η σύνθετη παρουσίαση των στοιχείων, με την έμφαση στη λεπτομέρεια, δίνει τη δυνατότητα στα στοιχεία του φανταστικού να εντάσσονται στο γύρω χώρο και να φαίνονται επίσης «ρεαλιστικά».

Εν ολίγοις, ο Miyazaki στην *Πριγκίπισσα Μονονόκε*, όπως και ο Disney στη *Χιονάτη*, δημιουργεί έναν εικαστικό χώρο που επιβεβαιώνει οπτικά στο θεατή πως βλέπει την «πραγματικότητα», ώστε να μπορεί εξίσου φυσικά να παρακολουθήσει τις σκηνές όπου κυριαρχεί η φαντασία. Στην σκηνή όπου κινείται ο νυχτερινός περιπατητής, ο Miyazaki ενώνει (blending) το σώμα του θεού με το νυχτερινό ουρανό, δημιουργώντας ακριβώς

αυτή τη φυσικότητα. Ωστόσο, στους σχηματισμούς στο σώμα του θεού της νύχτας, μπορούμε να δούμε μοτίβα σε πιο σκούρο χρώμα, τα οποία μας θυμίζουν έργα του Hokusai και συγκεκριμένα το *The Amida Waterfall in the reaches of the Kisokaido Road* [MPM4.7]. Γενικότερα, η επιρροή από την ιαπωνική τέχνη και το shinto [MPM4.2] & [MPM4.3] είναι εμφανέστατη και αναμενόμενη στο Miyazaki, και πέρα από την πρότερη αναφορά στο Hokusai, μπορούμε να δούμε την αισθητική των έργων και του Hiroshige⁴⁹ αλλά και πολλών άλλων καλλιτεχνών του ukiyo e [MPM4.4] [MPM4.5]

Αυτό που είναι σαφές είναι πως ο Miyazaki ενώνει τον κλασικό δυτικό ρεαλισμό που είδαμε στο Disney με αρχές που εντοπίζουμε στην ιαπωνική τέχνη, με αποτέλεσμα ιδιαιτέρως εικαστικό. Ωστόσο, κάνει άλλη μια προσθήκη που θα λέγαμε πως έχει τις απαρχές της στη μεσαιωνική τέχνη, τελικά, καθώς έχουμε κεντραρισμένους χαρακτήρες, πολλές λεπτομέρειες και πληθωρικές εικόνες με φόβο κενού.

Τη σύνδεση μεταξύ Miyazaki και σοβιετικής τέχνης έχουν παρατηρήσει και άλλοι ακαδημαϊκοί ερευνητές, και συγκεκριμένα η Julia Alekseyeva, στη μελέτη της σε σχέση με το *The Snow Queen* του Lev Atamanov (1957). Στη μελέτη της αναφέρει πως ο Miyazaki έχει επηρεαστεί σε μεγάλο βαθμό από τα ρωσικά animation, και συγκεκριμένα από τον Norstein.

Η τέχνη της *Πριγκίπισσας Μονονόκε* είναι σύνθετη, με πολλές επιρροές στα backgrounds και απλοποιημένες μα εκφραστικές φιγούρες στην κίνηση, με έντονο το animalistic στοιχείο και αναφορές στο shinto και την παραδοσιακή Ιαπωνία στις φορεσιές και τις μάσκες. Όλα αυτά δημιουργούν ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον εικαστικό αποτέλεσμα, και κάνουν το συγκεκριμένο animation να ξεχωρίζει.



⁴⁹ Utagawa Hiroshige (1797-1858): *Six Jewel Rivers* (*Mu Tamagawa no uchi* - Έξι ποταμοί-στολίδια), ξυλογραφίες, έκδοση Fujiokaya Hikotaro (Shogendo), 1835



"Once you've met someone you never really forget them. It just takes a while for your memories to return." –Zeniba

Spirited Away (2001)

千と千尋の神隠し (Sen to Chihiro no Kamikakushi)

Το *Spirited Away* (*Ταξίδι στη Χώρα των Πνευμάτων*)⁵⁰ βγήκε στις κινηματογραφικές αίθουσες το 2001 και είναι η μεγαλύτερη επιτυχία του Hayao Miyazaki μέχρι και σήμερα, αφού καταξίωσε τον τελευταίο στον κόσμο του κινηματογράφου. Το 2016 ψηφίστηκε ως η 4η καλύτερη ταινία του 21ου αιώνα⁵¹ από 177 κριτικούς παγκοσμίως –ήταν το animation με την υψηλότερη θέση–, ενώ το 2017 βραβεύτηκε ως το καλύτερο animation του 21ου αιώνα μέχρι στιγμής από τους New York Times⁵².

Θεωρείται ένα αριστουργηματικό έργο του Hayao Miyazaki, και γενικότερα αριστούργημα στον κόσμο του animation αλλά και του κινηματογράφου γενικότερα, αφού πρόκειται για μια δυνατή ιστορία ενηλικίωσης: ένα πέρασμα σε ένα φανταστικό κόσμο στον οποίο βασιλεύει η μαγεία και πνεύματα που θυμίζουν αυτά του shinto. Καμία άλλη ταινία του Miyazaki δεν έχει τόσες άμεσες αναφορές στο shinto, κι ίσως γι αυτό και χαίρει τόσο μεγάλης αναγνώρισης, καθώς αποδίδει μια ιδιαίτερα εξωτική αισθητική.

Ως μύθος έχει αναφορές στις *Περιπέτειες της Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων*, το γνωστό παραμύθι του Lewis Carroll (1865): έχουμε και εδώ το πέρασμα σε ένα φανταστικό κόσμο –μέσα από τη λαγουδοτρυπα. Ωστόσο, το σενάριο του Miyazaki θίγει ζητήματα σύγχρονα, ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζει με λεπτομέρεια στοιχεία της

⁵⁰ Στην Ελλάδα η ταινία κυκλοφόρησε με τον τίτλο *Ταξίδι στη Χώρα των Θαυμάτων*, ώστε να μην ακούγεται τρομακτική στο παιδικό κοινό· εδώ χρησιμοποιούμε την κυριολεκτική μετάφραση.

⁵¹ "The 21st Century's 100 greatest films". BBC. 23 Αυγούστου 2016. Ανάκτηση 31 January 2017

⁵² "The 25 Best Films of the 21st Century So Far". The New York Times. 9 June 2017. ISSN 0362-433. Ανάκτηση 12 Ιουνίου 2017

παραδοσιακής Ιαπωνίας. Και σε αυτή την περίπτωση, το σενάριο είναι δημιούργημα του Miyazaki, όπως στην περίπτωση του *Princess Mononoke* –και γενικότερα όπως συμβαίνει με τον Miyazaki. Αυτό μας επιτρέπει να σχολιάσουμε την ευρηματικότητά του και ως storyteller πέρα απ' ότι ως δημιουργού animation.

Θεματική #1 - Η γυναίκα πρωταγωνίστρια

Η Τσιχίρο [MSA1.1] είναι η απόλυτη γυναίκα πρωταγωνίστρια. Από όλες τις ταινίες που αναλύσαμε, η Τσιχίρο αποτελεί το παράδειγμα στο οποίο η γυναίκα πρωταγωνίστρια είναι η απόλυτη και μοναδική πρωταγωνίστρια της ταινίας. Ο μύθος την αφορά αποκλειστικά –πρόκειται, όπως είπαμε, για μια αλληγορία της ενηλικίωσής της.

Στην αρχή της ταινίας, βλέπουμε ένα μικρό κορίτσι στο πέρασμα προς την εφηβεία της, το οποίο γκρινιάζει και φέρεται σα παιδί. Μέσα από το πέρασμα στο φανταστικό κόσμο, θα έρθει αντιμέτωπη με καταστάσεις που θα την ωριμάσουν και θα την φέρουν απέναντι στον εαυτό της· στο τέλος της ταινίας, είναι πλέον μια ώριμη έφηβη η οποία γνωρίζει πώς να στέκεται στα πόδια της. Η αρχική αποστολή της είναι να σώσει τους γονείς της που μεταμορφώθηκαν σε γουρούνια εξαιτίας της λαιμαργίας τους, στην πορεία όμως θα λάβει μια πληθώρα άλλων μαθημάτων, όπως η σκληρή δουλειά, η ταπεινότητα, η ευγένεια και ο σεβασμός –και βέβαια, η επιμονή στο στόχο, όποιος κι αν είναι αυτός.

Παρουσιάζεται όπως και η Σαν στην *Πριγκίπισσα Μονονόκε*, με παντελή έλλειψη θηλυκότητας: διατηρεί την παιδική της αθωότητα, είναι αδύνατη και μικροκαμωμένη – χαριτωμένη αλλά χωρίς να γίνεται γλυκανάλατη– και δίνει την εντύπωση μιας οποιασδήποτε κοινής κοπέλας στην Ιαπωνία. Τη βλέπουμε με τα ρούχα με τα οποία ξεκίνησε το ταξίδι της, αλλά και με τη στολή που φοριέται από τις εργάτριες στα λουτρά της Γιουμπάμπα· δεν έχει κανένα ιδιαίτερο στοιχείο που να τη διακρίνει –πέρα από το γεγονός πως είναι άνθρωπος σε έναν μη ανθρώπινο κόσμο.

Αν και στην αρχή είναι ένα κακομαθημένο κορίτσι, η Τσιχίρο σύντομα ανακαλύπτει –και ο θεατής μαζί της– πως είναι γενναία και δυναμική, πως δεν είναι «ατσούμπαλη» και πως έχει καλή καρδιά. Μέσα από τις περιπέτειές της θα εκτελέσει διπλό έργο, καθώς πέρα από το να σώσει τους γονείς της, θα θυμηθεί την πραγματική ταυτότητα του «συμπρωταγωνιστή» της, Χάκου, [MSA1.2] και θα τον λυτρώσει από τα μάγια της Γιουμπάμπα.

Στην πραγματικότητα, η δράση της δεν περιορίζεται μόνο σε αυτές τις δύο σωτηρίες. Η Τσιχίρο διαμορφώνει τη ζωή όλων όσων συναντά. Εν μέσω ενός μαγικού κόσμου, εκείνη πράττει τη δική της «μεταμορφωτική μαγεία»: για παράδειγμα, σώζει το θεό Ποταμό από το αγκάθι που τον έκανε βρώμικο Θεό, βοηθά το μωρό της Γιουμπάμπα να ανεξαρτητοποιηθεί μέσω του ξορκιού της Ζενίμπα· αλλάζοντας την προσωπικότητα του μωρού, μπορεί πλέον να αλλάξει και την αμείλικτη στάση της Γιουμπάμπα. Βρίσκει ένα σπίτι στον Απρόσωπο, ο οποίος υποφέρει από τη μοναξιά του, και βρίσκει συντροφιά στη Ζενίμπα, που έψαχνε ένα βοηθό. Εκμαιεύει στον Καμάτζι και τη Λιν την τρυφερότητα τους πλευρά. Όλα αυτά συμβαίνουν επειδή η ίδια μεταμορφώνεται.

Η δύναμη της αγάπης της για το Χάκου είναι εκείνη που έχει τη μεγαλύτερη μεταμορφωτική δύναμη, καθώς τη βοηθά να ξεπεράσει εντελώς τους φόβους της και να αναζητήσει τη Ζενίμπα. Η αγάπη είναι ένα κυρίαρχο θέμα στην ταινία, χωρίς όμως να μιλάμε για ρομαντικό έρωτα Hollywood· μιλάμε για έναν αθώο έρωτα μεταξύ δύο παιδιών-πνευμάτων.

Ο Χάκου ως συμπρωταγωνιστής έχει δύο πρόσωπα: το προστατευτικό και φροντιστικό απέναντι στην Τσιχίρο, και το αυστηρό και απόμακρο όταν βρίσκεται κάτω από την επιρροή της μάγισσας. Είναι ωστόσο συμπαθής χαρακτήρας, με έντονα θηλυκά χαρακτηριστικά –θα λέγαμε πως είναι πιο όμορφος από την Τσιχίρο. Μπορεί επίσης να μεταμορφωθεί σε δράκο: αυτός είναι και ο συνδετικός κρίκος με την πραγματική του ταυτότητα, καθώς στο shinto οι δράκοι είναι πνεύματα-προστάτες των ποταμών και των ανέμων.

Μέσα από τη γνωριμία του με την Τσιχίρο, και πριν ακόμα ανακαλύψει το ότι γνωρίζονται απ' όταν εκείνη έπεσε στα νερά του ως κοριτσάκι, ο Χάκου θέλει να την προστατεύσει. Το δικό του ταξίδι στη χώρα των πνευμάτων ξεκίνησε ως μια μαθητεία για να γίνει μάγος, όμως εν τέλει κατέληξε υποχέριο της δασκάλας του μέσω ενός ξορκιού της. Μέσα από το ταξίδι της Τσιχίρο, μπορεί πλέον να επιστρέψει κι αυτός στον πραγματικό του κόσμο.

Όλες αυτές οι αλλαγές που έφερε ο ερχομός της Τσιχίρο μας κάνουν να θεωρούμε αυτό το μαγικό κόσμο που κυβερνάται από θεούς και πνεύματα (*kami* στα Ιαπωνικά⁵³) ως τελικά μια limbo⁵⁴ στην οποία βρίσκονται όλοι οι χαρακτήρες. Εν τέλει, ο ερχομός της Τσιχίρο και το ταξίδι της έρχονται να αναταράξουν αυτή την κατάσταση, με πολλούς από τους ήρωες να βρίσκουν τη γαλήνη .

Θεματική #2 - Σχέση καλού / κακού

Υπάρχει κακό στο *Ταξίδι στη Χώρα των Πνευμάτων*; Υπάρχει έστω αντίπαλος; Είναι δύσκολο να απαντήσουμε.

Η Γιουμπάμπα [MSA2.1] θεωρητικά είναι η «αντίπαλος»· αυτό όμως μένει μόνο στη θεωρία. Βεβαίως, είναι σκληρή, δεσποτική και μπορεί να γίνει τρομακτική, καθώς παρουσιάζεται με τεράστια χαρακτηριστικά, υπερμεγέθες κεφάλι και χέρια, ενώ ταυτόχρονα παραμένει εξαιρετικά κοντή. Είναι άπληστη και φιλοχρήματη, κα αυτό είναι το ζήτημα που πρέπει να ξεπεράσει· όμως, είναι απλά η μάγισσα που κυβερνά το βασίλειο. Είναι περισσότερο ένα κακό αφεντικό που οι εργαζόμενοι φοβούνται και ως εκ τούτου σέβονται, παρά μια «κακιά».

⁵³ Στο shinto θεωρείται πως οτιδήποτε βρίσκεται στη φύση αλλά και πηγάδια, πόρτες, αψίδες κλπ, κατοικούνται από πνεύματα και γι αυτό το Shinto ως ανιμαλιστική θρησκεία σέβεται οτιδήποτε βρίσκεται στο φυσικό βασίλειο και αποδίδεται σεβασμός σε όλα αυτά τα πνεύματα με τελετές και λατρευτικά αντικείμενα: Boyd, James W.. Nishimura Tetsua: *Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film, "Spirited Away"*. Τεύχος 3, Οκτώβρης 2004

⁵⁴ τόπος λησμονημένων ανθρώπων

Εν τέλει, είναι οι γονείς της Τσιχίρο που αυτομόλησαν και κατανάλωσαν το απαγορευμένο φαγητό: εν αγνοία τους και εξαιτίας της λαιμαργίας τους, έσπασαν έναν κανόνα και έπεσαν στην παγίδα που τους μεταμόρφωσε σε γουρούνια. Η παγίδα όμως αυτή δεν ήταν ένα προσωπικό σχέδιο της Γιουμπάμπα με άμεση απεύθυνση στους συγκεκριμένους δύο ανθρώπους. Μάλλον το χειρότερο που έχει κάνει η Γιουμπάμπα είναι να ελέγχει το Χάκου –αλλά αυτό δεν επηρεάζει άμεσα την πρωταγωνίστρια Τσιχίρο.

Βεβαίως, άγεται και το ζήτημα της Ζενίμπα [MSA2.3] . Οι δίδυμες αδελφές Γιουμπάμπα και Ζενίμπα διδάσκουν στην Τσιχίρο ότι το καλό και το κακό συνυπάρχουν στον κόσμο και συχνά υπάρχουν και μέσα στο ίδιο άτομο. Ενώ η Γιουμπάμπα αντιπροσωπεύει το «κακό» και μπορεί να είναι αρκετά τρομακτική [MSA2.2], τιμά το λόγο της και παραμένει ειλικρινής στις επιχειρηματικές της συναλλαγές. Δεν εμπιστεύεται κανέναν και υποθέτει ότι ο καθένας είναι τόσο πονηρός και άπληστος όσο η ίδια. Ωστόσο, λατρεύει το μωρό της, τον Μπο, πέρα από κάθε λογική. Κυριολεκτικά σχεδόν τον πνίγει με αγάπη, γεμίζοντας το δωμάτιό του με μαξιλάρια, διατηρώντας τον ασφαλή από τον κόσμο – κρατώντας τον, όμως, μακριά από αυτόν.

Στην αρχή η Ζενίμπα φαίνεται τόσο αδιάτακτη όσο η αδερφή της, αλλά τείνει περισσότερο προς το καλό. Σε ένα σημείο, αναφέρει ότι αυτή και η Γιουμπάμπα είναι εντελώς αντίθετες, παρόλο που είναι πανομοιότυπες δίδυμες μάγισσες· ωστόσο, οι διαφορές τους δεν είναι πάντα τόσο ασπρόμαυρες. Ενώ η Ζενίμπα απειλεί να σκοτώσει το Χάκου για μια κλοπή που διέπραξε, αργότερα τον συγχωρεί χωρίς δράματα. Κρίνει επίσης την απληστία και την υπερκατανάλωση της αδερφής της, και την προσβάλλει για την κακή επίδοσή της ως μητέρα.

Η Ζενίμπα δεν είναι το απόλυτο καλό, αλλά η σοφία της βοηθά όλους να ανακαλύψουν τις πραγματικές τους ταυτότητες και ικανότητες. Μέχρι το τέλος της ταινίας, η Τσιχίρο απευθύνεται τόσο στη Ζενίμπα όσο και στη Γιουμπάμπα ως «Γιαγιάκα», κάτι που υποδηλώνει όχι μόνο ότι και οι δύο αδερφές είναι σοφές με τον δικό τους τρόπο, αλλά ότι είναι απλώς δύο πλευρές του ίδιου νομίσματος. Σε μια θεωρία των fans μάλιστα, θεωρείται πως είναι στην πραγματικότητα ο ίδιος χαρακτήρας, ιδωμένος σε δύο διαφορετικές εκδοχές του.

Το ίδιο μοτίβο «ρευστότητας» του κακού, βλέπουμε και στον Απρόσωπο. Όταν μεταμορφώνεται σε τέρας, βλέπουμε την κακή εκδοχή ενός άκακου κατά τα άλλα χαρακτήρα που δαιμονίστηκε [MSA2.4] όταν εισήλθε στα λουτρά της Γιουμπάμπα. Τον βλέπουμε από τη μια να βοηθάει την Τσιχίρο, και από την άλλη να καταβροχθίζει ανθρώπους και να καταστρέφει τα λουτρά. Βασανιζόμενος από τη λαιμαργία του, περνάει από το φάσμα του κακού για να επιστρέψει στο καλό, βρίσκοντας εν τέλει θέση στο σπίτι της Ζενίμπα.

Τελικά, η σχέση καλού και κακού στο *Ταξίδι στη Χώρα των Πνευμάτων* είναι μη πολιτική, εντελώς ήπια. Το κακό, με την έννοια που το αντιμετωπίσαμε στον Disney και τους Ρώσους, είναι απόν. Η Γιουμπάμπα είναι απλά η μάγισσα που θα βάλει τα εμπόδια στην Τσιχίρο για να εκπληρώσει την αποστολή της: τελικά, την εξέλιξη του εαυτού της.

Θεματική #3 - Το μαγικό στοιχείο

Το *Spirited Away* είναι μια ταινία σχεδόν αφιερωμένη στο shinto και στις θεότητες του. Κατά συνέπεια, η παρουσία του μαγικού στοιχείου είναι αναπόσπαστο κομμάτι του μύθου και έχει επιτελεστική λειτουργία.

Έχουμε κλασικά στοιχεία μαγικού στοιχείου, με τις μάγισσες Γιουμπάμπα και Ζενίμπα – και το Χάκου– να κάνουν διάφορα μαγικά: από τα απλά ξόρκια του Χάκου (το ξόρκι στη γέφυρα, το επόμενο που λύνει τα μάγια στα πόδια της Τσιχίρο) και της Γιουμπάμπα (το δωμάτιο τακτοποιείται μόνο του, πόρτες ανοίγουν, η ίδια μεταμορφώνεται σε κοράκι), ως και τα μεγαλειώδη μαγικά της Ζενίμπα, που στέλνει τους χάρτινους σταυρούς που μπορούν να σκοτώσουν το Χάκου.

Ακόμα και το χέρι που κουβαλά τη λάμπα [MSA3.2] και δείχνει το δρόμο προς το σπίτι της Γιουμπάμπα είναι μια μικρή προσθήκη μαγικού στοιχείου. Βεβαίως, έχουμε και την παρουσία όλων των kami –θεοτήτων shinto– με τις περίεργες μορφές τους [MSA3.5] (τεράστιο γογγύλι, παπάκι, μασκοφόροι). Έχουμε και δράκους, όπως ο θεός Ποταμός [MSA3.4] και ο ίδιος ο Χάκου. Ακόμα και απλούστεροι χαρακτήρες, όπως ο Απρόσωπος ή ο Καμάτζι [MSA3.3] –ακόμα και ο βάτραχος-υπάλληλος–, ενισχύουν τη συνεχή παρουσία της μαγείας.

Οι μεταμορφώσεις είναι συνεχείς. Όλες οι μορφές των κυρίαρχων χαρακτήρων υπόκεινται μεταμορφώσεις: η Γιουμπάμπα σε κοράκι, ο Χάκου σε δράκο [MSA3.1], ο Απρόσωπος σε τέρας, η Ζενίμπα σε χαρτί, ο Μπο σε ποντίκι και σε τρία κεφάλια, και το κοράκι της Γιουμπάμπα σε μύγα. Βεβαίως, έχουμε και τη μεταμόρφωση των γονιών σε γουρούνια, αλλά και την αντιστροφή όλων των μεταμορφώσεων. Η μεταμόρφωση είναι βασικό στοιχείο και θα λέγαμε πως δημιουργεί και ένα μοτίβο.

Έτσι, αντίθετα από τα μαγικά στοιχεία στα δυτικά παραμύθια ή τη φύση που είναι το βασικό μαγικό στοιχείο στην *Πριγκίπισσα Μονονόκε*, εδώ το μαγικό στοιχείο βρίσκεται και σε συμβολικά σχήματα που προωθούν τη δράση.

Για παράδειγμα, όπως αναφέρει ο Satoshi Ando:

«όταν η Chihiro ζητά δουλειά από τη Yubaba, εκείνη της κλέβει το όνομα, και συμβολικά σκοτώνει το παιδί, το οποίο πρέπει να γίνει ενήλικας. Έπειτα η Chihiro υποβάλλεται σε μια διαδικασία “ακρωτηριασμού” σύμφωνα με τη μορφή του μονόμυθου. Για να ανακτήσει τη συνέχεια με το παρελθόν της, η Chihiro πρέπει να δημιουργήσει μια νέα ταυτότητα».⁵⁵

Βλέπουμε λοιπόν πως η μαγική πράξη της κλοπής του ονόματός της δρά συμβολικά για τη συνέχεια του μύθου.

Ένα άλλο μαγικό στοιχείο που βρίσκεται στην αρχή και στο τέλος της ταινίας είναι το τούνελ που οδηγεί και επιστρέφει την Τσιχίρο και τους γονείς της από και προς τον μαγικό κόσμο. Στην παράδοση της Ιαπωνίας, όπως μας επιβεβαίωσε η Αναστασιάδου

⁵⁵ Satoshi, Ando: *Regaining Continuity with the Past: Spirited Away and Alice's Adventures in Wonderland*. Bookbird 46.1: 23–29. Project MUSE, 11 Φεβρουαρίου 2009

στις διαλέξεις της, τα τούνελ όπως και οι ασπίδες θεωρούνται περάσματα σε έναν άλλο κόσμο: εκείνο των θεών.

Στο τέλος της ταινίας, όταν η Τσιχίρο επιστρέφει από αυτή την εμπειρία που θυμίζει όνειρο, αναρωτιέται αν πράγματι συνέβησαν όλα, ή αν ήταν στη φαντασία της –και τότε λάμπει το μαγικό λαστιχάκι για τα μαλλιά που της ύφανε η Ζενίμπα. Αυτό σηματοδοτεί την διαπίστωση πως πράγματι συνέβη, πως όλες αυτές οι μαγικές μεταμορφώσεις στον κόσμο της φαντασίας, ήταν πραγματικότητα. Αυτό που η Τσιχίρο μεταφέρει στον «πραγματικό» κόσμο είναι εν τέλει η δική της μεταμόρφωση σε ενήλικα.

Θεματική #4 - Backgrounds - εικαστική γλώσσα - εικόνα

Όπως αναπτύξαμε και στη *Μονονόκε*, έτσι και στο *Ταξίδι* οι αναφορές στην ιαπωνική τέχνη είναι εξαιρετικά προφανείς: σε πρώτη φάση, τα λουτρά της Γιουμπάμπα είναι ένα παραδοσιακό ιαπωνικό οίκημα. Αντίστοιχης αρχιτεκτονικής και σχεδίασης κτίρια μπορούμε να βρούμε σε πολλές εκτυπώσεις ξυλογραφίας [MSA4.4], ενώ σκηνές στις οποίες οι θεοί λούζονται στα λουτρά έχουν επίσης αναφορές στα έργα της ιαπωνικής ξυλογραφίας [MSA4.6]. Συγκεκριμένα η σχεδίαση του δράκου-Χάκου έχει άμεση αναφορά στο έργο [MSA4.8] του Ogata Gekkō.⁵⁶

Η λεπτομέρεια είναι και πάλι παρούσα, και βεβαίως ενέχει το ρεαλισμό του Disney, καθώς είναι συστηματική σχεδόν σε κάθε σκηνή. Ειδικότερα, τα backgrounds στο σπίτι της Γιουμπάμπα είναι τόσο σύνθετα που θα μπορούσαμε να τα συγκρίνουμε με μοτίβα πάνω σε ιαπωνικά βάζα του ύστερου 17ου αιώνα [MSA4.9]. Τα πλούσια και ακριβά αντικείμενα, η κουζίνα της, όλα θα μπορούσαν να μας παραπέμπουν και στη ρωσική λαογραφία, ενώ σίγουρα παρατηρούμε και φόβο κενού.

Οι χαρακτήρες είναι επίσης απλά σχεδιασμένοι [MSA4.10] κατά το πρότυπο των ιαπωνικών manga, με αναφορές ωστόσο σε ιαπωνικά έργα. Παρά την απλή σχεδίαση, είναι εξαιρετικά εκφραστικοί. Ορισμένοι, όπως η Γιουμπάμπα ή ο Καμάτζι, έχουν έντονα χαρακτηριστικά τα οποία προσδίδουν βάθος στο χαρακτήρα.

Τα τοπία έχουν αναφορές στο sumi e και το ukiyo e, αλλά είναι νατουραλιστικά σχεδιασμένα ως επί το πλείστον. Ωστόσο, αν και οι εικόνες είναι σχεδιασμένες ρεαλιστικά, υπάρχει μια ιδιαίτερη απόδοση, που μας δίνει άλλο ένα στοιχείο για τη ζωγραφική.

Η ατμόσφαιρα είναι ονειρική· μας δίνεται η εντύπωση πως αυτό που βλέπει και βιώνει η πρωταγωνίστρια είναι μονάχα ένα όνειρο. Αυτή η εντύπωση εντείνεται σε πολλές σκηνές, όπως εκείνη που ο Χάκου και η Τσιχίρο τρέχουν ανάμεσα στις άψογα ζωγραφισμένες και με πλαστική κίνηση ορτανσίες [MSA4.2], ή η σκηνή όπου ένα τραίνο «προχωρά» πάνω στο νερό [MSA4.1], όταν ο μαγικός κόσμος πλημμύρισε από τη βροχή. Ακόμα και οι επιβάτες του τραίνου είναι ημιδιαφανείς μαύρες φιγούρες που

⁵⁶ Ogata Gekkō | ξυλογραφία 1896: Ένας ιαπωνικός δράκος ανέρχεται στους ουρανούς, με το όρος Fuji στο background.

αποπνέουν θλίψη. Στη σκηνή που ο Χάκου μαθαίνει ποιο είναι το αληθινό του όνομα και τα μάγια λύνονται, το σώμα του διαλύεται σε φολίδες, και εκείνος και η Τσιχίρο αιωρούνται στον ουρανό, σαν σε όνειρο.

Ο Dalí, βασικός εκφραστής του σουρεαλισμού, ζωγράφιζε συχνά με αφορμή τα όνειρά του, επηρεασμένος από τη θεωρία της ψυχανάλυσης του Freud⁵⁷ για το ασυνείδητο, ενώ οι φόρμες που ζωγράφιζε ήταν συχνά παραμορφωμένες. Εδώ, ο Miyazaki ζωγραφίζει σαν σε όνειρο [MSA4.3], αλλά διατηρώντας απόλυτη ρεαλιστικότητα στο σχέδιο, κάνοντας αυτή την αίσθηση του ονείρου να φαίνεται τρομερά αληθινή, τόσο για την πρωταγωνίστρια Τσιχίρο, μα πολύ περισσότερο για τον ίδιο το θεατή.

Η συγκεκριμένη ταινία καθώς συνδυάζει το ονειρικό στοιχείο με την απόλυτη λεπτομέρεια του ρεαλισμού και τα στοιχεία της λαογραφίας του Ιαπωνικού πολιτισμού, κατέστησε τον Miyazaki ως μέγιστο καλλιτέχνη animation σε παγκόσμια κλίμακα.

Συμπερασματικά...

Στην παραπάνω ανάλυση είδαμε την πιο σύγχρονη εκδοχή του animation-παραμυθιού, αφού καλύψαμε τις βάσεις πάνω στις οποίες το animation αναπτύχθηκε. Ο Miyazaki επηρεάστηκε τόσο από τον Disney όσο και από το ρωσικό animation, και πήρε τις βάσεις για την δική του εικαστική γλώσσα.

Είδαμε, πως η *Πριγκίπισσα Μονονόκε* είναι μια ταινία που αποπνέει τις ηθικές αξίες του δημιουργού. Το animation θίγει το ζήτημα του πολέμου εκθέτοντας μάχες, όπου ζώα και άνθρωποι πέφτουν θύματα μιας ανώτερης εξουσίας. Δίνεται ένα μήνυμα προερχόμενο από έναν πασιφιστή καλλιτέχνη, ο οποίος γεννήθηκε εν μέσω του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και μεγάλωσε με το βάρος αυτής της κτηνωδίας. Ο Miyazaki θίγει την καταστροφή της γης και της φύσης από τον άνθρωπο με σκοπό το κέρδος και την εκμετάλλευση –αλλά και το θάνατο της μαγείας και των μυστηρίων του κόσμου εξαιτίας αυτής της καταστροφής.

Στη *Mononoke* επαναπροσδιορίζονται οι σύγχρονες διδακτικές αξίες του παραμυθιού, επιβεβαιώνοντας τον ρόλο του animation ως το σύγχρονο παραμύθι, και ξεπερνώντας τη διασκέδαση και το γέλιο που έδωσε ο Disney. Ο Miyazaki, με τη σκοτεινή προσέγγισή του στα θέματα που αναφέραμε, μπόρεσε μέσα από το εν λόγω animation να περάσει μηνύματα επίκαιρα στα μέσα της δεκαετίας του '90 –επίκαιρα ακόμα και σήμερα–, και μάλιστα με τρόπο δημιουργικό και με μια εξαιρετική οπτική έκφραση της φαντασίας του.

⁵⁷ «Ο Sigmund Freud ήταν ένα από τα σημεία αναφοράς του ζωγράφου. Οι θεωρίες του είχαν ήδη αναδυθεί κατά τη διάρκεια της δημιουργικής περιόδου του καλλιτέχνη, οπότε ο Ντάλι ήταν ήδη εξοικειωμένος με τις ερμηνείες και τους συμβολισμούς του Φρόιντ και τους ενσωμάτωσε στην εικονογραφία του. Με βάση την ερμηνεία της δικής του συνείδησης, ο Ντάλι εντάσσει στους πίνακες του θέματα όπως το σύμπλεγμα του Οιδίποδα, αιμομιξίες, διαστροφή, τραύμα γέννησης, το ένστικτο του θανάτου και ούτω καθεξής. Αρχικά, το έργο του βιεννέζου γιατρού χρησίμευσε για να τον βοηθήσει να βρει τη λύση στις εμμονές του και τις οποίες θα χρησιμοποιούσε για να γνωρίσει τον εαυτό του. Αργότερα έγινε πηγή έμπνευσης των έργων που θα του άνοιγαν τις πόρτες του σουρεαλιστικού κινήματος». Πηγή: Carme Ruiz, Centre of Dalinian Studies. Gala-Salvador Dalí Foundation

Αντίστοιχα, στο *Ταξίδι στη Χώρα των Πνευμάτων* παρουσιάστηκε ένα πολύπλοκο έργο, ένα σύγχρονο παραμύθι με πάρα πολλές αναφορές, αλλά και με πρωτότυπο μύθο και σχεδιασμό. Θα λέγαμε πως είναι μια εμβληματική ταινία που καθιέρωσε το στυλ του Miyazaki παγκοσμίως. Το στοιχείο shinto, ο μινιμαλισμός στα αισθήματα αλλά και στις εκφράσεις, η ποιητική στιχομυθία –δάνειο από το βουδισμό και το Λάο Τσε–, η αφαιρετικότητα που όμως γεννιέται μέσα από μια πληθωρική σύνθεση ως προς το οπτικό –δάνειο από τη ρωσική τέχνη–, όλα είναι στοιχεία που διακρίνουν το δημιουργό.

Ο Miyazaki μπόρεσε να αξιοποιήσει στοιχεία του ιαπωνικού αλλά και του δυτικού πολιτισμού, δημιουργώντας μια ταινία animation που αφορά μεγάλο κοινό. Τόσο το *Ταξίδι στην Χώρα των Θαυμάτων* όσο και η *Πριγκίπισσα Μονονόκε* παρουσιάζουν πολλά στοιχεία του ιαπωνικού πολιτισμού, αλλά με απόδοση εμπνευσμένη από τους σχεδιαστικούς κανόνες της δυτικής σχολής, δίνοντας ένα αποτέλεσμα εξαιρετικά ενδιαφέρον.

Έχοντας αναλύσει και τις δύο ταινίες του Miyazaki, ολοκληρώνεται το ταξίδι στον κόσμο των animation. Ακολουθεί μια οπτικοποίηση των ποιοτικών δεδομένων που συλλέξαμε στην ανάλυση των θεματικών, και έπειτα η συγκριτική ανάλυση και τα συμπεράσματα της έρευνας.

Οπτικοποίηση Ανάλυσης σε Πίνακα

Miyazaki		
Ταινίες	Princess Mononoke (1997)	Spirited Away (2001)
Θεματικές		
Γυναίκα πρωταγωνίστρια	απόλυτα ενεργητική με συμπρωταγωνιστή το ίδιο	απόλυτα ενεργητική - εκείνη είναι η ηρωίδα
Συμμετοχή στο μύθο	50% του μύθου σε σχέση με τον συμπρωταγωνιστή	απόλυτη - προσωπικό ταξίδι
Πραγματικοί πρωταγωνιστές	Ασιτάκα και Σαν	Τσιχίρο
Σχέση καλού / κακού	φαινομενική	δεν υπάρχει όντως κακό
Φύση του Κακού	ανθρώπινη φύση VS φυσικό βασίλειο	αμφιλεγόμενη (Γιουμπάμπα - Ζενίμπα)
Φύση του Καλού	Η φύση - θεός Ελάφι	Η καλοσύνη
Προσωποποίηση Κακού σε Άτομο	Αρχόντισσα Εμπόσι μόνο φαινομενικά	Γιουμπάμπα - εξισορρόπηση με Ζενίμπα
Προσωποποίηση Καλού σε Άτομο	θεός Ελάφι και Ασιτάκα (αμερόληπτοι)	Ομάδα - Τσιχίρο / Καμάτζι / Ζενίμπα / και όσοι βοηθούν την Τσιχίρο
Πολεμιστές του Κακού	Ασιτάκα - αμερόληπτος πολεμιστής	Η ίδια η ηρωίδα με τη στάση της
Το μαγικό στοιχείο	διάχυτο	διάχυτο
Τρόποι έκφρασης	θεοί ζώα / θεός Ελάφι / δάσος / λίμνη / kodama / γριά	θεότητες shinto / μαγικός κόσμος vs πραγματικότητα / μάγισσες
Λειτουργία στο μύθο	επιτελεστική - ο μύθος βασίζεται στη μαγεία	επιτελεστική - ο μύθος βασίζεται στη μαγεία
Backgrounds - εικόνα		
Ζωγραφικά Ρεύματα backgrounds	Ρεαλισμός - φυσική απόδοση του φανταστικού και Ιαπωνική Παράδοση	Ρεαλισμός - φυσική απόδοση του φανταστικού και Ιαπωνική Παράδοση
Κινούμενες φιγούρες	Αποδίδονται ως manga όμως συναφείς με τα backgrounds /	Αποδίδονται ως manga όμως συναφείς με τα backgrounds /
Επιρροές	Ρεαλισμός - Manga - Ιαπωνική Λαογραφία - Ρωσική Τέχνη	Ρεαλισμός - Manga - Ιαπωνική Λαογραφία - Σουρεαλισμός - όνειρο

Συγκριτική Ανάλυση και Γενικά Συμπεράσματα

Στην ανάλυση που προηγήθηκε παρουσιάστηκαν συνολικά έξι διαφορετικές ταινίες από τρεις διαφορετικές σχολές animation, μέσα στα πλαίσια τεσσάρων θεματικών. Σε αυτό το σημείο, θα αξιολογηθούν συγκριτικά τα στοιχεία που έχουν συλλεχθεί. Θα ξεκινήσουμε αρχικά από το να συγκρίνουμε το ρωσικό και το ιαπωνικό animation με αυτό του Disney, ο οποίος έδωσε το έναυσμα για την εξέλιξη του animation.

Οι *Αγριόκυκνοι*, τους οποίους αναλύσαμε στην ενότητα των ρωσικών animation, μπορούν να θεωρηθούν ως ένα εξαιρετικό δείγμα για τη διαφοροποίηση της ρωσικής από την αμερικανική σχολή –οι οποίες εξελίσσονται περίπου την ίδια περίοδο–, με τη ρωσική να αφορμάται, όπως είδαμε, από την αμερικανική, να αντιγράφει αλλά εν τέλει να διαφοροποιείται από εκείνη.

Τόσο οι *Αγριόκυκνοι* όσο και η *Πριγκίπισσα Βάτραχος* είναι παραδείγματα αυτής της διαφοροποίησης που παρατηρείται στο ύφος και στη φόρμα. Το πολιτικό στοιχείο είναι εκεί, αλλά πολύ περιορισμένο: κανένα από τα δύο animation δεν προπαγανδίζει. Στην *Πριγκίπισσα Βάτραχο* αναδεικνύεται ο χαρακτήρας του Κοσέι που συμβολίζει το χρήμα, ενώ στους *Αγριόκυκνους* προβάλλεται μια αρνητική παρουσίαση της εκκλησίας,⁵⁸ συμβατή με την αντί-θρησκευτική καμπάνια του Khrushchev που είχε μάλιστα ενταθεί το 1964, όταν δημιουργήθηκε η ταινία.

Παρ' όλα αυτά, οι κομμουνιστικές αξίες είναι εκεί, αν και ήπιες. Πέρα από την αντι-θρησκευτική προπαγάνδα και την ενοχοποίηση του πλούτου, ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας του κράτους διαφαίνεται μέσα από τα ηθικά διδάγματα των παραμυθιών και κατ'επέκταση του animation· μάλιστα, στο τέλος των *Αγριόκυκνων*, το κοράκι επιστρέφει και απευθύνεται στους μικρούς θεατές θυμίζοντας τους πως *όλα πάνε στο τέλος καλά* – με τη συμπαραδήλωση πως πάνε καλά όταν έχεις αγνή (κομμουνιστική) καρδιά.

Όπως αναφέρει η Anna Gareeva⁵⁹:

«Η πολιτική ψυχολογία του κομμουνισμού στην ΕΣΣΔ επικεντρώθηκε στην επιρροή του κοινού με συναισθηματικό τρόπο, τελικά εμπλουτίζοντας την αίσθηση της εθνικότητας. Δημοφιλείς πολιτιστικές αναφορές μέσω πεδίων όπως η μόδα, η μουσική, καθώς και οι ισχυρά, μακρά καθιερωμένες λαογραφικές παραδόσεις, ήταν σημαντικά χαρακτηριστικά της σοβιετικού κύματος. Αυτές οι προσθήκες κατέστησαν την πρόσληψη απλή και σχεδόν φυσική και αυτόματη για το κοινό. Η κινούμενη εικόνα ήταν ακόμα προορισμένη να εκπαιδεύσει με πολλά έργα τα παιδιά του σχολείου, *piонерiy* (пионеры) ωστόσο υπήρξε αυξανόμενη αναπαράσταση της υποσυνείδητης ενότητας του σοβιετικού "πνεύματος" [...] ήταν κοινωνικά εκπαιδευτικά, όπως πολλές άλλες κινούμενες εικόνες

⁵⁸ Ο Nikita Khrushchev, μεταξύ των μεταρρυθμίσεών του, ξεκίνησε την τελευταία αντι-θρησκευτική καμπάνια μεγάλης κλίμακας στην Σοβιετική Ένωση, από το 1941 ως περίπου το τέλος της δεκαετίας του '50. Σκοπός ήταν να προκύψει μια αθείστικη κοινωνία την οποία οραματιζόταν ο κομμουνισμός. Πηγή: Pospelovsky, Dmitry V.: *A History of Soviet Atheism in Theory and Practice, and the Believer*, vol 2: *Soviet Anti-Religious Campaigns and Persecutions*. Νέα Υόρκη, εκδ. St Martin's Press 1988, σελ. 122

⁵⁹ Anna Gareeva: *ANIMATION THEORIES AND HISTORIES* Vyacheslav Kotenochkin's Nu, pogodi! Soviet animation and the characteristics that make it particular to its alternative modernist context. (2013) σ.4

του Soyuzmultfilm, υπογραμμίζοντας τα ηθικά και τις ανθρώπινες αξίες όπως "φιλία, πίστη, συντροφικότητα, ειλικρίνεια και θρίαμβος της δικαιοσύνης".⁶⁰

Κατά συνέπεια, με φυσικό τρόπο όλα αυτά τα μηνύματα ενσωματώνονται στην αφήγηση, απομακρύνοντας τη συνάφεια με το Disney, ή μάλλον περιορίζοντάς την στην τεχνική και το νατουραλισμό.

Ο διδακτικός χαρακτήρας του animation υπάρχει και στο Disney, αλλά με άλλο τρόπο και σε πολύ μικρότερο βαθμό, ενώ δεν είναι τόσο εξόφθαλμος –τουλάχιστον όχι μέχρι την ύστερη περίοδο του στούντιο. Δε θα μπορούσε άλλωστε να γίνει διαφορετικά, καθώς σκοπός του Disney ήταν να διασκεδάσει και να ιντριγκάρει οπτικά τη φαντασία. Γι' αυτό το λόγο τα Disney animation θυμίζουν περισσότερο μιούζικαλ και λιγότερο παραμύθι, καθώς συχνά έχουμε τραγούδια που προωθούν το μνημειώδες μάρκετινγκ του στούντιο, το οποίο πέρα από ταινίες μπόρεσε να εμπορευτεί και τη μουσική –για την ντισνεϊκή μουσική θα χρειαζόταν μια ολόκληρη ξεχωριστή εργασία.

Παρ' όλ' αυτά, και στα ρωσικά animation που αναλύσαμε έχουμε τραγούδια. Είναι, όμως, εντελώς διαφορετικά. Βασίλισσα και Ελίζα τραγουδούν με λυρισμό, η μία για τον έρωτά της για τον πρίγκιπα Ιβάν, και η άλλη στα κύματα με σκοπό να ησυχάσει τη θάλασσα που μαίνεται. Δεν πρόκειται για sing-along τραγούδια που βρίσκουμε στο Disney και μένουν στο μυαλό του θεατή, αλλά για μικρές οπερέτες ενός λεπτού που δίνουν ένα λυρικό βάθος στο animation.

Θα περάσουν πολλά χρόνια μέχρι να φτάσουμε στο Miyazaki· εκεί, με πλήρη αποφυγή του στοιχείου Hollywood του Disney και του παιδικού μιούζικαλ, αλλά και χωρίς τη νουάρ και καλλιτεχνική αισθητική των Ρώσων που είναι φορείς της παράδοσης του Dostoevsky, το animation μέσα από το έργο του Miyazaki θα λάβει και πάλι διδακτικό χαρακτήρα, με επίκαιρα θέματα, όπως ο σεβασμός στη φύση και ο πασιφισμός.

Επιπρόσθετα, και στο πλαίσιο της αναφοράς στη μουσική, επισημαίνεται πως ο Miyazaki χρησιμοποίησε κινηματογραφική κλασική μουσική την οποία συνέθεσε αποκλειστικά γι αυτόν ο Joe Hisaishi –μουσική που ακολουθεί το μύθο και δημιουργεί συγκίνηση, νοσταλγική διάθεση και γενικότερα υψηλά αισθήματα. Αυτή η προσέγγιση αποτελεί απόδειξη πως ο Miyazaki αντιμετώπισε το animation που δημιούργησε χωρίς τη δέσμευση πως το προϊόν του απευθύνεται σε παιδιά· εξάλλου, ο ίδιος ήταν ούτως ή άλλως πολιτισμικά αντίθετος με την Hollywood-musical θεώρηση του Disney. Σε αυτό το σημείο, πρέπει να σημειωθεί πως η μουσική των ταινιών του Miyazaki είναι επίσης μια εμπορική επιτυχία από μόνη της, αλλά χωρίς αυτό να την περιορίζει σε ένα κοινό που αγαπά τα sing-along τραγούδια που άκουσε στην ταινία.

Μια ακόμα ειδοποιός διαφορά των ρωσικών animation είναι πως η βία δεν απεικονίστηκε στο σοβιετικό κινούμενο σχέδιο.⁶¹ Αν και ο Μιγιαζάκι δεν αποδέχεται το δίπολο καλού και κακού, παρουσιάζει σκηνές βίας και μάλιστα σοκαριστικές ορισμένες φορές (όπως στη *Μονονόκε* –αλλά πλήρους απουσίας της βίας στο *Ταξίδι*). Οι Ρώσοι, αν

⁶⁰ Pontieri, Laura: *Russian Animation of the 1960s and the Khrushchev Thaw*. Πτυχιακή εργασία, Yale University 2006, σελ. 69.

⁶¹ Kononenko, Natalie: *The Politics of Innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore Topics*. εκδ. στο Journal of American Folklore, 124.494, Φθινόπωρο 2011: 272-94, σελ. 276.

και ποτέ δεν παρουσιάζουν σκηνές βίας και ποτέ δεν εμφανίζεται αίμα στην οθόνη, ακολουθούν το μοντέλο του διπλόλου.

Ο Ιβάν σκοτώνει τον Κοσέι, αλλά με μια λεπτή πράξη όπως το μαγικό βελόνι· άλλωστε, ο Κοσέι πρέπει να πεθάνει για να ανατραπεί η απαγωγή και κράτηση της Βασιλίσσας. Στην Ελίζα έχουμε απόλυτη αποφυγή βίας: αν και οι πρίγκιπες μάχονται, είναι ουσιαστικά μία ήπια μάχη χωρίς θύματα.

Εδώ αξίζει να γίνει μια αναφορά στους επικούς θανάτους της Μαγκούφισσας και της Κακιάς Μάγισσας στη *Χιονάτη*: ήρθαν ως αποτέλεσμα μιας βίαιης μάχης στην κάθε περίπτωση, με φωτιές, αστραπές, ένταση, κυνηγητό από τους νάνους, τον πρίγκιπα Στέφανο με το ξίφος να προσπαθεί να σκοτώσει το δράκο μέσα από τα διαβολικά αγκάθια. Δεν είναι αυτή καθεαυτή η σκηνή βίας, όσο η ένταση που δημιουργείται στο θεατή καθώς κάθε μάχη διαρκεί αρκετά λεπτά.

Οι Ρώσοι αποφεύγουν αυτό το φαντασμαγορικό υπερθέαμα καταδίωξης και μάχης, βρίσκοντας ήπιους τρόπους να αποδώσουν το μύθο. Ως προς τον Miyazaki, όπως έχει ήδη καταγραφεί, η θέση του ως προς το κακό είναι εντελώς ρευστή και αποφεύγει να χαρακτηρίσει το κακό ως τέτοιο· περισσότερο επιλέγει να χρησιμοποιήσει ανταγωνιστικές φιγούρες αντίθετες με τα κίνητρα των πρωταγωνιστών. Τόσο η Εμπόσι όσο και η Γιουμπάμπα δεν παρουσιάζονται ούτε οπτικά αλλά και ούτε μέσα από το μύθο ως σατανικές και απολύτως κακές φιγούρες με ειδική κίνητρα. Αντιθέτως, παρουσιάζονται οι ανθρώπινες πλευρές τους που ενισχύουν τη θεώρηση του Miyazaki για τον κόσμο: πως τελικά δεν υπάρχει άσπρο και μαύρο αλλά μάλλον οι καταστάσεις είναι κάπως γκρι.

Εν τέλει, όπως επιβεβαιώνει και η Ν. Αναστασιάδου, στο shinto, η επιρροή του οποίου είδαμε πως είναι έντονη στην κοσμοθεωρία του Miyazaki, η δυτική έννοια του κακού δεν υπάρχει –ούτε και στο Βουδισμό, με την ίδια έννοια που παρακολουθούμε στις δυτικές κοινωνίες που έχουν επηρεαστεί από τον Χριστιανισμό και την θεώρηση απόλυτου καλού (Θεός) ενάντια στο απόλυτο κακό (Διάβολος).

Από την ανάλυση προέκυψε ότι τα τρία studio animation διαφέρουν αρκετά ως προς τη διαχείριση της γυναίκας πρωταγωνίστριας. Παρόλο που δεν επιδιώχθηκε εξ αρχής να δοθεί φεμινιστικό πρίσμα στην ανάλυση (μιας που αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει μια ξεχωριστή εργασία), επιλέχθηκε η συγκεκριμένη θεματική για αναδειχθούν οι διαφοροποιήσεις της κάθε πλευράς.

Ο Disney έχτισε τις ηρωίδες του σύμφωνα με τα πρότυπα της εποχής: η Χιονάτη του θυμίζει πρωταγωνίστρια μιούζικαλ, τα στοιχεία των ηρωίδων του είναι η ομορφιά και το τραγούδι τους, σχεδιάζονται σύμφωνα με τα άπιαστα πρότυπα θηλυκότητας. Είναι παθητικές ηρωίδες καθ' όλα, με μικρή συμμετοχή στη δράση κατά τα πρότυπα της εποχής.

Παρουσιάστηκε αντίστοιχα πως οι Ρώσοι καλλιτέχνες είναι πολύ πιο μετριοπαθείς ως προς αυτό το κομμάτι: οι ηρωίδες τους είναι πιο δυναμικές, με την Ελίζα να είναι η μόνη και πραγματική πρωταγωνίστρια στην ταινία της, ενώ η Βασιλίσα είναι έξυπνη και δραστήρια, και πολύ μακριά από τα πρότυπα ομορφιάς που έθεσε ο Disney. Στις ταινίες

του Soyuzmultfilm, η γυναίκα πρωταγωνίστρια είχε άμεση εμπλοκή με το μύθο και αντιστάθηκε η ίδια στον κακό της κάθε υπόθεσης.

Τέλος, στην ανάλυση για το Miyazaki, αναδείχθηκαν τα δυνατά γυναικεία πρότυπα: έφηβες στο δρόμο προς την ενηλικίωση που όμως ενέχουν παιδικότητα, δεν είναι θηλυκές· είναι πολεμίστριες στην περίπτωση της *Μονονόκε*, ή γενναίες πρωταγωνίστριες σε μαγικές περιπέτειες που τις αλλάζουν, με όλο το μύθο να είναι αφιερωμένος σε εκείνες, όπως η Τσιχίρο.

Η ίδια προσέγγιση καταγράφεται και στο θέμα του έρωτα: αν και η Βασίλισσα έχει έντονα συναισθήματα για τον πρίγκιπα, αυτό δεν παρουσιάζεται με τον ίδιο ρομαντικό τρόπο που τραγούδησε η Αυγούλα τον έρωτα της για τον άγνωστο πρίγκιπα. Αυτό είναι και πάλι απότοκο του κομμουνισμού, ενός καθεστώτος που ο λυρικός έρωτας αμερικανικής έμπνευσης δεν έχει θέση.

Ο έρωτας στις ταινίες του Miyazaki είναι σχεδόν παιδικός κάθε φορά, με τα άτομα ποτέ να μη φιλιούνται ενώ και στην περίπτωση της *Πριγκίπισσας Μονονόκε* αλλά και στο *Ταξίδι στη Χώρα των Πνευμάτων*, οι ήρωες δεν καταλήγουν μαζί –ίσως, δε χρειάζεται, μια που η ιστορία τους έχει συνδέσει για πάντα. Ο Miyazaki απεικονίζει έναν πλατωνικό έρωτα σε κάθε περίπτωση, μια σχέση φροντίδας μεταξύ των πρωταγωνιστών. Η Σαν εκφράζει την ύψιστη αγάπη της για τον Ασिताκά ταΐζοντάς τον στο στόμα όταν αυτός είναι αδύναμος, αλλά εξακολουθεί να μισεί τους ανθρώπους και τις καταστροφικές τους βλέψεις μέχρι και το χωρισμό τους. Στο *Ταξίδι*, η σχέση του Χάκου και της Τσιχίρο ξεκινά από το μακρινό παρελθόν, όταν εκείνος ήταν ακόμη ποτάμι και προστάτευσε την Τσιχίρο που έπεσε στα νερά του· μέχρι και τη λήξη του μύθου, εξακολουθεί να την προστατεύει.

Ο Miyazaki μιλά πολύ περισσότερο για την αγάπη και όχι για τον έρωτα. Μιλά για την ανώτερη και πνευματική αγάπη που δεν ενέχει το πάθος του ρομαντικού έρωτα που είδαμε στις άλλες περιπτώσεις. Οι πρωταγωνίστριες στα ρωσικά animation μένουν με τους πρίγκιπες –είμαστε άλλωστε ακόμα στην αρχή της δεκαετίας του 1960 και στο πρότυπο των κλασικών παραμυθιών· μετά από την ένωση με τον πρίγκιπα, η εκάστοτε ηρωίδα ολοκληρώνει το μύθο της.

Ωστόσο, ακόμα και έτσι, ο έρωτας δεν είναι αυτοσκοπός. Δεν είναι το πάθος που οδηγεί τις ηρωίδες να δράσουν. Για την Βασίλισσα, σκοπός είναι να λύσει τα μάγια της, για την Ελίζα τα δικά της και των αδελφών της –παρεμπιπτόντως, γνωρίζουν ευγενείς πρίγκιπες με τους οποίους ευχαρίστως μένουν αφού τους ερωτεύτηκαν για την καλή καρδιά τους.

Μάλιστα, ένα ακόμα ενδεικτικό στοιχείο αυτής της διαφοροποίησης από τον Disney είναι το γεγονός ότι στα ρωσικά animation οι πρίγκιπες ερωτεύονται τις πρωταγωνίστριες με περιορισμούς. Τα μάγια της Βασίλισσας λύνονται όταν ο Ιβάν της λέει πως την αγαπά ακόμα και ως βάτραχο, ενώ ο Πρίγκιπας στους *Αγριόκυκνους* ερωτεύεται την Ελίζα παρά τη σιωπή της. Βεβαίως, στον Disney δεν προκύπτουν τέτοια θέματα, αφού οι πριγκίπισσες έχουν αρετές την ομορφιά και την φωνή τους, κι αυτά τα στοιχεία αρκούν για τους πρίγκιπες –οι οποίοι κυριολεκτικά τις ερωτεύονται την πρώτη φορά που τις βλέπουν.

Το μοντέλο αυτού του επιφανειακού έρωτα έχει αναπτυχθεί και σχολιαστεί αρνητικά από κοινό και κριτικούς, ωστόσο, δε θα πρέπει να κρίνουμε τον Disney εκτός του πολιτιστικού και ιστορικού του πλαισίου. Στην εποχή του Disney αυτή ήταν η νόρμα και πάνω σε αυτά τα πρότυπα της εποχής δημιούργησε τις ηρωίδες του, ενώ αξίζει να αναφερθεί πως οι ηρωίδες στα αντίστοιχα παραμύθια έχουν παθητικούς ρόλους· εκείνος απλά τους αναπαρήγαγε κατά τα ήθη.

Ο Miyazaki, αντιθέτως, είναι σίγουρα φεμινιστής (η πλήρης φιλμογραφία του το επιβεβαιώνει), αλλά είναι σημαντικό πως δημιουργεί τα έργα που αναλύσαμε μετά τη δεκαετία του 1990, όπου ακόμα και η βιομηχανία Disney ξεκινά να παράγει animation με πιο ισχυρά γυναικεία πρότυπα (π.χ., Pocahontas, Mulan).

Βέβαια, όπως αναφέρει η Αναστασιάδου στη συνέντευξή μας, η αλήθεια είναι πως ο Miyazaki είχε τις απαρχές και πολιτισμικά για τα ισχυρά γυναικεία πρότυπα πρωταγωνίστριας, καθώς:

«Η Ιαπωνία είναι μητριαρχική στον πυρήνα της· η θεά Αματεράσου⁶² είναι θηλυκή θεότητα. Αυτή μαζί με το γιο της δημιούργησαν τα νησιά της Ιαπωνίας. Άρα μιλάμε, στο ξεκίνημα τουλάχιστον, για μητριαρχική κοινωνία. Και στο shinto υπάρχουν και γυναίκες που μπορούν να έχουν υπό τον έλεγχό τους το ναό –δεν είναι μόνο οι άντρες».

Υπενθυμίζεται ότι σκοπός του Disney κατά την περίοδο που εξετάζεται είναι να δημιουργήσει φανταστικούς κόσμους μέσα στους οποίους γεννιούνται ιστορίες που διασκεδάζουν, προκαλούν γέλιο και συγκίνηση. Γι' αυτό κι ως σήμερα ο Disney θεωρείται μέγιστος entertainer και έχτισε το καλλιτεχνικό του μοντέλο πάνω σε έναν αμερικανικό τρόπο ζωής στον οποίο είχε γαλουχηθεί –με τον ίδιο τρόπο που ο Miyazaki παρουσιάζει το shinto και οι Ρώσοι τα ηθικά στοιχεία του κομμουνισμού. Ωστόσο δεν πρέπει να περιορίζουμε το Disney μόνο στη δράση του ως entertainer· αρκεί να θυμηθούμε το *Fantasia* (1940) για να είμαστε σίγουροι πως ο Disney παρήγαγε πρωτοπόρο και επαναστατικό εικαστικό έργο, μια εικαστική γλώσσα αργότερα διάχυτη σε όλα του τα έργα.

Άλλωστε όπως αναφέρει και πάλι στην μελέτη του ο Pikkov, ο μεγάλος κινηματογραφιστής Sergei Eisenstein ήταν:

«ενθουσιώδης υποστηρικτής του Disney. [...] Σύμφωνα με τα λόγια του Αϊζενστάιν, οι ταινίες της Disney είναι μια εξέγερση ενάντια στο διαχωρισμό και τη θέσπιση νομοθεσίας, ενάντια στην πνευματική στασιμότητα και τη γκρίζα φύση. Αλλά η εξέγερση είναι λυρική. Η εξέγερση είναι μια ονειροπόληση⁶³».

Το μαγικό στοιχείο είναι παρόν σε όλα τα animation, και συνάγεται πως εκεί βρίσκεται η πραγματική σύνδεση του animation με το παραδοσιακό παραμύθι –όπως θίξαμε και

⁶² Βασική θεότητα του ήλιου - μητέρα των θεών στο πάνθεον του Shinto

⁶³ Roberts, Graham: *Dream Factory and Film Factory: The Soviet Response to Hollywood 1917–1947*. Αναφέρεται στο Cooke, Paul: *World Cinema's 'Dialogues' with Hollywood*. Νέα Υόρκη, Palgrave Macmillan 200, σελ. 35–51

στην Εισαγωγή. Το στοιχείο του φανταστικού είναι άλλωστε που καθόρισε το παραμύθι και το διαφοροποίησε από τις άλλες λαϊκές ιστορίες. Σαφώς, αναδείχθηκε πως Ανατολή και Δύση έχουν μικρές διαφοροποιήσεις στην έκφραση του μαγικού στοιχείου.

Βεβαίως, όλες οι σχολές έχουν μάγισσες και δράκους και έντονο το μαγικό στοιχείο στη φύση: ομιλούντα ζώα, μαγικές ζωογόνες λίμνες, ξόρκια και μεταμορφώσεις ποικίλης ύλης· όλα δηλαδή τα στοιχεία που μπορεί να συναντήσει κανείς σε ένα παραδοσιακό παραμύθι. Η διαφορά έγκειται στο ότι στο animation, η φαντασία κατασκευάζεται οπτικά. Αντίθετα με τον κινηματογράφο, όπου κατασκευάζεται ή αναπαράγεται η πραγματικότητα, είδαμε πως στο animation είναι προτέρημα και βασικό στοιχείο η δυνατότητα να κατασκευάσει κανείς το φανταστικό. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, θα λέγαμε πως πράγματι το animation κατέκτησε αυτό που αρχικά μονοπωλούσε το παραμύθι: την εξιστόρηση μιας ιστορίας με μαγικά στοιχεία. Πλέον, ο θεατής μπορεί να την παρακολουθήσει δια μέσου της προσωπικής φαντασίας του δημιουργού.

Μεταξύ των πολιτισμών που αναλύσαμε, ειδοποιός διαφορά είναι οι λαογραφικές αναφορές, καθώς σε κάθε περίπτωση –με εξαίρεση τους *Αγριόκυκνους* που είναι κλασικό δυτικό παραμύθι και άρα δεν έχουμε αναφορές στη ρωσική λαογραφία ως προς το μύθο– τα στοιχεία του εκάστοτε πολιτισμού εντάσσονται στο παραμύθι. Έτσι, μπορούμε να μιλήσουμε για το πως οι πολιτισμοί αυτοί –η ιστορία, η λαογραφία– εκφράζονται μέσα από τις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Στο Disney είδαμε την μαγεία του κλασικού δυτικού παραμυθιού, στο Soyuzmultflim τη Μπάμπα Γιαγκά και τον Κοσέι, ενώ στο Miyazaki όλες τις πιθανές φανταστικές εκφράσεις σε kami του shinto, θεούς, δαίμονες, δράκους και άλλα τόσα στοιχεία της ιαπωνικής παράδοσης.

Τέλος, μία ακόμα βασική διαφοροποίηση μεταξύ των τριών σχολών animation παραμένει το εικαστικό κομμάτι, το οποίο αποδίδει το ύφος και την αισθητική.

Βεβαίως και ορισμένα χαρακτηριστικά της αισθητικής του Disney, όπως τα στρογγυλά σχήματα και η πλαστική κίνηση, έγιναν μέρος της εικαστικής απόδοσης των χαρακτήρων για τους πρώιμους έστω σοβιετικούς καλλιτέχνες· σε αυτά προσέθεσαν όμως τα δικά τους στοιχεία, τα οποία αντλούνται από τις λαϊκές παραδόσεις και τέχνες –όπως επίσης κι από την κλασική λογοτεχνία ως προς το ύφος και το νουάρ στοιχείο.

Όπως προέκυψε και από την ανάλυση, οι προσθήκες στη ζωγραφική των backgrounds, τόσο από το art deco που άμεσα εναντιώνεται στο νατουραλισμό του Disney (ενδεχομένως για πολιτικούς λόγους), όσο και από την παραδοσιακή εικονογράφηση, αλλά ακόμα και τα στοιχεία μεσαιωνικής-βυζαντινής ζωγραφικής, ακόμα και οι ιαπωνικές επιρροές –όλα αυτά μετατρέπουν τα ρωσικά animation σε σαφώς πιο δημιουργικές καλλιτεχνικές εκφράσεις σε σχέση με την παραγωγή του Disney.

Ταυτόχρονα, ο Miyazaki στήνει το δικό του ιδιαίτερο στυλ, με νατουραλισμό που σαφώς αποδίδεται επίσης στο Disney, αλλά και με προφανείς προσθήκες τις ιαπωνικής τέχνης και του manga. Επίσης, ο Miyazaki με τη σειρά του επηρεάστηκε και από το ρωσικό animation στην περίπτωση της *Μονονόκε*, διαχειριζόμενος το σχεδιασμό με μια οριακά νουάρ αισθητική όπως οι Ρώσοι καλλιτέχνες –αλλά και με στοιχεία όπως το φόβο κενού και τις πληθωρικές εικόνες.

Ειδικότερα, μέσα από τον ακραίο νατουραλισμό και την επιμονή στη λεπτομέρεια, μπόρεσε να δημιουργήσει «πιστευτές» σουρεαλιστικές εικόνες που παραπέμπουν σε όνειρο και δημιουργούν και την ανάλογη αίσθηση στον θεατή.

Είναι εμφανές πως τόσο οι Ρώσοι όσο και ο Miyazaki εμπνεύστηκαν από το Disney και στη συνέχεια ενέπνευσαν πολιτισμικά ο ένας τον άλλον. Ωστόσο, όπως έχει γίνει αντιληπτό από την ανάλυση, με τη σειρά του ο Disney εμπνεύστηκε από τους Ρώσους καλλιτέχνες του animation, καθώς στην *Ωραία Κοιμωμένη* παρατηρούμε την ίδια διαχείριση με τους *Αγριόκυκνους*: κινούμενες φιγούρες πάνω σε εικαστικά backgrounds. Ήταν η μοναδική φορά μετά το *Fantasia* και όσο ο Disney ήταν εν ζωή που ενσωματώνεται σε ταινία του στούντιο μια τόσο καλλιτεχνική διαχείριση, η οποία μας παραπέμπει στη ρωσική εικαστική προσέγγιση. Έτσι λοιπόν, καθίσταται σαφές πως οι επιρροές στην τέχνη του animation είναι αμφίδρομες και ποικίλες.

Είναι βέβαιο πως χωρίς την εμφάνιση του Disney, το παραμύθι δε θα ανακτούσε τη δημοτικότητά του, ούτε θα γεννιόταν το animation· το έργο του αποτέλεσε μια αφηγηματική βάση και πηγή τόσο για το σοβιετικό, όσο και για το ιαπωνικό animation.

Μέσω του Disney, αμφότεροι εκφραστές του animation μπόρεσαν να επαναπροσδιορίσουν λαϊκούς μύθους και θρύλους υπό νέο πρίσμα και με τη συμμετοχή του οπτικού –κάτι που καθιστά την πρόσληψη του υλικού πολύ διαφορετική. Στην ανάλυση μας αναδείχθηκε με άμεσο τρόπο η έκφραση αυτών των παραδόσεων δια μέσου της θεωρίας του δημιουργού –ο οποίος με το προσωπικό του στιλ δίνει ταυτότητα στο πολιτισμικό προϊόν–, αλλά και η έκφραση θέσεων, απόψεων και κυρίως της λαϊκής κουλτούρας κάθε πολιτισμού, η οποία οπτικοποιείται και επαναπροσδιορίζεται υπό νέα βάση.

Ο Disney έθεσε τα θεμέλια με την ιδιοφυΐα του, την επιμονή και την εφευρετικότητά του στη χρήση των νέων μέσων· παρήγαγε μια παράδοση που μέχρι και σήμερα θεωρείται θεσμός. Το ρωσικό και στη συνέχεια το ιαπωνικό animation, τουλάχιστον στα πλαίσια του δείγματος που εξετάστηκε (μη ξεχνάμε πως υπάρχουν πάρα πολλά διαφορετικά animation κάτω από την κάθε κατηγορία που αναπτύξαμε), αφορμώνται από τον Disney και εν συνεχεία διαφοροποιούνται ποικιλοτρόπως.

Οι Σοβιετικοί αφορμώνται από τον Disney και έπειτα δρουν παράλληλα με εκείνον, μα κινούνται σε άλλα ιδεολογικά πρότυπα και εντάσσουν έντονα το λαογραφικό στοιχείο αλλά και μια πιο καλλιτεχνική προσέγγιση στο θέμα, αναπτύσσοντας μια ιδιαίτερη εικαστική γλώσσα. Στο σήμερα, ο Miyazaki δίνει μια σύγχρονη πνοή στο animation τόσο ως προς το οπτικό, όσο και ως προς τις θεματικές, και ανοίγει το δρόμο για μια νέα δική του σχολή, από την οποία θα επηρεαστούν σίγουρα οι επόμενοι καλλιτέχνες του animation.

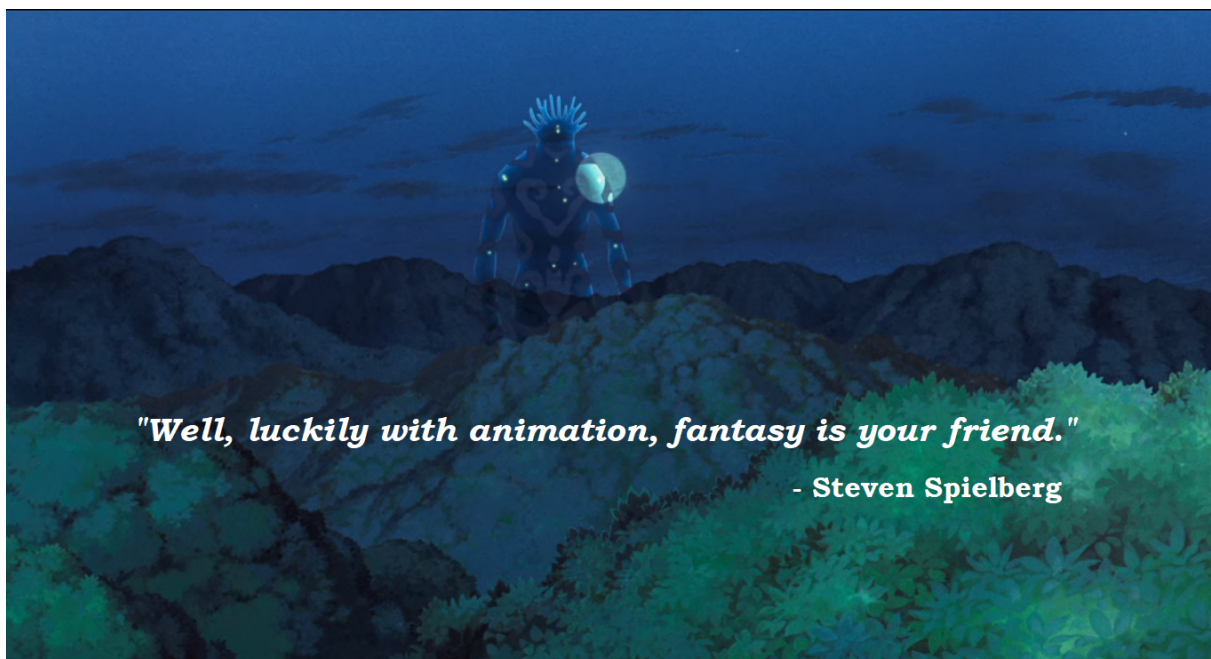
Πάντοτε εντυπωσιακός παραμένει ο τρόπος που η εκάστοτε πολιτιστική ταυτότητα καταφέρνει να εκφραστεί με όλα τα πιθανά μέσα, δημιουργώντας ένα τελικό προϊόν που εμπερικλείει συμβολισμούς και αναφορές στην λαϊκή παράδοση, στις δοξασίες, τη θρησκεία και την πολιτική –και αυτά ενόσω μιλάμε για ένα μέσο που απευθύνεται σε παιδιά.

Τελικά, καταλήγουμε στο γεγονός πως πράγματι τα animation του τύπου που εξετάσαμε (αφηγηματικό παραμυθιακό animation) αντικατέστησαν με έναν τρόπο τα παραμύθια. Μέσω της οπτικοποίησης τους, ο ρόλος του παραμυθιού ισχυροποιείται, καθώς τα ηθικά διδάγματα, αλλά και η λαϊκή σοφία και παράδοση κάθε πολιτισμού, παίρνουν πολύ πιο διαδραστικές διαστάσεις, ενώ πλέον αφορούν το παγκόσμιο κοινό.

Ο Miyazaki διδάσκει την ιαπωνική ζωγραφική, το shinto, καθώς και την ιαπωνική ηθική όπως αυτή διαμορφώθηκε και με την επιρροή του βουδισμού Zen. Οι Mikhail Tsekhanovsky και Vera Tsekhanovskaya προσεγγίζουν κλασικά παραμύθια μέσα από το πρίσμα του πολιτεύματος, αλλά και μέσα από τη ρωσική τέχνη και παράδοση. Ο Disney εκφράζει το αμερικανικό όνειρο εδώ και οκτώ δεκαετίες.

Κλείνοντας, έχουμε πλέον καταλήξει πως τα animation δεν είναι απλά «παιδικά»· με μια προσεκτική ματιά στα κατάλληλα έργα, μπορεί κανείς να παρατηρήσει πολιτισμικές αξίες και ιδανικά. Μένει να αναρωτηθούμε πώς όλα αυτά γίνονται αντιληπτά από το παιδικό –και μη– μυαλό, πώς αυτές οι πληροφορίες μεταδίδονται στα πλαίσια της θεωρίας της πρόσληψης και της ψυχολογίας.

Το τελευταίο ας μείνει ένα ανοιχτό ερώτημα για μια επόμενη ακαδημαϊκή μελέτη. Ως τότε, θυμόμαστε πως ο διαχωρισμός υψηλής και λαϊκής κουλτούρας, είναι μονάχα άδικος για το σύνολο των έργων του πολιτισμού, και πως σε όλα τα μικρά παραδείγματα, όπως είναι το παραμύθι και την εξέλιξή του, το animation, μπορεί κανείς να εντοπίσει ενδεχόμενα ψήγματα της ουσίας του εκάστοτε πολιτισμού.



Βιβλιογραφία και Πηγές

- Boivin, Jennifer: *Animation and the National Ethos: the American Dream, Socialist Realism, and Russian émigrés in France*. Αλμπέρτα, εκδ. University of Alberta (Department of Modern Languages and Cultural Studies) 2017
- Bordwell, David. Thompson, Kristin: *Film History –An introduction*. Κολόμπους, εκδ. McGraw Hill 2009
- Boyd, James W.. Nishimura Tetsuya: *Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film, "Spirited Away"*. Τεύχος 3, Οκτώβριος 2004
- Cavallaro, Dani: *Magic as Metaphor in Anime: A Critical Study*. Τζέφερσον, εκδ. McFarland & Company 2009
- Crafton, Donald: *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*. Μπέρκλεϊ, University of California Press 2013
- Denison, Rayna: *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*. Λονδίνο, εκδ. Bloomsbury Publishing 2018
- Gan, Sheuo Hui: *To Be or Not Be Be: The Controversy in Japan about Anime*. Δημ. 14 Φεβρουαρίου 2010 στο journal.animationstudies.org
- Goltsmann, Maria: *Symbols of the Soviet Empire: Dying Swan*. 2013
- Gombrich, E. H.: *Τέχνη και Ψευδαίσθηση*. Μτφρ. Ανδρέας Παππάς. Αθήνα, εκδ. Πατάκη 2018
- Johnson, O. Thomas, F.: *The Illusion of Life: Disney Animation*. Νέα Υόρκη, εκδ. Hyperion 1981
- Jones, Steven Swann: *The Fairy Tale: the Magic Mirror of the Imagination*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο, εκδ. Routledge 2002, 9. Αναφ. στο: Teverson, Andrew: *Fairy Tale*, Νέα Υόρκη και Λονδίνο, εκδ. Routledge 2013
- Kononenko, Natalie: *The Politics of Innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore Topics*. εκδ. στο Journal of American Folklore, 124.494, Φθινόπωρο 2011: 272-94
- Livingstone, Ian: *Dicing with Dragons: An Introduction to Role-playing Games* (2η εκδ.). Λονδίνο, εκδ. Routledge & Kegan Paul 1982
- Ourri, Angelica: *The Construction Of Evil: The Evolution of Disney Villains from the Golden to the Revival era*. Σάσεξ, University of Sussex 2016
- Pikkov, Ülo: *On the Topics and Style of Soviet Animated Films*. Στο Baltic Screen Media Review, τεύχος 4 Estonian Academy of Arts 2016

Pontieri, Laura: *Russian Animation of the 1960s and the Khrushchev Thaw*. Ακαδημαϊκή εργασία, Yale University 2006

Propp, J. Vladimir: *Η μορφολογία του Παραμυθιού*. Μτφρ. Παρίση Αριστέα. Αθήνα, εκδ. Καρδαμίτσα 2009

Roberts, Graham: *Dream Factory and Film Factory: The Soviet Response to Hollywood 1917–1947*. Αναφέρεται στο Cooke, Paul: *World Cinema's 'Dialogues' with Hollywood*. Νέα Υόρκη, Palgrave Macmillan 2007

Satoshi, Ando: *Regaining Continuity with the Past: Spirited Away and Alice's Adventures in Wonderland*. Bookbird 46.1: 23–29. Project MUSE, 11 Φεβρουαρίου 2009

Storey, John: *Πολιτισμική Θεωρία και Λαϊκή Κουλτούρα*. Μτφρ. Βασίλης Ντζούνης,

Taubman, William: *Khrushchev: The Man and His Era*. Λονδίνο, εκδ. Free Press 2004

Thompson, Kristin: *Implications of the Cel Animation Technique*. Αναφ. στο: Heath, Stephen. de Lauretis, Teresa: *The Cinematic Apparatus*. Λονδίνο, εκδ. MacMillan 1980

Watts, Steven: *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*. Βοστώνη, εκδ. Houghton Mifflin 1997, σελ. 83

Wells, Paul: *Understanding Animation*. Λονδίνο, Routledge 1998

Zhang, Sancong: *The Pacifism in Hayao Miyazaki's Animation Art*. Jingdezhen University - Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), τεύχος 199. International Conference on Sports, Arts, Education and Management Engineering (SAEME 2018). εκδ. Atlantis Press, 2018.

Zola, E.: *A historical and critical overview of the fairy tale as a literary and cinematic genre*. Challenging canonical fairy tales with Twenty-first century fairy-tale films. Διδακτορική διατριβή. Μπεργκάμο: Università degli Studi di Bergamo 2016

Zipes, Jack: *Fairy Tales and the Art of Subversion*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο, Routledge, 2006

Βασιλειάδης, Ιωάννης: *Animation: Ιστορία και Αισθητική του Κινουμένου Σχεδίου*. Αθήνα, Αιγόκερως 2006

Θεοδώρα Ειρήνη.: *Three Mermaids*. Εργασία εξαμήνου (Ο Οπτικός Πολιτισμός). Π.Μ.Σ. Πολιτιστική Διαχείριση 2019

Ερευνητική Βιβλιογραφία

Abrams, Robert E., Rawls, Walton: *Treasures of Disney animation art*. Νέα Υόρκη, εκδ. Abbeville Press 1992

Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Εκδ. Indiana University Press 1995

Bilibin, Ivan: *Василиса Прекрасная* (*Βασιλίσα η Ομορφη*). Πρώτη έκδοση Μόσχα 1899

Feild, Robert D.: *The art of Walt Disney*. Μπεϊσινγκστούκ, εκδ. The MacMillan Co. 1942

Finch, Christopher: *The art of Walt Disney : from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. Νέα Υόρκη, εκδ. Harry N. Abrams 2011

Furniss, Maureen: *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Εκδ. John Libbey 1998

Manvell, Roger: *Art & Animation*. Εκδ. Hastings House 1980

Perrault, Charles: *Histoires ou contes du temps passé*. Πρώτη έκδοση Παρίσι 1697

Platt, Rutherford: *Walt Disney's Worlds of Nature: A Treasury of True-Life Adventures*. Νέα Υόρκη, Golden Press 1968